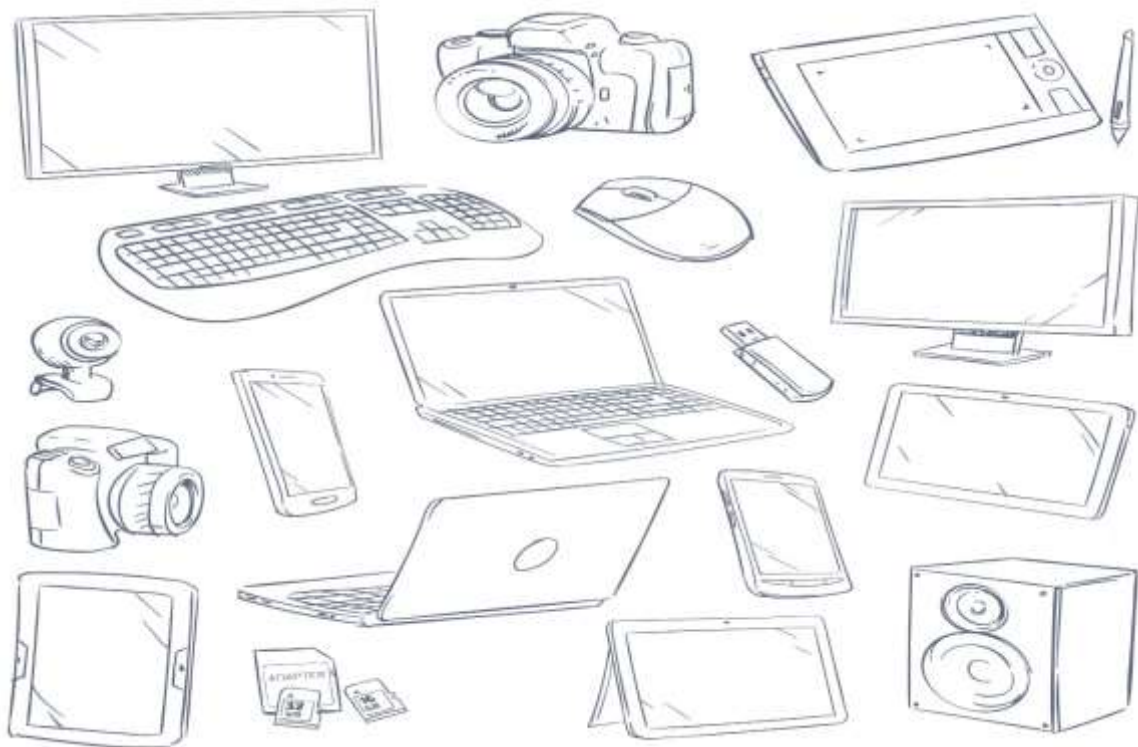




Unidad didáctica
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO PRIMERO.
PERIODO 4



DOCENTE SILVIA RAMIREZ MONTOYA

ESTUDIANTE: _____

GRUPO _____



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



TEMAS

1. El computador (concepto) y su importancia en el medio.
2. Partes del computador
3. Ventajas y desventajas del uso del computador
3. Inventos.
4. La silueta.

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none">. Reconoce la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación.. Identifica las diferentes partes del computador	<ul style="list-style-type: none">. Investiga sobre los inventos que han revolucionado el mundo.	<ul style="list-style-type: none">Es participativo en el desarrollo de las actividades propuestas en cada clase.

CRITERIOS PARA LA EVALUACION

Las actividades en su totalidad se revisarán para dar un aporte al registro de evaluación como aciertos a sus procesos, se harán actividades que conlleven al desarrollo de las competencias, teniendo en cuenta el SABER, HACER y SER, de igual manera se realizará la evaluación de periodo. Los temas y actividades se desarrollarán en clase; tanto en la guía, como en el cuaderno habrá actividades.

Su acompañamiento es fundamental en el desarrollo de los procesos académicos y comportamental de los estudiantes.

Gracias padres de familia por participar en ellos.

