	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 de 5]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ASIGNATURA: TECNOLOGÍA GRADO: 5º	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01 VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

DOCENTE: María Alexandra Dávila R. / Mayra Julieth Valencia T. / Claudia Milena Correa O.

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

FECHA DE INICIO: JUNIO 5/2020 **FECHA DE FINALIZACIÓN:** JUNIO 26/2020

COMPETENCIAS:

- **COMPETENCIAS BASICAS:** Conoce la función de los componentes del computador
Conocer el cuidado en el manejo de los componentes del computador.
- **COMPETENCIAS CIUDADANAS:** Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.
- **COMPETENCIAS LABORALES GENERALES:** Selecciono los materiales que requiero para el desarrollo de una tarea o acción.

APRENDIZAJES:

- Conoce la historia del computador.
- Identifica las partes del computador.
- Diferencia Hardware y software.

CONTENIDOS:

- El computador.
- Historia del computador.
- Partes del computador.
- Hardware y software.
- Manejo de mouse y teclado

ACTIVIDADES:

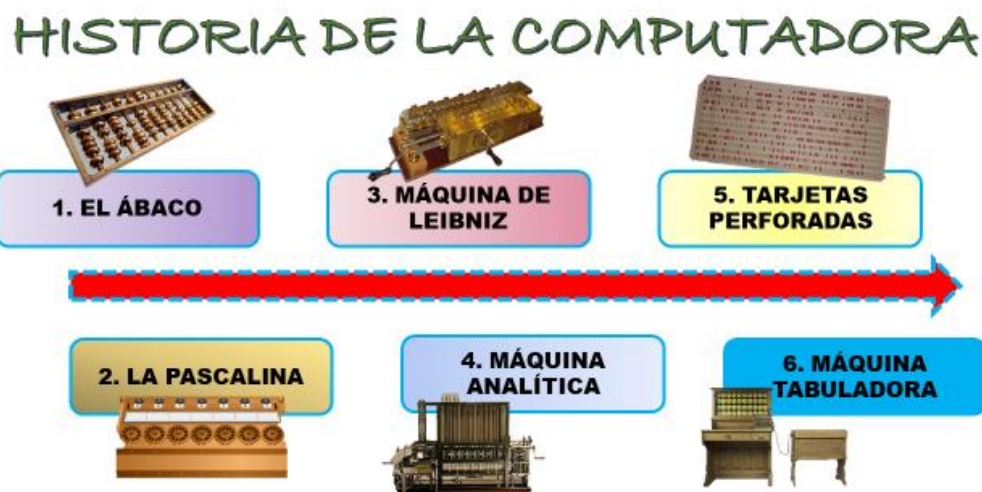
Esta guía ha sido elaborada como medio de flexibilización, para hacer frente a la emergencia sanitaria que está viviendo el mundo actualmente, para ello es necesario que los papitos colaboren en casa, apoyemos nuestros niños y sobre todo, mantengamos la calma. Con esta guía, damos inicio al 2º periodo escolar.


CLASE 1

HISTORIA DEL COMPUTADOR

Video tutorial: por favor si tienen la posibilidad entren al siguiente link para ampliar tu experiencia de aprendizaje sobre la Historia de la Computadora: <https://www.youtube.com/watch?v=RAUFoazM7kE>

Ahora en tu cuaderno de Tecnología, registra la fecha de hoy y como título escribe HISTORIA DE LA COMPUTADORA, luego deberás consignar lo siguiente. (NO debes realizar los dibujos)



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [2 de 5]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ASIGNATURA: TECNOLOGÍA GRADO: 5º	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01 VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

Luego realizarás la siguiente actividad:

1. Escribe cómo te imaginas vivir una situación como la que estamos viviendo, el confinamiento, si no existiera la Computadora.
2. Escribe en qué crees que se parece un celular a un computador.
3. Relaciona cada una de las siguientes máquinas con su año de invención.

MÁQUINA TABULADORA	○ 1.670
ÁBACO	○ 1.642
MÁQUINA DE LEIBNIZ	○ 1.122 a.C
MÁQUINA ANALÍTICA	○ 1.960
TARJETAS PERFORADAS	○ 1.833
PASCALINA	○ 1.890

CLASE 2

PARTES DEL COMPUTADOR

Video tutorial: por favor si tienen la posibilidad entren al siguiente link para ampliar tu experiencia de aprendizaje sobre las partes de la Computadora: <https://www.youtube.com/watch?v=nL04cvlBH78>

Con el acompañamiento de tu acudiente es necesario que sólo lean y comprendan los siguientes conceptos NO deben consignar en el cuaderno:

PARTES BÁSICAS DE LA COMPUTADORA

La computadora se compone de varias partes, algunas son indispensables para que funcione y otras son adicionales, pero no son necesarias para su funcionamiento.

¿Cuáles son las partes de una computadora?



El **CPU** se encuentra dentro de una caja llamada case, se encarga de que todas las actividades que realiza la computadora se hagan de manera ordenada.

El **monitor**, tal como un televisor, es donde se ven las imágenes, videos y textos en la computadora.

El **teclado** está formado por teclas con letras, números y signos y se usa principalmente para escribir textos o números en la computadora.


El **ratón**, también llamado **mouse**, está formado por uno, dos o tres botones, que permiten seleccionar opciones en la pantalla o mover elementos o figuras que se observan en ella.




La **impresora** sirve para imprimir, es decir, sacar una copia en papel de lo que se observa en la pantalla.

Las **cornetas** sirven para reproducir los sonidos del computador.




En un computador portátil, todas estas partes vienen integradas. Es más un celular contiene éstas partes y sobre todo sus funciones.

Ahora en tu cuaderno de tecnología, registra la fecha de hoy y como título escribe **PARTES DEL COMPUTADOR**, luego deberás realizar la siguiente actividad:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [3 de 5]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ASIGNATURA: TECNOLOGÍA GRADO: 5º	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
		VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

- Dibuja o recorta y pega una computadora y señala sus partes.
- Escribe al frente de cada afirmación según corresponda (F) si es falso o (V) si es verdadero:
 -  El monitor sirve para oír música _____.
 -  El mouse parece un conejo orejón _____.
 -  El teclado sirve para escribir _____.
- Utiliza cada una de las siguientes palabras, para completar los espacios correspondientes.

IMPRESORA - MONITOR - TECLADO

-  En la computadora, para escribir una carta uso el _____.
-  Para ver lo que ya escribí en la computadora miro el _____.
-  Para que la carta quede escrita en papel uso la _____.

Queridas familias a continuación les dejo un link, que es opcional para quienes tengan la posibilidad de acceder a él, es una actividad divertida, en la que podrán ampliar este aprendizaje:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-tecnologia/partes-de-una-computadora>

CLASE 3

HARDWARE Y SOFTWARE

Video tutorial: por favor si tienen la posibilidad entren al siguiente link para ampliar tu experiencia de aprendizaje sobre EL hardware y el software: <https://www.youtube.com/watch?v=-ubiccZMJJI>

Ahora en tu cuaderno de tecnología, registra la fecha de hoy y como título escribe **HARDWARE Y SOFTWARE**, luego deberás escribir lo que aquí se te presenta (NO debes realizar los dibujos) y luego realiza la siguiente actividad:

EL HARDWARE Y EL SOFTWARE



SE REFIERE A TODAS LAS PARTES TANGIBLES DE UN SISTEMA INFORMÁTICO



EL SOFTWARE SE REFIERE AL EQUIPAMIENTO LÓGICO DE UN SISTEMA INFORMÁTICO

- Encierra al frente de cada palabra **H** si se refiere a un Hardware o **S** si es un Software.

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| • IMPRESORA H S | • MOUSE H S |
| • PAINT H S | • PANTALLA H S |
| • TECLADO H S | • WORD H S |
| • WINDOWS H S | • GOOGLE H S |

- Dibuja un elemento que te represente el Hardware y otro que te represente el Software.



Queridas familias a continuación les dejo un link, que es opcional para quienes tengan la posibilidad de acceder a él, es una actividad divertida, en la que podrán ampliar este aprendizaje:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-tecnologia/hardware-y-software>

CLASE 4

TECLADO Y MOUSE

Video tutorial: por favor si tienen la posibilidad entren al siguiente link para ampliar tu experiencia de aprendizaje sobre el Teclado y Mouse: <https://www.youtube.com/watch?v=3pUdmp9escE>

Con el acompañamiento de tu acudiente es necesario que sólo lean y comprendan los siguientes conceptos NO deben consignar en el cuaderno:

EL TECLADO

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 Alfanuméricas
Teclas del Sistema

Teclas de Edición
Teclas de Dirección
Teclas Numéricas

FUNCIONES DEL MOUSE



Ahora en tu cuaderno de tecnología, registra la fecha de hoy y como título escribe TECLADO Y MOUSE, luego deberás realizar la siguiente actividad:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [5 de 5]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ASIGNATURA: TECNOLOGÍA GRADO: 5º	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

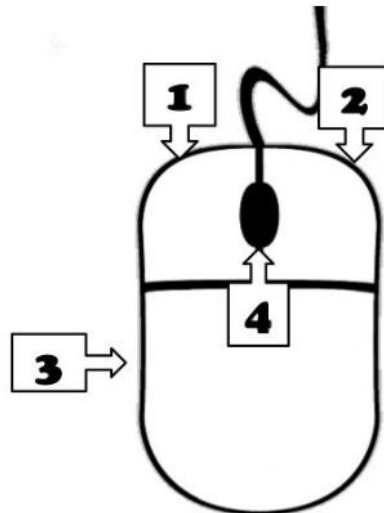
1. Colorea de acuerdo a las indicaciones.



- Enter de rojo
- Barra espaciadora de azul
- Bloc Mayus de amarillo
- Retroceso de naranja
- Bloc Num de verde

2. Dibuja el siguiente mouse y colorea de acuerdo a las indicaciones:

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



Queridas familias a continuación les dejo dos links, los cuales son opcionales, para quienes tengan la posibilidad de acceder a ellos, son actividades divertidas, en la que podrán ampliar este aprendizaje:

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

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-tecnologia/2do-y-3ro>

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 algunas de las máquinas que hacen parte la historia de la computadora.
- Identificación de las partes de la computadora.
- Diferencia el Hardware del software.
- Reconoce las zonas del teclado.
- Identifica botón derecho e izquierdo del mouse.