# Plan de Acción

**No. 1**

**Tema**: nivelación de temáticas.

**Propósitos**: reconocer los avances que ha tenido la informática a lo largo de la historia por medio de actividades que permitan la interacciona de los estudiantes del grado sexto

**Descripción de las actividades**

**Antes**: por medio de una lluvia de ideas se realiza un sondeo de conocimientos previos sobre la evolución de la informática a lo largo de la historia

**Durante:** se observa un video que permite identificar los avances que ha tenido la informática a lo largo de la historia. <https://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY>

**Después:** se aclaran dudas y se resuelven interrogantes

**Evaluación:**

Se resolverán las siguientes preguntas

1. ¿Qué es un Abaco?
2. ¿En qué año fue creada la máquina de Blaise Pascal y que funciones realizaba?
3. ¿Cómo se introducían los datos a la máquina de charles Babbage?
4. ¿Quién invento la máquina para censar la población de Estados Unidos?
5. ¿Qué creación hizo el profesor Howard Aiken?
6. ¿En qué año fue creada la primera computadora programable?
7. ¿Qué se inventó en el año 1958?
8. ¿Cómo surgieron los microprocesadores?
9. ¿Qué paso con las tarjetas perforadas?

* ¿Qué nueva ciencia surge

**Recursos:** computador y tablero.

**N 2**

**Tema**: Partes del computador

**Propósitos**: Identificar las partes del computador y su funcionamiento en la vida cotidiana

**Descripción de las actividades**

**Antes**: Se explicara las partes del computador y su funcionamiento por medio de imágenes

**Durante:** se ingresa a una de las plataformas del Aula virtual de aprendizaje (calameo) y se explora lo que se debe resolver, donde se dan las instrucciones claras para resolver el taller.

**Después:** se resuelve las actividades del libro virtual taller 1 y taller 2

**Evaluación:** se evalúa esta actividad poniendo una nota cuantitativa del trabajo realizado

**Recursos:** imágenes. Computador.

**N 3**

**Tema**: Word

**Propósitos**:

**Descripción de las actividades**

**Antes:** se les explica cómo se elige la letra en la hoja de word y como se debe guarda archivos en la computadora

**Durante:** se lee el siguiente documento

<http://informaticaeducativa00.blogspot.com.co/2015/11/dispositivos-de-entrada-y-salidas-del.html>

**Después:** Deben realizar un resumen en Word mínimo de una hoja y con signos de puntuación y guardarlo en computadora*.*

**Evaluación:** se colocara una nota cualitativa

**Recursos:** computador

**N 4**

**Tema**: Plataforma padlet

**Propósitos**: Conocer el funcionamiento y la utilidad de la plataforma edmodo.

**Descripción de las actividades**

**Antes:**Explicación de la plataforma educativa Edmodo por medio de diapositivas en power point

**Durante:** se realiza una exploración de dicha plataforma

**Después:** se responde las siguientes 3 preguntas las cuales son:

1. ¿para qué sirve?
2. ¿Qué aporta esto a tu proceso de aprendizaje?
3. ¿Quiénes la pueden utilizar?

**Evaluación:** Se llevara a cabo una socialización de la actividad

**Recursos:** Computador y memoria UBS

**N 5**

**Tema**: Calameo

**Propósitos**: Dar a conocer el funcionamiento de calameo como un recurso para el AVA

**Descripción de las actividades**

**Antes:** Se explica por medio de una lectura para que sirve calameo

**Durante:** Se observara por medio de imágenes que actividades se pueden realizar en la plataforma calameo.

**Después:** Se da a conocer que herramientas se colocaran en esta página como recursos

**Evaluación:** conversatorio de la plataforma y aclaración de dudas presentadas

**Recursos:** computador y proyector.

**N 6**

**Tema**: los materiales

**Propósitos**: conocer los diferentes materiales que ayudan al hombre en su quehacer cotidiano

**Descripción de las actividades**

**Antes:** se da una explicación sobre la importancia de los materiales y por qué son importantes para el subsistir der ser humano.

**Durante:** por medio de internet se realiza las actividades correspondientes a la sesión

**Después:** se enseña a trabajar con herramientas online interactivas

**Evaluación:** por medio de las herramientas online interactivas se evalúa el conocimiento adquirido en clase por medio de sopas de letras y juegos de ahorcadito

**Recursos:** computador

**N 7**

**Tema**: la comunicación

**Propósitos**: dar a conocer la evolución de la comunicación de la humanidad a través del tiempo y por qué es importante en la actualidad

**Descripción de las actividades**

**Antes:** se explica sobre los diferentes sistemas de comunicación actual y antiguos.

**Durante:** utilizan el banco de recursos para indagar y realizar las actividades de la sesión.

**Después:** se despejan dudas frente al tema es cuestión.

**Evaluación:** se coloca una nota cuantitativa t cualitativa teniendo en cuenta actitud y aptitud de clase.

**Recursos:** computador

**N 9**

**Tema**: Artefacto tecnológico

**Propósitos**: Opinar sobre el artefacto tecnológico en edmodo

**Descripción de las actividades**

**Antes: se le dará a cada estudiante un artefacto tecnológico**

**Durante:** Deben leer acerca de él, la información más relevante

**Después:** cada uno va a entrar a edmodo y dará a conocer a sus compañeros que leyó acerca del artefacto.

**Evaluación:** se dará una nota cuantitativa de la actividad realizada

**Recursos:** computador, plataforma educativa.

**N 10**

**Tema**: Exploración del aula virtual de aprendizaje

**Propósitos**: explorar el funcionamiento del aula virtual de aprendizaje

**Descripción de las actividades**

**Antes: Se dará a conocer el aula virtual de aprendizaje**

**Durante:** se explica el funcionamiento del aula virtual de aprendizaje

**Después:** exploración del aula virtual de aprendizaje

**Evaluación:** conversatorio acerca del aula virtual de aprendizaje

**Recursos:** computador