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

**DOCENTE:** Mayra Julieth Valencia T. / María Eugenia Clavijo./ María Eugenia Guarín. /José Pascual Abadía.

**AREA/ASIGNATURA:** TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **GRADO:** 2º

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

### COMPETENCIAS:

- **INTERPRETATIVA:** Explico las funciones de los instrumentos tecnológicos de su entorno.
- **ARGUMENTATIVA:** Organizo la información utilizando los procedimientos adecuados.
- **PROPOSITIVA:** Comprendo el mundo físico que lo rodea y muestra curiosidad por conocerlo.

### APRENDIZAJES:

- Identifico y clasifico los diferentes instrumentos tecnológicos que utilizamos en nuestra vida cotidiana.
- Reconoce las funciones del mouse.
- Identifica teclado.

### CONTENIDOS:

- Instrumentos tecnológicos.
- Manejo del mouse.
- Manejo del teclado.

### 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.*

## **INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS**

**ACTIVIDAD # 1:** Con ayuda de tu acudiente, van a leer la siguiente información y hablaran de ello.

En nuestros hogares, utilizamos artefactos que facilitan nuestra vida y la de nuestra familia.

#### **ELECTRODOMÉSTICOS**


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



#### **SISTEMAS Y OFICINAS**

Máquinas o dispositivos que se utilizan para realizar tareas de elaboración, envío de documentos o para la comunicación.



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> 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
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

**ACTIVIDAD # 2:** Hora de jugar un poco.

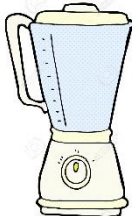
Aprovechando que estamos en casita, vamos a sacar un espacio para jugar, solo nos tomará 15 minutos. Vamos a apagar todos los electrodomésticos que hay en casa, televisor, equipo, lámparas, escucha por un momento qué se siente en casa, qué escuchas, coméntalo con tu acudiente. Ahora, vamos hacer de cuenta que esos electrodomésticos no existen en casa y necesitamos hacer la comida, lavar la ropa, enterarnos de lo que 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.


**ACTIVIDAD # 3:** En el cuaderno de “TECNOLOGÍA”, 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 # 4:** Ingresa al siguiente link y allí podrás jugar un rato encontrando los nombres de algunos artefactos que te presentan.

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-tecnologia/artefactos>

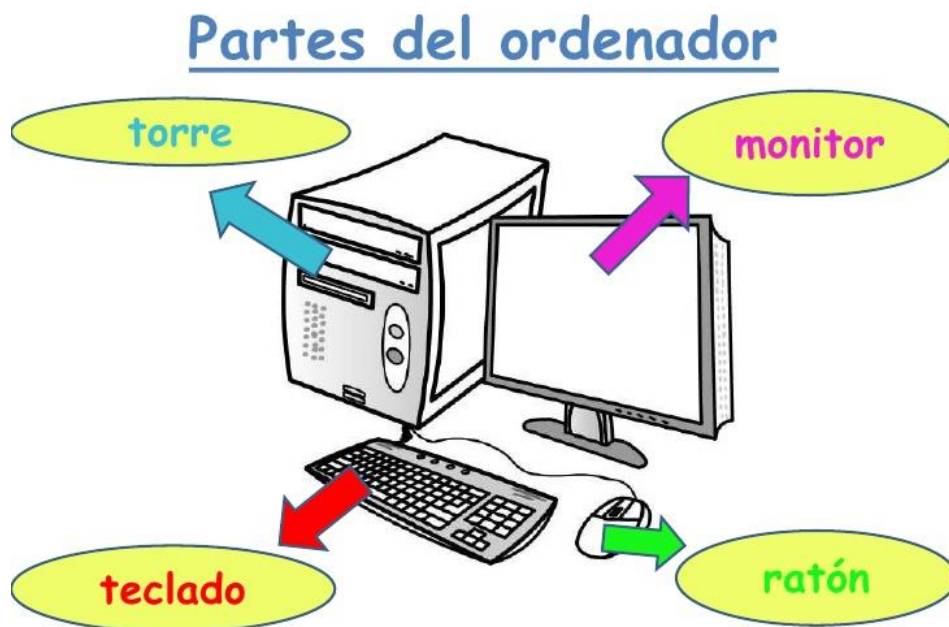


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

### **PARTES DEL COMPUTADOR**

**ACTIVIDAD # 5:** Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información:

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



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

**ACTIVIDAD # 6:** Con ayuda de un adulto, ingresa al siguiente link, en el que podrás ampliar la información sobre las partes del computador:


