	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTES	Yudi Soler, Sandra Ramirez, Juan Carlos Alvarez	Grado	PRIMERO
ASIGNATURA	TECNOLOGÍA		
Correo electrónico de contacto	Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	2 SEMANAS (20 de SEPTIEMBRE al 1 DE OCTUBRE)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Naturaleza y Evolución de la tecnología Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno		
Temáticas mediadoras	EL COMPUTADOR		
Metas	Socio-afectiva: Reconocimiento de intereses, valores y habilidades Autocontrol, manejo de impulsos y conducta Diálogo y participación Toma de decisiones responsable		
	Identifico el computador como un artefacto importante en la realización de mis tareas escolares.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Reconocer el concepto de computador y lo relaciona con la realización de sus tareas.	Por medio de las actividades propuestas en clase.	24 de septiembre
		1 de octubre

SEMANA 1 (20 de septiembre hasta 24 de septiembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Observemos el siguiente video

https://www.youtube.com/watch?v=0m_d8_Nfi28&t=3s

Comenta con tu profesora(o) lo que observaste en el video.

CONTEXTUALIZACIÓN:

¿QUÉ ES UN COMPUTADOR?

Un computador es una máquina que está diseñada para facilitarnos la vida. En muchos países se le conoce como computadora u ordenador, pero todas estas palabras se refieren a lo mismo.

Esta máquina electrónica nos permite desarrollar fácilmente múltiples tareas que ahora hacen parte de nuestra vida cotidiana, como elaborar cartas o una hoja de vida, hablar con personas de otros países, hacer presupuestos, jugar y hasta navegar en internet.

Nuestro computador hace esto procesando datos para convertirlos en información útil para nosotros.

VENTAJAS DE LOS COMPUTADORES PARA NIÑOS

1. Facilita el acceso a contenido educativo y tecnológico.
2. Mejora en temas como: lectoescritura, cálculo mental, memoria, estímulos visuales gracias a los colores y gráficos.
3. Permite reforzar conocimientos y entretenerse con métodos pedagógicos.
4. Aumenta la capacidad de investigación y exploración.
5. Desarrollan más creatividad e imaginación.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: ANEXO IMPRIMIR

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Cómo me sentí?

¿Encontré relación entre la teoría y la práctica?

¿Qué dificultades tuve?

SEMANA 2 (27 de septiembre hasta 1 de octubre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Contesta en tu cuaderno

¿Qué le puedo **conectar** a mi computadora?



Formulario con 14 cuadros para escribir respuestas.

CONTEXTUALIZACIÓN:

La computadora y sus partes



USOS DE LA COMPUTADORA

- Escribir textos
- Hacer gráficas y dibujos
- Calcular
- Jugar
- Encontrar información
- Comunicarse con cualquier parte del mundo

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://neoparaiso.com/imprimir/trazos-preescolar.html>

<https://www.imagui.com/a/trazos-para-preescolar-iKdAeX8en>

<https://hospitalveugenia.com/atencion-temprana/trabajar-la-motricidad-fina-infantil-como-enseñar-a-hacer-trazos-a-los-ninos/>

ACTIVIDADES DE AFIANZAMIENTO: ANEXOS

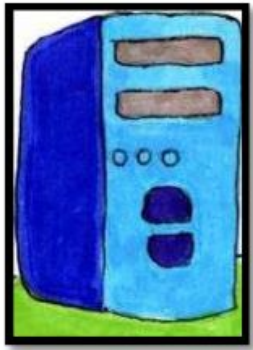
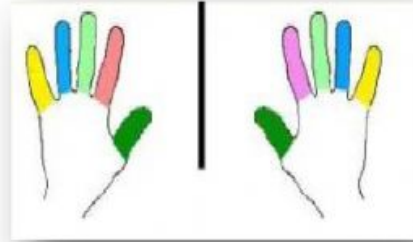
21 de septiembre

Decora. Siguiendo las indicaciones de tu profesor



24 septiembre

Uno con una línea la parte de la computadora con la parte del cuerpo que se relaciona.



Completa las palabras



MONITOR

M N T R

O O I



TECLADO

T C L D

A O E



CPU

C P

U



MOUSE

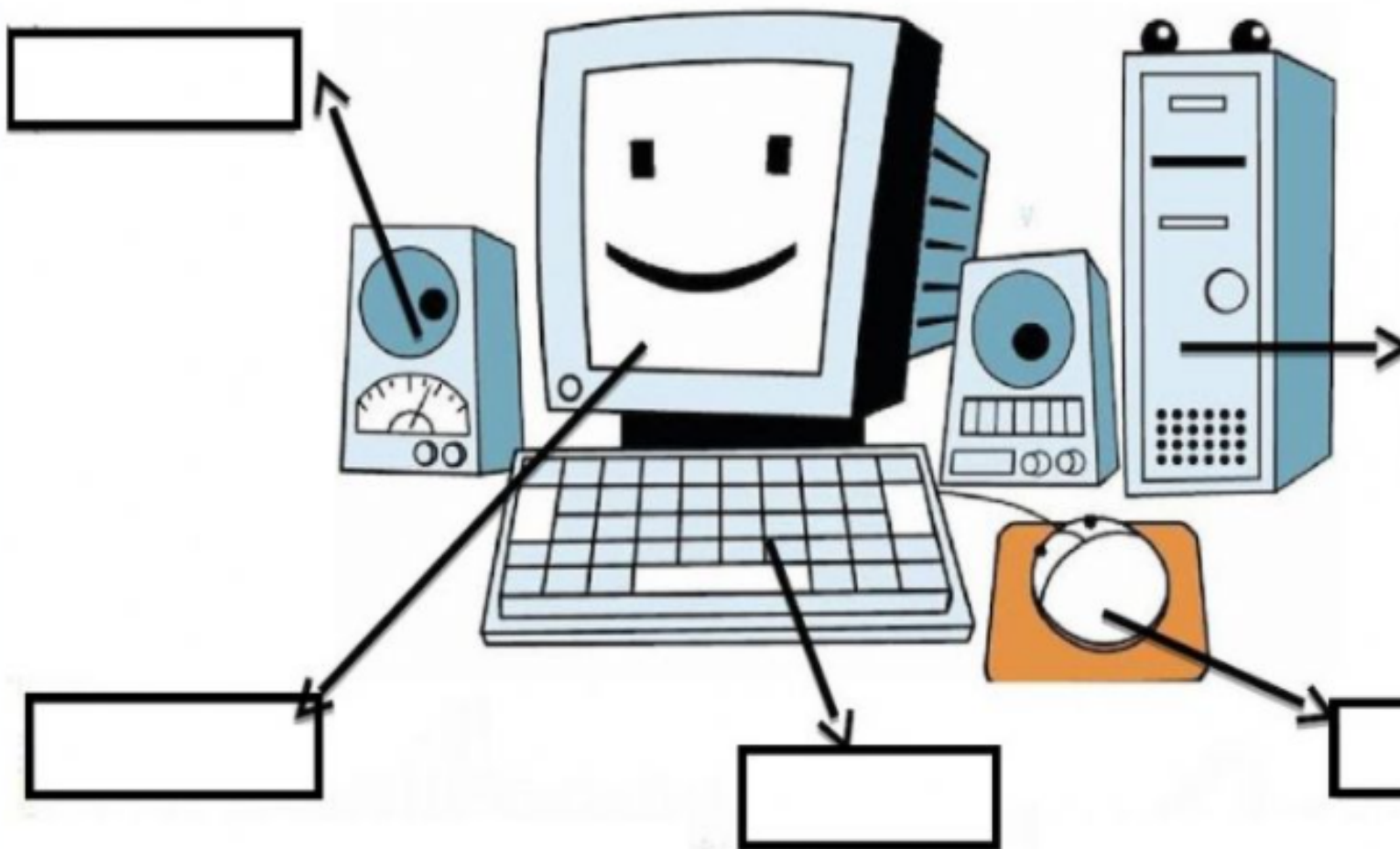
M S

U O E

28 de septiembre

Colorea y completa

PARTES DEL COMPUTA



1 de octubre

RESUELVE LA SOPA DE LETRAS



H	S	V	T	E	C	L	A	D	O	S	C	I	Ñ	E
I	J	R	B	I	M	P	R	E	S	O	R	A	G	G
E	G	V	S	P	A	R	L	A	N	T	E	S	H	P
N	M	T	A	P	A	N	T	A	L	L	A	F	F	N
C	O	M	P	U	T	A	D	O	R	A	L	J	X	O
T	U	A	U	D	I	F	O	N	O	S	E	B	O	R
S	S	A	J	M	I	C	R	O	O	N	D	A	S	M
N	F	J	A	O	S	R	C	T	S	C	F	R	S	A
T	E	L	E	F	O	N	O	C	D	L	K	Y	E	S
N	L	L	A	V	E	M	A	Y	A	J	Z	T	F	C



DECORA

