

 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
		FECHA: Enero/2020
	GUIAS	VERSIÓN: 02
		Página 1 de 14

TABLA DE CONTENIDO

1. IDENTIFICACIÓN	2
COMPETENCIAS:	2
RESULTADO DE APRENDIZAJE:	2
2. PRESENTACIÓN:	2
3. UNIDADES DE APRENDIZAJE:	2
<i>UNIDAD 1: LA COMPUTADORA</i>	<i>2</i>
<i>ACTIVIDAD 1</i>	<i>4</i>
<i>ACTIVIDAD 2</i>	<i>5</i>
<i>ACTIVIDAD 3</i>	<i>7</i>
<i>ACTIVIDAD 4</i>	<i>11</i>
4. GLOSARIO:	13
5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS:	14
6. CONTROL DEL DOCUMENTO:	14
7. CONTROL DE CAMBIOS: (DILIGENCIAR ÚNICAMENTE SI REALIZA AJUSTES A LA GUÍA).	14

 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
	GUIAS	FECHA: Enero/2020 VERSIÓN: 02 Página 2 de 14

1. IDENTIFICACIÓN

ÁREA: Tecnología e informática **GRADO:** Primero **TIEMPO:** 6 meses

COMPETENCIAS:

Reconocer el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes

Conocer los diferentes materiales que se pueden crear con recursos desechable.

Identificar la forma correcta de reciclar los diferentes materiales del medio.

RESULTADO DE APRENDIZAJE:

Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana

2. PRESENTACIÓN:

Esta guía esta diseñada para el desarrollo de habilidades y el reconocimiento de las partes del computador y la importancia de esta hoy en día en la vida de los estudiantes del grado primero de la institución educativa pedagógico integral, teniendo en cuenta el buen uso de las herramientas tecnológicas

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE:

Unidad 1: LA COMPUATADORA

EL RECICLAJE



El Reciclaje: Es el sometimiento de un residuo en el ciclo de producción para ser reutilizados como materia prima para la fabricación de objetos como por ejemplo, plásticos, vidrios, cartones, etc. El desecho extraído, tras ser reciclado no necesariamente cumplirá la misma función que cumplió en su vida útil.

Beneficios del Reciclaje

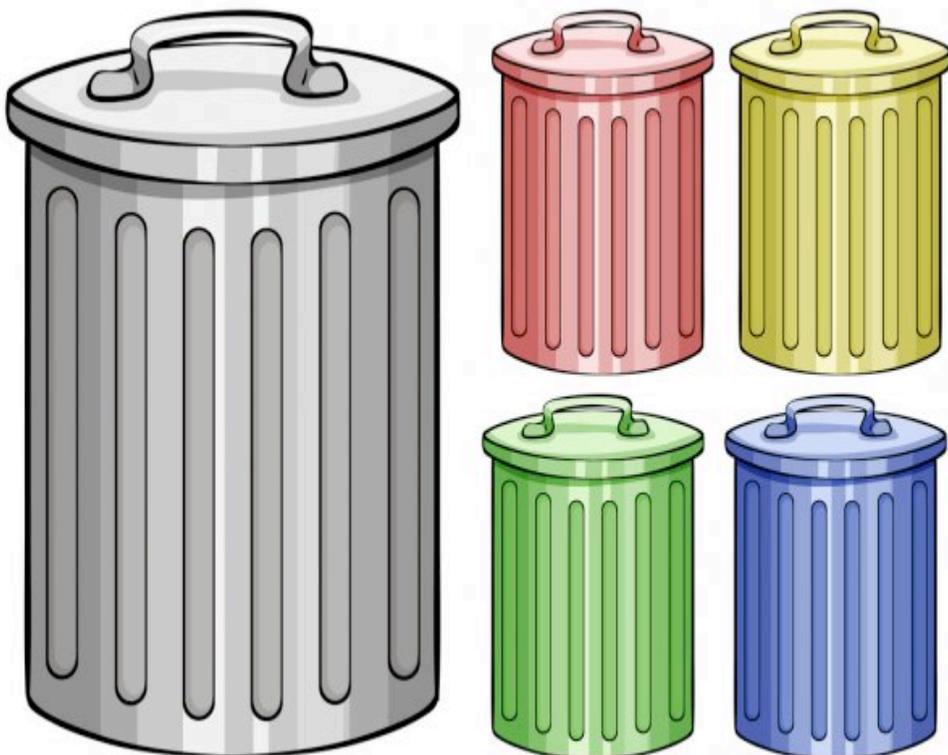
1. El Reciclaje protege y amplía empleos de fabricación y el aumento de la Competitividad.
2. Reduce la necesidad de vertederos y del proceso de incineración.

