



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ
PUMAREJO
Virtud – orientación y ciencia



Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

Fecha: 9
noviembre 2016

Actividades complementarias de superación - ACES

Grado: 6°

Área:
Tecnología

Docente(s): Edgar Darío Vallejo Muñoz

Área: Tecnología e Informática Grado: Sexto

competencia

- Reconocimiento de los principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.
- Reconocimiento del funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.
- Establecimiento de estrategias para soluciones tecnológicas a problemas en diferentes contextos.
- Relación de la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad..
- Identificación y solución de problemas a través de procesos tecnológicos.
- Gestión de la información.
- Cultura digital , fundamentos generales del Microsoft office , Word básico y power point
 - Argumentar el origen del área de emprendimiento de acuerdo con la ley 1014

INDICADORES DE DESEMPEÑO

1. Análisis y exposiciones de las razones por las cuales la evolución de técnicas Y procesos, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.
2. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar los procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información).
3. Análisis y aplicación de las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos.
4. Identificación de los programas y las ventana principal del Word y power point
5. Participación con los compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos En tecnología
6. Argumentación del origen del área de emprendimiento teniendo en cuenta la ley 1014.

Observaciones generales:

..

Talleres de recuperación

Define con tus propias palabras

1. ¿Qué es hardware y software?
2. Escribe y dibuja tres ejemplos de dispositivos periféricos.
3. ¿Qué es un sistema operativo?
4. ¿Cuáles son los sistemas operativos más utilizados?

5. ¿Qué es una aplicación? Da tres ejemplos
6. ¿Qué es un procesador de texto?
7. ¿Cuáles procesadores de texto existen?
8. ¿Qué son los accesorios del sistema operativo Windows?
9. ¿Cuáles accesorios del sistema operativo Windows son los más utilizados? Menciona 5
10. Realiza la siguiente sopa de letras y busca la definición de cada una de las palabras que encuentres.

TALLER N°2

HARDWARE Y SOFTWARE

1. Son elementos del software del computador
 - . teclado, impresora
 - . programas, aplicaciones, iconos
 - . Ninguna de las anteriores
2. ¿De las siguientes acciones cuales permiten crear una carpeta o directorio?
 - . clic derecho, nuevo, archivo office
 - . clic derecho, nuevo, acceso directo
 - . clic derecho, nuevo, carpeta
3. Que es windows?
 - . Es un Sistema Operativo
 - . Es una ventana
 - . Ninguna de las anteriores
4. Formatear un disco significa:
 - . No altera el contenido
 - . Borra su contenido
 - . Lo destruye.
5. ¿Qué es el computador?
 - . Es un dispositivo electrónico que sirve jugar y hacer tareas
 - . Es un dispositivo electrónico que solo almacena datos.
 - . Es un dispositivo electrónico que acepta entradas, procesa datos, los almacena y produce salidas.
6. ¿Qué es paint?
 - . Aplicación del computador para crear texto
 - . Aplicación del computador para crear dibujo
 - . Ninguna de las anteriores.
7. ¿Qué es Word?
 - . Significa palabra en español.
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear diapositivas.
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear texto
8. ¿Qué es Power Point?
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear texto.
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear hojas de cálculo y realizar operaciones matemáticas.
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear diapositivas.
9. ¿Qué es Excel?
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear diapositivas.
 - . Es un componente de microsoft office sirve para crear hojas de cálculo y realizar operaciones matemáticas
 - . Ninguna de las anteriores.

10. La primera pantalla que nos aparece una vez se haya cargado el sistema operativo con el cual vamos a trabajar en nuestro computador se llama:

- . Google
- . Escritorio
- . Windows

11. Microsoft Word es un software de aplicación, y Según sus características se clasifica dentro del grupo de programas:

- . De Comprensión de archivos
- . De Presentaciones
- . De Procesadores de texto

12. ¿Cuál es la principal función de un computador?

- . Facilitar el trabajo a los usuarios
- . Realizar documentos
- . Corregir errores

PERIODO 2

TALLER N°3

PROCESADOR DE TEXTO

Realiza un documento en Word, letra Arial, tamaño 12, respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es un procesador de texto?
2. ¿Qué procesadores de texto se pueden encontrar?
3. Realiza un cuadro comparativo entre software y hardware. No copiar y pegar de Internet.

PERIODO 3

TALLER N° 4

VIDEO HISTORIA DE LAS MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS

1. ¿Por qué los seres humanos construyeron máquinas?
2. ¿Cuáles fueron los primeros materiales que se utilizaron para construir herramientas?
3. ¿Cómo se llamaba el personaje clave en la evolución de las máquinas y herramientas?
4. ¿Cuál fue la fuente de energía que permitió el impulso de la industria ferroviaria y otras máquinas?
5. ¿Cuál fue el descubrimiento del ingeniero Frederick Winslow Taylor?

TALLER N° 5

MATERIALES, MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS

Buscar información sobre la historia de las máquinas, leerla y escribir un pequeño resumen en un texto de Word, letra times new roman, tamaño 14, color negro. Enviar al correo del curso: tigradosexto@outlook.com

TALLER N° 6

INVENTOS CON MÁQUINAS SIMPLES

Busca en Internet ejemplos de inventos con máquinas simples (poleas, ruedas, plano inclinado, palancas) e inventa algo que ayude a solucionar una necesidad de desplazar algo en tu casa o colegio.

TALLER N° 7

VIDEO: 20 INVENTOS QUE CAMBIARON EL MUNDO

1. ¿Cuáles son esos 20 inventos que cambiaron el mundo?
2. ¿Cómo eran las primeras aspiradoras?
3. ¿Para qué sirve un GPS?
4. ¿Quién fue el inventor del bombillo?
5. Menciona un mal uso que se le ha dado al reloj

6. ¿Qué piensas de la utilización de algún invento para hacerle daño a otros?
7. ¿Cuál fue el invento que dio origen a los dispositivos musicales que conoces hoy?
8. ¿Cómo crees que era la vida de las personas antes de estos grandes inventos?
9. ¿Cuál crees que es el más grande aporte del computador y la Internet a los seres humanos?
10. ¿Cuál es el invento que salva vidas?
11. ¿Cuál es la finalidad del invento número 1?

1. Valoración: Verificación de los objetivos de aprendizaje propuesto. Contempla un:

- Hacer 30% (realización y presentación del taller según los criterios determinados por el docente)
- Saber 60% (Sustentación – El estudiante debe demostrar los conocimientos adquiridos)
- Ser 10% (actitud del estudiante en el proceso. Puntualidad, asistencia, disposición en la presentación de las actividades de la materia. compromiso entre otros)

2. Observaciones generales:

- Presentar el trabajo en hojas de block.
- Tener en cuenta buena letra y ortografía.
- Entregar el taller en la fecha estipulada.
- Prepararse para la sustentación del taller presentado.

La asesoría se realizará el día lunes 21 de noviembre de 11:15 a 12:40

La sustentación del taller será el día miércoles 23 de noviembre 11:15 a 12:40