



Profesor	Juan Ramírez	Área	Tecnología e Informática – Emprendimiento / Educación financiera.
Grado	<b>Pensar 6°7°</b>	Período	<b>3</b> Planes de nivelación
Temáticas	<i>Introducción a la programación, Impacto El impacto ambiental de algunas tecnologías, Competencia básica de programación, Actualidad financiera.</i>		

## Sección I: Informática


1. (0.6) Investigar que son **algoritmos de programación** y luego hacer un ejemplo

## Sección II: Cambio climático

2. (0.6) Hacer un **cuadro sinóptico** sobre el impacto ambiental del Internet.

## Sección III:

### (0.6) Sección I: Introducción a los lenguajes de programación

3. (0.6) El estudiante debe crear un programa en  el día de la sustentación.
4. (0.6) En presencia del docente, deberá escoger un **personaje** que se desplace y emita sonidos.

## Sección IV Tecnología

5. Hacer una **línea del tiempo** en medio pliego de cartulina desde la primera **revolución industrial** hasta la cuarta.

## Sección IV Financiera

6. (0,6) Enumerar el paso a paso para poder usar el sistema

# Bre-B

## NOTA:

- 1) Taller sin sustentar no tiene valides
- 2) Nota máxima 3.0