

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID <i>“Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso”</i> 	CÓDIGO: GA-EC-F-06
	Versión: 4
	Fecha vigencia: 07/02/2022
TALLER	
	Página: 1 de 2

APOYO DIDÁCTICO	<input type="checkbox"/>	AUSENCIA	<input type="checkbox"/>	PLAN DE MEJORA	<input checked="" type="checkbox"/>	RECUPERACIÓN	<input type="checkbox"/>
FECHA		PERIODO				3	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE							
GRADO	Sexto	GRUPO	6°1-6°2-6°4				
DOCENTE	Yeison Tangarife Morales	ASIGNATURA	Tecnología e Informática				

I. COMPETENCIA

1. Identifica en artefactos principios científicos y técnicos.
2. Conoce en la historia de la tecnología en informática sus hechos significativos
3. Aplica normas de seguridad en la utilización de artefactos

II. ACTIVIDADES:

1. Lee la siguiente situación:

Paola tiene una foto de un viaje que realizó con su mamá y su papá; y quiere enseñársela a todos sus familiares, a sus amigos. Después de pensarlo, ella ha decidido usar sus redes sociales para publicar y compartir su foto.

Responde lo siguiente:

- ¿Qué quiere hacer Paola?
- Si estuvieras en una situación similar a la de Paola, ¿tomarías la misma decisión que ella? ¿Por qué?
- Según lo visto en clase ¿a qué tipo de peligro se ve expuesta Paola con su acción?
- ¿Consideras que las redes sociales son seguras? ¿Por qué?
- ¿Qué medidas de seguridad debe de tener Paola a la hora de publicar la foto que ella publicó?

2. Resuelve la siguiente sopa de letras.

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID <i>"Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso"</i> 	CÓDIGO: GA-EC-F-06
	Versión: 4
	Fecha vigencia: 07/02/2022
TALLER	
	Página: 2 de 2

K	Q	Z	Y	C	J	C	J	V	D	N	D	C	Y	T	CREATIVIDAD
U	Y	I	N	J	P	Y	I	R	J	L	Y	B	F	B	ECONOMIA
V	C	L	N	P	Y	M	E	M	P	L	E	A	D	O	EMPLEADO
Y	E	D	A	D	I	V	I	T	A	E	R	C	Z	C	EMPRESA
O	X	M	P	E	E	F	M	U	H	O	G	R	E	N	EQUIPO
Q	I	Y	W	U	D	P	A	Z	V	A	E	Ñ	M	O	ESFUERZO
Z	T	H	T	M	Q	I	E	I	I	U	W	V	P	I	EXITO
Z	O	Z	I	F	M	I	S	N	F	N	U	X	R	S	FUTURO
U	U	Y	Z	O	L	I	N	S	D	Q	K	D	E	A	IDEA
G	O	F	N	T	O	D	E	J	D	E	A	M	S	P	INDEPENDENCIA
U	Ñ	O	U	N	P	I	G	T	V	T	N	E	A	S	NEGOCIO
P	C	X	N	T	I	R	O	V	L	Ñ	Q	C	J	J	PASION
E	N	V	P	O	U	P	C	I	M	T	P	K	I	M	PROYECTO
W	D	H	W	R	Q	R	I	D	A	O	T	V	J	A	VISION
U	K	O	T	C	E	Y	O	R	P	T	L	K	M	F	

Elabora un cuento mínimo de una página con su respectivo dibujo coloreado, donde aparezcan las palabras de la sopa de letras.

3. Responde lo siguiente:

- Menciona 5 cualidades que tengas, y en qué te han ayudado en tu vida hasta hoy.
- Menciona 5 defectos que tengas y, en qué te han afectado en tu vida hasta hoy.
- ¿Crees que tus cualidades te sirven para ser una persona emprendedora?
Justifica tu respuesta.
- En tus palabras define lo que es mentalidad emprendedora.
- ¿Cómo demuestras en tu vida cotidiana que eres una persona emprendedora?

III. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se revisará el taller realizado y se sustentará en los horarios establecidos.

IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Registrar en el cuaderno de tecnología.

V. BIBLIOGRAFÍA

Blog docente

<https://ytangarifem.wixsite.com/blog-profe-yeison>