

	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	25 de octubre al 5 de noviembre		
¿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 - sus partes y funciones		
Metas	Socio-afectiva: Autocontrol, manejo de impulsos y conducta Diálogo y participación		
	Identificar el computador y sus partes como un artefacto importante en la realización de mis tareas escolares, por medio de diferentes trazos.		

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 sus partes, lo relaciona con la realización de sus tareas.	Por medio de las actividades propuestas en clase.	primera semana: segunda semana:

SEMANA 1 (25 al 29 de octubre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Realizar el **anexo 1** (Imprimir)

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.

PARTES DEL COMPUTADOR

- **La torre:** lo que hace que ocurra

La torre es donde se encuentran las partes de la computadora más importantes



- **El monitor o pantalla:** donde vemos lo que ocurre

Este aparato nos permite visualizar lo ocurre dentro del computador.



- **El ratón o mouse:** la principal forma de interacción

Con el ratón podemos dar órdenes a la computadora moviendo el puntero y haciendo clic donde queramos.



- **El teclado:** para escribir lo que queramos

Con este periférico podemos dar órdenes a la computadora escribiendo y borrando.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: ANEXO 2 (IMPRIMIR)

SEMANA 2 (2 al 5 de Noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Realizar el **anexo 3** (Imprimir)

CONTEXTUALIZACIÓN:



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: **ANEXO 4 Y 5 (IMPRIMIR)**

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Cómo me sentí?

¿Encontré relación entre la teoría y la práctica?

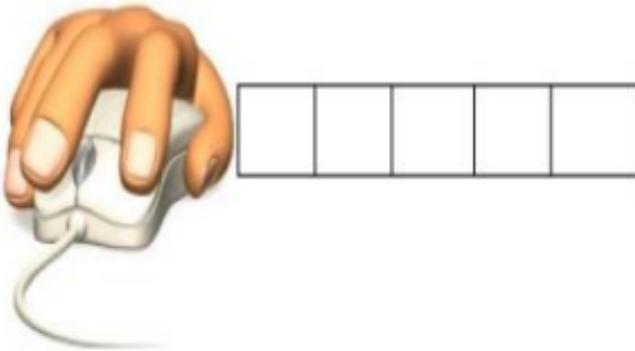
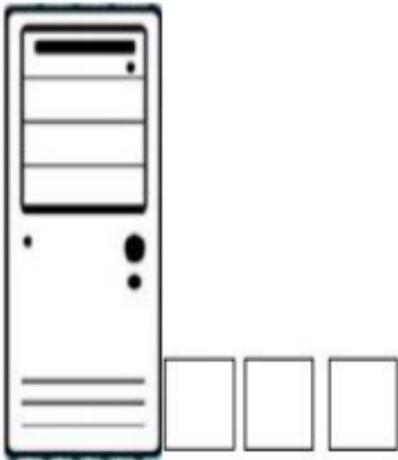
¿Qué dificultades tuve?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/diferencias-entre-computador-de-mesa-y-portatil/1/>

ANEXO 1 (26 DE OCTUBRE)

ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS PARTES DEL COMPUTADOR



ANEXO 2 (26 DE OCTUBRE)

Complete la sopa de letras



LICUDORA
TELEFONO
IMPRESORA
LITERN
RADIO

TELEVISOR
CD
BHS
VENTILADO
AVADORA

BICICLETA
BATIDORA
PLANCHA
MEMORIA
COMPUTAD
OR

DVD

ANEXO 3 (2 de noviembre)

Escribe la función de cada uno









ANEXO 4 (5 de noviembre)

RECONOCE EL TECLADO DEL COMPUTADOR



- Enter de rojo
- Barra espaciadora de azul
- Bloc Mayús de amarillo
- Retroceso de naranja
- Bloc Num de verde

ANEXO 5 (5 DE NOVIEMBRE)

EN QUÉ LUGARES SE PUEDE UTILIZAR LAS COMPUTADORAS EN LA VIDA DIARIA.

DIBUJA DIFERENTES MODELOS DE COMPUTADORAS

