



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL HERNÁN VENEGAS
CARRILLO
TOCAIMA – CUNDINAMARCA



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nombre del Estudiante:	Grado: decimos	Grupo: 1001 – 1002 – 1003
Asignaturas integradas: INFORMATICA		
Nombre de Los Docentes: Álvaro R	WhatsApp: Álvaro R.	Correo: Álvaro R:
Fecha de Inicial: 13 abril /2026	Fecha de terminación: 19 junio / 2026	

LINEAMIENTOS TECNOLOGIA E INFORMATICA

Componente : Apropiación y uso de la tecnología

Competencia : Tengo en cuenta principios de funcionamiento, para la utilización de artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno

Desempeño : Reconozco y utilizo principios o conceptos propios de la tecnología, así como herramientas informáticas para resolver problemas y satisfacer necesidades del entorno, articulados con otras asignaturas y la media técnica

OBJETIVOS:

TECNOLOGIA E INFORMATICA

Maneja la tecnología acorde a su entorno a nivel social, familiar y empresarial, en donde acopla las herramientas tecnológicas como solución a problemas en cualquier área. Analiza el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades con una actitud favorable hacia el uso de la TECNOLOGÍA Y la PROGRAMACIÓN.

¿QUÉ VOY A APRENDER?

La teoría está en la primera guía.

¿CÓMO VOY A APRENDER?

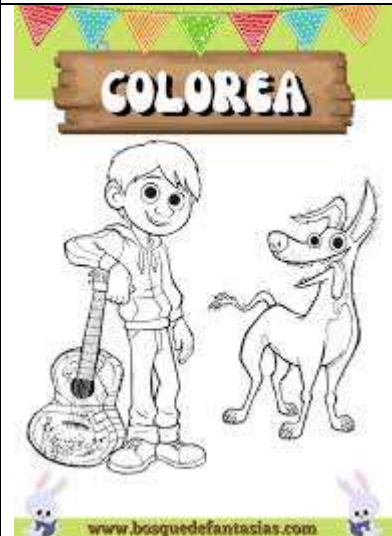
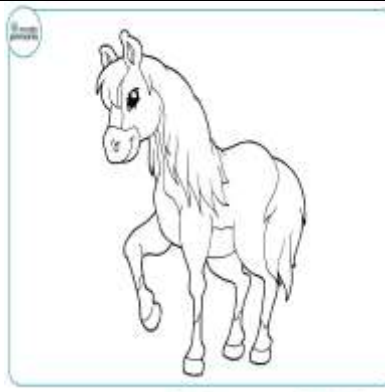
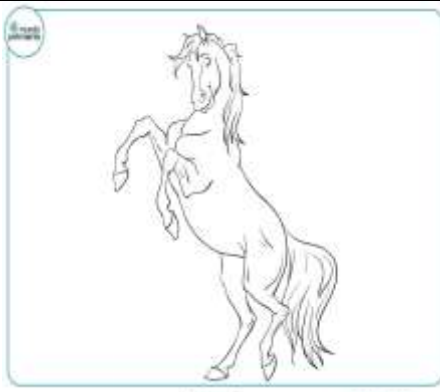
INFORMATICA

La informática es apoyo a cualquier área del saber o de nuestro entorno. **LA INFORMATICA POR SI SOLA NO TENDRIA UNA UTILIDAD PRACTICA, SIEMPRE ESTA ORIENTADO A SOLUCIONAR O MEJORAR RESULTADOS HACIA ALGO ESPECIFICO.** En este caso las actividades de esta guía usaran los programas vistos en clase como son CORELDRAW O PAINT O WORD, incluyendo uso de tecnología como son computador y/o celular. Con estos programas podemos afianzar conocimientos y temas de otras áreas. En este caso se desea vincular INFORMATICA con los conocimientos dados en la guías de OTRAS ASIGNATURAS COMO SON media técnica, contabilidad, emprendimiento, matemáticas, trigonometría y las que requieran USO DE GRAFICAS Y DE DISEÑO GRAFICO.

