**PLANES COMPLEMENTARIOS DE APOYO**

**Asignatura: Tecnología e Informática Grado: Primero Periodo:** 2 **Año:** 2022

**Nombre estudiante:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**RECOMENDACIONES**

*Cada periodo el docente formula una pregunta problematizadora o situación problema relacionada con las metas de aprendizaje que le ayudan al estudiante a prepararse para sustentar sus conocimientos y niveles de competencia desde cada área. Este proceso está programado para presentarse desde* ***el 31 de mayo al 3 de junio de 2022****. El estudiante debe consultar los referentes bibliográficos citados por el docente en cada asignatura y entregar los tres productos del periodo por medio de trabajos escritos empleando normas básicas que den cuenta de las competencias adquiridas.*

1. **Pregunta problematizadora**

*¿Cómo puedo usar las TIC y las herramientas informáticas para aprender?*

1. **Metas de aprendizaje**

* Normas de convivencia
* Conceptos de tecnología e informática: objeto, herramienta y artefacto.
* Hardware y software
* Ventana de Windows
* Inicio- ejecución de programas
* Escritorio de windows: Seleccionar y mover iconos.
* Editor gráfico PAINT Elementos de un graficador Líneas y formas: Rectángulos, óvalos, polígonos,texto
* La responsabilidad en mi familia y en la escuela 9. Ciencias de la computación.

1. **Productos del periodo**
2. Dibuja una computadora ubicando en cada una de sus partes el nombre, tomando como referencia el listado que se muestra a continuación:

