	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

DOCENTE: Mayra Julieth Valencia T. / Martha Liliana Rebellón A./ Martha Cecilia Arias A. /Luz Marina Mesa Ortíz./ Nírida Elena Cortéz G.

AREA/ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **GRADO:** 1º

FECHA DE INICIO: ABRIL 20/2020 **FECHA DE FINALIZACIÓN:** JUNIO 26/2020

COMPETENCIAS:

- **COMPETENCIAS BASICAS:** Grafica los instrumentos tecnológicos (herramientas) expresar con claridad la funcionalidad de cada uno de los instrumentos tecnológicos puesto a disposición para la vida cotidiana.

Identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato constituido por artefactos, sistemas y procesos tales como herramientas de uso agrícola

- **COMPETENCIAS CIUDADANAS:** Expresa mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguaje (gestos, palabras, pintura, teatro y juegos)
- **COMPETENCIAS LABORALES GENERALES:** Identifica la información requerida para desarrollar una tarea o actividad

APRENDIZAJES:

- Relacionar electrodomésticos con su utilidad.
- Reconoce y menciona productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Identificar las partes de un computador.
- Identificar los elementos de Paint.
- Reconocer las vocales y consonantes del teclado.

CONTENIDOS:

- Electrodomésticos y herramientas de la casa. Uso y cuidados.
- El computador y sus partes. (USO DE PAINT)
- Escritura de vocales y consonantes usando un programa en el computador (USO DE WORD).

ACTIVIDADES:

Esta guía ha sido elaborada como medio de flexibilización, para hacer frente a la emergencia sanitaria que está viviendo el mundo actualmente, para ello es necesario que los papitos colaboren en casa, apoyemos nuestros niños y sobre todo, mantengamos la calma.

ELECTRODOMÉSTICOS Y HERRAMIENTAS DE LA CASA

ACTIVIDAD # 1: Lee con ayuda de tu acudiente y comprende.

En casa tenemos aparatos que nos permiten realizar y agilizar algunas tareas domésticas de rutina diaria:

ELECTRODOMÉSTICOS


Máquina o aparato, que funciona con energía eléctrica y está destinado al uso doméstico.



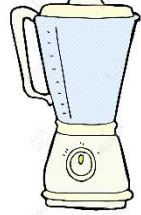
HERRAMIENTAS

Conjunto de instrumentos que se utilizan para desempeñar un oficio o un trabajo determinado.



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
		VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

ACTIVIDAD # 2: En el cuaderno “DE TODITO”, dibuja un electrodoméstico de tu casa y con ayuda de tus padres, escribe para qué sirve. Por ejemplo:

 Licuadora	Sirve para extraer el zumo de las frutas y realizar deliciosos jugos.
--	---

ACTIVIDAD # 3: Hora de jugar un poco.

Aprovechando que estamos en casita, vamos a sacar un espacio para jugar, solo nos tomará 15 minutos. Vamos a apagar todos los electrodomésticos que hay en casa, televisor, equipo, lámparas, escucha por un momento qué se siente en casa, qué escuchas, coméntalo con tu acudiente. Ahora, vamos hacer de cuenta que esos electrodomésticos no existen en casa y necesitamos hacer la comida, lavar la ropa, enterarnos de lo qué está pasando en la ciudad. Pregunta al niño ¿Qué haría?, pensemos, ¿cómo harían nuestros antepasados para hacer estas actividades, cuando no contaban con todos estos electrodomésticos?

IMPORTANTE: Recuerda que por 15 minutos no podemos prender nada.

Pasado este tiempo, vuelve a tu rutina, prende el televisor y disfruta de las maravillas de la **TECNOLOGÍA**.

Por último, haz un recorrido con tu acudiente y menciona los electrodomésticos y herramientas que hay en casa, te darás cuenta, que hay más de las que imaginabas.

PARTES DEL COMPUTADOR


ACTIVIDAD # 4: Con ayuda de tu acudiente, lee y comprende:

En los computadores de escritorio las partes del computador son las siguientes:



Un computador portátil, tiene las mismas partes sino que están comprimidas.

ACTIVIDAD # 5: Visitar el siguiente link, donde encontrarás un video que ampliará la información, el adulto que te acompaña, te ayudará a comprender mejor:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

<https://www.youtube.com/watch?v=nL04cvIBH78>

ACTIVIDAD # 6: Ingresa al siguiente Link, y realiza el juego, en el que deberás señalar las partes del computador.

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-tecnologia/lb---partes-del-computador>



En este juego, les aparece el nombre de la parte del computador y las imágenes de las diferentes partes, en la que el niño debe pulsar la parte que le indica.