 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
	GUIAS	FECHA: Enero/2020 VERSIÓN: 02 Página 3 de 14

3. Evita la contaminación causada por la fabricación de productos de materiales vírgenes.
4. Ahorra Energía.
5. Reduce las emisiones de Gases de efecto invernadero que contribuyen al cambio climático y global.
6. Ahorra en Recursos naturales como son el uso de la madera, el agua y los minerales.
7. Ayuda a mantener y proteger el medio ambiente para las generaciones futuras.

Existen cinco tipos de contenedores donde debemos verter la basura:

1. Contenedor azul: destinado para el papel y cartón.
2. Contenedor verde: destinado para el vidrio, cristal.
3. Contenedor amarillo: para los envases de plástico y brik, aparte del metal.
4. Contenedor gris: para los restos de comida, es decir, para la materia orgánica y también para otro tipo de restos como las plantas, los tapones de corcho, la tierra, cenizas, colillas, etc.
5. Contenedores rojo : para tirar restos de aceite, juguetes rotos, y pilas.



ACTIVIDAD 1

Colorea las canecas de basura de acuerdo a la basura que va a ser eliminada en cada una de ellas.



TIPS DE RECICLAJE



ACTIVIDAD 2

1. Escribe la información que te piden.

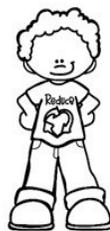


2. Busca las palabras en la sopa de letras.

sopa de letras.

ANIMALES
 OCÉANOS
 PLANTAS
 TIERRA
 REUTILIZAR

ENERGÍA
 RECICLAR
 ECOLOGÍA



M	M	E	W	E	W	O	N	W	W	E	A	N	F	F	M
M	M	Q	W	V	G	C	M	B	E	C	N	N	Y	Q	U
C	Q	Y	U	U	O	E	F	V	R	O	I	D	R	O	Z
V	M	Q	Q	I	F	A	M	J	A	L	M	Z	I	G	I
J	K	E	E	A	O	N	M	I	R	O	A	I	Q	X	Q
W	F	O	A	W	O	O	C	O	N	G	L	H	D	P	W
D	A	G	B	H	I	S	O	F	N	I	E	W	F	L	B
E	N	H	X	U	V	T	G	G	C	A	S	J	E	A	F
R	E	U	T	I	L	I	Z	A	R	Y	E	J	V	N	Y
U	B	E	Y	G	R	E	C	I	C	L	A	R	U	T	L
K	O	N	A	U	X	R	D	M	K	I	A	S	C	A	D
I	E	E	U	O	H	R	Z	C	N	B	Y	A	Y	S	E
S	R	R	W	J	Y	A	L	G	S	B	D	U	U	J	E
O	A	G	A	E	O	Q	A	K	Z	E	J	D	W	Y	T
B	K	I	S	H	H	R	N	E	B	G	F	D	D	P	I
I	X	A	H	U	H	O	R	M	I	M	Q	E	X	E	N

 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
	GUIAS	FECHA: Enero/2020 VERSIÓN: 02 Página 6 de 14

CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Las TIC son herramientas que nos ayudan a realizar nuestras
Actividades de manera más sencilla y fácil.

Por ejemplo: el uso de la computadora, el internet, las redes sociales, los celulares, etc.

Nos ayudan a comunicarnos
Más rápido y fácil.

