**PLANES COMPLEMENTARIOS DE APOYO**

**Asignatura: Tecnología e informática Grado: Primero Periodo:** 4 **Año:** 2024

**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 los días del* ***15 al 25 de Octubre de 2024****.. 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**

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

1. **Metas de aprendizaje**

* Defino el concepto de graficador, identificando sus partes y herramientas.
* Diseño dibujos utilizando figuras geométricas.
* Identifico las funciones copiar, cortar y pegar dentro de un graficador.
* Aplico las opciones copiar, cortar y pegar para agilizar y mejorar diseños de dibujos.
* Defino los conceptos de robótica y robot.
* Construyo e identifico las partes de un robot.
* Demuestro capacidad lógica para solucionar laberintos y completación de figuras y series numéricas.

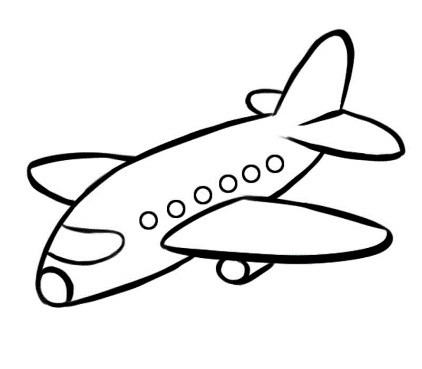
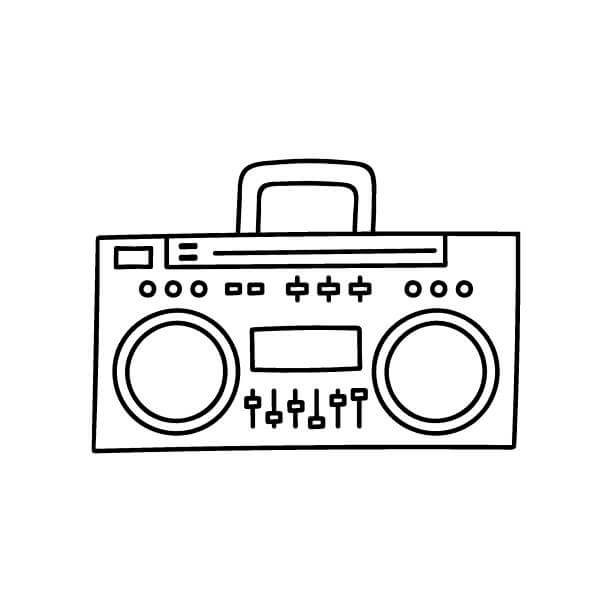
1. **Conceptos académicos desarrollados durante el periodo**

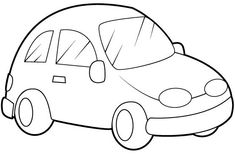
**TALLER**

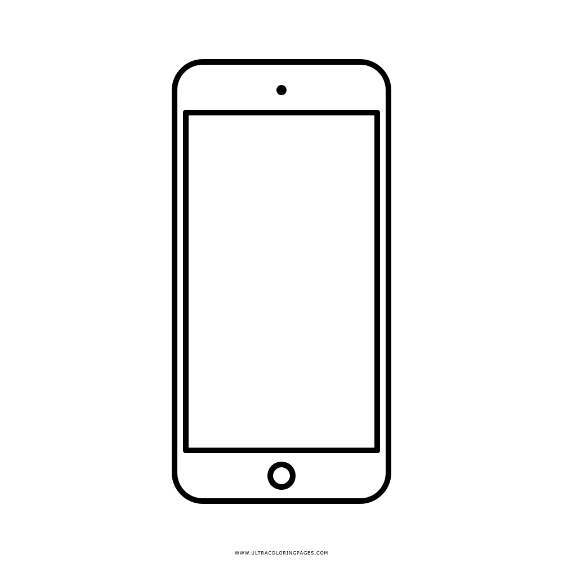
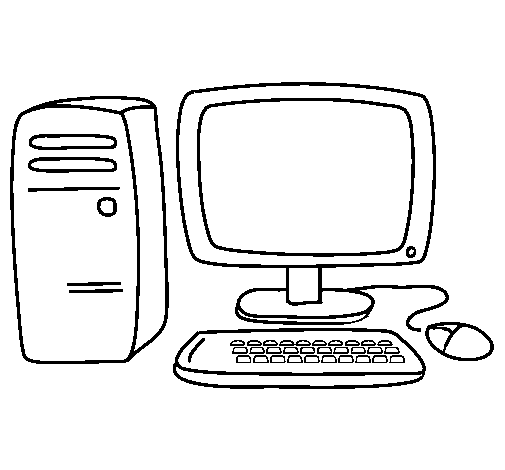
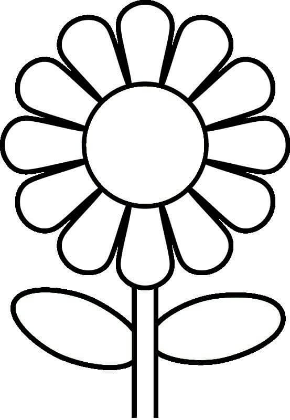
1. Dibuja un objeto tecnológico simple y un objeto tecnológico compuesto:

**ARTEFACTO SIMPLE ARTEFACTO COMPUESTO**

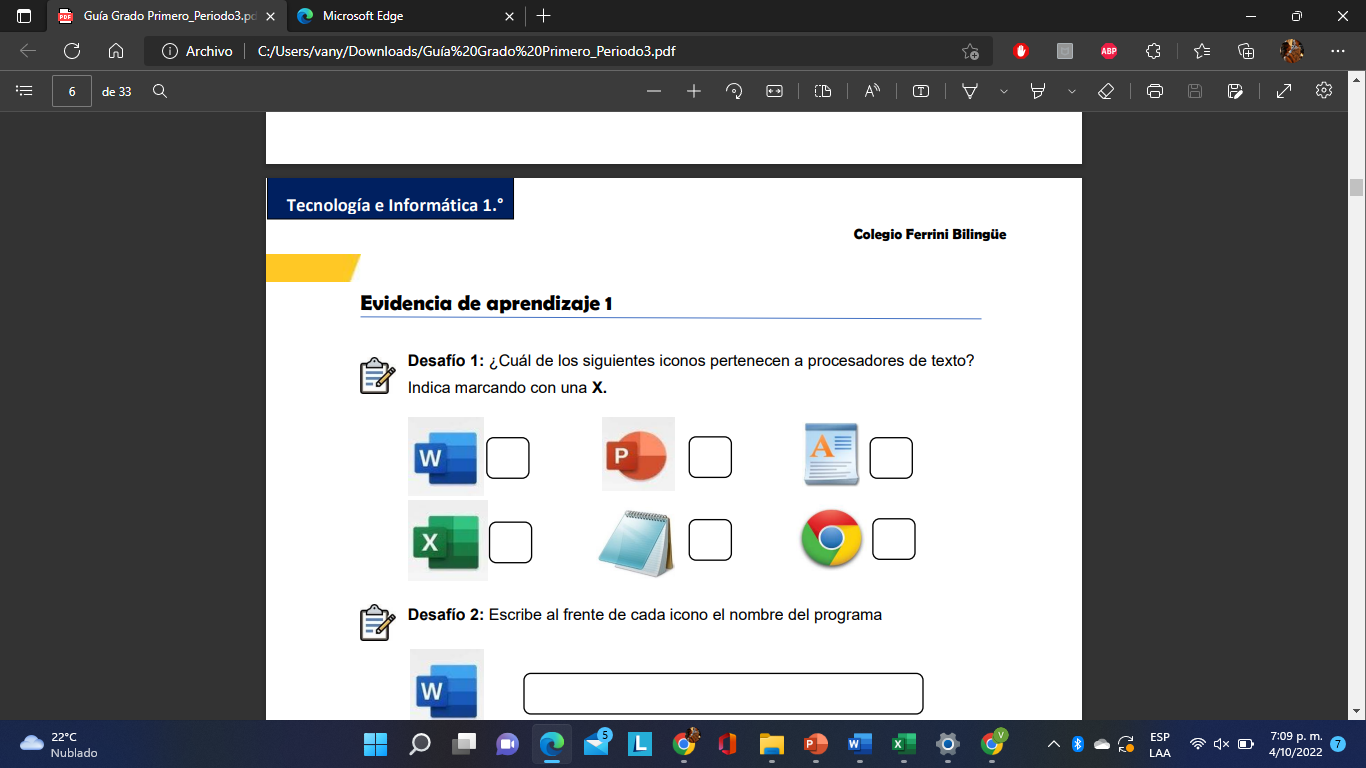
1. Colorea los artefactos tecnológicos que nos permiten comunicarnos con los demás:







1. Marca con una X los objetos que representen electrodomésticos:



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



*¿El programa Paint es un graficador que viene incluido con los accesorios de Windows?*

**Falso**

*¿El procesador de texto Microsoft Word sirve para realizar dibujos y pintarlos?*

**Verdadero**

**Falso**

**Verdadero**

1. Realiza un dibujo en el cuadro utilizando figuras geométricas, coloréalo, luego diseña el dibujo en el graficador Paint.
2. **Referencias bibliográficas**

**Guía Tecnología e informática**