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

**ACTIVIDAD # 7:** 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.

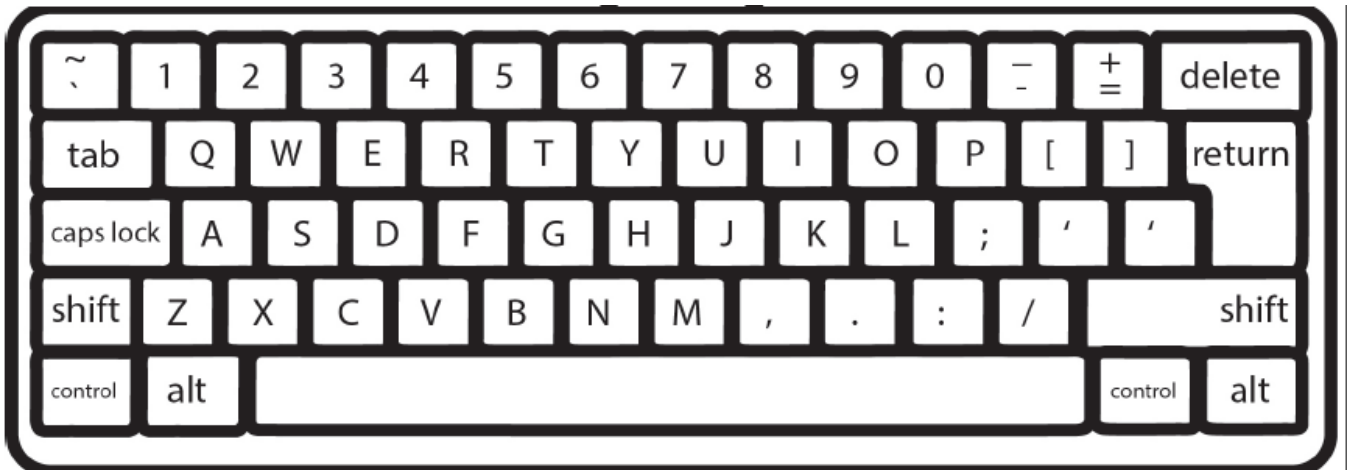
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

## EL TECLADO

**ACTIVIDAD # 8:** Con el acompañamiento de un adulto, vas a leer la siguiente información, para que te ayude a comprender y luego procede a realizar 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, vocales y números.

**ACTIVIDAD # 9:** Con ayuda de un adulto, vas a dibujar el siguiente teclado en el cuaderno de "TECNOLOGÍA" y pinta con color **azul** las vocales que encuentras, con color **verde** las consonantes, con **amarillo** los números y luego encierra con un círculo **rojo** las teclas que necesitas para escribir tu nombre.




## EL MOUSE

**ACTIVIDAD # 10:** Lee y comprende la siguiente información.

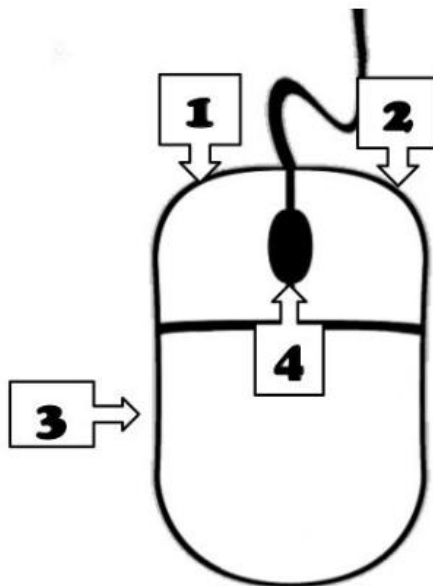
### FUNCIONES DEL MOUSE



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> 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
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

**ACTIVIDAD # 11:** Con ayuda de un adulto, vas a dibujar el siguiente mouse en el cuaderno de “TECNOLOGÍA” y colorea de acuerdo a las indicaciones:

1. Con color **azul** el botón izquierdo con el que realizas clic, o clic izquierdo.
2. Con color **verde** el botón derecho con el que realizar clic derecho.
3. Con color **amarillo**, el cuerpo del mouse, donde apoyas la mano.
4. Con colore negro, el scroll o rueda de desplazamiento.



**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, consonantes y números en el teclado.
- Reconocimiento del botón derecho e izquierdo del mouse.