	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:

DOCENTE: Mayra Julieth Valencia T. / Margarita Parra O./ Esther Julia Hurtado L.

AREA/ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **GRADO:** 3º

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 las diferentes partes del computador.
- Reconoce las partes del computador.
- Conoce los usos de internet y redes sociales.
- Reconoce las funciones del mouse y partes del teclado.

CONTENIDOS:

- Las partes del computador.
- Manejo del mouse.
- Manejo del teclado.
- Redes sociales.

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.


PARTES DEL COMPUTADOR

ACTIVIDAD # 1: 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.

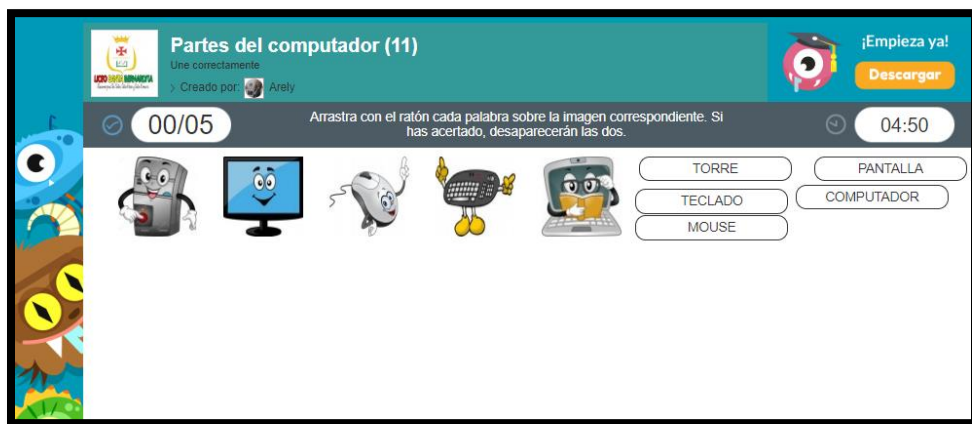
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01 VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

ACTIVIDAD # 2: Ingresa al siguiente link, para que puedas ampliar la explicación, sobre las partes del computador.

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

ACTIVIDAD # 3: 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>



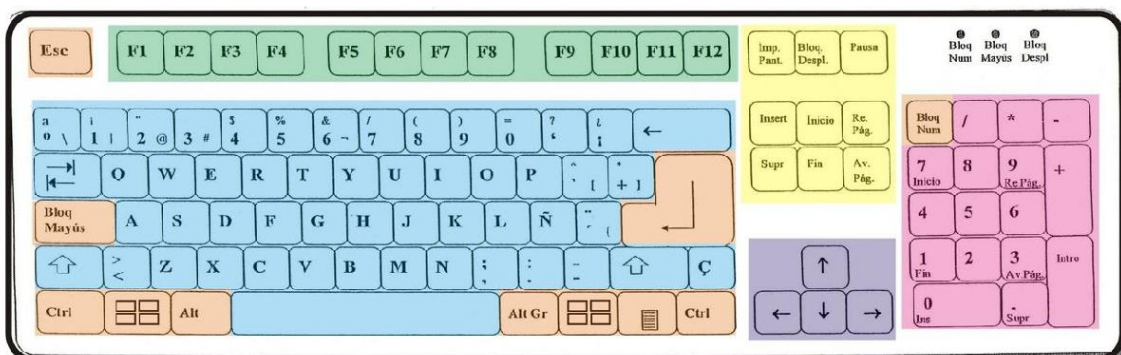
En este juego, les aparece el nombre de la parte del computador y las imágenes de las diferentes partes, en la que el niño debe pulsar la parte que le indica.

EL TECLADO

ACTIVIDAD # 4: Lee la siguiente explicación, con ayuda de tu acudiente:


El teclado es, hasta el momento, el principal dispositivo de entrada, del computador. Sus teclas, como se puede apreciar en la siguiente ilustración, están agrupas en cuatro zonas: alfanumérica, numérica, de navegación y de funciones.