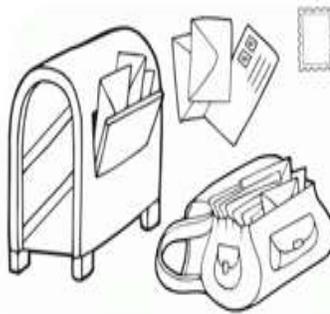


Las TIC **NO** deben de ocupar todo
Nuestro tiempo, debemos jugar,
Platicar y socializar con nuestros
Amigos y padres.

 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
	GUIAS	FECHA: Enero/2020 VERSIÓN: 02 Página 7 de 14

ACTIVIDAD 3

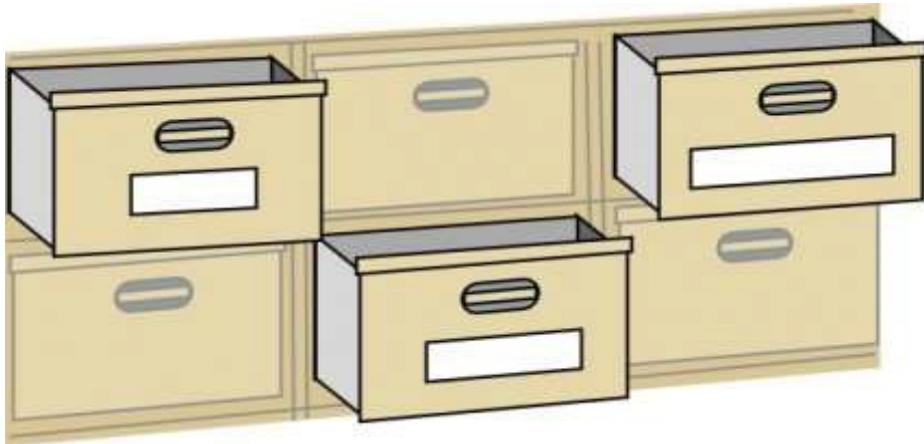
1. Identifica y colorea cuál de las siguientes imágenes hace referencia a las TIC.



La computadora es una herramienta que ayuda a organizar información.

La información puede ser:

- ★ TEXTOS
- ★ IMÁGENES
- ★ AUDIOS



¿Qué es una computadora?



Es un microchip, que se Encarga de realizar Todas las operaciones "PENSAR"

