	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
	Guía Didáctica Tecnología	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

DOCENTE: Mayra Valencia. / María Silvia Muñoz / Claudia Milena Correa

GRADO: 4° INICIO 13 de Octubre 2020 **FINALIZACIÓN:** 6 Noviembre 2020

COMPETENCIAS BASICAS:

Hacer buen uso de la tecnología e informática para su formación integral.

Utiliza de manera adecuada los recursos de su entorno para la solución de un problema tecnológico.

COMPETENCIAS CIUDADANAS:

Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.

COMPETENCIAS LABORALES GENERALES:

Desarrollo acciones para mejorar continuamente en distintos aspectos de mi vida con base en lo que aprendo de los demás.

APRENDIZAJES:

- Power Point
- Creación de modelos de artefactos tecnológicos con material reciclable.

SITUACIÓN PROBLEMICA

Una **presentación digital** es una herramienta muy sencilla y eficaz para comunicar ideas. Consta de una serie de imágenes que pueden ir acompañadas no sólo de texto sino también de gráficos y de interactividad y que se muestran en forma de diapositivas. En las instituciones educativas generalmente son utilizadas para explicación de clases por parte de los profesores y exposición de trabajos por parte de los estudiantes.

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

¿Para tus clases cómo realizas tus exposiciones ?

¿Qué recursos utilizas?

Ingresar a Power Point.


1. Clic en botón Inicio
2. Clic en TODOS LOS PROGRAMAS
3. Clic en Microsoft Office
4. Clic en Microsoft Power Point
5. Crea 1 diapositiva usando un tema de tu elección como si lo fueras a exponer en una de las asignaturas.

Actividad # 1. Diseño de una presentación.

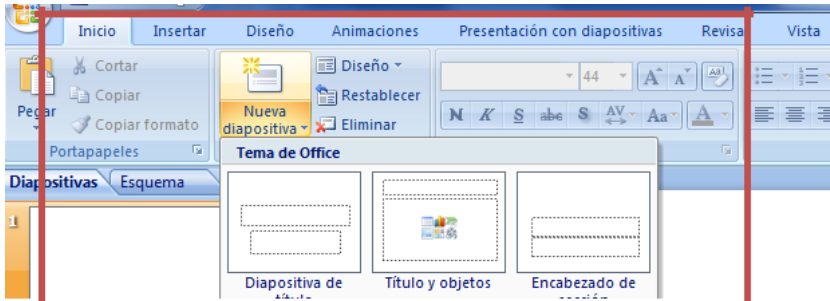
Utilizamos la cinta DISEÑO

a. Seleccionamos el Tema



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [2 - 1]
	Guía Didáctica Tecnología	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
		VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

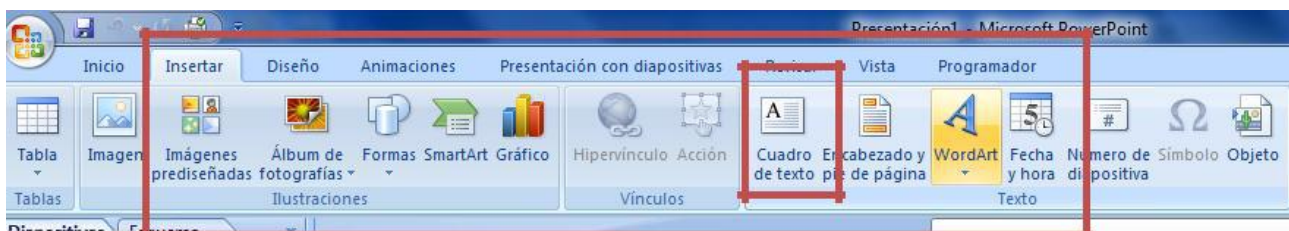
b. Utilizamos La cinta INICIO y elegimos el diseño de la diapositiva



c. INSERTAR TEXTO: para Títulos

Utilizamos la cinta INSERTAR

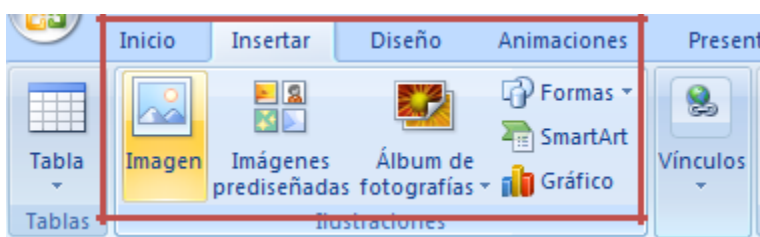
Herramienta Word Art.



Actividad No 2

AGREGAR IMÁGENES

Utilizamos la cinta Insertar.



Ubicamos y seleccionamos la imagen.


1. Abrir la diapositiva creada.
2. Buscar e Insertar una imagen adecuada para la diapositiva según el titulo y la asignatura.
3. Guardar en archivo

Actividad No 3

TRANSICIONES Y ANIMACIONES.

Utilizamos la cinta ANIMACIONES



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

1. Animaciones para Textos, imágenes.
2. Transiciones para diapositivas

LAS HERRAMIENTAS

Herramienta: es un objeto elaborado con el fin de realizar una tarea mecánica que requiere de una aplicación correcta de energía. Las herramientas pueden ser manuales o mecánicas.

Las herramientas manuales usan la fuerza muscular humana (Ej. martillo y clavo).

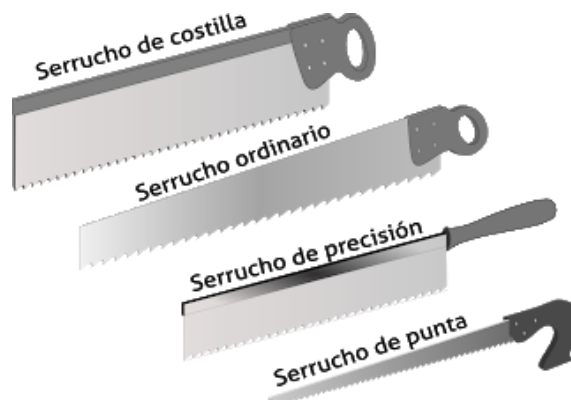
Las herramientas mecánicas usan una fuerza de energía externa, como la energía eléctrica (Ej. taladro eléctrico).

HERRAMIENTAS BASICAS

El serrucho: herramienta que permite hacer corte en madera. Existen dos tipos: El normal y el De costilla. El de costilla hace cortes más rectos por moverse menos gracias al refuerzo que tiene en la parte superior (costilla).

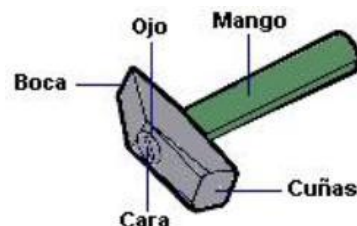


Tipos de serrucho que existen.




El martillo: es una herramienta utilizada para golpear una pieza, causando su desplazamiento o deformación. El uso más común es para clavar, calzar partes o romper una pieza.

Los primeros martillos datan de la Edad de Piedra del año 8000 a. C.; estos martillos constaban de una piedra atada a un mango con tiras de cuero.



Alicates: es una especie de tenaza metálica provista de

dos brazos

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [4 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	Guía Didáctica Tecnología	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

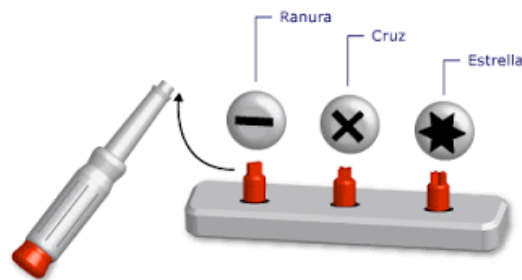
suele ser utilizada para múltiples funciones como sujetar elementos pequeños o cortar y modelar.



Destornillador: herramienta que se utiliza para apretar y aflojar tornillos y otros elementos de máquinas que requieren poca fuerza de apriete.



Destornilladores básicos



Actividad # 4

1. Ahora que has estado en casita, sin duda ya has conocido estas herramientas, que también son tecnología.

Escribe y dibuja cuales tienen en casa y por qué son importantes en el hogar.

Actividad # 5

2. Consultar la función y características de las siguientes herramientas, realiza un dibujo de cada una escribiendo sus partes:

- Las tenazas
- El hacha
- la llave inglesa.
- Cinta métrica
- Escuadra

Actividad # 6

4. Elabora con material reciclable, UNA de las herramientas vista en el taller. Exponer el trabajo en clase explicando cuáles son las funciones de la herramienta seleccionada.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO
NIT. 891901024-6
ICFES 01275-024364-018283
Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002
Cod. DANE 176147000236

PÁGINA [5 - 1]

CÓDIGO:
DICUI: 600.1.23.01

Guía Didáctica Tecnología

VERSIÓN 1

Fecha de aprobación:

¡Felicidades lo has logrado !