**TALLER DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS DE APOYO**

**PROCESO NIVELATORIO**

**Área:** Tecnología e Informática **Grado**: 3 **Año:** 2024 - 2025

**Nombre del estudiante:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Los estudiantes que al finalizar el año lectivo hayan obtenido valoración de desempeño bajo en dos (2) área del plan de estudios y hayan asistido como mínimo a 75% de las actividades académicas, pueden ser promovidos con programación de actividades complementarias de apoyo, las cuales se presentarán en sesión programada y previamente informada antes de iniciar el año lectivo siguiente y tendrán como plazo máximo para su recuperación el primer periodo académico del mismo.*

**Observaciones Generales:**

Desarrolle el taller correspondiente al área en la cual presentó debilidades académicas, según lo muestra el informe final entregado al acudiente al final del año lectivo.

**Presentación:**

El taller debe presentarse a mano completamente diligenciado con normas A.P.A y ser sustentado el viernes 17 de enero de 2025 a las 7:00 am, donde el estudiante dará cuenta de sus conocimientos y competencias.

**PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS**

¿Cómo el buen uso de los recursos de la computadora contribuye a mejorar el aprendizaje?

¿Cómo puedo generar y almacenar información en medios electrónicos?

¿Cuál es la importancia de saber manejar software de presentaciones al momento de socializar mis proyectos e ideas?

¿De qué manera contribuye la utilización de herramientas ofimáticas al desarrollo de mi proyecto tecnológico?

¿De qué manera contribuye la utilización de herramientas ofimáticas al desarrollo de mi proyecto tecnológico?

**ACTIVIDADES:**

1. Identifica el programa que representa cada icono, escribe su nombre y para qué nos sirve:

| Icono | Nombre programa | Función |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Icono Wordpad Gratis de Simply Styled Icons |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Escribe al frente de cada icono el nombre del programa y para que nos sirve:

| Icono | Nombre | Función |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Microsoft anuncia la actualización de Windows 10 Creators como la mejor  versión para empresas | Tecnología | ComputerWorld |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

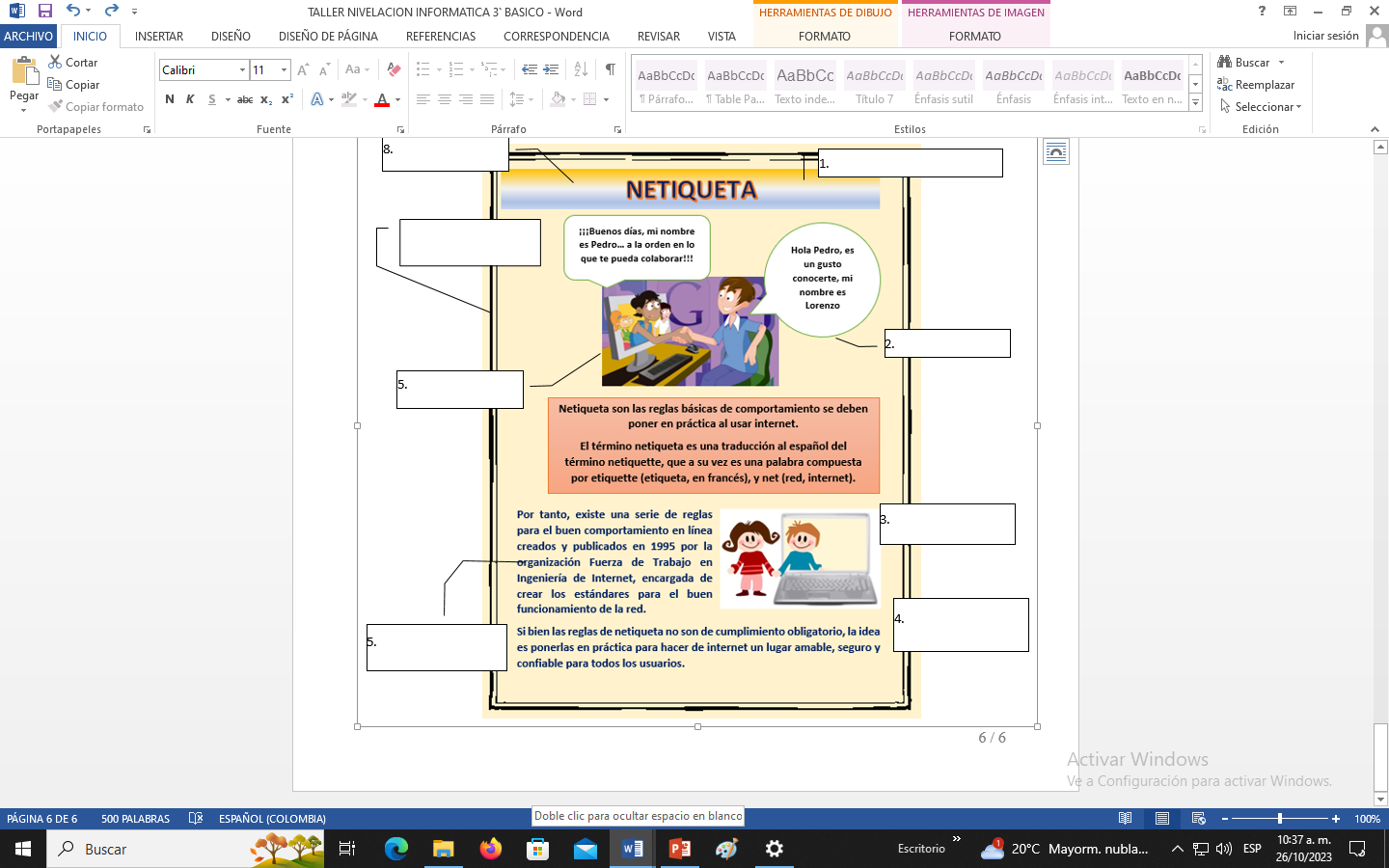
1. ¿Cuál de las siguientes unidades de medida de información equivale a un carácter, es decir, letra, espacio o símbolo?
   1. Bit
   2. Byte
   3. Kilobyte
   4. Megabyte
2. ¿Cuál es la utilidad de las herramientas tecnológicas?
   1. Evitarnos tareas cotidianas
   2. Permitir el intercambio de información, facilitar el trabajo y la vida del hombre
   3. Intercambiar información solamente
   4. Comunicarnos con otras personas.
3. Une por medio de líneas el icono del navegador con su respectivo nombre.
4. Identifica cuántas filas y cuántas columnas tiene la siguiente tabla:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

