

PLANES COMPLEMENTARIOS DE APOYO

Asignatura: Tecnología e Informática **Grado:** 10º Básico **Periodo:** II **Año:** 2019

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 20 al 24 de mayo de 2019. 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:

¿Como abordar de manera segura las TIC y aprovechar sus recursos tecnológicos para proponer soluciones oportunas?

2. Metas de aprendizaje:

- a. Soluciona problemas planteados utilizando aplicaciones ofimáticas.
- b. Identifica conceptos de diseño gráfico aplicándolos en la creación de objetos publicitarios.
- c. Aplica conceptos de imagen corporativa y creación de empresa para proponer proyecto emprendedor.
- d. Comprende la importancia de la seguridad digital y la utilización ética de las TIC para el fomento de la cultura digital constructiva.

3. Productos del periodo:

- Aplicando los conceptos de diseño gráfico, crea una aplicación educativa utilizando intercambio de imágenes en Fireworks, debe contener como mínimo 5 imágenes ilustrativas (texto e imagen), sobre un tema de interés social.
- Diseña un proyecto de emprendimiento donde aplique los conceptos de imagen corporativa e innovación y presenta los fundamentos teóricos en un documento en Word con las normas APA. (Portada, contraportada, introducción, justificación, objetivo general, objetivos específicos (2), Marco teórico (desarrollo de la consulta), descripción de productos, estrategias publicitarias, conclusión, bibliografía. Acompaña con una presentación para socializar a tu profesor.

Crear una carpeta con el nombre de recuperación 2 Periodo y guardar el archivo en ella.

- Explica mediante una infografía, la importancia de la seguridad digital a nivel persona como empresarial.
- Elabora en scratch el juego del “corre que ye alcanza” programando dos objetos diferentes, uno para manipular con las flechas direccionales y el otro con AWSD.

4. Referentes bibliográficos:

<https://saberdigital1.webnode.es/informatica/grado-8%C2%BO2/sesion-didactica-no-2/>

<http://www.protecciononline.com/%C2%BFcuales-son-los-principales-peligros-en-internet/>