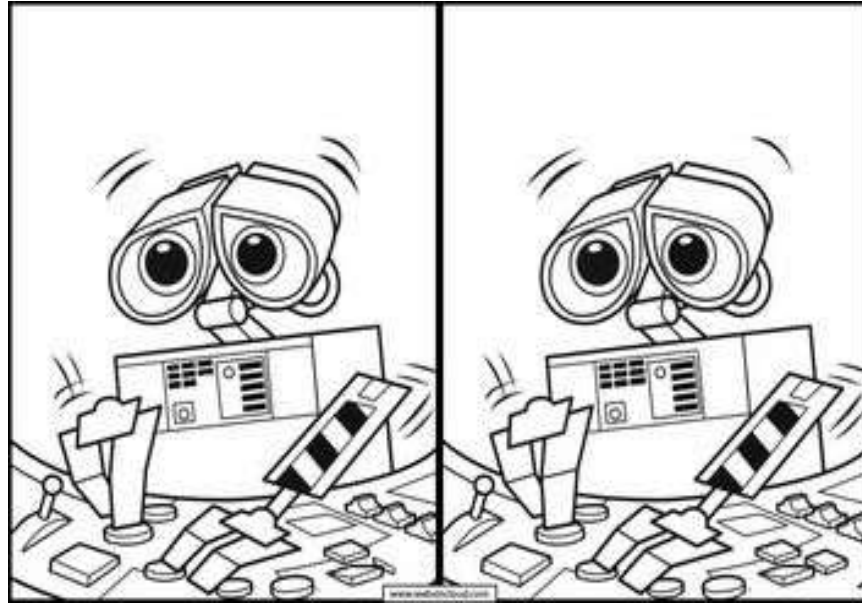


YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



Encuentra las diferencias y colorea las dos imágenes utilizando el mismo color.



EL COMPUTADOR

Un ordenador o computadora es una máquina que utilizamos para jugar, ver películas, escribir textos, navegar por Internet o dibujar. Son muy útiles para realizar muchos trabajos. Cuando se inventaron sólo servían para realizar cálculos matemáticos, pero actualmente tienen muchísimas más funciones. A través de los años la computadora ha manifestado grandes cambios en su aspecto físico, hoy en día podemos encontrar computadora de escritorio y portátil veamos.

DE ESCRITORIO



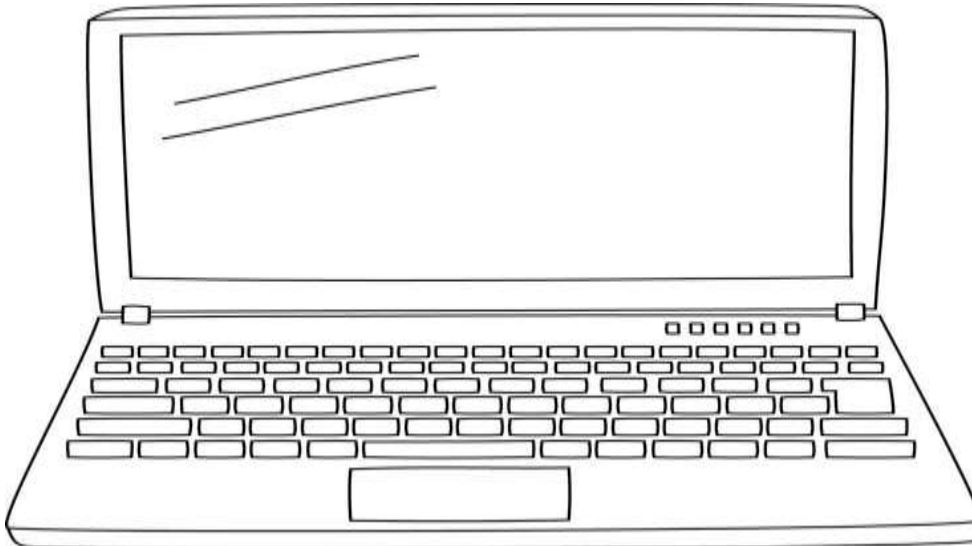


YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA



PORTATIL



PARTES DE LA COMPUTADORA

	Monitor- se comunica contigo cuando utilizas la computadora.		ratón- permite la navegación y dar órdenes a la computadora.
	Unidad de control- es el cerebro de la computadora.		Impresora- permite enviar los escritos desde la computadora a papel.
	Teclado- donde se escribe.		Bocinas- emiten sonidos desde la computadora.

