	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA CENTRO FORMATIVO DE ANTIOQUIA – CEFA</b> “Que vuestra luz resplandezca”		
	Resolución 16284 del 27 de noviembre de 2002 / NIT: 811017377-8 - DANE: 105001000108		
	Área: Tecnología e Informática - Emprendimiento	Asignatura Tecnología e Informática -Emprendimiento	Intensidad Horaria: 2h semanales
	Maestro: Fabián Hernández Gallego	Correo Electrónico: fabian.hernandez@cefa.edu.co	Fecha Elaboración: 21/01/2020
	Medio de Entrega: Virtual		
Estudiante:	Grado:	Especialidad:	Grupo:

Grado	Grupos:		
11	<b>11AL, 11MT, 11C1,2,3</b>		
Competencia			
-Integrar de forma eficaz conocimientos, destrezas y actitudes para ser capaz de movilizar de forma integrada para actuar eficazmente ante las demandas de un determinado contexto.			
Fase del Modelo Pedagógico	Actividades para desarrollar	Fecha de entrega	Criterios de evaluación
<b>Conceptualización</b>	Argumenta la solución que se presentan con el surgimiento de nuevas tecnologías a una situación concreta	Próxima recogida de talleres	<b>Se tendrá en cuenta la conceptualización y construcción del usuario en un ambiente de aprendizaje virtual pertinente.</b>
<b>Aplicación</b>	Realiza análisis con los diferentes conceptos y principios de la tecnología a una situación planteada		

#### EXPLICACIÓN – DESCRIPCIÓN DE LA TEMÁTICA A TRABAJAR:

- Manual de guía para uso de Google Classroom, que le permitirá construir el perfil como estudiante en el área de Tecnología e Informática – Emprendimiento y otras áreas que utilizan esta herramienta.

TEMA: acceder y utilizar Google Classroom.

DESEMPEÑO:

- Accede y utiliza responsablemente técnicas de trabajo con herramientas virtuales.

Tiempo para la ejecución: 2 horas

**Saberes previos:** Manejo del correo electrónico institucional.

- Explicación del tema:*

#### *Google Classroom*

Es un servicio web educativo gratuito desarrollado por Google. Forma parte del paquete de G Suite for Education, que incluye Documentos de Google, Gmail y Google Calendar.

Concebida en sus inicios como una forma de ahorrar papel, entre sus funciones está simplificar y distribuir tareas, así como evaluar contenidos. Permite la creación de aulas virtuales dentro de una misma institución educativa, facilitando el trabajo entre los miembros de la comunidad académica. Además, sirve como nexo entre profesores, padres y alumnos agilizando todos los procesos de comunicación entre ellos.

Para poder utilizarlo es necesario disponer de una cuenta de Google, aunque no es necesario descargar ninguna aplicación, todo está totalmente al alcance del usuario conectado a Internet.

#### 1. Menú

Aquí encontrarás un calendario, una lista de tareas pendientes, tus clases y mucho más.

#### 2. Tablón

Aquí es donde verás las comunicaciones entre estudiantes y profesores.

#### 3. Trabajo de clase

Podrás crear materiales educativos, asignar deberes y hacer preguntas a la clase.

#### 4. Personas

Se guarda toda la información relativa a los estudiantes que forman parte de la clase. Puedes quitar a un alumno de la clase virtual cuando quieras.

#### 5. Calificaciones

Con Google Classroom también puedes poner nota a las tareas.

#### 6. Ajustes de clase

Puedes cambiar la configuración de la clase y acceder fácilmente a otros servicios de Google.

#### 7. Código de la clase

Los alumnos deberán introducir este código para unirse a la clase.

#### 8. Tema

Puedes personalizar la interfaz de cada clase con una imagen de archivo o una propia.

