

GUÍA DE APRENDIZAJE EN EL MARCO DE LA ESTRATEGIA APRENDE EN CASA

SEDE: A **JORNADA:** Tarde

ÁREA O ASIGNATURA: Informática **CURSO DE APLICACIÓN:** Octavo

FECHA DE DISEÑO: 18 de junio

DISEÑADA Y PROPUESTA POR EL DOCENTE: Alexander Romero

FECHAS DE DESARROLLO POR LOS ESTUDIANTES: ***

ESTÁNDARES DE COMPETENCIA A FORTALECER:

Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.

METAS DE COMPRENSIÓN:

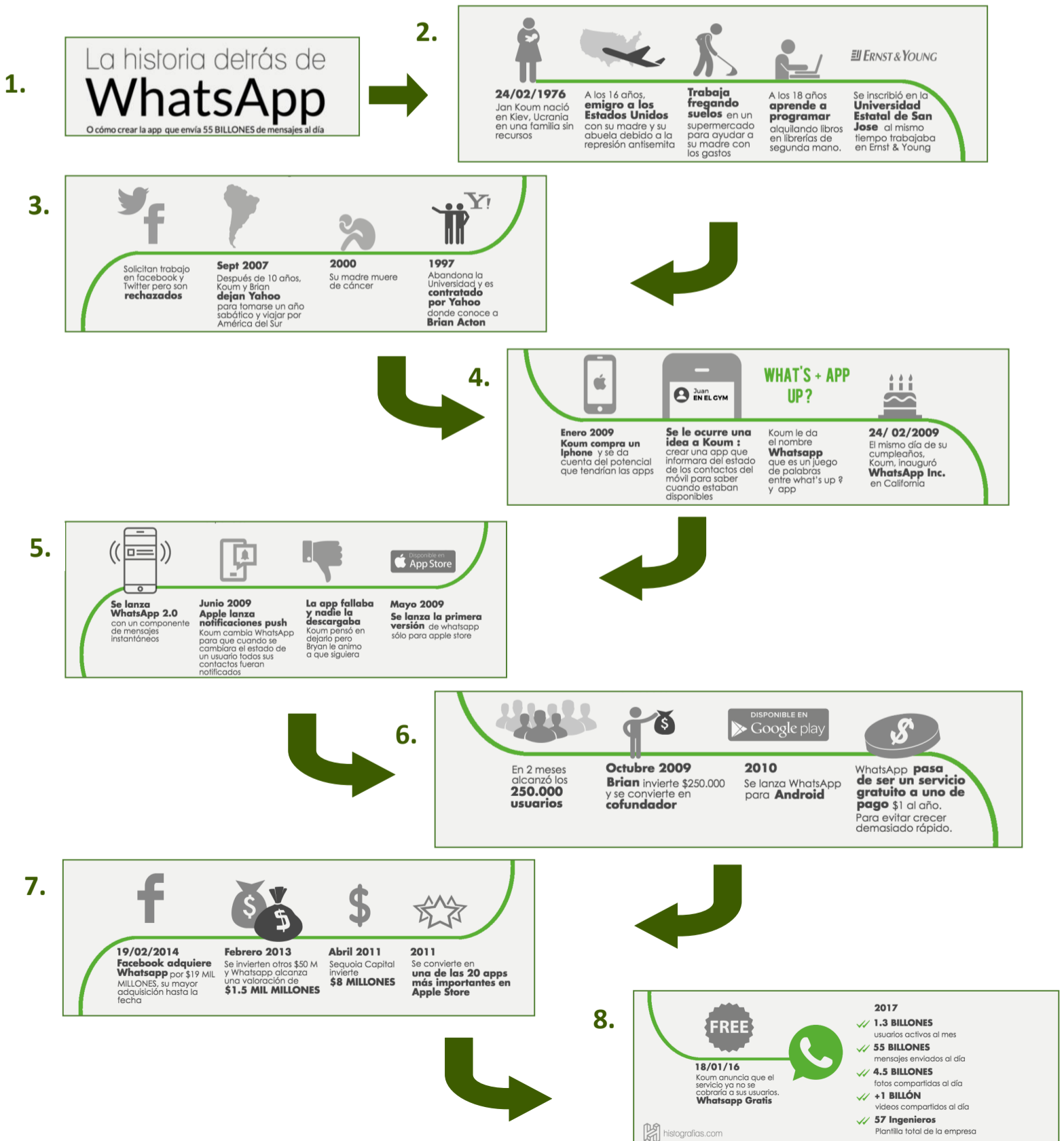
1. Comprende el proceso de creación de una APP
2. Comprende las características y funciones más importantes de una APP

REFERENTE CONCEPTUAL: para este caso, el estudiante observará las imágenes preparadas para el ejercicio, igualmente, podrá consultar otros textos en línea para reforzar los contenidos.

