

clic aquí

Tarea 4: temas período 3

Objetivos de aprendizaje

- Organizar el **cuaderno** con los temas del período 3 para iniciar el trabajo.
- Identificar **problemas tecnológicos en el entorno cercano** y proponer posibles soluciones.
- Comprender qué es el **pensamiento computacional** y cómo usar **secuencias de pasos en Scratch**.
- Analizar la **influencia de la tecnología en el medio ambiente y la sociedad**.
- Reflexionar y participar en **proyectos sobre el uso responsable de la tecnología**.
- Aplicar hábitos de **ergonomía, autocuidado y manejo de emociones** mientras trabajan.

T6 PARTE 1 – Cuaderno (15 min)

Paso a paso

1. **Marcado del cuaderno**

En la primera página del período 3 escribe:

“Tecnología e Informática – Grado 6 – Período 3 – Nombre – Curso – Fecha”.

2. **En la siguiente página pon el título:** “Temas de grado 6 período 3”.

3. Copia los temas del período:

Temas grado 6 Período 3

- Identificación de problemas tecnológicos en el entorno.
- Introducción al pensamiento computacional y secuencias de pasos (Scratch).
- Influencia de la tecnología en el medio ambiente y la sociedad.
- Participación en proyectos tecnológicos sobre uso responsable de la tecnología.

4. **Mini checklist al margen:** [] Encabezado, [] Título, [] Temas, [] Fecha.

👉 **Tip:** Usa colores para resaltar los títulos o subraya con regla.

T6 PARTE 2 – Documento en Google Docs (90 min)

Estructura del documento

1. **Portada** (título, nombre, curso, institución, fecha, imagen alusiva).
2. **Introducción** (2–3 párrafos).
3. **Desarrollo temático** (4 páginas, una por tema, cada una con imagen alusiva).
4. **Expectativas personales** (media página).
5. **Fuentes consultadas:** estas son los enlaces de las páginas donde consultó toda la información.

Paso a paso

A. Crear el documento

- En Google Drive > Nuevo > Documentos de Google.
- Nómbralo: **T&I_Grado6_P3_ApellidoNombre**.

B. Contenido del documento

1. Portada

- Título: *Tecnología e Informática – Período 3*.
- Datos: Nombre completo, grupo, institución, fecha.
- Imagen alusiva (ej. Scratch, medio ambiente, tecnología).

2. Introducción

- Explica brevemente qué temas se van a tratar y por qué son importantes para su vida escolar y cotidiana.

3. Desarrollo temático (1 pág. cada uno, 12–15 líneas + 1 imagen alusiva)

Tema 1: Identificación de problemas tecnológicos en el entorno

- Explica qué es un problema tecnológico (ej.: falta de iluminación en el colegio, uso excesivo de papel, computadores dañados).
- Escribe un ejemplo de un problema en tu barrio o escuela y una posible solución.

4. Tema 2: Introducción al pensamiento computacional y Scratch

- Explica qué es el pensamiento computacional: resolver problemas paso a paso.
- Ejemplo sencillo en Scratch (ej.: hacer que un gato camine 10 pasos y diga “Hola”).
- Incluye un dibujo del algoritmo o una captura de pantalla (si se puede).

5. Tema 3: Influencia de la tecnología en el medio ambiente y la sociedad

- Ejemplos positivos: energías limpias, telemedicina, comunicación global.
- Ejemplos negativos: basura electrónica, contaminación por fábricas, adicción a pantallas.
- Reflexiona cómo los estudiantes pueden ayudar a reducir impactos negativos.

6. Tema 4: Participación en proyectos sobre uso responsable de la tecnología

- Explica qué significa usar la tecnología responsablemente (ej.: cuidar la privacidad, no copiar sin permiso, usar el tiempo de pantalla con control).
- Propón una idea de proyecto sencillo para el colegio (ej.: campaña de “Apaga la pantalla a tiempo” o taller de reciclaje electrónico).

7. Expectativas personales

- Explica qué te gustaría aprender o mejorar en este período (ej.: programar mejor en Scratch, usar tecnología sin dañar el ambiente).

