	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. / María Silvia Muñoz C./ Claudia Milena Correa O.

AREA/ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **GRADO:** 4º

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

COMPETENCIAS:

- **COMPETENCIAS BASICAS:** Identificar y reconocer la importancia del buen uso de las herramientas de trabajo y su importancia a través de la historia.

Utilizar de manera apropiada los recursos de su entorno.

- **COMPETENCIAS CIUDADANAS:** Expreso en forma asertiva, mis puntos de vista e intereses en las discusiones grupales.
- **COMPETENCIAS LABORALES GENERALES:** Busco mejorar mi forma de relacionarme con otros respetando sus aportes.

APRENDIZAJES:

- Identifica y clasifica las diferentes partes del computador.
- Reconoce los usos de internet y redes sociales.
- Reconoce las funciones del mouse.
- Identifica los elementos de Paint.
- Realiza Manual de Uso de un electrodoméstico.
- Identifica los riesgos del mal uso del celular.

CONTENIDOS:

- Las partes del computador.
- Uso de internet y redes sociales.
- Manejo del mouse.
- Redes sociales.
- Uso de Paint.
- Protocolo de comportamiento ante fallas electrónicas.
- Tecnología Móvil.

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.

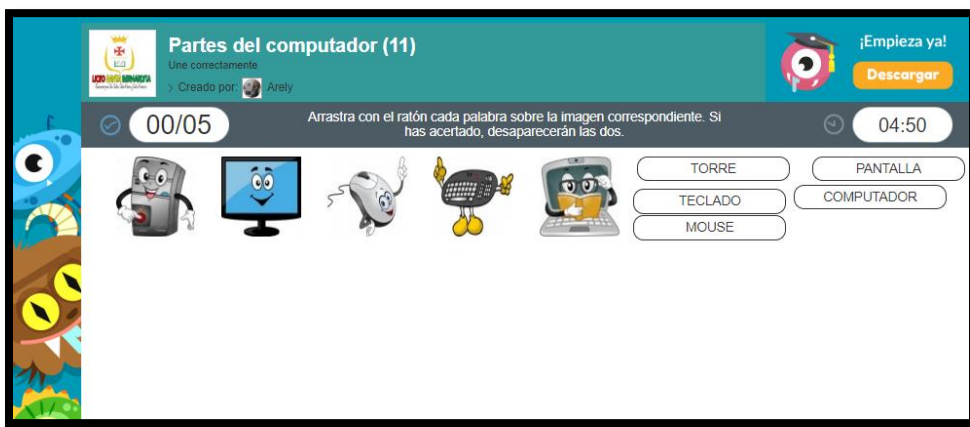
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1] CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

ACTIVIDAD # 2: Ingresa al siguiente link y amplía la información 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 MOUSE

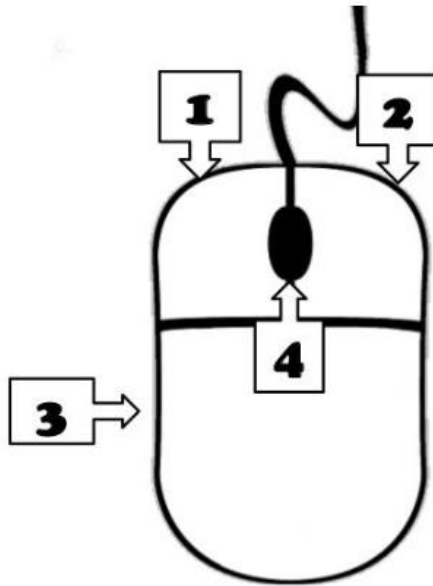
ACTIVIDAD # 4: Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información:



ACTIVIDAD # 5: 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.

	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:



REDES SOCIALES

ACTIVIDAD # 6: Requiere el acompañamiento de un acudiente, para comprender y dialogar sobre 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 # 7: Es necesario que en compañía de tu acudiente, vean y dialoguen sobre el siguiente 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 # 8: 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.

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.

	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:

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.**

PAINT

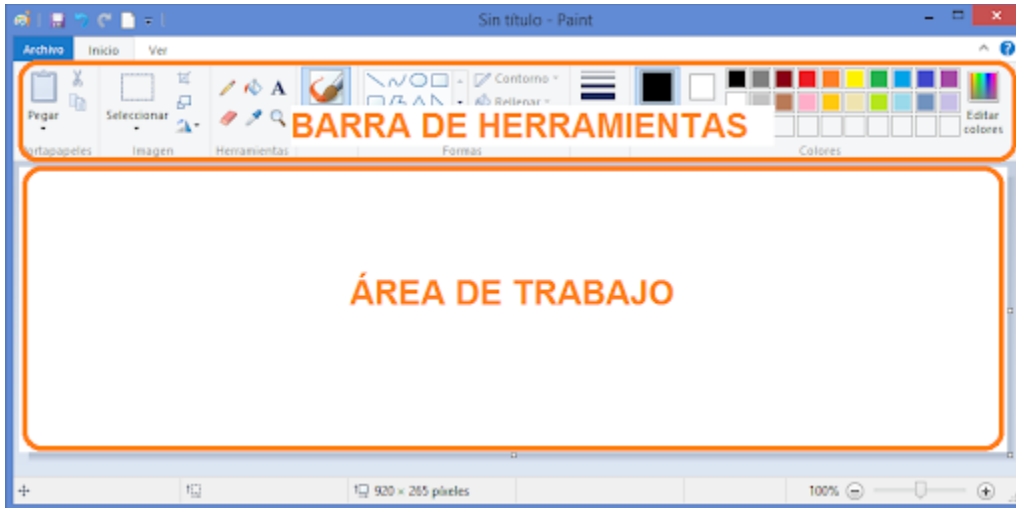
ACTIVIDAD # 9: Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información:

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

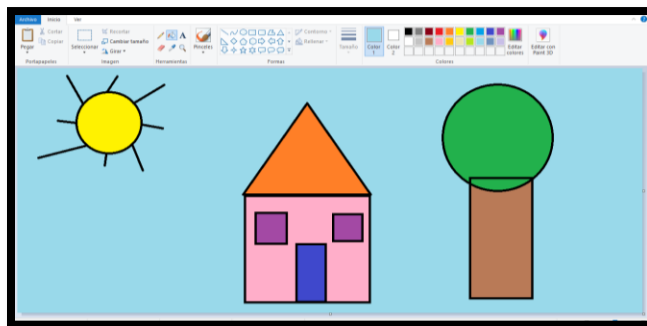
Lo reconoceremos por el siguiente ícono:



Y presenta la siguiente ventana:




ACTIVIDAD # 10: En el cuaderno “DE TECNOLOGÍA”, realiza un dibujo, utilizando figuras geométricas como círculo, cuadrado, triángulo, el cual puedes realizar fácilmente en Paint. Por ejemplo:



ACTIVIDAD # 11: 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>

	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 # 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>

PROTOCOLO DE COMPORTAMIENTO ANTE FALLAS ELECTRÓNICAS

ACTIVIDAD # 13: 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 que hay en casa, te darás cuenta, que hay más de las que imaginabas.


ACTIVIDAD # 14: Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información:

Un electrodoméstico, es una máquina o aparato, que funciona con energía eléctrica y está destinado al uso doméstico.

Con tantos electrodomésticos que hay en nuestra casa, es necesario, tomar unas medidas que nos permitan atender posibles fallas eléctricas, para ampliar esta información, vamos a visualizar los siguientes videos:

ACTIVIDAD # 15: Requiere visualizar los siguientes videos, para comprender la información y poder realizar la actividad sugerida:


- 10 consejos de ahora de energía eléctrica:
<https://www.youtube.com/watch?v=b6lUb7ZWeJk>
- Riesgos y peligros en el uso de la energía en el hogar:
<https://www.youtube.com/watch?v=HXg0tosP4il>
- Conoce la electricidad en el hogar, sus beneficios y sus peligros:
<https://www.youtube.com/watch?v=hQquiHHyaI0>

	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:

- Prevención de accidentes eléctricos en el hogar:
https://www.youtube.com/watch?v=Jv_3es7oUG4

Después de visualizar los videos, piensa en la importancia que tiene el uso adecuado de los electrodomésticos, ahora te voy a invitar a realizar un manual de uso de un electrodoméstico, para ello debes realizar lo siguiente:

ACTIVIDAD # 16: Escoge uno de los electrodomésticos de tu casa y realiza el manual de uso, donde incluyas las precauciones a tener en cuenta para su correcta utilización y evitar accidentes.

	<p style="text-align: center;">PRECAUCIONES IMPORTANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lee todas las instrucciones antes de usar. • Desenchufa el cable del tomacorriente cuando no lo use o antes de efectuar la limpieza. • No sumerja el cable, enchufe o base del motor en agua, ni en ningún líquido. • No dejar el cable en superficies calientes. • No permita la manipulación de niños. • No pierda de vista el electrodoméstico, mientras esté conectado. • Ponga cuidado al manipular la cuchilla.
--	--

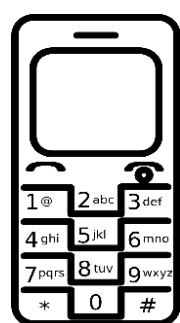
TECNOLOGÍA MÓVIL


ACTIVIDAD # 17: Lee y comprende la siguiente información y luego visualiza los videos sugeridos:

El mal uso de la tecnología puede traer serios problemas para la salud, como el síndrome del túnel carpiano, tensión muscular, insomnio, trastornos neuronales, entre otros.

- El uso correcto del celular:
<https://www.youtube.com/watch?v=wm0oXwxY8k>
- ¿Sabes que usar el celular sin cuidado puede dañarte cuello y espalda? ¡Evítalo!
<https://www.youtube.com/watch?v=IGnW1jvdAv4>

ACTIVIDAD # 18: Después de visualizar los videos anteriores, y de hablar con tu familia, sobre el uso que le están dando todos a este dispositivo, elabora un manual de uso responsable del celular, similar a la actividad anterior:

	<p style="text-align: center;">USO RACIONAL DEL TELÉFONO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Limite la duración y número de llamadas. 2. Evite llevar el celular en el cuerpo todo el tiempo. 3. Cambie con regularidad el teléfono de una oreja a otra durante la conversación. 4. Sostenerse a la altura de los ojos, evitar inclinar la cabeza hacia abajo.
---	--

	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 del botón derecho e izquierdo del mouse.
- Conocimiento de los riesgos de las redes sociales.
- Elabora manual de uso de un electrodoméstico.
- Reconoce los usos responsables del celular.