#### 9. Fecha de entrega próxima

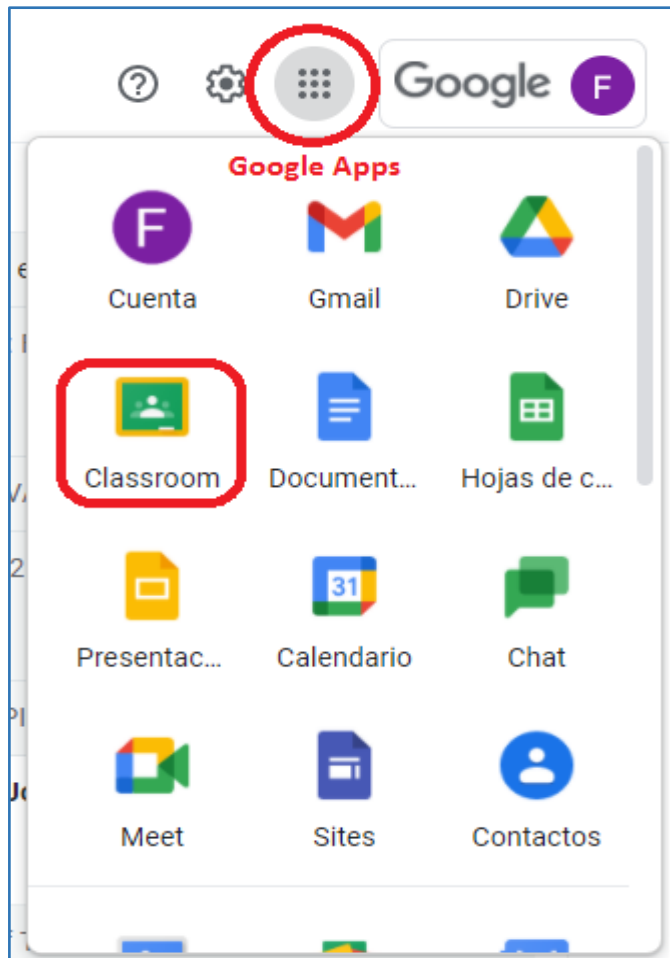
Los alumnos encontrarán aquí una lista de todos los deberes pendientes.

#### 10. Publicaciones

Puedes compartir archivos, enlaces y tareas con la clase.

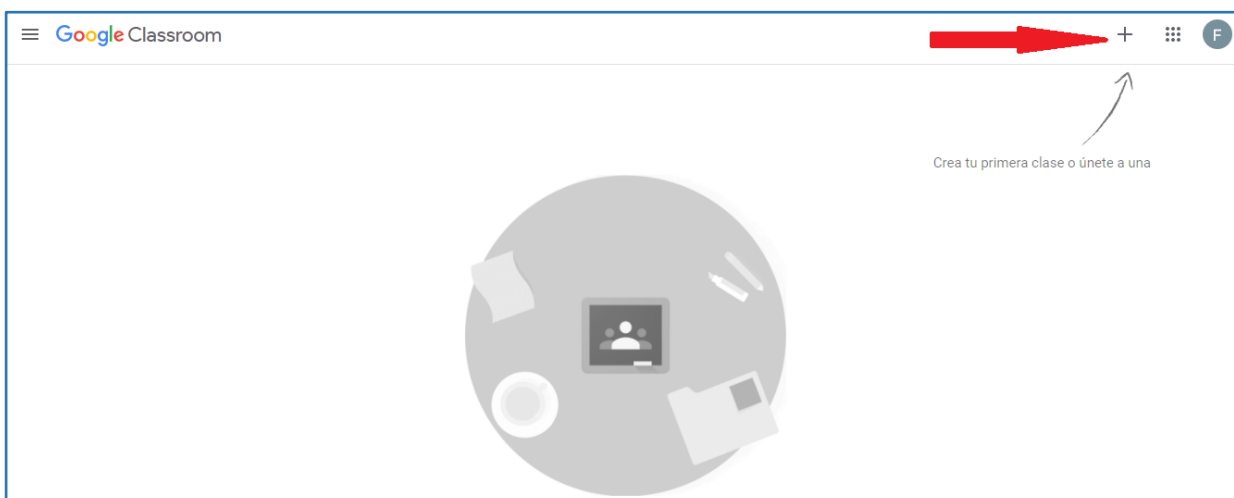
### Acceder a Classroom

Classroom pertenece a las aplicaciones de Google como son Gmail, Google Drive, entre otros, por lo tanto, se puede ingresar desde la página principal de Google o estando dentro de alguna de las aplicaciones anteriormente mencionadas, en el icono de Google Apps localizado en la parte superior derecha.



Al dar clic en la aplicación nos mostrará una bienvenida, con una breve explicación de esta y la cuenta con la que estamos accediendo, clic en continuar.

La página principal estará en blanco ya que no tendremos ninguna clase al principio, para esto tendremos que hacer clic en el icono de símbolo +, donde podremos inscribirnos a una clase o crear una clase. Así mismo en esta página principal veremos todas nuestras clases a las que estemos inscritos y es donde podremos ingresar a cada una de ellas.



