

	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 Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	8 al 18 de noviembre de 2021		
¿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		
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:

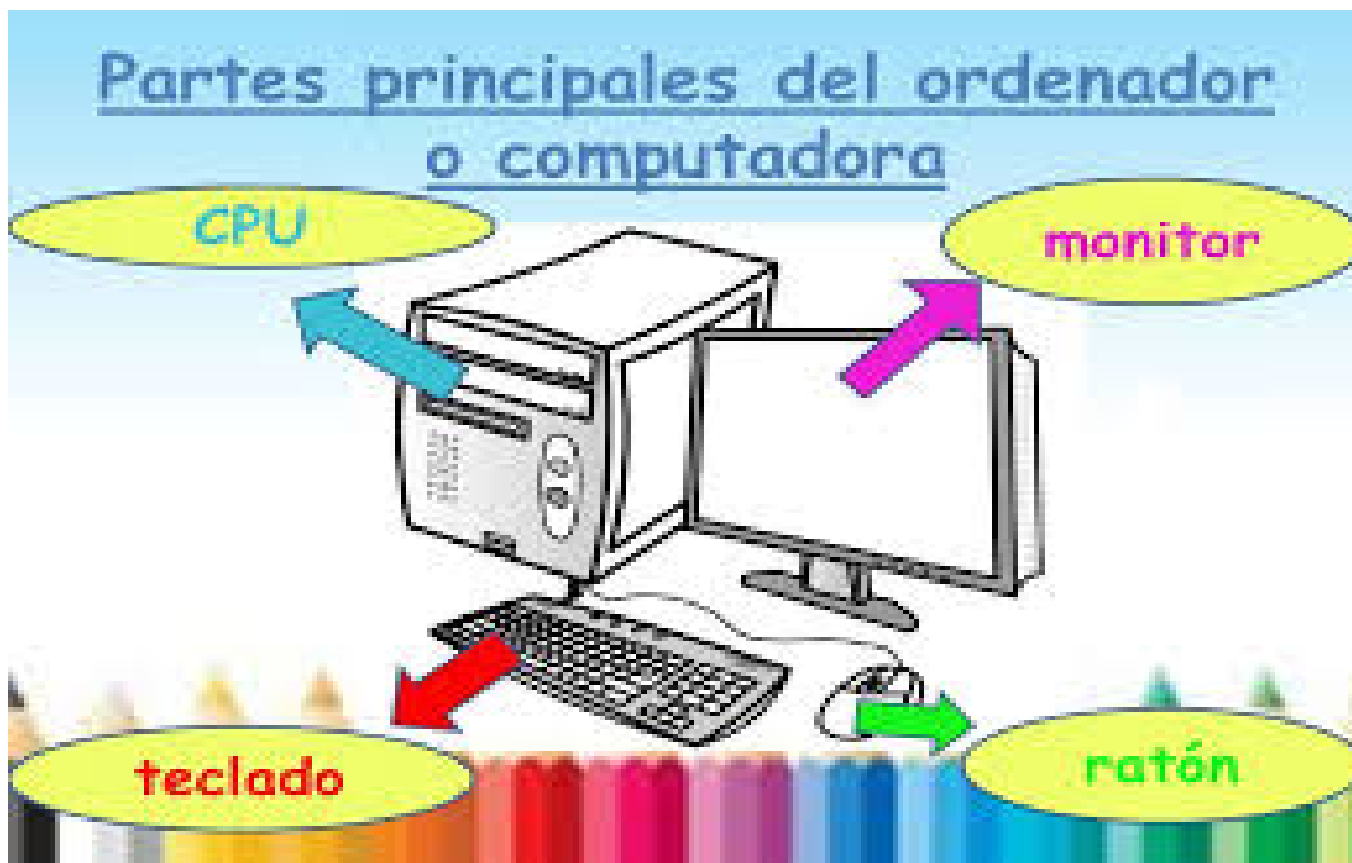
¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Reconocer el concepto de computador y lo relaciona con la realización de sus tareas.	Por medio de las actividades propuestas en clase.	primera semana: 9 de noviembre segunda semana: 16 de noviembre