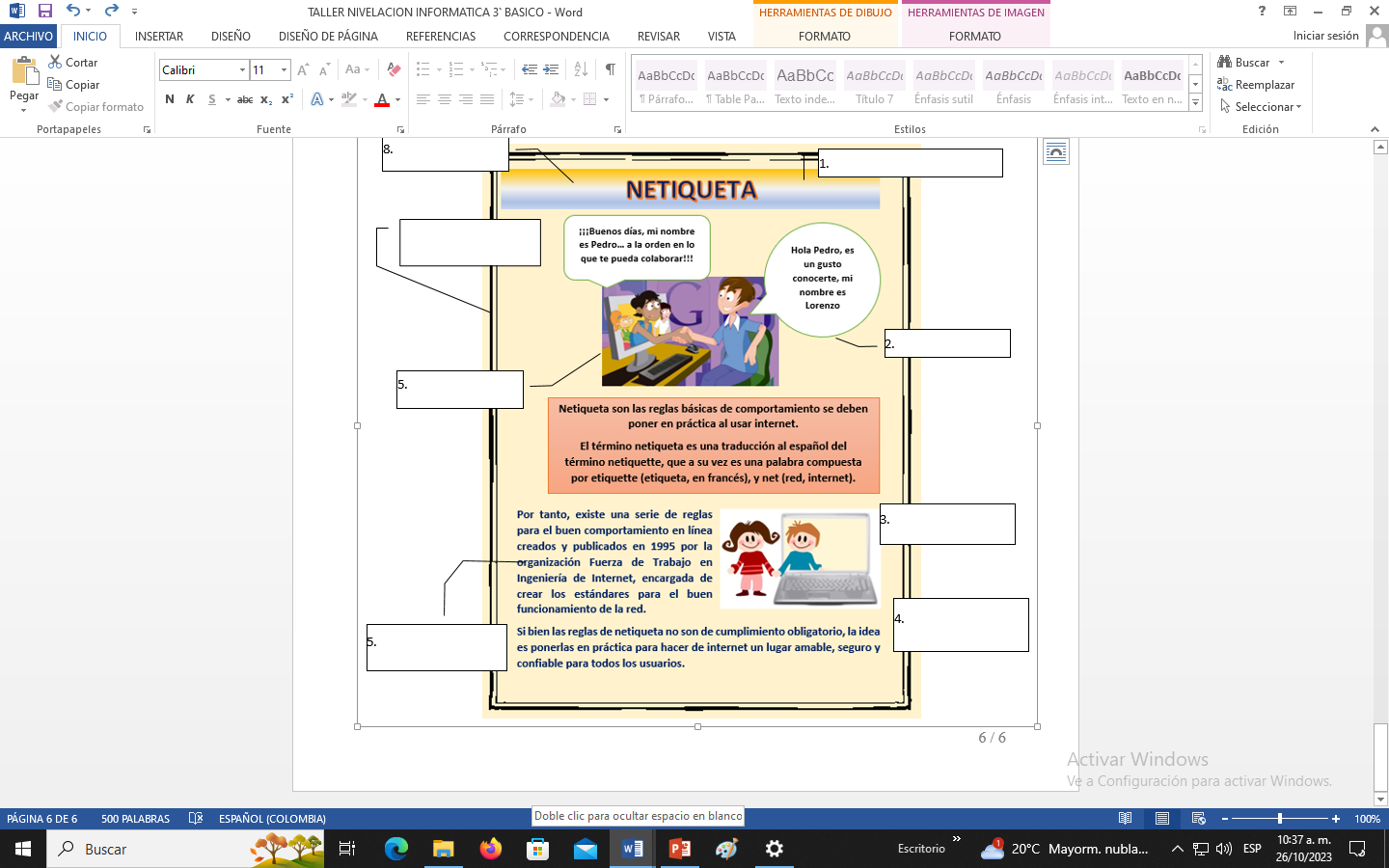
1. 4 filas y 5 columnas
2. 5 filas y 5 columnas
3. 5 filas y 4 columnas
4. Ninguna de las anteriores
5. ¿Cuál de las siguientes partes no pertenece a un robot?
   1. Bluetooth
   2. Scratch
   3. Sensores
   4. Actuadores
   5. Tarjeta de control
6. ¿Cómo se llama el panel donde se encuentran todos los bloques?



1. Recordemos algunas herramientas que nos permiten este tipo de diseños. De acuerdo a las herramientas utilizadas en el siguiente documento artístico, identifica y escribe en nombre de cada herramienta en los cuadros señalados:



1. Recordemos algunas herramientas que nos permite este tipo de diseños. De acuerdo a las herramientas utilizadas en el siguiente documento artístico, identifica y escribe en nombre de cada herramienta en los cuadros señalados:

****