8. Fuentes consultadas

- Agrega links, libros o notas.
- Si se usó IA: "Asistencia de IA revisada y adaptada por el estudiante". Y anexar el enlace a la conversación que tuvo con la IA.

Ergonomía y manejo de emociones

- Siéntate con espalda recta, pies en el suelo y pantalla a la altura de los ojos.
- Haz pausas de 30 segundos cada 20 min para estirar brazos y descansar la vista.
- Si te frustras programando en Scratch, respira profundo y revisa el problema paso a paso.

Rúbrica de evaluación

A) Cuaderno (40%)

Criterio	Descripción	Puntaje
Encabezado completo	Nombre, curso, fecha, inicio de período 3.	1.0
Copia de los temas	Lista completa, clara y ordenada.	1.0
Presentación	Buena letra, márgenes, orden.	1.0
Actitud y autonomía	Cumple con la actividad en el tiempo asignado.	2.0

B) Documento en Google Docs (60%)

Criterio	Descripción	Puntaje
Estructura formal	Portada, introducción, 4 temas, expectativas, fuentes.	0.5
Uso de formato	Encabezados, interlineado, numeración, márgenes.	1.0
Contenido	Desarrollo claro y con ejemplos propios.	1.0
Imágenes y fuentes	1 imagen por tema, fuente citada.	1.0
Conclusiones y expectativas	Claridad, reflexión personal y conexión con los temas.	1.0
Ortografía y presentación	Documento limpio y sin errores graves.	0.5

Escala final

- **4.6–5.0 (Superior):** Completo, reflexivo, bien presentado.
- **4.0–4.5 (Alto):** Cumple casi todo, con leves fallas.
- **3.0–3.9 (Básico):** Documento incompleto o superficial.
- **<3.0 (Bajo):** Poco esfuerzo o sin cumplir estructura mínima.

Entregables:

1. Cuaderno marcado con inicio del 3er período (Parte 1).
2. Documento terminado en Google Docs (Parte 2).

Tarea 5: Detectives de problemas tecnológicos

Duración: 30 minutos

Modalidad: Trabajo en parejas (cada pareja comparte computador)

Recurso: Cuaderno, bolígrafo y un documento de Google

Objetivos de Aprendizaje

1. Identificar problemas tecnológicos presentes en **su propio entorno escolar o cotidiano** mediante la observación y reflexión.
2. Aplicar pensamiento computacional para **describir, clasificar y proponer soluciones** a esos problemas.
3. Usar Documentos de Google como herramienta para organizar información de manera clara y estructurada.

Desarrollo de la actividad

T5 PARTE 1 – En el **cuaderno** (10 minutos)

Paso 1: Reflexión individual (3 min)

Cada estudiante piensa en **2 problemas tecnológicos** que ya haya visto en el colegio, en su casa o en la ciudad.

Ejemplos:

- El internet se cae con frecuencia.
- El televisor del salón no prende.
- El teclado de un computador tiene teclas dañadas.
- El celular se descarga muy rápido.

Paso 2: Discusión en pareja (3 min)

- Sin levantarse y en voz baja, cada uno comparte sus problemas con el compañero.
- Eligen **1 problema** que les parezca más interesante o común.

Paso 3: Registro en el **cuaderno (4 min)**

En el cuaderno escriben:

1. Nombre del problema.
2. Descripción breve (3–4 líneas).
3. Quiénes se ven afectados.
4. Posibles causas (2 hipótesis).

T5 PARTE 2 – En el computador (20 minutos)

Paso 4: Abrir **Google Docs** (2 min)

- Entren a Google Drive → **Nuevo** → Documento de Google.
- Nombren el archivo: `Problema_Tec_G6_Apellido1_Apellido2`.