PARA LOS JOVENES DE LA FUNDACION – PIAR O DESESCOLARIZADOS

en hojas o en un cuaderno realizaran los dibujos correspondientes que a continuación se mostrara:





Paisajes





El alumno hará un escrito de un cuento , donde involucre los animales, y las figuras que haya dibujado. Si por algún motivo no puede, hacer un paisaje colocando todos los otros dibujos en un solo grafico o dibujo.

Solo mostrara lo hecho en el cuaderno u hojas, sin necesidad de sustentar (SOLO PARA FUNDACION O PIAR). SE harán seguimientos de sus procesos de trabajo.

semana 1 ,2 y 3

semana 1

Realizar el rompecabezas de 4 piezas. Si ya lo realizó hacer el rompecabezas de 12 piezas. Esta actividad se encuentra en la guía de primer periodo.

Semana 2

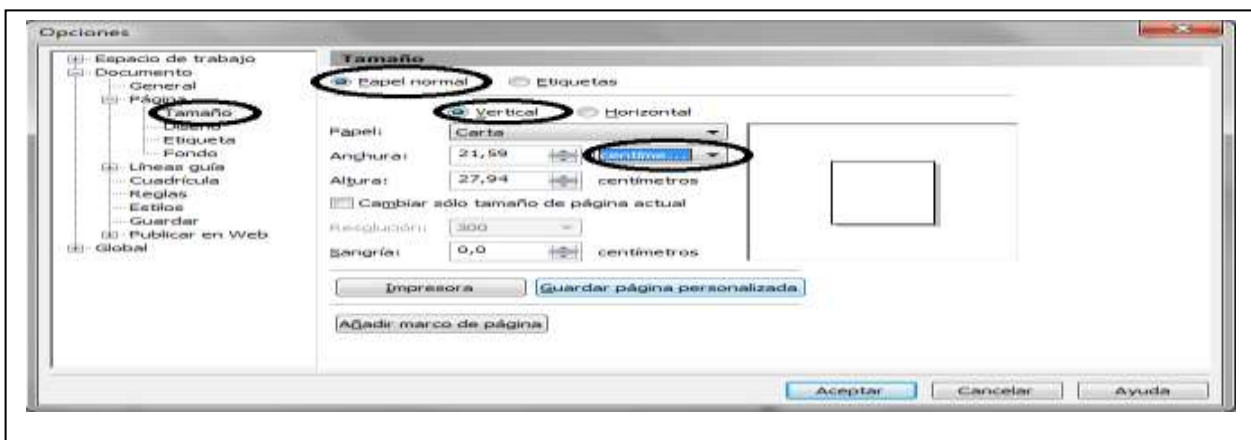
Realizar el paisaje utilizando la librería de dibujos clipart del programa de diseño gráfico. Este paisaje se encuentra en la guía 1. Hacerlo con fondo y mínimo unos 15 dibujos... en donde se observe la creatividad.

Nota: recordar debe hacerlo práctico y hacerlo teórico (cuaderno de los pasos como realizó y dibujar como quedó el rompecabezas y el paisaje)

semana 3 ,4 y 5volante de una empresa de educación

Desarrolle el taller solicitado. Para complementar ver el video que corresponde a rompecabezas. No tiene sonido, pero si tiene los procesos que debería hacer para lograr obtener un rompecabezas.

1. Debe abrir el programa de CorelDraw. Versión de CorelDraw que se está utilizando.
2. Escriba en su cuaderno los pasos para activar la cuadrícula en la hoja de CorelDraw. Se debió ver en el taller nro 1. El alumno comenzará a explorar si desconoce la respuesta y si después de observar que el grupo intentó, pero no pudieron se dará una explicación por parte del docente. En la parte inferior se mostrarán las gráficas de los pasos de la cuadrícula. Debe dibujarlas en su cuaderno.



Primero van a ver el video de VOLANTE DE COMPUSIS. El alumno comenzara a realizar el volante en el programa de diseño. Si el alumno posee dudas entonces el DOCENTE ACLARARA a todo el grado de temas principales como apoyo al desarrollo de esta actividad. El alumno hará la práctica total en el computador. Debe mostrar el trabajo a los monitores o al docente, los cuales le harán una firma de aceptación de esa actividad.

