

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

SEDE: A JORNADA: Tarde

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

FECHA DE DISEÑO: 30 de marzo

DISEÑADA Y PROPUESTA POR EL DOCENTE: Alexander Romero

FECHAS DE DESARROLLO POR LOS ESTUDIANTES: Segundo trimestre

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 los acontecimientos más relevantes en la historia de las consolas para videojuegos
2. Comprende los conceptos mínimos en evolución de las consolas para videojuegos

REFERENTE CONCEPTUAL: para este caso, el estudiante observará y leerá la secuencia de imágenes frente a la historia y evolución de las consolas de videojuegos, posteriormente, realizará las actividades descritas a continuación.

METODOLOGÍA:

Para el desarrollo de la actividad observaremos y leeremos la siguiente secuencia de imágenes:

***** Evolución e historia de las consolas para videojuegos *****



--- Actividad --- Segundo trimestre

Primero, cree una infografía que permita observar la evolución, generaciones y datos relevantes en la historia de las consolas y videojuegos.

¿Qué es una infografía...? Es una representación gráfica que resume o sintetiza un tema para comprenderlo mejor, los componentes más importantes de una infografía son:

1. Título de la idea o tema
2. Texto simple, palabras o frases clave
3. Imágenes y figuras que ayudan a comprender el tema

¿Podemos ver algunos ejemplos?

Ejemplo 1

Ejemplo 2

PIENSA VISUALMENTE
visual thinking / concept drawing 1
HACER GARABATOS, MISMAMENTE...)

QUÉ → "Garabatear es hacer trazos espontáneos que nos ayuden a pensar." (Sunni Brown)
Quien sabe escribir, sabe dibujar.
...Y a explicar ideas y conceptos.

PARA QUÉ → PARA APRENDER
Lo que importa es la idea, no el dibujo.
Aprendemos reteniendo la información de cuatro maneras:
1. VISUAL 2. AUDITIVA 3. LECTOESCRITORA 4. KINESTÉSICA

Hacer garabatos utiliza **TODAS** ellas. Por eso el dibujo es un gran aliado del pensamiento.

PARA QUÉ → PARA APRENDER
Mapa de empatía (xPLANE): VER, OIR, SENTIR, ESFUERZOS, RESULTADOS, DECIR.

CÓMO → **IDEAS PARA HACER GARABATOS**
"La línea más difícil de dibujar es la primera". (Dan Roam)
Diferentes pesos y tamaños de letra
JERARQUÍA VISUAL

ELEMENTOS DE UNA NOTA VISUAL
TEXTO, IMAGEN, ESTRUCTURA

IDEA
Dibuya ideas. Menos es más. Objetos sencillos. Metáforas visuales. Personas: el hombre-estrella (David Sibbet), la mujer-ochó. Marcos y globos. Conectores. Topos. Líneas.

"Los garabatos son un lenguaje visual universal!" (Irina Potacheva)

PENSAR
RECORDAR - CREAR - COMPRENDER
EXPLICAR

No tienes disculpa... ¡Piensa visualmente!
Néstor Alonso educ@comTIC

Segundo, con base a las imágenes donde se muestra la evolución de las consolas y videojuegos, quizás tu experiencia en el manejo de consolas selecciona tres de las que más te hayan impactado y completa el siguiente cuadro:

	Nombre	Ventajas	Desventajas	¿Cómo la imaginas en 10 años?, ¿podrías dibujar tu propuesta...?
1.				
2.				
3.				

Fecha de entrega: ***

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

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

RECURSOS: para el desarrollo de esta guía se empleará una secuencia de imágenes la cual contextualiza de manera breve la historia y evolución de las consolas para videojuegos.

ACTIVIDAD PARA TRABAJAR EN FAMILIA: para el trabajo en familia respondamos los siguientes interrogantes:

1. ¿Considera que la evolución de las consolas para videojuegos contribuye a la creación de computadores más veloces?, ¿por qué?
2. ¿Por qué en nuestro país no diseña consolas para videojuegos? ¿Qué hace falta?