Paso 5: Esquema de trabajo (copiar y llenar en el documento) (10 min)

Los estudiantes deben completar el siguiente esquema:

Identificación de un problema tecnológico

1. **Nombres de los Estudiantes:**
2. **Título del problema:**
3. **Descripción breve:**
4. **Usuarios afectados:**
5. **Causas probables (mínimo 2):**
6. **Solución inmediata (qué haría yo ya):**
7. **Solución a corto plazo (qué haría el colegio en 1–2 semanas):**
8. **Solución a largo plazo (qué harían los técnicos o ingenieros):**
9. **Algoritmo (plan paso a paso para resolverlo):**
 - Paso 1 →
 - Paso 2 →
 - Paso 3 →
 - Paso 4 →

Paso 6: Relación con pensamiento computacional (5 min)

En 3–4 líneas, deben explicar cómo aplicaron:

- **Descomposición:** separar el problema en partes.
- **Patrones:** buscar repeticiones o similitudes con otros problemas.
- **Abstracción:** quedarse solo con lo importante.
- **Algoritmo:** escribir una solución paso a paso.

Paso 7: Revisión y entrega (3 min)

- Revisar ortografía y claridad.
 - Compartir el documento con el correo del profesor.
-



Evaluación (sobre 5.0)

- Registro en el **cuaderno** completo (1.0).
- Documento en **Google Docs** bien estructurado (2.0).
- Soluciones creativas y viables (1.0).
- Aplicación del pensamiento computacional (1.0).

NOTAS GRADO 6 3P



Recuerde usar las pestañas de abajo para encontrar su grupo:

33	31	Restrepo Erazo Emanuel	3	4,0	ok	t	
34	32	Rodríguez Pérez Leimara Saire	3,70	3,0	ok	t	
35	33	Román Emmanuel	2,5	3,3	ok	t	
36	34						
37	35	Solarte Pomeo Carlos Alexis	2,5	4,0	ok	T	
38	36	Vidal Samuel	2,5	2,5	ok	t	
39		FALTAS				1	
40							

☰ 3P61 ▾ 3P62 ▾ 2p61 ▾ 2p62 ▾ 61 ▾ 62 ▾

O use los enlaces directos

3 P [6-1](#)

3P [6-2](#)

TAREAS 6-2

Acuerdos de Convivencia 6-2 / 2025



1. Cero llamados de atención.

Nos comprometemos a cumplir con nuestras responsabilidades en clase, evitando cualquier comportamiento que requiera corrección por parte de los profesores.



3. Uso adecuado de la palabra

Solo hablaremos sobre temas de clase y cuando sea necesario, pediremos la palabra levantando la mano de manera cortés.



5. Puntualidad y normas de salida del aula

Llegaremos a tiempo a nuestras clases y utilizaremos el carné de manera responsable para salir al baño, respetando los tiempos establecidos.



7. Orden y cuidado del espacio de trabajo

Mantendremos nuestras mesas y sillas en buen estado, evitando daños o actos de vandalismo. Dejaremos el aula limpia y organizada.



9. Uso del celular en clase

El celular está prohibido durante la clase, salvo que el profesor indique su uso para una actividad académica.



10. Ser un grupo destacado en disciplina y excelencia académica

Nos esforzaremos por ser el curso más disciplinado y destacado académicamente en la IETI Veinte de Julio, demostrando compromiso con nuestra formación.

2. Respeto y comunicación asertiva

Trataremos con respeto a nuestros compañeros, profesores y comunidad educativa. Usaremos un lenguaje adecuado y la comunicación asertiva en todo momento.



4. Buena presentación personal

Asistiremos al colegio con el uniforme completo y en buen estado, manteniendo siempre una presentación adecuada.



6. Seguimiento de instrucciones

Acataremos sin demora las indicaciones de nuestros profesores y directivos, demostrando compromiso y disciplina.



8. Respeto por el orden de los asientos

Ocupar los puestos asignados es una norma que respetaremos para mantener el orden en el aula.



Tarea 2: Guía de Trabajo – Convivencia

Tema: Reflexionemos sobre nuestros acuerdos de convivencia

Indicaciones generales para los estudiantes:

1. Este trabajo es individual y debe hacerse en tu puesto, en hojas de bloc.
2. Lee cada pregunta con atención y responde con tus propias palabras.
3. Después de cada respuesta, realiza un dibujo que exprese tu idea.
4. Sé creativo, pero recuerda que tus respuestas deben estar relacionadas con los **acuerdos de convivencia** que pactamos al inicio del año.
5. Las tres últimas preguntas las responderás junto con tu **mamá, papá o acudiente**, quienes también deben participar con un comentario o dibujo.