METODOLOGÍA:

Para el desarrollo de la actividad tendremos en cuenta lo siguiente:

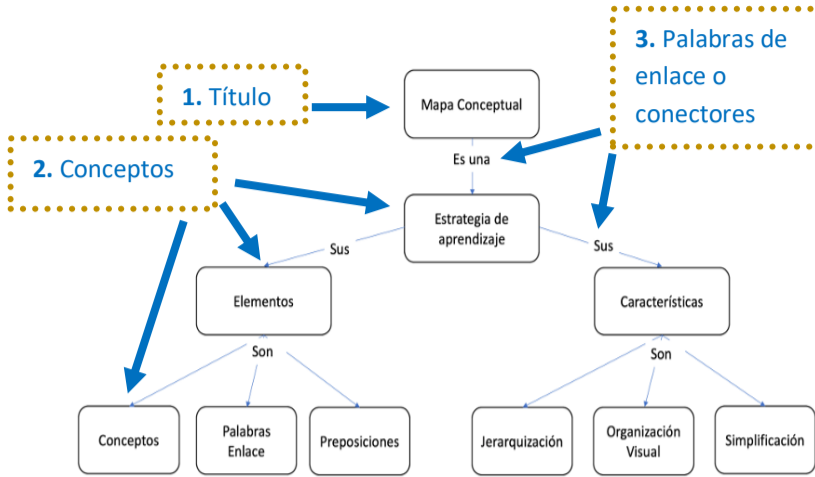
Observe y lea con atención la siguiente secuencia de imágenes:



--- Actividad propuestas --- Semanas

Las actividades a desarrollar durante estas semanas **empleando el computador o en el cuaderno son:**

Primero, diseñe un mapa conceptual que permita comprender el proceso de creación de WhatsApp

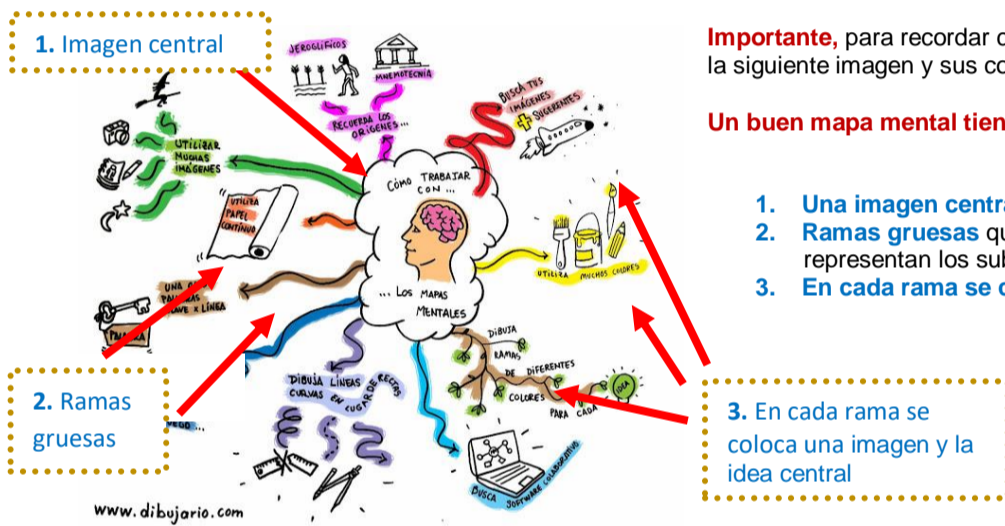


Importante, para recordar cómo se diseña un mapa conceptual observemos la siguiente imagen y sus componentes:

Un buen mapa conceptual tiene tres características básicas:

1. **Un Título** en la parte superior que el cual indica el tema o concepto a tratar.
2. **Conceptos**, encerrados en cuadros los cuales indican los temas y subtema que se desprenden del título.
3. **Palabras de enlace o conectores**, permiten enlazar los conceptos y conformar las frases u oraciones con significado.

Segundo, diseñe un mapa mental que permita observar las características y funciones de WhatsApp



Importante, para recordar cómo se diseña un mapa mental observemos la siguiente imagen y sus componentes:

Un buen mapa mental tiene tres características básicas:

1. **Una imagen central:** que plasme la idea central del texto
2. **Ramas gruesas** que irradian de la imagen central: estas ramas representan los subtemas más importantes de la idea central.
3. **En cada rama se coloca una imagen y la idea central**

Tercero, con base en la siguiente imagen:

Apps más usadas en Colombia a través de datos móviles en 2020



1. ¿Por qué sigue siendo Facebook la App más consultada?
2. Con respecto Whatsapp, ¿Por qué sigue siendo tan popular a pesar de que su contenido puede hackearse?
3. ¿Cuál considera que es la App que ofrece más contenido educativo?, ¿por qué?

Fecha de entrega:***

MEDIO DE ENTREGA: las actividades enunciadas con anterioridad podrán resolverse **en el computador o en el cuaderno** y enviadas al correo: maromerog@educacionbogota.edu.co

ACOMPañAMIENTO Y REALIMENTACIÓN, este proceso se desarrolla a través del correo electrónico y la plataforma <https://alexromerogomez.com/>

RECURSOS: para esta guía se emplea una secuencia de imágenes que permite observar el proceso de creación de una APP, igualmente, algunas características que hacen posible el diseño y posterior funcionamiento.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN FAMILIA: para el trabajo en familia el maestro sugiere que la reflexión gire en torno al mal uso de las redes sociales, específicamente, en las siguientes prácticas:

1. Lenguaje de programación Java
2. App
3. Software