PAINT

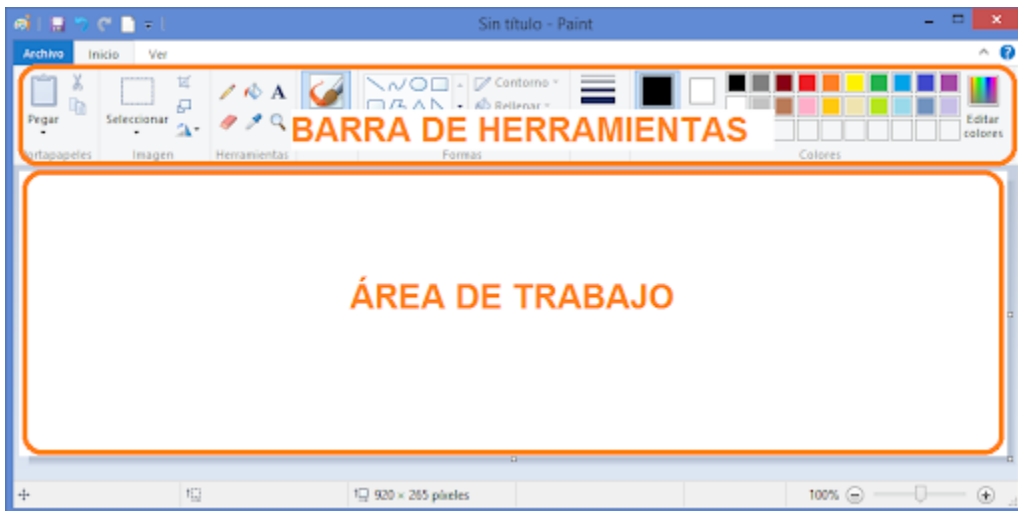
ACTIVIDAD # 7: Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información:


Paint, es un programa editor de imágenes desarrollado por Microsoft, en el que puedes elaborar y pintar hermosos dibujos. .

✚ Lo reconoceremos por el siguiente ícono:

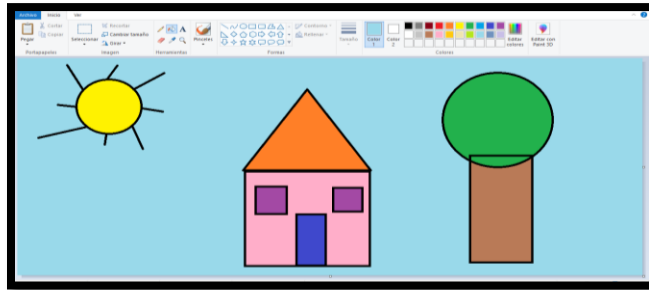


✚ Y presenta la siguiente ventana:



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

ACTIVIDAD # 8: En el cuaderno “DE TODITO”, realiza un dibujo, utilizando figuras geométricas como círculo, cuadrado, triángulo, el cual puedes realizar fácilmente en Paint. Por ejemplo:



ACTIVIDAD # 9: En esta ocasión, ingresaremos al siguiente link, en el cual, los estudiantes podrán mezclar colores y luego pintar el objeto que les indiquen. (Aclaro que no es Paint, pero es una forma de explorar lo que también podemos hacer en Paint).

<https://www.discoverykidsplus.com/juegos/el-juego-de-los-colores>

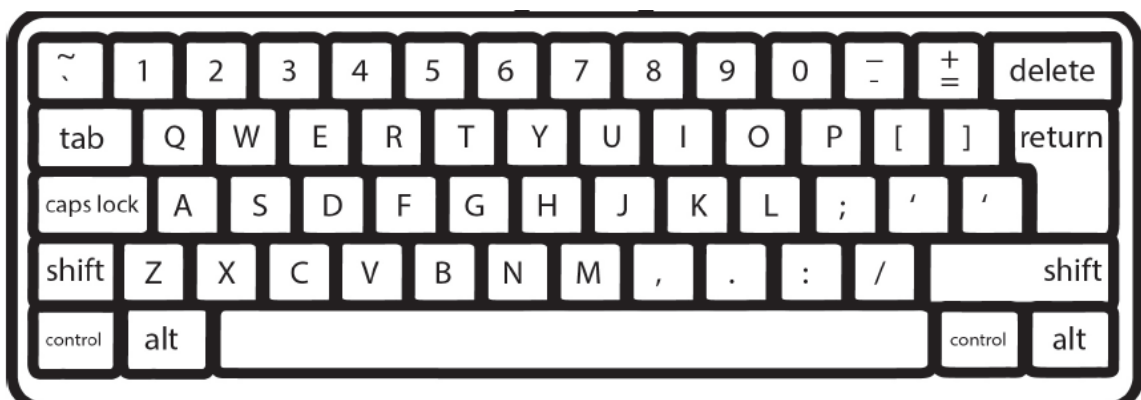



EL TECLADO

ACTIVIDAD # 10: Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información y luego realiza la actividad propuesta.

El teclado, es un dispositivo de entrada, que permite ingresar textos a la computadora. Allí hay letras, números y funciones, que ya irás aprendiendo. Por ahora quiero que identifiques en el teclado, las consonantes y las vocales.

ACTIVIDAD # 11: Con ayuda de un adulto, vas a dibujar el siguiente teclado en el cuaderno “DE TODITO” y pinta con color **rojo** las vocales que encuentras y con color **verde**, las consonantes.



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

EVALUACIÓN: Atendiendo a una evaluación formativa, para el desarrollo de esta guía, se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Elaboración de las actividades en el cuaderno.
- Acompañamiento en casa.
- Identificación de las partes del computador.
- Reconocimiento de las funciones de algunos electrodomésticos de la casa.
- Diferenciación de vocales y consonantes.