Compusis de Colombia
INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO Y EL DESARROLLO HUMANO
APROBADO RESOLUCIÓN 71- 02084 DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

¡Estudie y Progrese!
Contamos con 24 sedes a Nivel Nacional

¡Aproveche Nuestras Ventajas!

- ✓ Clases 100% Prácticas
- ✓ Material Pedagógico
- ✓ Prácticas gratuitas
- ✓ Horarios flexibles
- ✓ Facilidades de Pago
- ✓ Profesores Especializados
- ✓ Orientación al Campo Empresarial
- ✓ Tecnología
- ✓ Aprobación Oficial
- ✓ Salas Cómodas

APRENDA Sistemas
Windows Office
DE UNA FORMA PRÁCTICA Y FÁCIL
CUPO LIMITADO
MATRICÚLESE YA!
HORARIOS FLEXIBLES
MAÑANA, TARDE o NOCHE - SÁBADOS o DOMINGOS
ESPECIAL PARA TURNOS ROTATIVOS

Compusis de Colombia
INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO Y EL DESARROLLO HUMANO
APROBADO RESOLUCIÓN 71- 02084 DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

Compusis de Colombia
Sede Ibagué Carrera 5 # 27-84
PBX: 266 90 00 - 266 90 03

¡HÁGASE TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN CORTO TIEMPO!

SISTEMAS NO PIERDA ESTA OPORTUNIDAD!, EL ÚNICO REQUISITO ES SU DESEO DE SUPERACIÓN

ELECTRÓNICA

DISEÑO GRÁFICO

INGLÉS INTERNACIONAL

ENSAMBLE Y MANTENIMIENTO DE COMPUTADORES

ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN EMPRESARIAL

CONTABILIDAD SISTEMATIZADA

Internet Gratis

¡MATRICÚLA GRATIS!

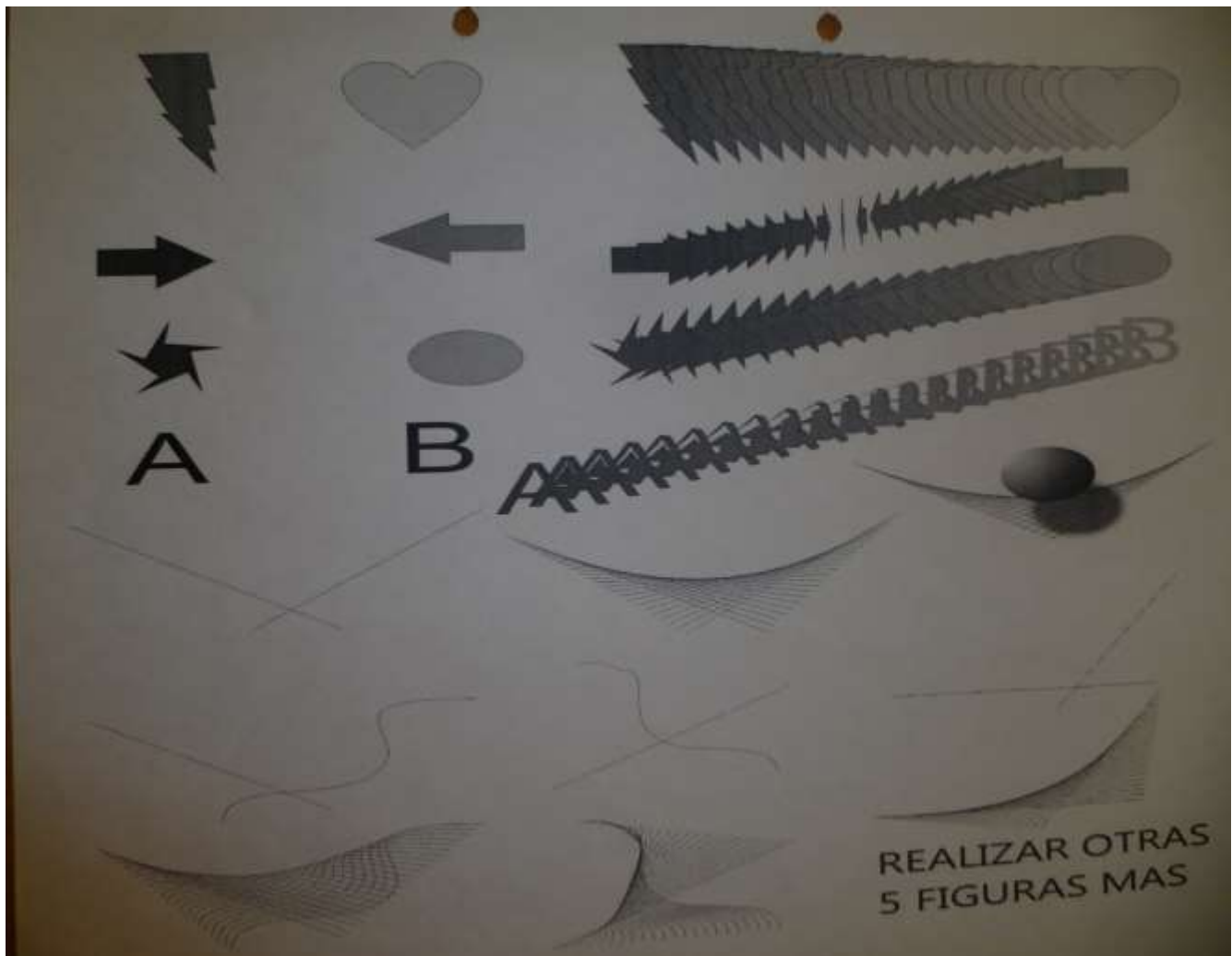
Compusis de Colombia
Sede Ibagué Carrera 5 # 27-84
PBX: 266 90 00 - 266 90 03