Para acceder a una clase, el profesor debe proporcionar el código asociado, mediante un correo el profesor les puede también enviar una invitación directa.

Unirse a la clase Unirte

Accediste como

Maria Fernanda Orozco  
mafeor@gmail.com Cambiar de cuenta

Código de la clase

Pídele a tu profesor el código de la clase y, luego, ingrésalo aquí.

Para acceder con un código de clase

- Usa una cuenta autorizada

Después de ingresar el código proporcionado por tu profesor, ya podemos visualizar la clase

Tecnología e Informática -Emprendimiento  
Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ

Novedades Trabajo en clase Personas

Tecnología e Informática -Emprendimiento  
Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ

Próximas

¡Vaya! No tienes que entregar tareas Ver todo

Anuncia algo en la clase

### Novedades

En esta pestaña se pueden crear publicaciones para que todo el grupo las visualice.

Tecnología e Informática -Emprendimiento  
Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ

Novedades Trabajo en clase Personas

Tecnología e Informática -Emprendimiento  
Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ

Próximas

¡Vaya! No tienes que entregar tareas próximamente. Ver todo

Anuncia algo en la clase

Consulta actualizaciones de la clase y comunícate con sus alumnos aquí

Entérate cuando se publiquen nuevas tareas

### Próximas

En el apartado izquierdo “Próximas” se verán los trabajos programados a entregar, como serian tareas.

The screenshot shows the 'Próximas' (Upcoming) section of a classroom management interface. The header includes 'Tecnología e Informática -Emprendimiento' and 'Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ'. The main content area features a large banner with the course title and a graphic of a diploma and medals. Below the banner, there is a 'Próximas' section with a red border containing the text: '¡Vaya! No tienes que entregar tareas próximamente.' and a 'Ver todo' button. To the right, there is a 'Anuncia algo en la clase' input field and a 'Consulta actualizaciones de la clase y comunícate con sus alumnos aquí' section with a 'Entérate cuando se publiquen nuevas tareas' option.

Si damos clic en ver todo, se mostrarán todas las tareas o trabajos que el profesor haya asignado para la clase, donde se podrán filtrar por asignación, devueltos con calificación y sin entregar.

The screenshot shows the 'Trabajo en clase' (Classwork) section. A notification box is displayed in the center with the title '¡Llegaron los filtros de temas!' and the text: 'Con estos vínculos, filtra los temas para ver uno solo en la página de Trabajo en clase. Cuando lo hagas, se expandirán todos los elementos del tema.' and an 'Entendido' button. The background shows a list of assignments, including 'Fundamentos de programación para Junior...' with a due date of '18 feb. 06...'. Other elements include 'Ver tu trabajo', 'Calendario de Google', and 'Carpeta de la clase en Drive'.

The screenshot shows the 'Pendientes' (Pending) section. The header includes 'Asignada', 'Sin entregar', and 'Completada'. The main content area shows a list of assignments with filters. The filters are: 'Sin fecha límite' (0), 'Esta semana' (0), 'Semana siguiente' (0), and 'Más tarde' (1). The assignment 'Fundamentos de programación para Juniors III' is listed with a due date of 'jueves, 18 feb.'.

### Entrega de actividades

Cuando entramos en la tarea que se tiene asignada se nos dará la información necesaria para realizarla, así como los puntos que se van a evaluar con su respectiva puntuación. En la parte derecha tendremos la opción de “agregar o crear” donde debemos de subir o crear nuestra tarea, habiendo varias opciones dependiendo de la conveniencia de cada persona. Así mismo en caso de tener dudas, se podrán enviar

mensajes privados al profesor o a la clase en general en la parte final de la página. Para terminar deberá de dar clic en marcar como completada.

Tecnología e Informática -Emprendimiento  
Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ

## Fundamentos de programación para Juniors III

FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ · 23 ene.

100 puntos Fecha de entrega: 18 feb. 06:30

Desarrollo del juego.  
Debes hacer el ejercicio con alguien más, de modo que uno de los dos hará las veces de robot y la otra persona será el programador, es decir quien dará los pasos, el reto consiste en que los pasos sean los correctos y los menos posibles.

GuiaTecnologia\_JUNGO.docx  
Word

Comentarios de la clase

Agregar un comentario de la clase...

**Tu trabajo** Asignada

✓ Informes de originalidad disponibles

+ Agregar o crear

**Marcar como completada**

Comentarios privados

Agregar un comentario pr...

