

	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 <b>ASIGNATURA:</b> TECNOLOGÍA <b>GRADO:</b> 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:

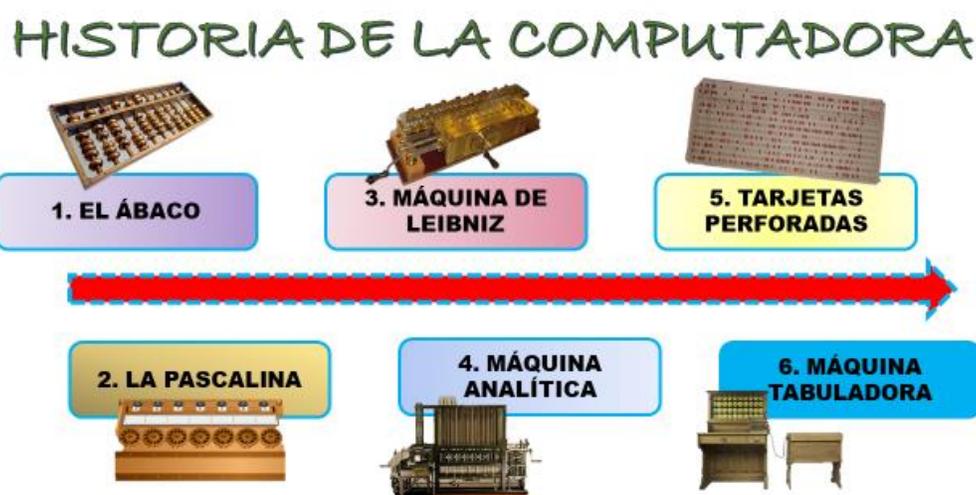
*Esta guía ha sido elaborada como medio de flexibilización, para hacer frente a la emergencia sanitaria que está viviendo el mundo actualmente, para ello es necesario que los papitos colaboren en casa, apoyemos nuestros niños y sobre todo, mantengamos la calma. Con esta guía, damos inicio al 2º periodo 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]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE <b>ASIGNATURA: TECNOLOGÍA</b> <b>GRADO: 5º</b>	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	<input type="radio"/> 1.670
ÁBACO	<input type="radio"/> 1.642
MÁQUINA DE LEIBNIZ	<input type="radio"/> 1.122 a.C
MÁQUINA ANALÍTICA	<input type="radio"/> 1.960
TARJETAS PERFORADAS	<input type="radio"/> 1.833
PASCALINA	<input type="radio"/> 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 <b>ASIGNATURA:</b> TECNOLOGÍA <b>GRADO:</b> 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>

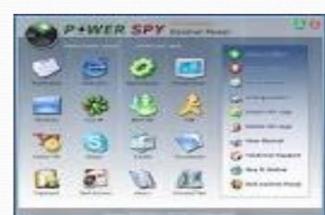
Ahora en tu cuaderno de tecnología, registra la fecha de hoy y como título escribe **HARDWARE Y SOFTWARE**, luego deberás escribir lo que aquí se te presenta (NO debes realizar los dibujos) y luego realiza la siguiente actividad:

## 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 <b>H</b> <b>S</b> | • MOUSE <b>H</b> <b>S</b>    |
| • PAINT <b>H</b> <b>S</b>     | • PANTALLA <b>H</b> <b>S</b> |
| • TECLADO <b>H</b> <b>S</b>   | • WORD <b>H</b> <b>S</b>     |
| • WINDOWS <b>H</b> <b>S</b>   | • GOOGLE <b>H</b> <b>S</b>   |

- 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 <b>ASIGNATURA: TECNOLOGÍA</b> <b>GRADO: 5º</b>	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

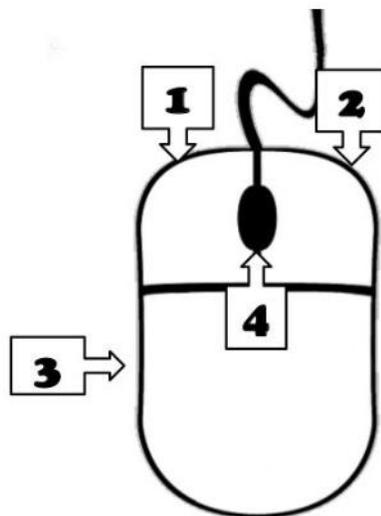
1. Colorea de acuerdo a las indicaciones.



- 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.