



NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____ GRUPO: _____

Asignatura: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Realiza las siguientes actividades de apoyo con el objetivo de alcanzar los indicadores de desempeño del 1° periodo.

Indicadores de Desempeño a alcanzar:

- Conceptualiza términos básicos de informática.
- Identifica innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubica y explica en su contexto histórico.
- Explora cada uno de los componentes internos de la computadora, los identifica y establece su función.

REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES

1. Define los siguientes términos:
 - a. Tecnología
 - b. Técnica
 - c. Computadora
 - d. Informática
 - e. Hardware
 - f. Software
 - g. Dispositivo de entrada
 - h. Dispositivo de salida
2. Describa el funcionamiento y dibuje 3 grandes inventos tecnológicos que cambiaron el mundo.
3. Realizar un cuadro comparativo entre las 3 generaciones de la computadora:
 - a. Primera generación
 - b. Segunda generación
 - c. Tercera generación
4. Dibujar una computadora y señalar los principales componentes, dispositivos de entrada y dispositivos de salida. Explicar la función de cada uno de los dispositivos que conforman la computadora.
5. Por medio de un dibujo identifica los grupos de teclas que tiene un TECLADO
6. Dibujar la Ventana de Windows señalando sus 5 partes principales y explicar la función de cada una de ellas.

NOTA: RECUERDE SI TIENE DUDAS, ACLARARLAS CON EL DOCENTE ENCARGADO, PUES DEBE PRESENTAR SUSTENTACIÓN SOBRE LOS TEMAS TRATADOS.



NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____ GRUPO: _____

Asignatura: **EMPRENDIMIENTO**

Realiza las siguientes actividades de apoyo con el objetivo de alcanzar los indicadores de desempeño del 1° periodo.

Indicadores de Desempeño a alcanzar:

- Comprende que el éxito de unas buenas relaciones humanas e interpersonales son claves para el desarrollo integral de la persona.

REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES

1. Definir los siguientes términos:
 - a. Cultura
 - b. Emprendedor
 - c. Emprendimiento
 - d. Empresarialidad
 - e. Formación para el emprendimiento
 - f. Plan de negocios
 - g. Mentalidad emprendedora
2. Elaborar un cuento de mínimo 2 páginas de cuaderno, con su respectivo dibujo coloreado, donde aparezcan los términos descritos en el punto 1 (resaltar las palabras).
3. Escribir la biografía de dos personajes históricos que hayan tenido una mentalidad emprendedora. Explicar por qué estos personajes tuvieron esa mentalidad emprendedora y cómo alcanzaron sus metas.
4. Por medio de una historieta cuenta la historia de algún emprendimiento que conozcas en el entorno familiar.
5. Por medio de un dibujo representa la mentalidad emprendedora de un joven de tu edad en su vida cotidiana.

NOTA: RECUERDE SI TIENE DUDAS, ACLARARLAS CON EL DOCENTE ENCARGADO, PUES DEBE PRESENTAR SUSTENTACIÓN SOBRE LOS TEMAS TRATADOS.