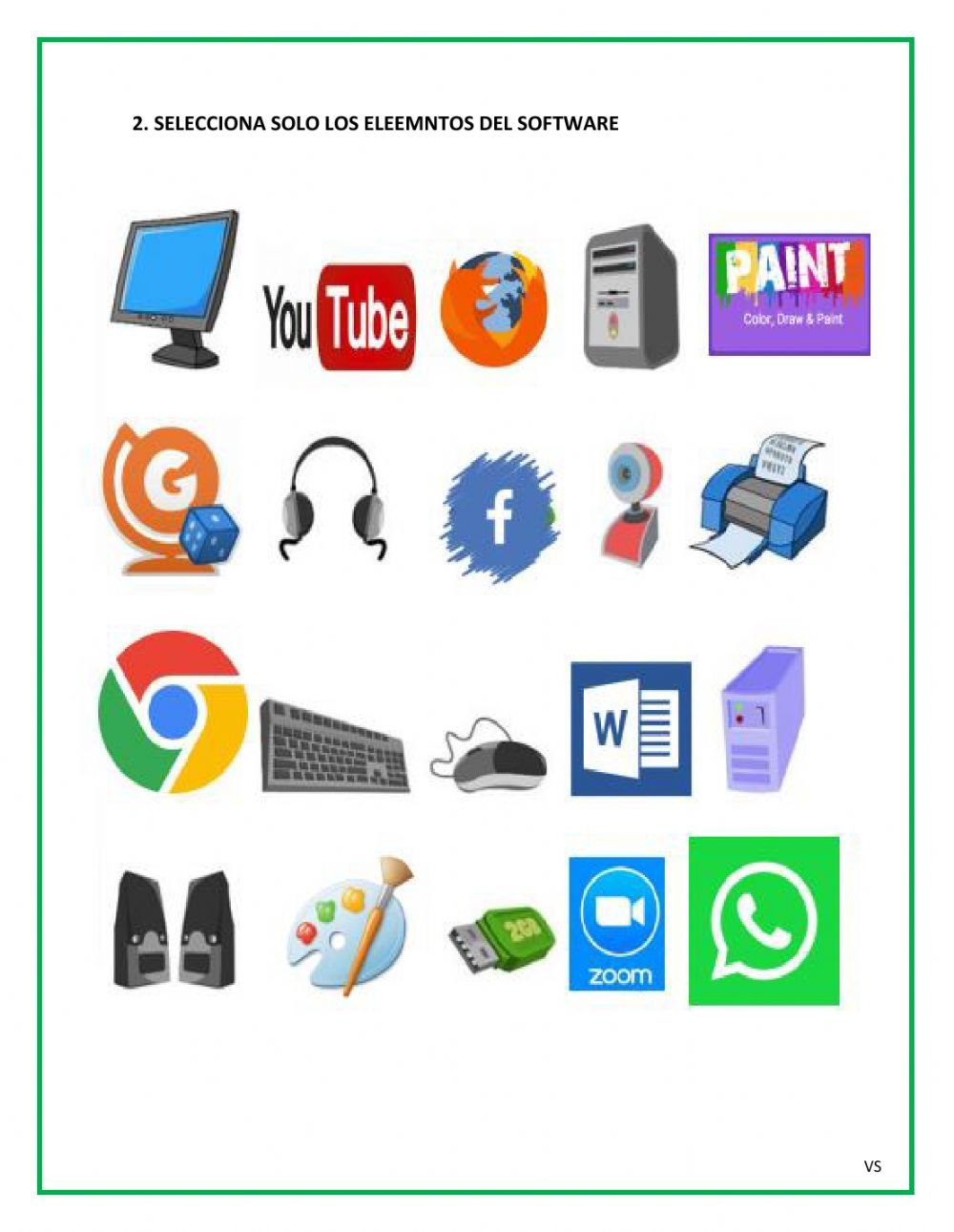
**Monitor o pantalla**

**Teclado**

**Mouse**

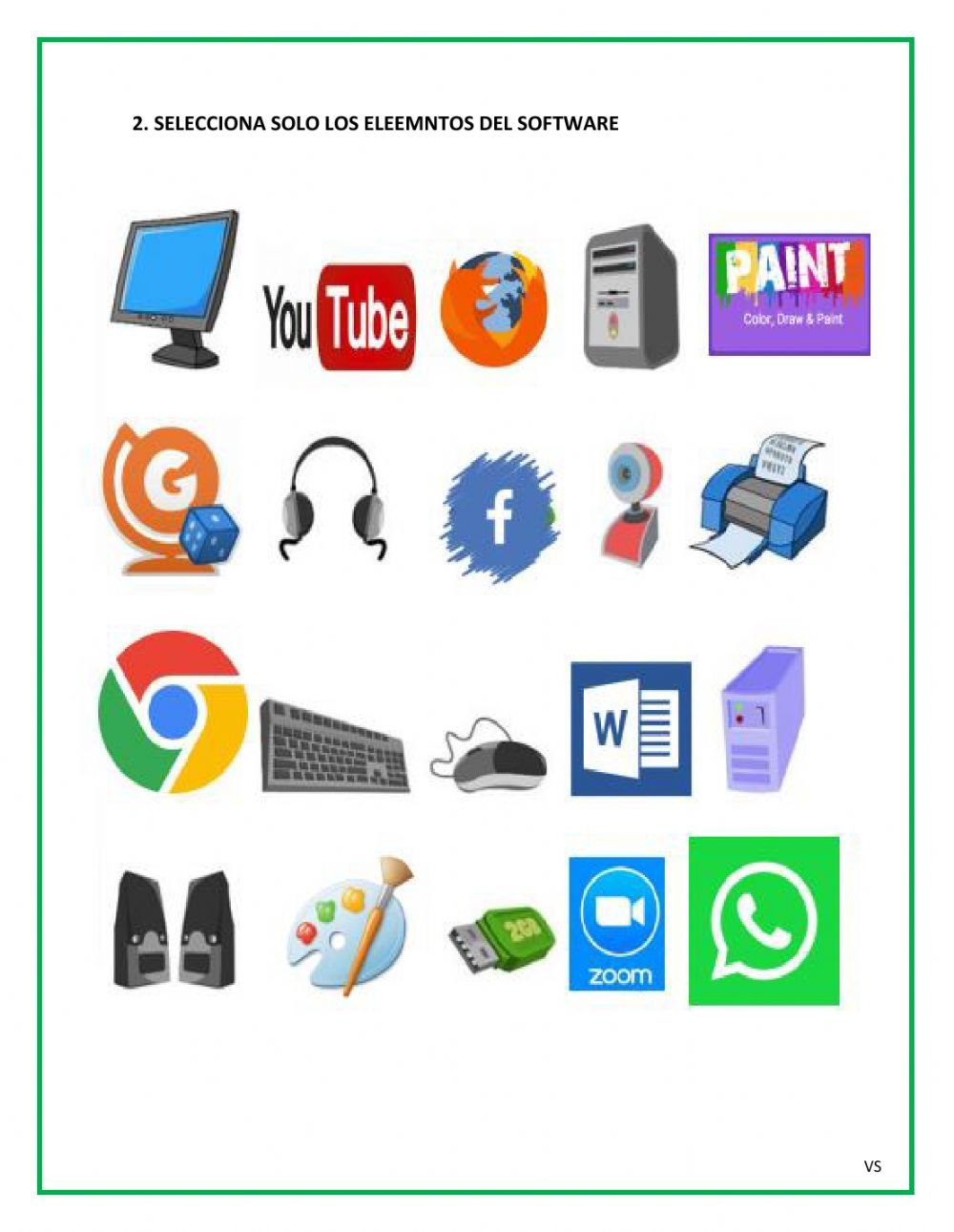
**CPU o Torre**

**Parlantes o altavoces**

1. Asocia por medio de una línea los elementos que pertenecen a hardware y a software**:**

**Software**

**Hardware**

****

1. Responde verdadero o falso la siguiente pregunta según corresponda:

*El teclado es uno de los dispositivos o periféricos más importantes de una computadora ya que nos permite ingresar datos y manipular la computadora*

****

**Falso**

**Verdadero**

1. **Dibuja en el programa Tux Paint un Mouse y ubica sus partes.**
2. **Referentes bibliográficos**

Guía de aprendizaje “Tecnología e informática”, Unidad de aprendizaje #1 del grado 1