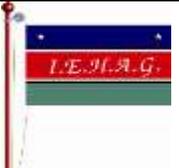


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: TALLER DE NIVELACIÓN – INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA 6°</b>		Versión <b>01</b>	<b>Página</b> 1 de 3

<b>ASIGNATURA:</b>	<b>INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>GRADO:</b>	<b>SEXTO</b>
<b>PERÍODO:</b>	<b>PRIMERO</b>	<b>AÑO:</b>	<b>2018</b>
<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</b>			

<b>TALLER DE NIVELACIÓN GRADO SEXTO</b>	
<b>Temas</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas de la sala de computadores</li> <li>• Partes externas del Pc</li> <li>• Paint</li> </ul>	
<p><b>MANOS A LA OBRA...</b> </p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consulte en el Manual de Convivencia de su Institución Educativa cuales son las normas para el ingreso a la sala de Computadores y has un plegable con esta información. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Recuerda hacer en la primera hoja una presentación de su colegio, de usted y del contenido de su plegable con una imagen alusiva al contenido del plegable</li> <li>b. Y en las demás hojas distribuye las normas y a cada una de ellas, le diseña un dibujo alusivo a la norma.</li> <li>c. Nota: recuerde no dejar espacios en blanco esto desmejora la calidad de su producto.</li> </ol> </li> <li>2. En su cuaderno de tecnología y bien presentado cada elemento del pc, el cual debe tener su respectivo dibujo y su función consulte: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Computador</li> <li>b. Partes externas</li> <li>c. Pantalla</li> <li>d. Mouse con sus click y su scroller</li> <li>e. Teclado con todas partes divididas en zonas</li> </ol> </li> </ol>	

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: TALLER DE NIVELACIÓN – INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA 6°</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 2 de 3</b>

- f. CPU
  - g. Impresora
  - h. Parlantes
  - i. Diadema
  - j. Webcam
3. Trabajo en Paint
- a. Entre a Paint y realice un dibujo libre guárdelo para ser entregado a la profesora
  - b. Y luego en su cuaderno explique cuales herramientas de Paint utilizo para realizar su dibujo y cuál fue la función de cada una de ellas

*“Si te rindes cuando las cosas se empiezan a ponerse difíciles...  
nunca lograrás nada que valga la pena”*

*Anónimo*

### METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

Especificaciones de entrega:

1. Realice el plegable en hojas tamaño carta
2. Colocarle a su cuaderno un diseño que diga “Nivelación”
3. luego pegar el plegable
4. desarrollar el taller de investigación allí.
5. Realice los talleres prácticos en paint
6. Redacte una Conclusión en el cuaderno, donde evalué su aprendizaje durante la realización del taller y finalice enumerando tres compromisos para mejorar su trabajo en el área.

**Nota:** Se debe entregar 3 elementos; Plegable pegado al cuaderno, el cuaderno y el archivo de Paint.

**RECURSOS:** Cuaderno de notas, secuencias didácticas del área de Informática y Tecnología encontradas en el blog <http://www-mimejor-eva.blogspot.com.co/>, internet

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: TALLER DE NIVELACIÓN – INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA 6°</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 3 de 3</b>

**OBSERVACIONES:** Entregar personalmente ya que se harán unas preguntas de forma oral para verificar su trabajo y aprendizaje (las preguntas serán del mismo taller)

<b>FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO:</b> Segunda semana del mes de febrero del 2018 (viernes 09 de febrero de 2018)	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN:</b> Primera clase después de la entrega
<b>NOMBRE DEL EDUCADOR(A)</b> Jimena González Orozco	<b>FIRMA DEL EDUCADOR(A)</b>
<b>FIRMA DEL ESTUDIANTE:</b>	