EXISTEN MUCHOS TIPOS DE COMPUTADORAS



Institución Educativa
Pedagógico Integral

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL

CODIGO: GA-G-01

FECHA: Enero/2020

VERSIÓN: 02

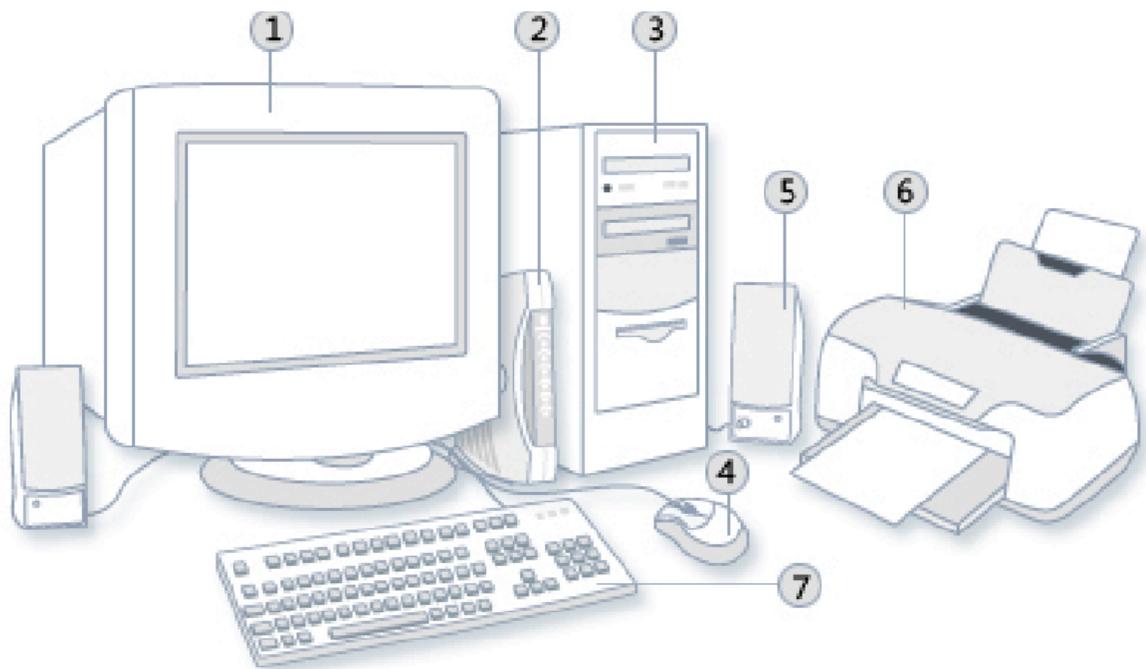
Página 9 de 14

GUIAS



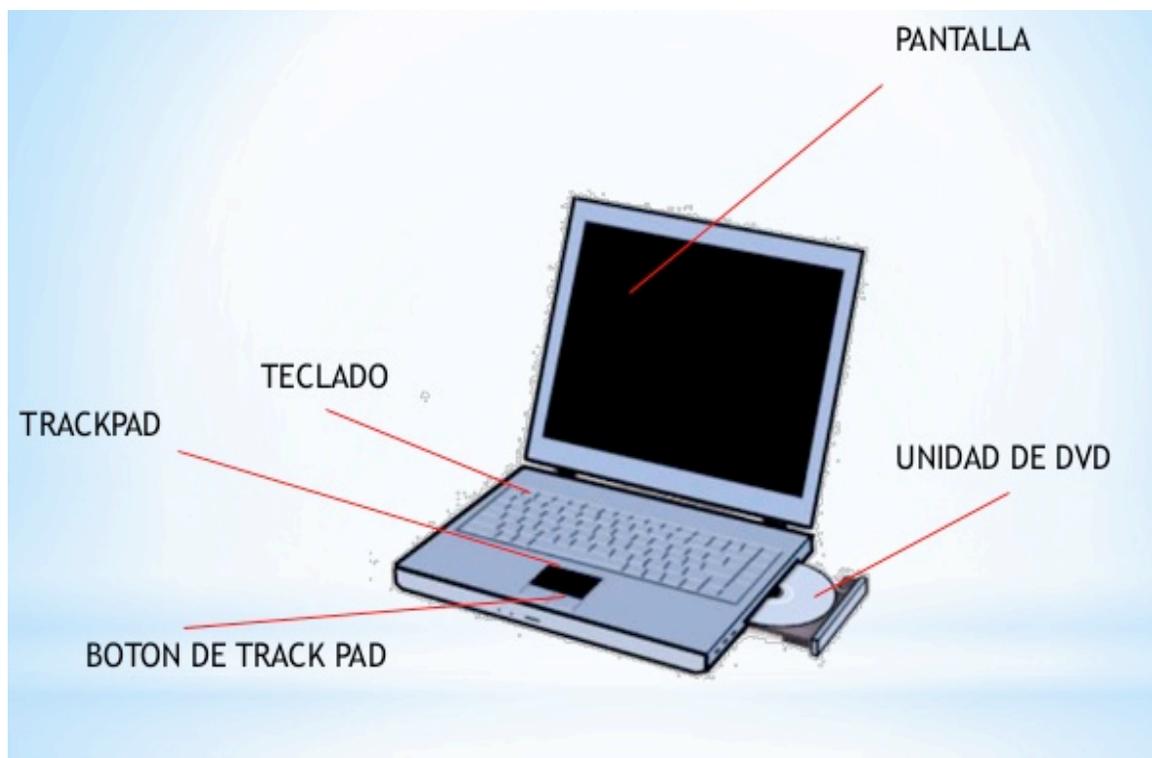
 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
	GUIAS	FECHA: Enero/2020
		VERSIÓN: 02
		Página 10 de 14