ÁREAS DEL TECLADO

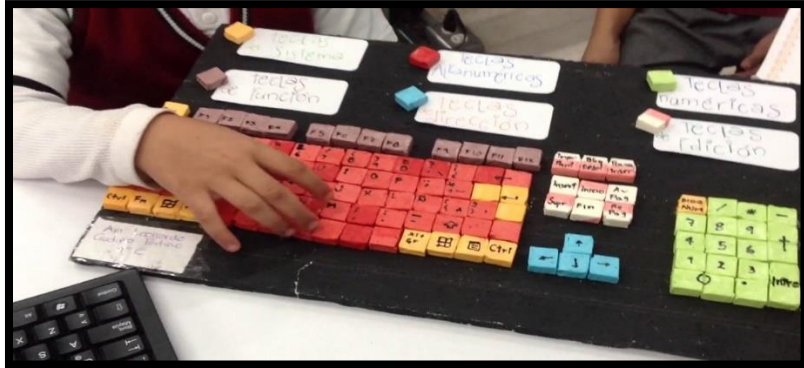


- | | |
|--|--|
| Teclas de Función | Teclas de Edición |
| Teclas de Alfanuméricas | Teclas de Dirección |
| Teclas del Sistema | Teclas Numericas |

* Cada uno de los colores, indica las zonas en las que están agrupas el teclado.

	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 # 5: Con ayuda de tu acudiente, realiza un teclado con el material que tengas disponible (cartón, cartulina, o el material que desees) en el cual diferencies cada una de las zonas del teclado, puedes basarte en el ejemplo de arriba.



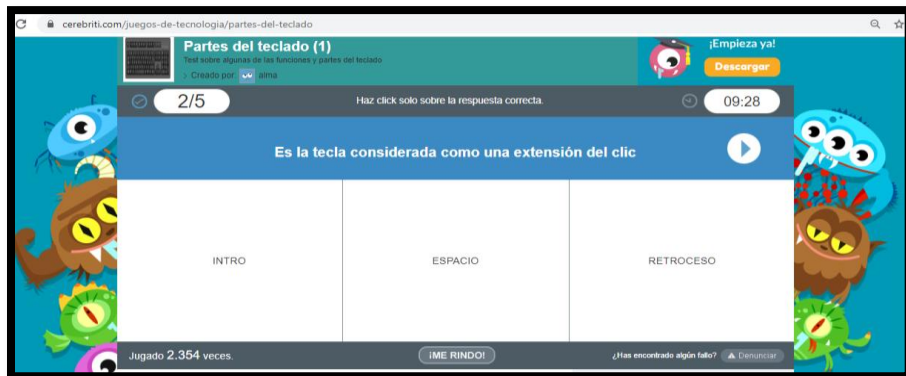
ACTIVIDAD # 6: Con ayuda de un adulto, ingresa al siguiente Link:

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

Allí puedes jugar y aprender sobre las partes del teclado y las funciones de algunas teclas, NO te preocupes si no aciertas, puedes intentarlo varias veces y allí aprenderás:

- ❖ ¿Con qué parte escribes un texto?
- ❖ La tecla con la que activas el teclado numérico.
- ❖ La tecla considerada como una extensión del clic
- ❖ La tecla con la que accedes a la segunda función de una tecla.
- ❖ Tecla con la que puedes imprimir pantalla.


Encontrarán una opción como la siguiente, en la que deben escoger de las tres opciones, la correcta.



