



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

COLEGIO REPUBLICA DOMINICANA IED SEDE A

ÁREA: Tecnología e Informática

Asignatura: Informática

Grado: Sexto 601 y 602

Docente: Fabio Moreno

Agosto 2024



Entregar cada una de las actividades programadas, clase por clase, y dentro de los tiempos definidos para cada una de las mismas. No se evaluarán actividades acumuladas por falta de responsabilidad y cumplimiento en la entrega de las mismas por parte del estudiante.

Entregar su proyecto para la TECNOFERIA completo y terminado. Si su trabajo fue elegido para esta actividad preparar su exposición realizando el material de apoyo y asegurando que su trabajo éste en condiciones óptimas para el desarrollo de la misma.

Actividad No. 1: Realizar una presentación en POWER POINT sobre los usos que estamos le estamos dando al procesador de texto (word) y entre los cuales incluya las herramientas más importantes de este programa. En la primera diapositiva usted debe incluir el nombre y el logo del colegio, la sede, la jornada, su nombre completo y el curso, así como, el tema, el nombre de la asignatura y la fecha de entrega de su trabajo completo.

Actividad No. 2

Haciendo uso del software de Publisher realizar un plegable de similar al realizado el trimestre anterior sobre los riesgos que tienen los adolescentes y personas jóvenes al utilizar las redes sociales sin supervisión de los padres de familia. Recuerde incluir algunas imágenes, los textos explicativos de cada uno de los riesgos o delitos que se pueden presentar. Los títulos deben aparecer en fuente arial 16 y en negrilla, además debe hacer uso de diferentes fuentes y colores. Los textos deben ser redactados por el estudiante. El texto debe tener por lo menos la misma extensión que el documento del trimestre anterior.

Actividad No. 3

Utilizando el software de **CANVA u otro cualquiera que se utilice para crear mapas mentales**, elaborar un **mapa mental**, en el cual incluya: las imágenes, los textos respectivos en palabras del estudiante, las palabras clave y los conectores necesarios sobre algunas aplicaciones que esta teniendo la Inteligencia artificial en diferentes campos como la medicina, la ingeniería, la educación, y otros.

Actividad No. 4

Complementar las actividades de scratch realizadas el periodo anterior. Terminarlas o realizarlas y entregar para su revisión y valoración respectiva.

Realizar un trabajo libre aplicando scratch con las herramientas trabajadas en los trimestres anteriores y explicar paso a paso cada una de las acciones que realiza el ejercicio seleccionado, incluyendo los diferentes bloques de programación.

Actividad No. 5

Haciendo uso de la hoja de cálculo (Excel), libro de trabajo No. 1 y hoja No. 1, desarrollar la siguiente tabla, utilizando cada una de las fórmulas y funciones propias de este software. Explicar los procedimientos, funciones y fórmulas empleadas una por una y de manera completa.

Código	Nombre del producto	Precio por unidad	Cantidad	Total sin IVA	Obtención del IVA 19%	Neto a pagar
10	Cereal	\$ 14.850	4			
11	Café	\$ 9.000	5			
12	Pasabocas	\$ 6.200	3			
13	Chocolate	\$ 8.200	7			
14	Garbanzo	\$ 7.500	5			
15	Frijol	\$ 6.200	6			
16	Lenteja	\$ 5.200	3			
17	Recogedor	\$ 5.200	4			
18	Trapero	\$ 7.450	9			
19	Aromatizante	\$ 2.200	3			
20	Limpiavidrios	\$ 6.500	4			
21	Desengrasante	\$ 8.600	3			
22	Limpiador	\$9.350	2			
23	Guantes aseo	\$ 4.550	5			
24	Crema dental	\$ 8.280	3			
25	Cepillo dental	\$10.200	4			
26	Seda dental	\$7.300	3			
Total						

Actividad No. 6: Ejercicio de refuerzo sobre sistemas de numeración:

Convierta los siguientes números decimales en su equivalente a binario:

1028, 769, 2132, 4098, 3821, 300, 500, 865.

Convierta los siguientes números binarios en su equivalente número decimal:

11100101, 1100011, 10000010001, 10001010101, 101111010, 10111011101.

Valoración proyecto presentado para la TECNOFERIA. Proyecto.