**PLANES COMPLEMENTARIOS DE APOYO**

**Asignatura:** Tecnología e informática  **Grado:**3° **Periodo:** V **Año:** 2022

**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 el martes 22 de noviembre de 2022. El estudiante debe repasar los conceptos que se citan a continuación con ayuda de las notas de clase, el cuaderno y guías de trabajo con el fin de presentar sustentación que dé cuenta de las competencias adquiridas.*

1. **Pregunta Problematizadora**

¿Cuál es la importancia de reconocer las TIC como medio fundamental para el aprendizaje y la creación de contenidos?

1. **Metas de aprendizaje:**

* Identificar cómo Programar en Scratch: movimientos y sensores. Creación de juegos con estos elementos.
* Diferenciar coordenadas de direcciones y sensores para programar movimientos en
* objetos.
* Crear como proyecto de Scratch un programa graficador.
* Utilizar el procesador de textos para crear documentos artísticos utilizando imágenes,
* bordes de página, formas, WordArt y cuadros de texto y formatos de fuente y párrafo.
* Utilizar las diferentes herramientas de un editor gráfico para diseñar posters pedagógicos
* sobre un tema de interés social
* Utilizar software de presentaciones para crear presentaciones con diapositivas animadas
* sobre temas de interés.
* Retroalimentar conceptos adquiridos durante los diferentes periodos sobre ciencias de la
* computación.

1. **Conceptos académicos desarrollados durante el periodo**

1. Programación en Scratch: movimientos y sensores. Creación de juegos con estos elementos.

2. Actividades de repaso y afianzamiento del procesador de texto: Formatos de fuente y párrafo, imágenes, bordes y sombreados, Word Art y cuadros de texto.

3. Repaso sobre presentadores: crear presentación con diapositivas sobre tema de interés, aplicando plantillas personalizadas, animaciones y transiciones.

4. Repaso de editor de gráficos (proyecto de clase) Póster sobre tema de interés. 5. Actividades de retroalimentación sobre contenidos desarrollados en el año académico: Sopa de letras, crucigrama, completación, apareamiento y actividades prácticas en el computador.

**Referencias bibliográficas**

[**https://drive.google.com/drive/folders/1dKUEhcKhYNoR3w-Jas\_lZhbNzWOjLo\_Y**](https://drive.google.com/drive/folders/1dKUEhcKhYNoR3w-Jas_lZhbNzWOjLo_Y)

[**https://scratch.mit.edu/**](https://scratch.mit.edu/)

[**https://www.youtube.com/watch?v=gfTVg4La\_cs**](https://www.youtube.com/watch?v=gfTVg4La_cs)