El alumno hará la práctica total en el computador. Debe mostrar el trabajo a los

monitores o al docente, los cuales le harán una firma de aceptación de esa actividad. Después debe dibujar una de las caras del volante y escribir pasó a paso sobre el manejo de herramientas y como desarrollo esa cara del volante

pasos pasos y manejo de las herramientas.

CLASE 6



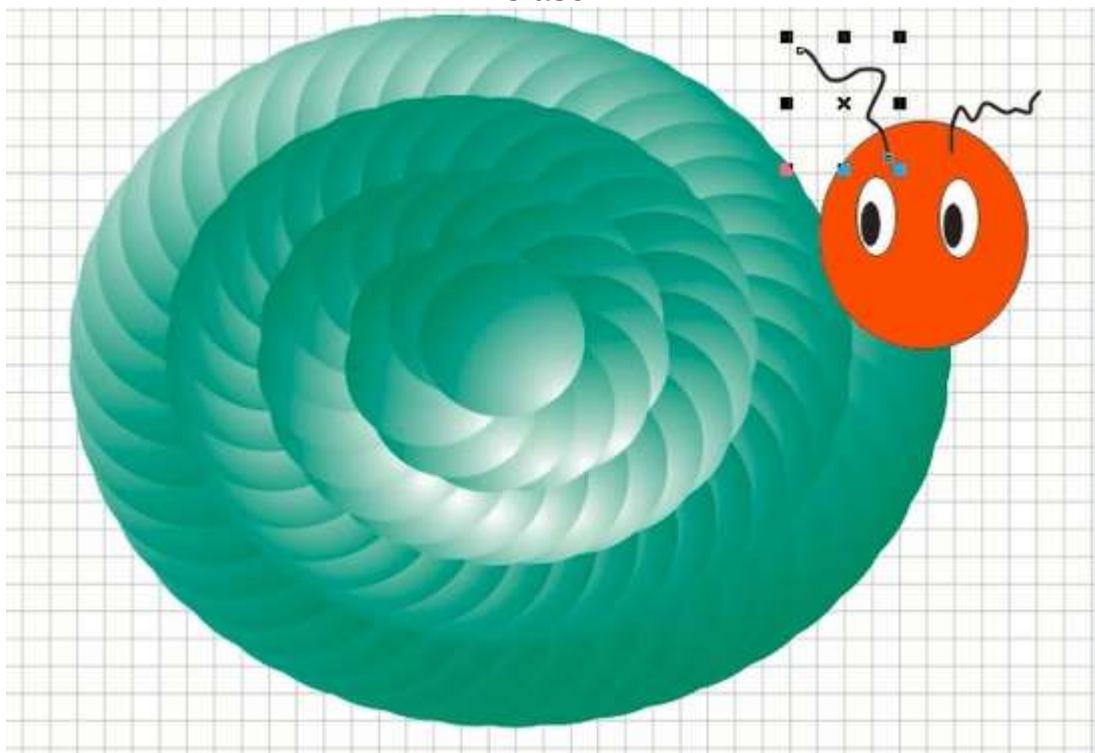
Escriba los pasos que hizo, que herramientas uso, como las uso, errores, problemas y