EL MOUSE

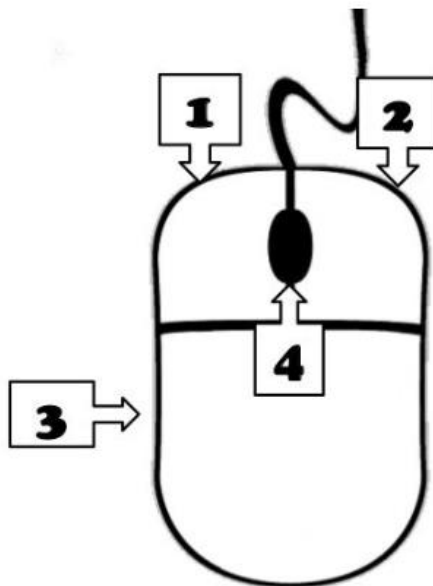
ACTIVIDAD # 7: Con ayuda de un acudiente, lee y comprende la siguiente información:



	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 # 8: 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.



REDES SOCIALES

ACTIVIDAD # 9: Es necesario el acompañamiento de un adulto, para comprender la siguiente información:

Las redes sociales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos.

Riesgos de las redes sociales para niños

- **Ciberbullying:** también llamado ciberacoso, el cual consiste en acoso verbal o escrito a través de medios telemáticos.
- **Grooming** o chantaje sexual por internet: bajo perfiles falsos, los pederastas pueden ganarse la confianza de los niños para lograr sus propósitos sexuales o de rapto.
- **Sexting y sextorsión:** es el intercambio de contenido erótico entre jóvenes, lo que puede derivar en casos de extorsión.


ACTIVIDAD # 10: Es necesario que en compañía de tu acudiente, ingresen al siguiente link, vean y dialoguen sobre el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=t-x73w1N1os>

Este video, presenta de una forma animada, algunas recomendaciones para el uso seguro de Internet y las Redes Sociales, luego realiza la siguiente actividad:

ACTIVIDAD # 11: En tu cuaderno responde, las siguientes preguntas:

1. Utilizas redes sociales.
2. ¿Qué precauciones tienes para el uso de redes sociales?
3. ¿Cuál consideras es la edad adecuada para empezar a tener redes sociales?
4. Escribe el nombre de tres redes sociales.

	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:

Consejos para padres

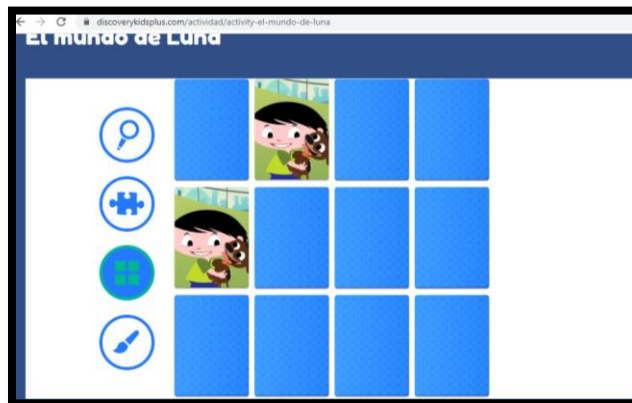
1. Usa las herramientas de control parental.
2. Observa si hay cambios bruscos en el comportamiento de tus hijos.
3. Mantente actualizado sobre las redes sociales para niños e internet.
4. Navega con ellos a través de la red.
5. Pon reglas sobre el uso de las redes sociales.
6. Piensa si hay una buena razón para darle un móvil personal antes de los 10 años.
7. Configura el perfil de tus propias redes sociales para que la gente no tenga acceso a las fotografías de tus hijos.
8. Denuncia cualquier abuso o acoso a través de internet.

*** Recuerda que el cuidado de nuestros niños es tarea de todos.**

ACTIVIDAD # 12: Un poquito de diversión

A continuación te presento un link, en el que puedes jugar armando rompecabezas, pintando o armando parejas, con los personajes del mundo de luna.

<https://www.discoverykidsplus.com/actividad/activity-el-mundo-de-luna>



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.
- Identificación de las zonas o partes del teclado.
- Reconocimiento del botón derecho e izquierdo del mouse.
- Conocimiento de los riesgos de las redes sociales.