PARTES DE LA COMPUTADORA DE ESCRITORIO



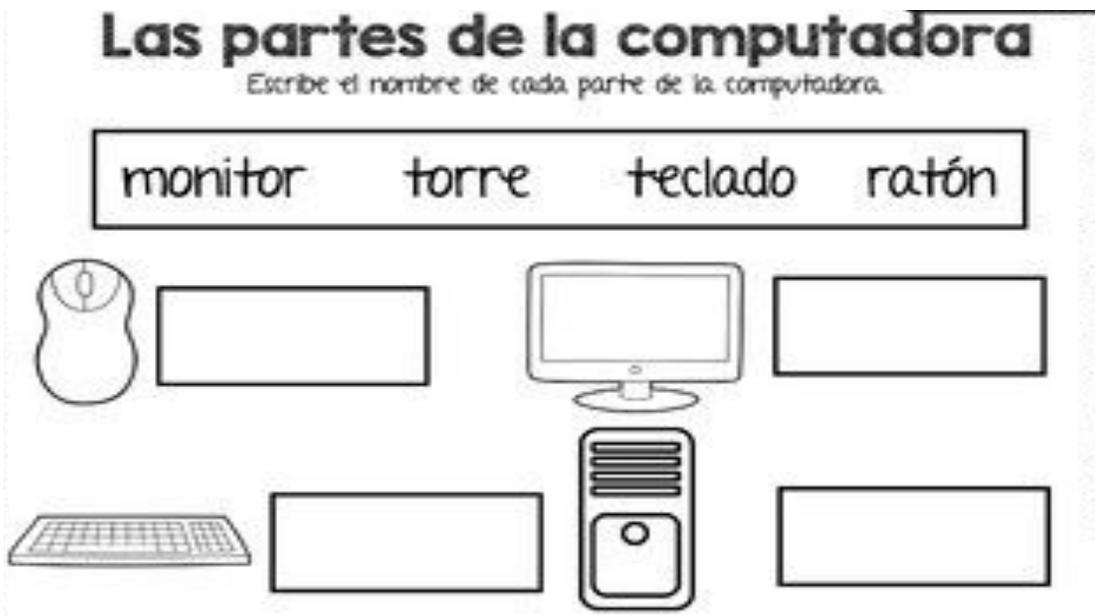
- | | | | |
|-----------|---------------------------|-------------|-----------|
| ① Monitor | ③ Unidad de Control (CPU) | ⑤ Bocinas | ⑦ Teclado |
| ② Módem | ④ Ratón | ⑥ Impresora | |

