
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1

ASIGNATURA/ÁREA	Tecnología e Informática	GRADO	9°
PERIODO	III	AÑO	2019
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

LOGROS/COMPETENCIAS:

Identifico artefactos basados en tecnología digital y describe el sistema binario utilizado en dicha tecnología.

Hago uso adecuado de las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico, reconociendo la importancia y el papel que juegan en la sustentación de escritos.

Asumo el papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos

Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

PLAN DE MEJORAMIENTO

1. Visita el sitio En TIC confío : <https://www.enticconfio.gov.co/glosario>, del MinTIC y en tu cuaderno define los siguientes conceptos informáticos:
 - 1.1 Griefing
 - 1.2 Bluesnarfing
 - 1.3 Phishing
 - 1.4 Gooming
 - 1.5 Cibercondría
 - 1.6 Ghost Site
 - 1.7 Sexting
 - 1.8 Spoofing
 - 1.9 Agrega otro concepto que te llame la atención y no esté en la lista anterior.
 - 1.10 Agrega otro concepto que te llame la atención y no esté en la lista anterior.

2. Elabora un comic en el cuaderno de mínimo 5 escenas donde representes un concepto de la lista anterior

3. Por favor seguir el siguiente enlace y después de observar la animación <https://scratch.mit.edu/projects/330569305>, responde en tu cuaderno:
 - 3.1. ¿cuántos objetos se muestran en la animación?
 - 3.2. Escribir el nombre de cada objeto y cada uno de sus disfraces
 - 3.3. ¿Cuántos fondos aparecen en la animación?

<p>3.4 Escribir el nombre de cada uno de los fondos y relacionarlos con los objetos y los disfraces de esos objetos</p> <p>3.5 ¿Para qué se utiliza el objeto de la casa?</p> <p>3.6.¿A través de qué evento se va a la explicación de las bananas?</p> <p>4. Elabora en tu cuaderno el boceto con la secuencia de animación y cambio de escenario para una propuesta de tabla periódica interactiva en Scratch con mínimo 5 cambios de escenario. Además se debe incluir cambios de disfraz, manejo de variables para el nombre del usuario y mínimo tres preguntas de conocimiento indicándole al usuario si acierta o no.</p>	
<p>METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN</p> <p>El estudiante desarrollará el plan de mejoramiento y entregará a la profesora las evidencias físicas y digitales, las cuales serán valoradas de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno con los puntos 1, 2, 3 (valor 20%) • Animación en Scratch (puntos 5 y 6) en publicación de EDMODO como comentario a este plan de mejoramiento (valor 30%) • Sustentación del plan de mejoramiento tendrá un valor del 50%. 	
<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencias didácticas en plataforma EDMODO y cuaderno de los estudiantes • Publicaciones realizadas por los compañeros del grado en EDMODO • Apuntes del estudiante 	
<p>OBSERVACIONES</p> <p>Tener presente que los puntos 1,2, y 3 se elaboran en el cuaderno y el puntos 4 se publica como comentario a este plan de mejoramiento en EDMODO <i>desde la cuenta propia del estudiante.</i></p>	
<p>FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO</p> <p>Primera y segunda semana del mes de noviembre /2019</p>	<p>FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN</p> <p>Segunda semana del mes de noviembre/2019</p>
<p>NOMBRE DEL EDUCADOR(A)</p> <p>Yazmín Eliana Cifuentes Osorio</p>	<p>FIRMA DEL EDUCADOR(A)</p>
<p>FIRMA DEL ESTUDIANTE</p>	<p>FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA</p>