SEMANA 1 (8 AL 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Realizar el **anexo 1** (**Imprimir**)

CONTEXTUALIZACIÓN:



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

ANEXO 2 (**imprimir**)

SEMANA 2 (16 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Realizar el **anexo 3** (Imprimir)

CONTEXTUALIZACIÓN:

La Historia de la Computadora



Las computadoras verdaderamente se convirtieron en grandes inversiones en las dos últimas décadas del siglo XX. Pero su historia se remonta a más de 2500 años al ábaco: una calculadora simple hecha de cuentas y cuerdas, el cual todavía es usado en algunas partes del mundo hoy en día. La diferencia entre una ábaco antiguo y una computadora moderna parece ser vasta, pero el principio -hacer cálculos repetitivos más rápidamente que el cerebro humano- es exactamente el mismo.

En 1833, un hombre llamado Charles Babbage inventó todas las partes que se usan ahora en una computadora moderna. Pero fue solo hasta 120 años atrás que se inventaron las primeras computadoras 'modernas'.

Konrad Zuse fue el inventor de la primera computadora en el mundo en 1936 y la nombró Z1. En 1939, creó la Z2, la primera computadora electro-mecánica en el mundo.

Así que nacieron las computadoras, y estas primeras computadoras fueron hechas alrededor de 1940 y tenían el tamaño de un cuarto grande y usaban montones de electricidad. ¿Puedes imaginarte tener una computadora del tamaño de un cuarto

grande? ¿Cómo te sentarías frente a ella?

En 1980, se lanzó el primer disco duro de un gigabyte en el mundo. Era uno grandísimo de 40.000 dólares norteamericanos con un peso de 550 libras (casi 227kgs.). ¿Cómo lo pudieron mover?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: ANEXO 4 (imprimir)

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Cómo me sentí?

¿Encontré relación entre la teoría y la práctica?

¿Qué dificultades tuve?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://preparaninos.com/historia-computadora/>

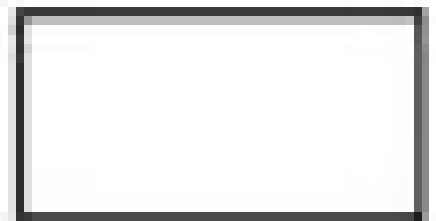
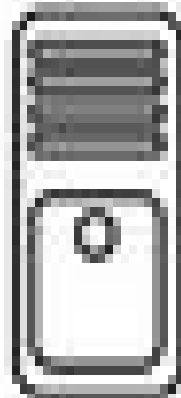
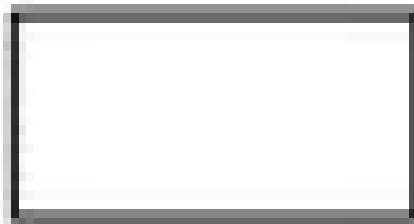
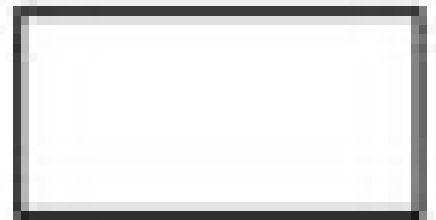
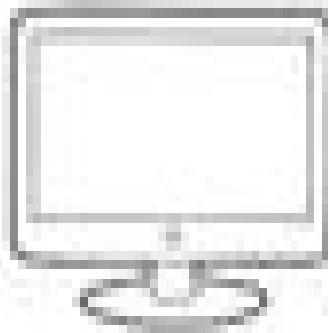
ANEXO 1