PARTES DE LA COMPUTADORA PORTATIL

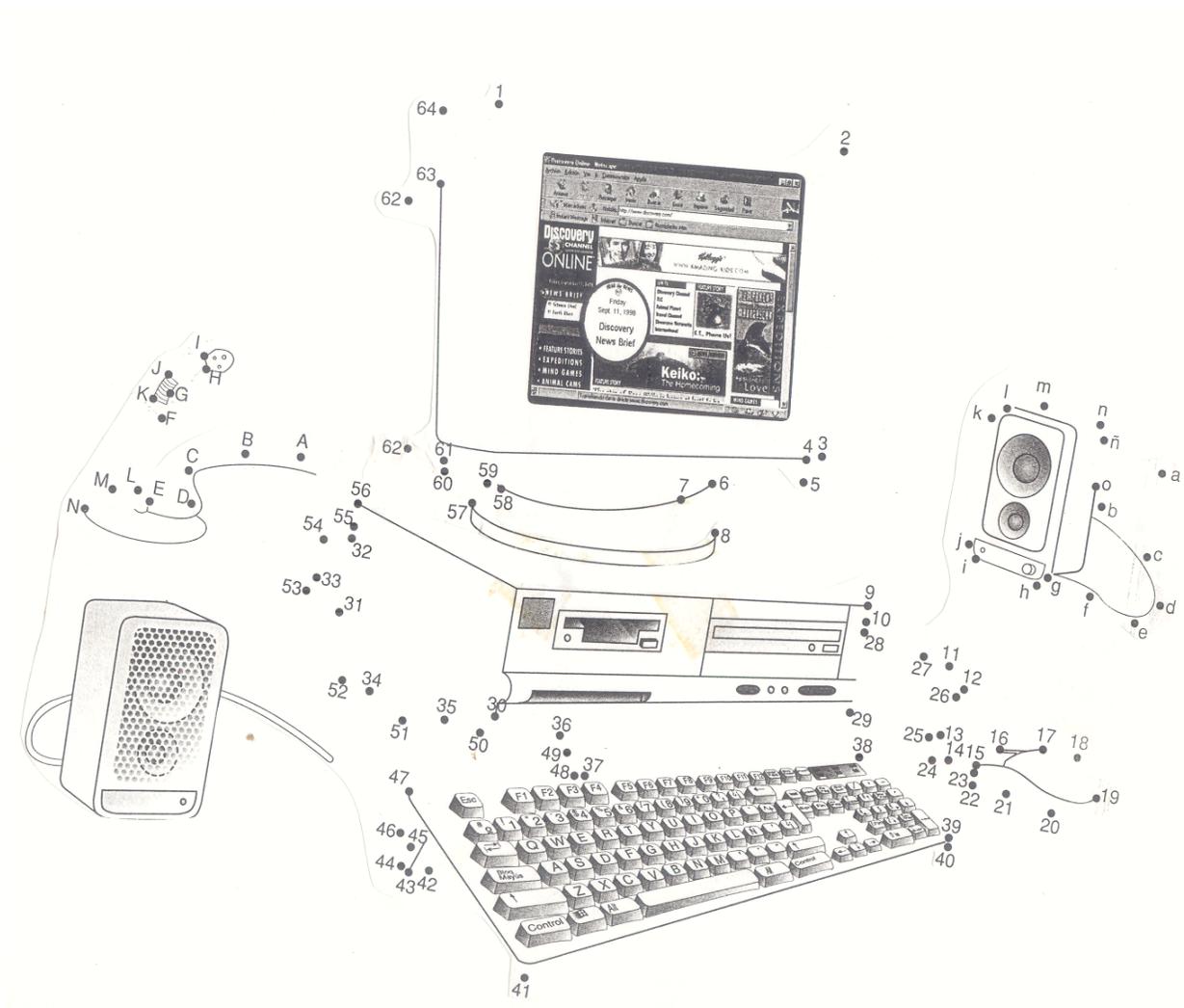


ACTIVIDAD 4

1.



2. une los puntos y forma la computadora



3. Busca en la sopa de letras



4. Completa los lugares donde puedes encontrar las computadoras

H G R

A N C

O C N

COL



4. GLOSARIO:

GUIA: Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente.

COMPETENCIA: un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una o una tarea.

SISTEMAS: sirve para controlar de una manera más eficiente los sistemas informáticos y ponerlos al servicio del bienestar general de los seres humanos.

COMPUTADORA: es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil.

RECICLAJE implica dar una nueva vida al material en cuestión, lo que ayuda a reducir el consumo de recursos y la degradación del planeta.

 Institución Educativa Pedagógico Integral	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICO INTEGRAL	CODIGO: GA-G-01
		FECHA: Enero/2020
	GUIAS	VERSIÓN: 02
		Página 14 de 14

5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS:

<https://www.slideshare.net/ylbazavala/conociendo-mi-computador-47134389/5>
<https://co.pinterest.com/pin/522769469239888470/>
http://www.tepeyac.edu.mx/informatica/Primaria/Primero_2017-2018.pdf
<https://unapizcadeeducacion.com/2017/05/22/cancion-del-reciclaje/reciclaje/>

6. CONTROL DEL DOCUMENTO:

Autor (es)	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
	María Teresa Posada Marín	Docente	Tecnología e Informática	Enero de 2020

7. CONTROL DE CAMBIOS: (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía).

Autor (es)	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio