

	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	Transición
ASIGNATURA	TECNOLOGÍA		
Correo electrónico de contacto	Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramirez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	20 de septiembre al 1 de 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 1

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:

Dibuja en tu cuaderno la computadora de tu casa, colegio u otro lugar.

CONTEXTUALIZACIÓN:



USOS DE LA COMPUTADORA

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

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: ANEXO 2

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-un-computador/1/>

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO

ANEXO 1 (21 de septiembre)

Decora la siguiente imagen.

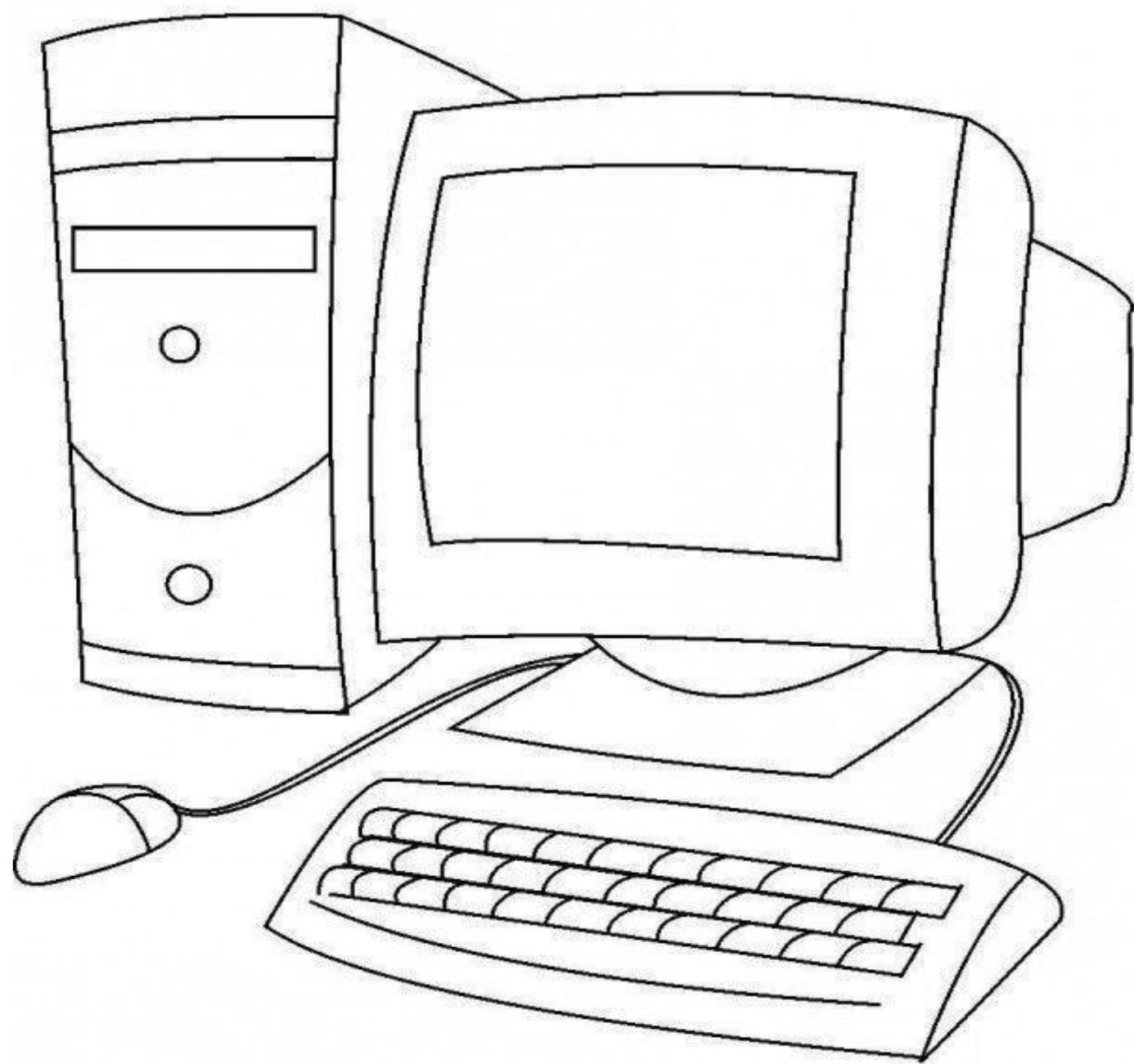
MATERIALES

- Plastilina
- colores

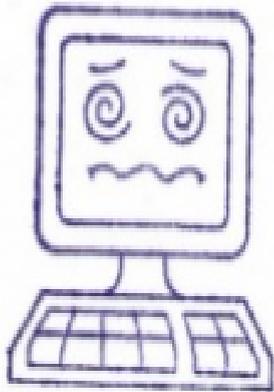
ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO

ANEXO 2 (28 de septiembre)

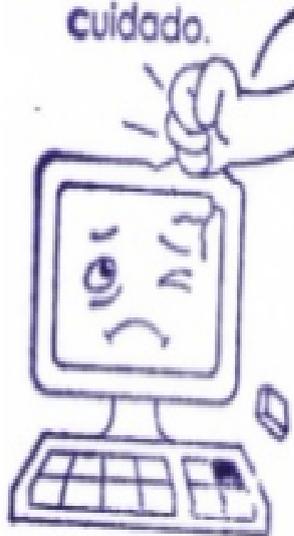
Colorea los usos correctos del computador



**Abrir demasiados
archivos puede
bloquear el
computador**



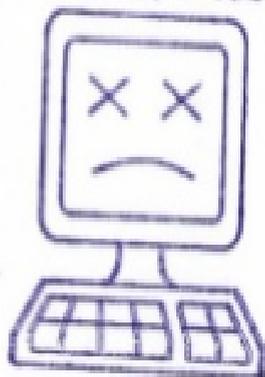
**Trátame con
cuidado.**



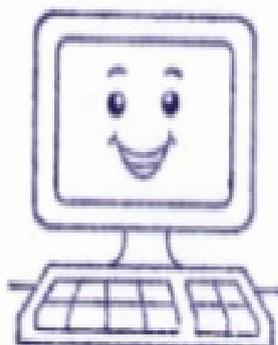
**Debes lavar tus
manos antes y
después de usar el
computador**



**¿Cuando el equipo
no responde?
Consulta con un
adulto responsable**



**Debes mantener
limpio, ventilado e
iluminado el lugar
de trabajo.**



**Vacuna los
dispositivos de
almacenamiento,
para evitar virus.**