**Tu trabajo** Asignada

Maria Fernanda Or... X  
Documentos de Goo...

+ Agregar o crear

**Informes de originalidad** **Ejecutar**

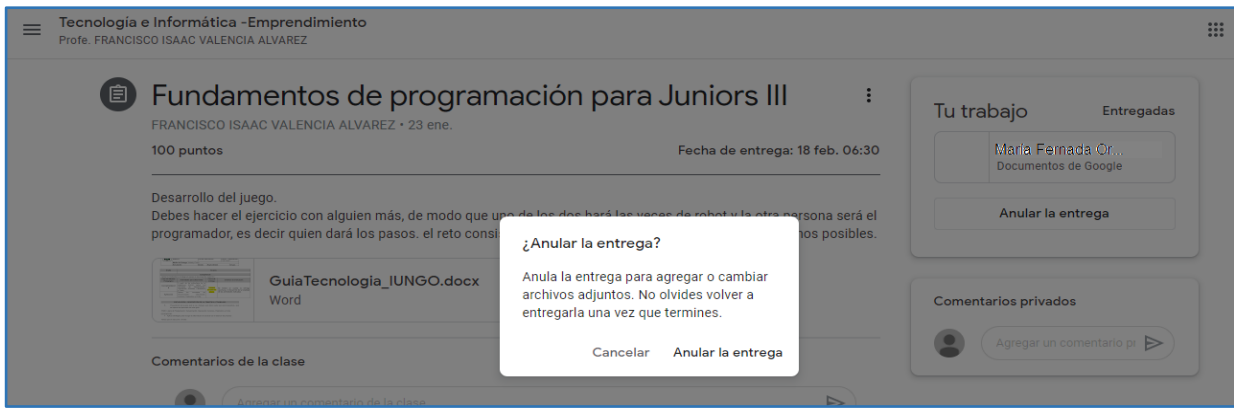
Se comparará el texto de los archivos enviados con el texto existente en la Web.  
[Más información](#)

**Entregar**

Cuando tengas los archivos de esta tarea, recuerda que debes entregarla.

Comentarios privados

En caso de ser necesario se puede hacer una corrección de la tarea entregada antes de la fecha y hora límite.



Si regresamos al apartado de **“Próximas”** veremos el documento de nuestro trabajo, así como los comentarios privados que se hicieron, siendo que también se puede ingresar en **“ver detalles”** para cualquier corrección.

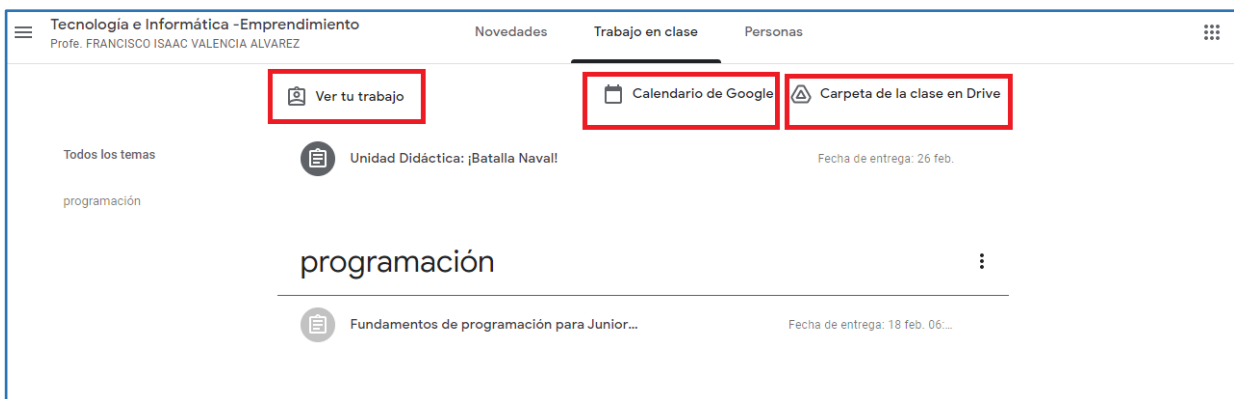
### Comparte algo con la clase

Podremos visualizar las actividades asignadas, avisos y comentarios generales, siendo su función principal un tablón de anuncios.



### Trabajo en clase

En esta pestaña podremos llevar un seguimiento de nuestro trabajo en el apartado **“ver tu trabajo”**, seguimiento en el **“Calendario de Google”** y acceso a la **“carpeta de la clase en Drive”** en la parte superior. También tendremos accesos a los vínculos del material y tareas proporcionados por el profesor.