monitor

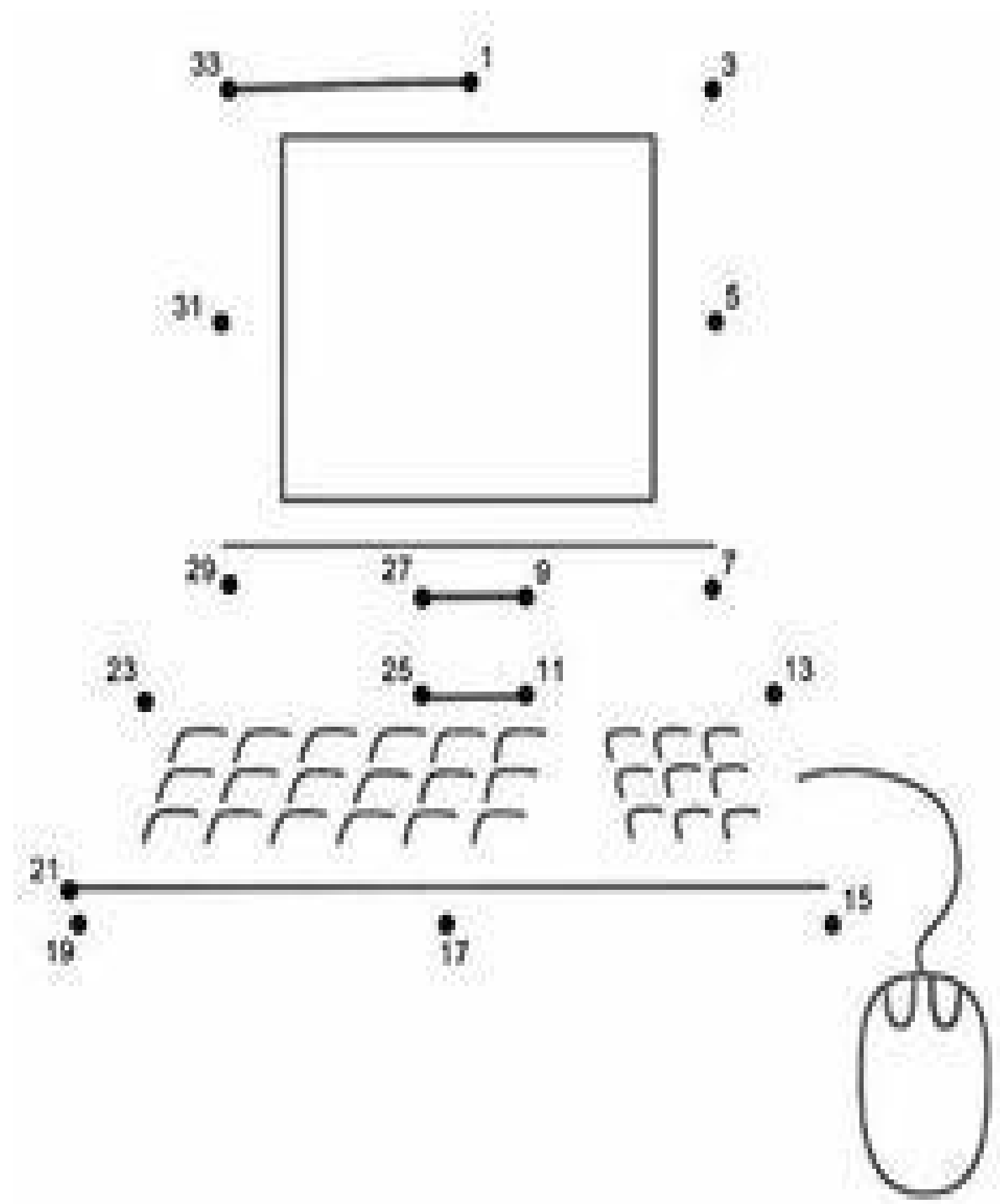
torre

teclado

ratón



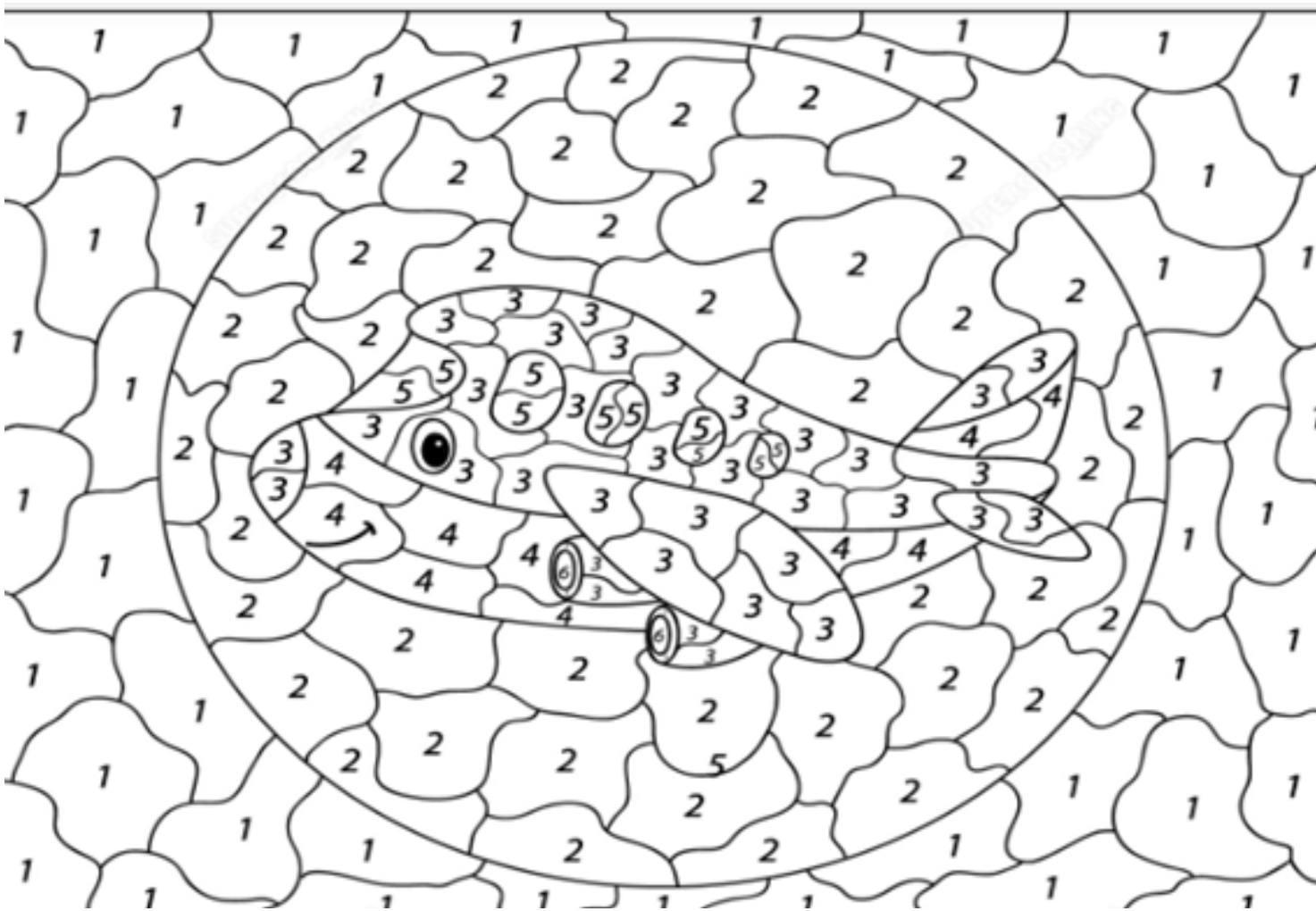
ANEXO 2



ANEXO 3 (imprimir)

1. Colorear dependiendo el color por cada uno de los números:

- 1. Azul
- 2. Verde
- 3. Naranja
- 4. Rojo
- 5. Amarillo
- 6. Gris



ANEXO 4 (IMPRIMIR)

