**PLANES COMPLEMENTARIOS DE APOYO**

**Asignatura: Tecnología e informática Grado: 3ª Período:** IV **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 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**

¿Qué es la robótica, cuál es su importancia en la vida actual y que nos depara para el futuro?

1. **Metas de aprendizaje**

- Identificar las disciplinas que intervienen en la creación de un robot.

- Establecer diferencia entre sensor y actuador con ejemplos propios de situaciones reales del contexto.

- Identificar y ubicar acertadamente las partes de un robot.

- Diferenciar los dispositivos, artefactos o aplicaciones propios de las diferentes disciplinas que intervienen en la construcción de un robot.

- Diseñar un robot de manera física y digital, aplicando sus conocimientos sobre robótica

- Identificar los componentes de Scratch ubicándolos acertadamente en la ventana.

.

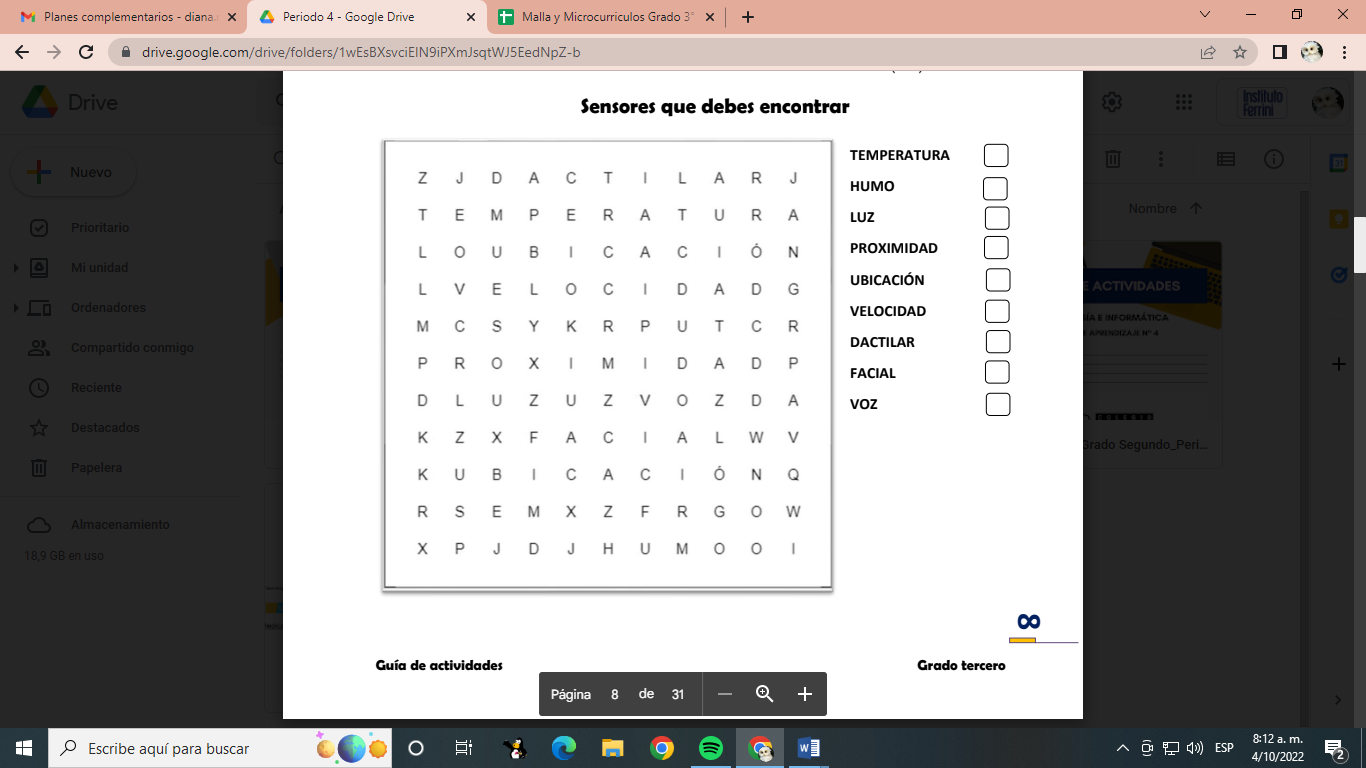
1. **Conceptos académicos desarrollados durante el periodo**

Teóricos:

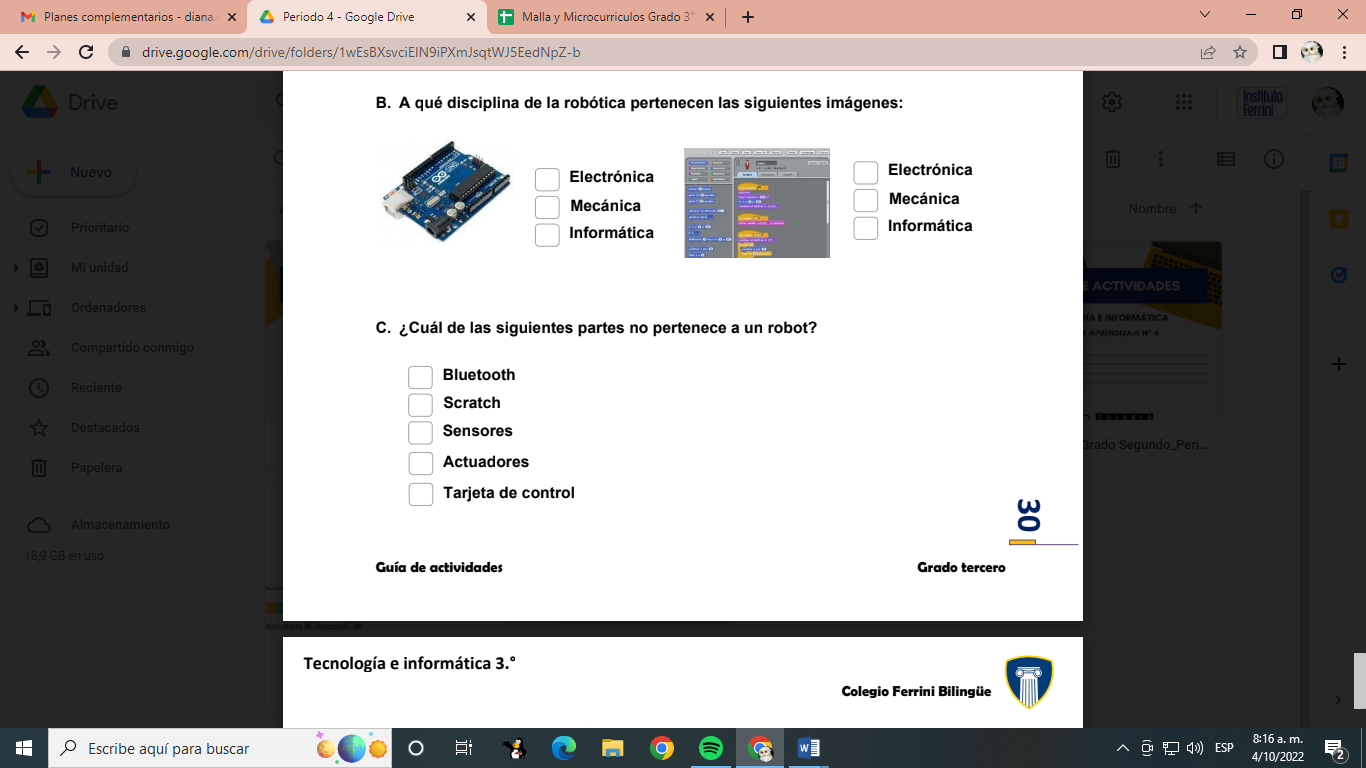
1. Consulta y responde:

* ¿Qué es la robótica?
* ¿Cuál es la importancia de la robótica?
* ¿Qué son los sensores?

1. Realiza un mapa mental sobre las disciplinas que intervienen en la robótica
2. Crea una presentación digital con diapositivas sobre robótica; ten en cuenta las indicaciones de la guía # 4 pág. 20 a la 24. 11.Guarda tu presentación en tu memoria USB como con el nombre de “Presentación Robótica”
3. Resuelve la sopa de letras hallando las palabras correspondientes a nombres de sensores utilizados en robótica e internet de las cosas (IoT):



1. Analiza y selecciona la respuesta correcta:



1. Práctico: Actividad en: <https://scratch.mit.edu/>

**Ingresa a Scratch y programa los siguientes bloques e identifica la figura que realiza Robotic. Dibújala en el cuadro al frente de cada código:**

****

1. **Referencias bibliográficas**

* Ubique aquí enlaces a recursos digitales como videos, blogs, infografías, test, páginas web, páginas de guía y demás referencias donde el estudiante pueda consultar los temas tratados en clase.
* Guía de actividades tecnología e informática – grado 3ª

<https://www.youtube.com/watch?v=6eBjVezPs4Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=51UDuQPSxkY>