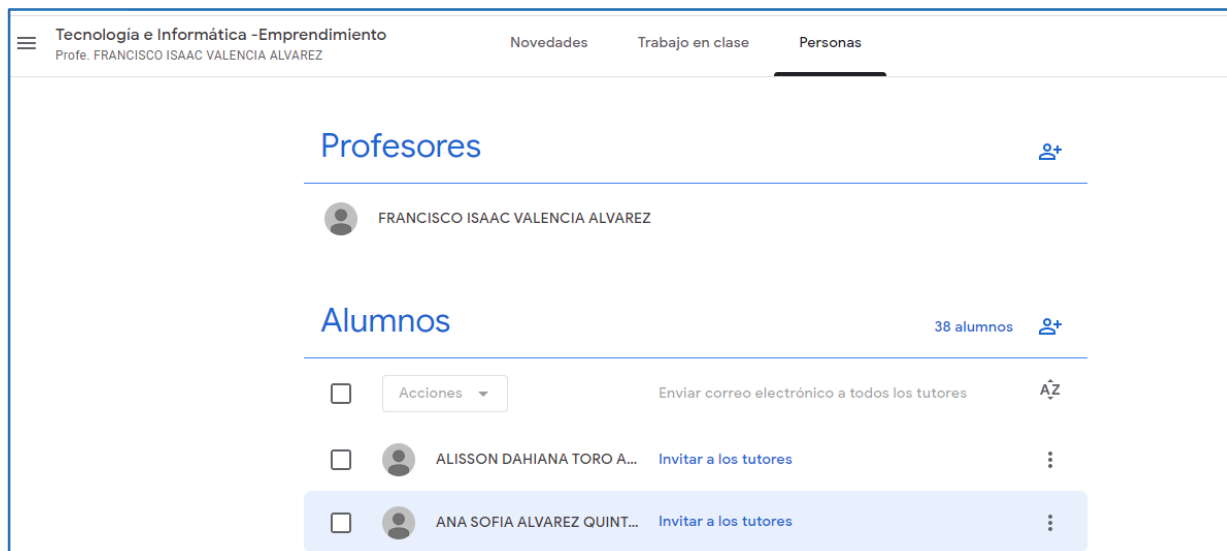


### Comentarios de la clase

En el vínculo de tareas además de ver los detalles de la misma podremos ver y realizar los comentarios de clase que se han hecho por todos los compañeros exceptuando los privados.

## Personas

En esta última pestaña podremos ver quiénes son los profesores que estar colaborando para esta clase y los compañeros inscritos en la misma.



The screenshot shows the 'Personas' tab in Google Classroom. At the top, there are navigation tabs: 'Novedades', 'Trabajo en clase', and 'Personas'. The page title is 'Tecnología e Informática -Emprendimiento' by 'Profe. FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ'. Under the 'Profesores' section, the teacher 'FRANCISCO ISAAC VALENCIA ALVAREZ' is listed. The 'Alumnos' section shows '38 alumnos' and a list of students with checkboxes and action buttons. The first student listed is 'ANA SOFIA ALVAREZ QUINT...' with an 'Invitar a los tutores' button.

**MATERIAL COMPLEMENTARIO** (lecturas, videos, presentaciones, audios, link, etc.): Este material es de revisión opcional para las estudiantes, en caso de requerir mayor profundización en la temática.

<https://youtu.be/votexDqZrhs> ---Como activar y usar la cuenta de Classroom

<https://www.youtube.com/watch?v=EicVQuWfMcA> ---Tutorial Google Classroom para alumnos

## RECOMENDACIONES GENERALES DEL DOCENTE:

- Recuerda entregar las actividades en Classroom si tienes conexión o en la Institución educativa CEFA si te has inscrito en la entrega de trabajos en físico
- Debes entregar sólo la solución del ejercicio en hojas marcadas con tu nombre, grado, grupo y nombre de la docente (Puede ser esta misma, o si requieres de otras, adjuntarlas y asegurarte que estén marcadas)
- En caso de presentar alguna dificultad en la realización de las actividades debes pedir apoyo por medio del correo electrónico del docente que lo puedes encontrar en el encabezado de esta guía.
- Cada una de las comunicaciones emitidas, debe estar establecida en el marco del respeto.
- Abrazos, ánimo y recuerden que siempre es más importante aprender que entregar actividades.