


| | | |
|---|--|-----------------------------------|
|  | 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 Alexandra Dávila R./ Claudia Milena Correa O.

AREA/ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **GRADO:** 5º

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

COMPETENCIAS:

- **COMPETENCIAS BASICAS:** Describir la vida de grandes inventores, resaltando su ingenio y tenacidad.

Resolver problemas de su vida diaria particularmente aquellos susceptibles a una solución tecnológica.

Producir e interpretar textos siguiendo procedimientos estratégicos utilizando diferentes tipos de información.

- **COMPETENCIAS CIUDADANAS:** Asumo, de manera pacífica y constructiva los conflictos cotidianos aplicando la tecnología e informática.
- **COMPETENCIAS LABORALES GENERALES:** Recopilo, organizo y analizo datos para producir información que pueda ser transmitida a otros.

APRENDIZAJES:

- Identifica algunos inventos tecnológicos.
- Reconoce los usos de internet y redes sociales.
- Reconoce los riesgos del mal uso del celular.

CONTENIDOS:

- Inventos que cambiaron la historia.
- Telefonía Móvil (énfasis del periodo).
- Consecuencias del mal uso de la tecnología (Delitos informáticos, Acoso cibernético).
- Efectos en la salud y el medio ambiente por algunos artefactos tecnológicos.

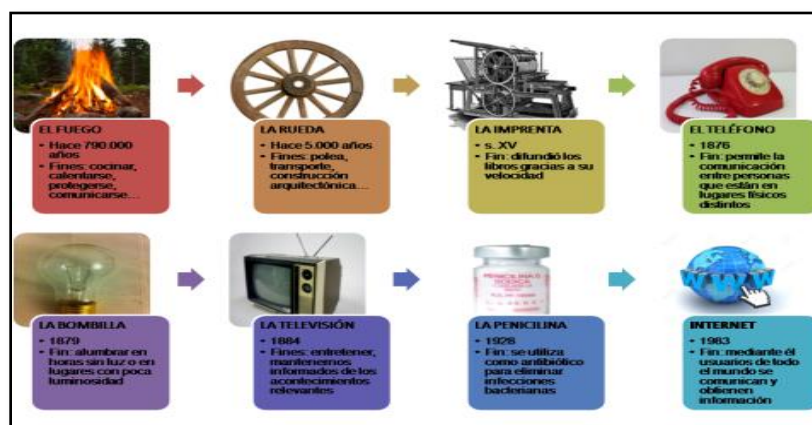
ACTIVIDADES:

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.


GRANDES INVENTOS DE LA HUMANIDAD

ACTIVIDAD # 1: Con ayuda de un adulto, lee y comprende la siguiente información:

La rueda, el telescopio, la máquina de vapor, el avión, el teléfono o el automóvil fueron grandes inventos que hicieron avanzar a la humanidad. ¿Te has preguntado alguna vez qué pasaría si no existieran, por ejemplo los botones y las cremalleras?, ¿Qué pasaría si alguien no hubiera inventado el lapicero o los cuadernos?



* En clase, tendremos la posibilidad de ampliar dicha información.

| | | |
|---|--|-------------------------------|
|  | 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: Mientras nos reencontramos, te invito a que con ayuda de un adulto, observes el siguiente video, en el encontrarás los 10 inventos que para el autor, son los más importantes en la historia de la humanidad.

https://www.youtube.com/watch?v=UKNjF_7jmdg

ACTIVIDAD # 3: Después que hayas visto el video, quiero que compartas con un adulto de casa, busca un espacio a solas, en el que no tengan interferencia de nada, trata por un momento de aislarte de las cosas que no te permiten concentrarte y hablen sobre las siguientes preguntas:

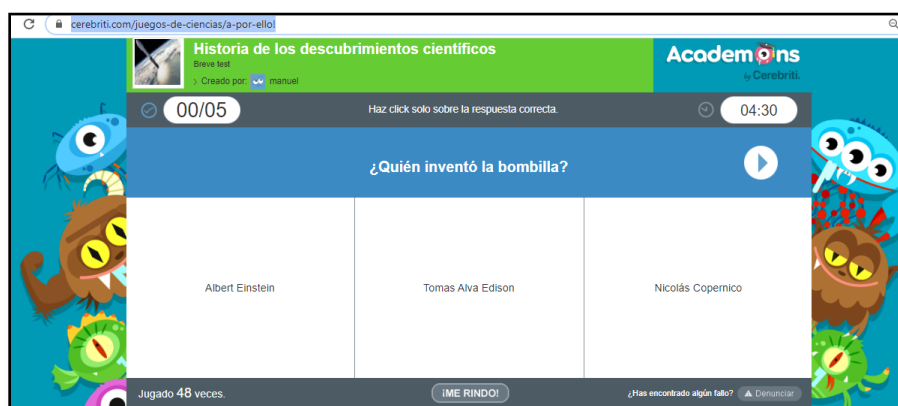
- ¿Cuál ha sido el invento que me ha parecido más importante? ¿Por qué?
- En una situación como la que estamos viviendo (aislamiento preventivo), qué función cumplen la televisión, el internet, la nevera, la bombilla, el fuego, por solo citar unos ejemplos, en nuestra cotidianidad.
- Piensa por un momento en que estos grandes inventos no hubiesen llegado. ¿Cómo estaríamos viviendo esta pandemia?

* Es importante que más que una tarea por cumplir, sea un espacio para que en familia, piensen en la importancia de estos descubrimientos y de estos grandes inventores, que muchos desconocemos.

ACTIVIDAD # 4: Es hora de aprender un poco, pero jugando. A continuación, ingresa con el acompañamiento de un acudiente al siguiente link, allí encontrarás un juego en el que podrás aprender sobre algunos descubrimientos científicos. Es importante que sepas, que no se trata de ganar, sino de aprender, por lo tanto, puedes practicar varias veces, hasta que hayas aprendido sobre estos descubrimientos.


Historia de los descubrimientos científicos:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/a-por-ello/>



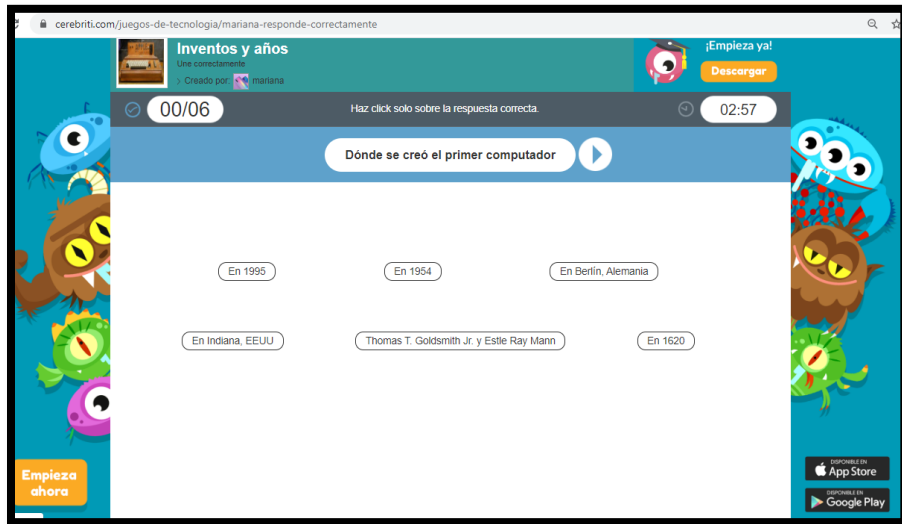
Allí te cuestionarán y por tanto aprenderás sobre:

- ¿Quién inventó la bombilla?
- ¿En qué siglo se descubrió la luz?
- ¿En qué año se construyó el primer vehículo automóvil?
- ¿Cuál es la unidad de medida de la presión?
- El teorema de Pitágoras habla de...

| | | |
|---|--|--------------------------------------|
|  | 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: Ahora te invito a que realices otro juego, en esta ocasión aprenderás sobre algunos inventos y su año de invención, recuerda que es necesario contar con la autorización de tu acudiente para acceder al siguiente link y no olvides que lo importante no es ganar, sino aprender, por lo tanto, puedes practicar varias veces, hasta que hayas aprendido sobre estos descubrimientos.

Inventos y años: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-tecnologia/mariana-responde-correctamente>



Aprenderás acerca de:

- ¿Dónde se creó el primer computador?
- ¿Quiénes crearon el primer videojuego?
- En qué año se diseñó la primera USB
- ¿Dónde se creó el primer avión?
- ¿En qué año se creó el primer submarino?
- ¿En qué año se creó el primer robot?

REDES SOCIALES

ACTIVIDAD # 6: Con ayuda de un adulto, lee y comprende 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 en tu cuaderno responde:

| | | |
|---|--|-------------------------------|
|  | 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: |

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

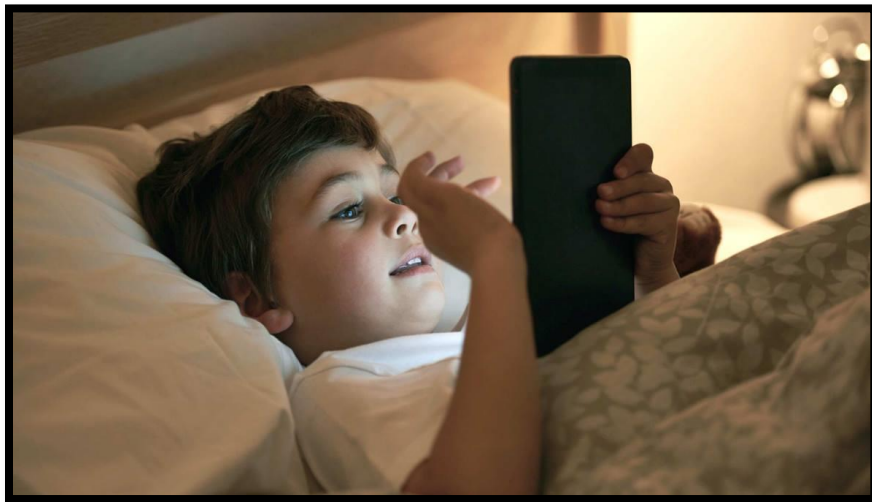
1. Usa las herramientas de control parental.
2. Observa si hay cambios bruscos en el comportamiento de tus hijos.
3. Mantente actualizado sobre las redes sociales para niños e internet.
4. Navega con ellos a través de la red.
5. Pon reglas sobre el uso de las redes sociales.
6. Piensa si hay una buena razón para darle un móvil personal antes de los 10 años.
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.**

TECNOLOGÍA MÓVIL


ACTIVIDAD # 8: Con ayuda de un adulto lean y comprendan la siguiente información y luego dialoga con tu acudiente, si consideran que la imagen que aparece a continuación corresponde a un mal uso del celular y las razones de su respuesta, los invito a que reflexionen sobre la edad del niño, si es adecuada, para tener este dispositivo, si es adecuado irse acostar con el celular, la iluminación, la posición del niño.

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.



ACTIVIDAD # 9: Con acompañamiento de un adulto, van a visualizar los siguientes videos.

- 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=lGnW1jvdAv4>

| | | |
|---|--|--|
|  | 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: |

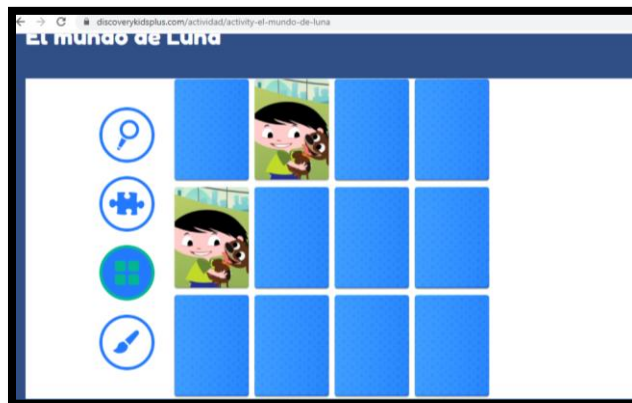
ACTIVIDAD # 10: En este momento de aislamiento preventivo, las tecnologías, son nuestro aliado, pero recuerda que no podemos abusar de ellas, no es recomendable estar sentados o acostados frente a una pantalla todo el día, te invito a que realices una programación u horario de un día normal, en el que incluyas el tiempo que dedicas a las tareas del colegio, a colaborar en casa, a la alimentación, recreación y descanso. (Es necesario hacer algo por nuestra salud, como ejercitarnos y algo de cuidado por la naturaleza, regar las plantas de la casa). A continuación te presento un ejemplo:



ACTIVIDAD # 11: 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.
- Reconocimiento de algunos inventos de la humanidad.
- Conocimiento de los riesgos de las redes sociales.
- Elaboración de horario programación de un día en cuarentena.
- Reconoce los usos responsables del celular.