

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

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

**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><b>METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN</b></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"> <li>• Cuaderno con los puntos 1, 2, 3 (valor 20%)</li> <li>• Animación en Scratch (puntos 5 y 6) en publicación de EDMODO como comentario a este plan de mejoramiento (valor 30%)</li> <li>• Sustentación del plan de mejoramiento tendrá un valor del 50%.</li> </ul>	
<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secuencias didácticas en plataforma EDMODO y cuaderno de los estudiantes</li> <li>• Publicaciones realizadas por los compañeros del grado en EDMODO</li> <li>• Apuntes del estudiante</li> </ul>	
<p><b>OBSERVACIONES</b></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><b>FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO</b></p> <p>Primera y segunda semana del mes de noviembre /2019</p>	<p><b>FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN</b></p> <p>Segunda semana del mes de noviembre/2019</p>
<p><b>NOMBRE DEL EDUCADOR(A)</b></p> <p>Yazmín Eliana Cifuentes Osorio</p>	<p><b>FIRMA DEL EDUCADOR(A)</b></p>
<p><b>FIRMA DEL ESTUDIANTE</b></p>	<p><b>FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA</b></p>