dudas:

Opcional:

Use otras figuras círculos, polígonos , u otros. Utilice estos efectos. Escriba los pasos que hizo, que herramientas uso, como las uso, errores, problemas y dudas:

Clase 7



El alumno observara con detenimiento el video TALLER EFECTOS ESPECIALES. El video muestra el efecto mezcla y la realización del dibujo que usted observa actualmente.

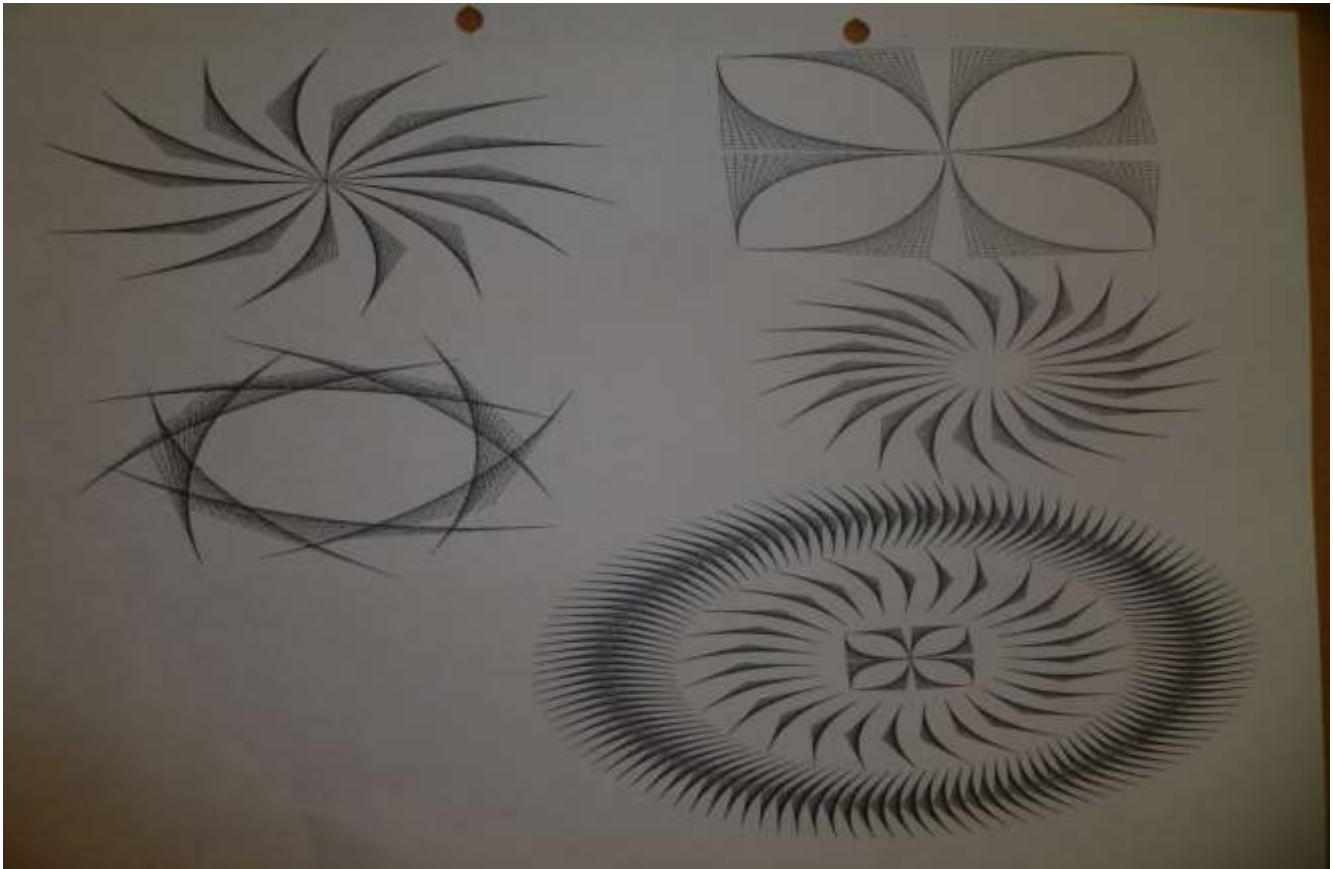
Debe realizar algo semejante como practica en el computador. Hara el dibujo en su cuaderno y pasos como lo realizo