Preguntas reflexivas y actividad de dibujo

1. Cero llamados de atención

- Pregunta: ¿Qué puedo hacer en clase para evitar que mis profesores me llamen la atención?
- Dibujo: Haz un dibujo donde muestres a un estudiante actuando correctamente en clase.

2. Respeto y comunicación asertiva

- Pregunta: ¿Cómo puedo demostrar respeto con mis palabras y gestos hacia mis compañeros?
- Dibujo: Dibuja una situación donde dos compañeros resuelven un problema hablando con calma.

3. Uso adecuado de la palabra

- Pregunta: ¿Por qué es importante pedir la palabra y no interrumpir a los demás?
- Dibujo: Dibuja a un estudiante levantando la mano y el profesor dándole la palabra.

4. Buena presentación personal

- Pregunta: ¿Qué significa para mí venir bien presentado al colegio?
- Dibujo: Haz un dibujo de ti mismo con el uniforme completo y limpio.

5. Puntualidad y normas de salida del aula

- Pregunta: ¿Qué pasa cuando llego tarde a clase o salgo sin permiso?
- Dibujo: Dibuja un reloj que muestre la importancia de llegar a tiempo.

6. Seguimiento de instrucciones

- Pregunta: ¿Cómo me siento cuando cumpla las instrucciones de mi profesor?
- Dibujo: Dibuja a un grupo de estudiantes siguiendo la misma indicación en clase.

7. Orden y cuidado del espacio de trabajo

- Pregunta: ¿Qué hago para cuidar mi pupitre y dejar limpio el salón?
- Dibujo: Haz un dibujo del salón ordenado después de clase.

8. Respeto por el orden de los asientos

- Pregunta: ¿Por qué es importante respetar el puesto asignado en el aula?
- Dibujo: Dibuja un aula donde cada estudiante esté en su lugar.

Preguntas con participación de los padres o acudientes

9. Uso del celular en clase

- Pregunta: Junto a tu acudiente escribe: ¿Por qué es mejor dejar el celular guardado en clase?
- Dibujo: Dibuja a un estudiante guardando el celular en su maleta, con el apoyo de un padre/madre.

10. Ser un grupo destacado en disciplina y excelencia académica

- Pregunta: Con ayuda de tu acudiente escribe: ¿Qué compromiso podemos hacer en casa y en el colegio para que el curso sea el mejor en disciplina y estudio?
- Dibujo: Haz un dibujo en el que aparezcas tú y tu familia apoyándote en los estudios.

👉 Esta guía combina **reflexión personal, expresión creativa y compromiso familiar**, promoviendo que los estudiantes reconozcan sus responsabilidades y se fortalezcan los lazos con los padres y la escuela.

temas

GRADO 6° - 2025

¿Cómo se puede transformar de manera efectiva los residuos sólidos orgánicos del restaurante escolar en abono, utilizando técnicas de compostaje, promoviendo un entorno saludable, seguro y sostenible en nuestra comunidad educativa?

La pregunta problema se relaciona con los temas porque integra ciencia y tecnología en la gestión de residuos, aplica el pensamiento computacional para organizar el proceso, y fomenta el uso de herramientas informáticas para la documentación y divulgación del proyecto.

Período 1

- Relación entre ciencia, tecnología e informática.
- Evolución de las herramientas y materiales tecnológicos.
- Definición de Pensamiento computacional y Algoritmos.
- Exploración y reconocimiento de interfaz de un procesador de texto.
- Aplicar normas básicas de ortografía y presentación en sus escritos.

Período 2

- Construcción de contenidos digitales con imágenes y texto.
- Normas de seguridad en el uso de productos tecnológicos.
- Uso de herramientas digitales para la comunicación y el aprendizaje.
- Principios básicos de funcionamiento de productos tecnológicos cotidianos.

Período 3

- Identificación de problemas tecnológicos en el entorno.
- Introducción al pensamiento computacional y secuencias de pasos (Scratch).
- Influencia de la tecnología en el medio ambiente y la sociedad.
- Participación en proyectos tecnológicos sobre uso responsable de la tecnología.

<https://spinhewheel.io/es>