ASIGNATURA:	**INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA**	**GRADO:**	SEXTO
PERÍODO:	PRIMERO	**AÑO:**	2019
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

PLAN DE MEJORAMIENTO GRADO SEXTO

Temas

- La historia del Computador – la historia del internet
- Dispositivos externos del Pc - Tipos Software
- El escritorio - el explorador de Windows.
- Correo electrónico - búsqueda de información
- Mapas mentales – línea de tiempo
- Tecnología y medio ambiente

RUTA DE APRENDIZAJE...

1. Diseñe un libro acordeón y escriba en el fichas técnicas con las partes externas del computador, la cual debe tener su respectivo nombre, dibujo señalando sus partes y su función:
   a. Hardware, Computador, dispositivos externos, , dispositivos de entrada (E), dispositivos de salida (S) y dispositivos de entrada y salida (E/S)
   b. Pantalla, Mouse con sus click y su scroller, Teclado con sus señalando sus 5 zonas, CPU, Impresora, Plotter, scanner, Parlantes, Diadema, Webcam, Disco duro extraíble y memoria USB
2. Haga un trabajo escrito en hojas blancas que tenga portada y que esté bien presentado
   a. Investigue que es un mapa mental, enumere los pasos a seguir para su diseño y

finalmente lo que se debe tener en cuenta al momento de crearlo y luego realice 1 mapas mentales con las idea central de "software" en el cual contenga la siguiente información:

- Que es un software
- Explique los 3 tipos de software (aplicación, programación y sistema)
- Según el costo hay software libre y propietario
- Qué es un malware.

b. Qué diferencia hay entre escritorio de Windows y explorador de Windows con relación a sus funciones

c. Dibuje el escritorio de Windows señalando sus 2 partes (barra de tareas y fondo del escritorio) y sus componentes; (escriba la utilidad)

- Fondo del escritorio: iconos, accesos directos, gadgets
- Barra de tareas: botón de inicio, zona de acceso rápido, zona de tareas y zona de notificación

d. Defina el siguiente vocabulario: icono, acceso directo, panel de control, papelera de reciclaje, archivo, carpeta

e. Investigue que es una línea de tiempo y como se diseña, para su aplicación diseñe una línea de tiempo que presente la Investigación de la historia del computador recuerde que debe ser en orden cronológico, además debe tener una imagen alusiva y un breve resumen, tenga en cuenta incluir: el Abaco, la Regla de Cálculo, la Pascalina, la máquina de Babbage, la Máquina Analítica, el Eniac, el Edvac, Mark 1 y las 6 generaciones.

f. Diseñe un mapa mental que ilustre todo lo relacionado con el correo electrónico, tenga en cuenta decir: la utilidad del correo electrónico, que compone una dirección de correo, cuales son los proveedores del correo electrónico y cuál es la estructura del correo electrónico.

g. Diseñe un mapa mental sobre buscadores, debe ilustrar la siguiente información: Qué es un buscador de información en la web, explica los 3 tipos de buscadores (motores de búsqueda, metabuscadores y directorios)dando ejemplos de ellos mostrando su utilidad

h. Diseñe una línea de tiempo sobre la historia del internet, recuerda que es en orden cronológico, con imágenes y breves descripciones; que no se te olvide nombrar los siguientes momentos: Arpanet, creación del email (@), primer protocolo (TCP/IP), creación de DNS, creación de WWW y HTML, primer navegador (mosaic), yahoo, blogs, google, Wikipedia, Facebook, youtube, twitter, la primera Tablet, iphone y wasap

3. Diseñe un plegable que visualice las ventajas y desventajas del impacto de la tecnología sobre el medio ambiente para esto le invito a ver el video TECNOLOGIA Y MEDIO AMBIENTE - Ventajas y desventajas. Recuperado en el link https://www.youtube.com/watch?v=WTy-dH9LtRg

"Un hombre que se permite malgastar una hora de su tiempo...

No ha descubierto el valor de la vida"

Charles Darwin

METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

Especificaciones de entrega:

1. Por medio del diseño de herramientas de aprendizaje como el libro acordeón, el plegable, los mapas mentales y las líneas de tiempo el estudiante representa ideas de un tema de forma visual que ayuda a tener un aprendizaje significativo para sus vidas
2. Por medio del trabajo escrito de investigación el estudiante aprende no solo a investigar sino a entregar trabajos bien presentados, teniendo en cuenta la ortografía, los márgenes y aplicando normas apa
3. Redacte una introducción al comienzo de su trabajo donde diga a grandes rasgos el contenido de su trabajo; y luego, redacte una conclusión al final, donde evalué su aprendizaje durante la realización del taller y finalice enumerando tres compromisos para mejorar su trabajo en clase

en el área de informática y tecnología. **Nota:** Se debe entregar 2 elementos; libro acordeón y trabajo escrito	
RECURSOS: Cuaderno de notas, secuencias didácticas del área de Informática y Tecnología, internet, hojas, colores, regla	
OBSERVACIONES: Entregar personalmente ya que se harán unas preguntas de forma oral para verificar su trabajo y aprendizaje (las preguntas serán del mismo taller)	
FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO: Tercera semana del segundo periodo	**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** Tercera semana del segundo periodo
NOMBRE DEL EDUCADOR(A) Jimena González Orozco	**FIRMA DEL EDUCADOR(A)**
FIRMA DEL ESTUDIANTE:	