Trabajo adicional

Realizar otro dibujo diferente al anterior para verificar aspectos de los procesos de mezclas avanzadas y observar creatividad de las destrezas de los estudiantes. El dibujo final se hara en el cuderno y los monitores de la clase tomaran evidencia fotográfica de cada trabajo.

CLASE 8

En el video de TALLER EFECTOS ESPECIALES se encuentran los proceso para hacer algunas figuras del grafico a realizar. Las figuras que faltan con su creatividad , su conocimiento y destrezas podemos realizarlas.



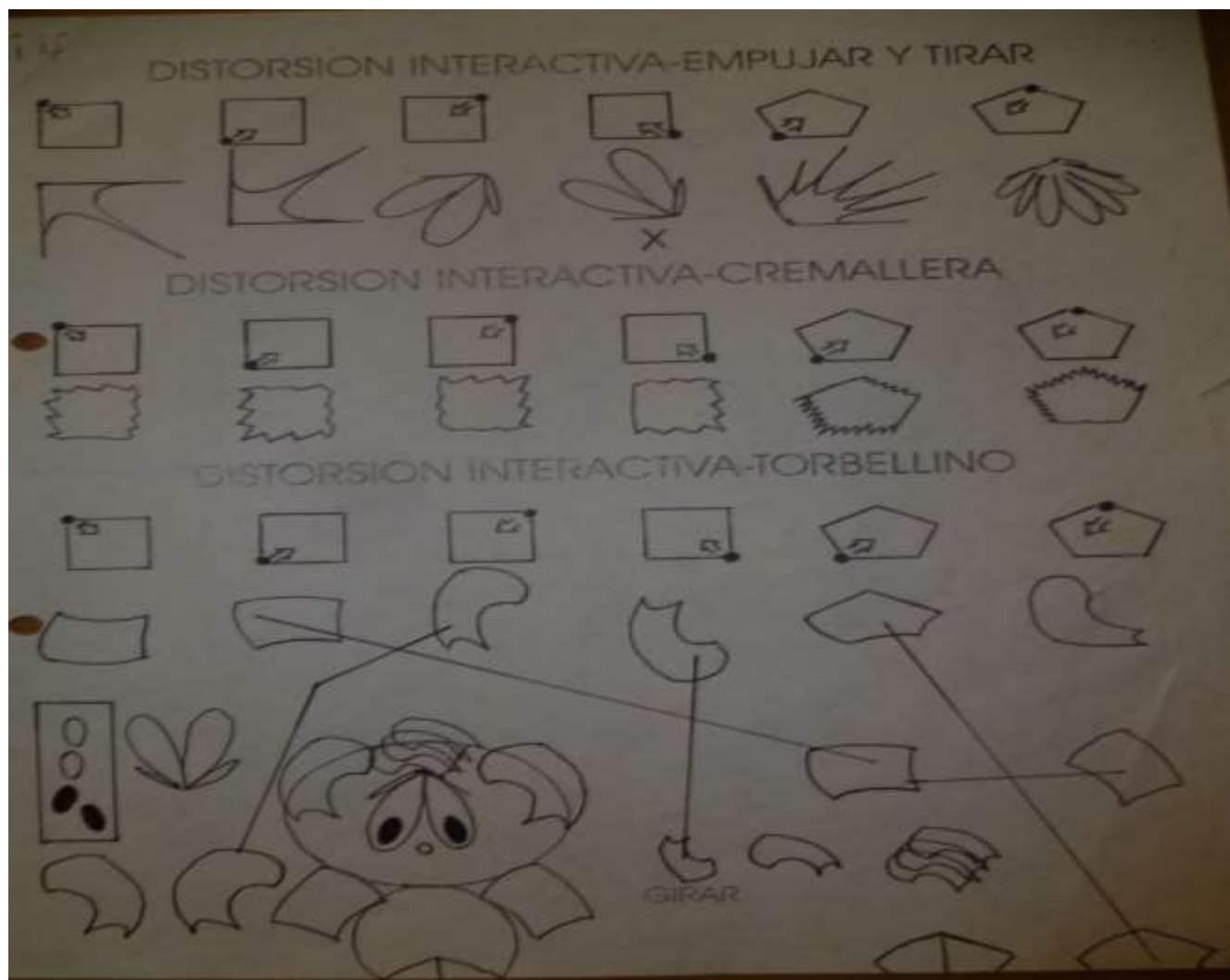
Escriba los pasos que hizo, que herramientas uso, como las uso, errores, problemas y dudas:

Opcional:

Use otras figuras círculos, polígonos , u otros. Utilice estos efectos. Escriba los pasos que hizo, que herramientas uso, como las uso, errores, problemas y dudas:

CLASE 9

En el video de TALLER EFECTOS ESPECIALES se encuentran los proceso para hacer algunas figuras del grafico a realizar. Las figuras que faltan con su creatividad , su conocimiento y destrezas podemos realizarlas.



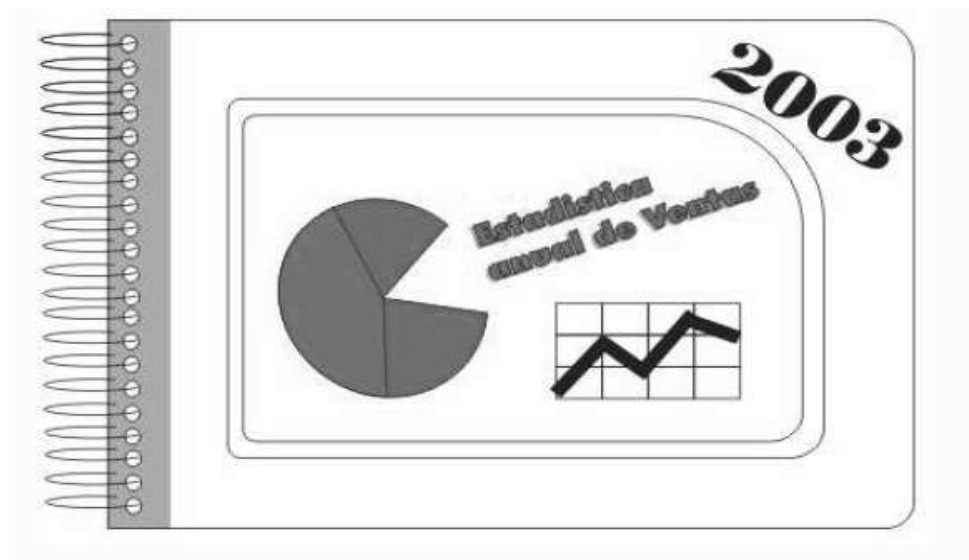
Escriba los pasos que hizo, que herramientas uso, como las uso, errores, problemas y dudas:

Opcional:

Use otras figuras círculos, polígonos , u otros. Utilice estos efectos. Escriba los pasos que hizo, que herramientas uso, como las uso, errores, problemas y dudas:

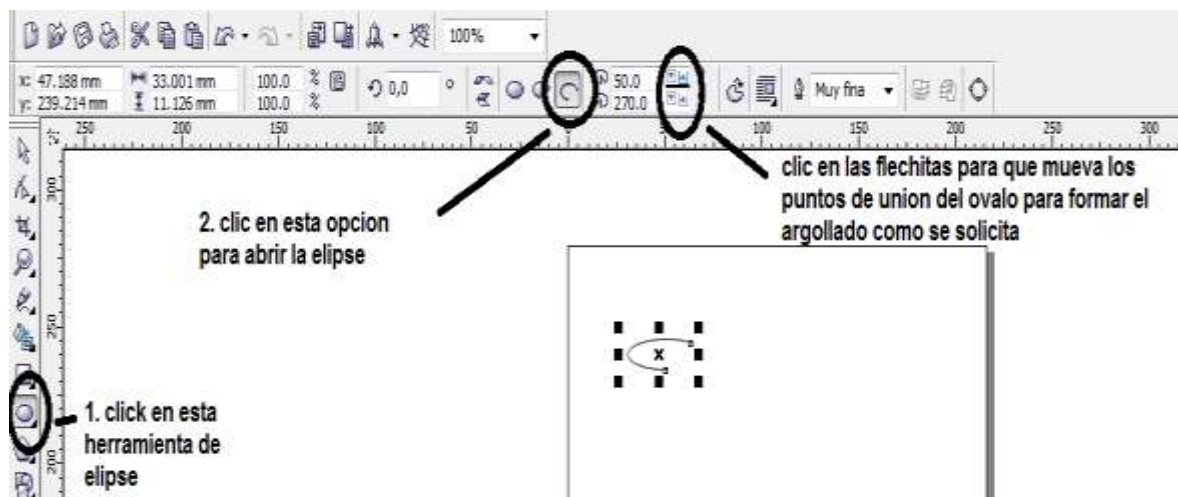
CLASE 10

CIRCULOS – ELIPSES Y PERFILADO DE OBJETOS



EL ARGOLLADO DEL CUADERNO:

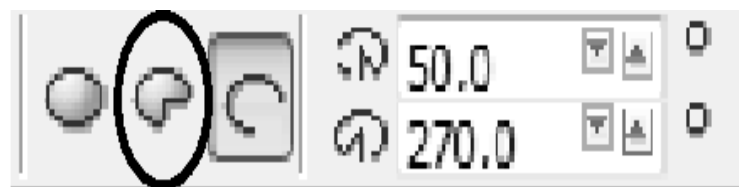
Clic en la herramienta ELIPSE. Clic en la cuadrícula y sostenido hasta hace un ovalo.



CIRCULO CON SECTORES

Clic en la herramienta elipse.

Clic en la barra de propiedades



Clic en la opción que esta en la la cuadrícula y arrástrelo para formarlo. Seleccionar el elipse con la herramienta selección (flecha blanca). Click sobre la equis(x) aparece los giros y

grafica.Clic en gire la pieza.

RECTANGULO CON PUNTA



REDONDEADAS

Haga un rectángulo. En la parte superior en la barra de propiedades aparecerá como esta en la grafica unos cuadrados con valor cero. Primero clic en el candado para abrirlo. Quedan las puntas libres. Y clic en las flechitas y vera que se redondea la punta según desee.

Trabajo alterno para aquellos que ya terminaron todos los ejercicios





¿QUÉ APRENDÍ?

Saber y hacer

Recuerde que el alumno deberá:

Hacer el dibujo en computador y los monitores le firmaran como realizado.

El alumno en el cuaderno deberá dibujar la figura y explicarla como sustentación de la practica

El docente revisara las firmas de practica y la sustentacion escrita. También se revisa firmas entradas y salidas las cuales se colocaran en todas las clases.

Si muestra la practica con la firma de los monitores tiene un 2,5. Si hace la parte de sustentación con el dibujo de la grafica y los pasos a paso de cada figura obtendrá otro 2,5 para una nota final de 50.

Si hay evaluación escrita u oral o en computador , la nota obtenida ira para el saber. Esta nota es la sustentación de su trabajo realizado y del conocimiento que aprendio del manejo del programa.

SER

Concepto	Puntos
RESPONSABILIDAD	10

COMPROMISO	10
CUMPLIMIENTO	10
Rekursividad de la tecnología	20
TOTAL	50