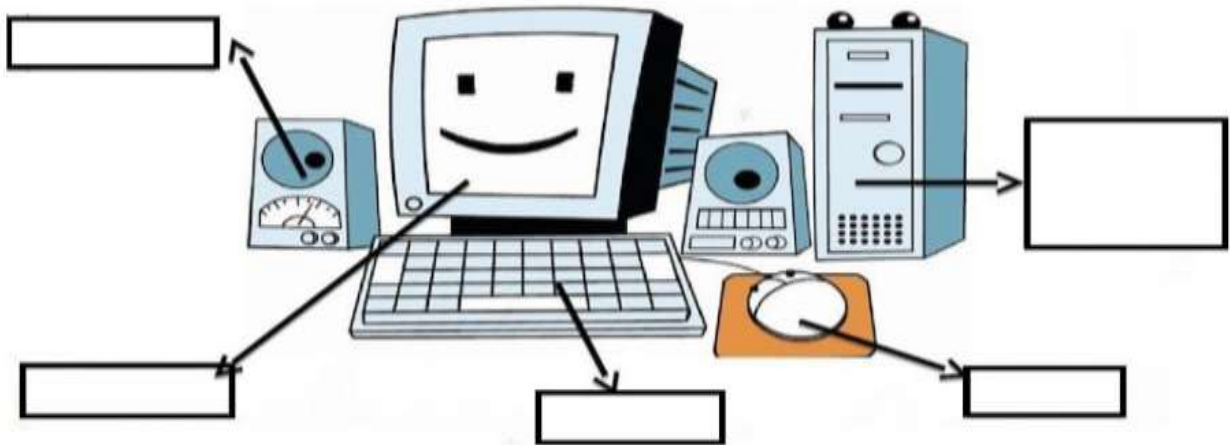


YERMO Y PARRES




























INSTITUCION EDUCATIVA



Según el texto anterior, escribe en la siguiente imagen las partes del computador



COLOCA EL NÚMERO DONDE CORRESPONDA

			1. TECLADO
			2. MONITOR
			3. IPAD
			4. AURICULARES
			5. MICROFONO
			6. PARLANTE
			7. C.P.U
			8. MOUSE
			9. IMPRESORA

BUSCA EN LA SOPA DE LETRAS:

- ✓ RAYON
- ✓ PARLANTE
- ✓ CPU
- ✓ TECLADO
- ✓ MONITOR

R	A	T	Ó	N	E	X	P
Z	Á	E	N	L	M	T	A
O	Y	C	V	N	O	Q	R
S	S	L	A	S	N	I	L
Q	W	A	S	D	I	Ó	A
M	D	D	U	U	T	N	Z
N	M	O	S	D	O	Y	T
C	P	U	S	H	R	B	E
A	N	A	I	L	E	X	S



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LA COMPUTADORA EN LOS NIÑOS

Veamos el siguiente video en familia <https://www.youtube.com/watch?v=LtgSo9elpUE>

Es importante que esta información se lea en la escuela y en familia, gracias por su apoyo **TAREA EN FAMILIA**

Ventajas de la informática en los niños

1. Gran parte de los servicios que ofrece Internet pueden resultar educativos para los más pequeños, y pueden ser una fuente de información para ellos.
2. Pueden consultar información acerca de los temas que les generen curiosidad, y de esta manera profundizar en aquellas materias que les despierten un especial interés.
3. Favorece la comunicación, y además son más autónomos a la hora de aprender.
4. Muchos juegos favorecen su sistema cognitivo y ayudan al desarrollo de ciertas actividades mentales.

Desventajas de la informática en los niños

1. Pueden acceder a contenidos y materiales no adecuados para ellos y que les proporcionen unos conocimientos equivocados que pueden afectarles.
2. Es posible que accedan a páginas que no sean aptas para su edad o que les puedan resultar desagradables o inadecuadas.
3. Disponer de tareas ya realizadas en la red puede afectar en su rendimiento académico, ya que con una rápida consulta tendrán aquello que necesitan sin necesidad de llevar a cabo un mayor esfuerzo.
4. Puede conllevar una falta de capacidad para relacionarse con otras personas a la cara, lo que puede significar una desfiguración de la realidad, y convertir al niño en una persona con tendencias antisociales y dependiente de las relaciones virtuales.
5. Puede crear dependencia de las nuevas tecnologías y que otras actividades como el ejercicio físico o la lectura queden descuidadas, con las graves consecuencias que pueden venir a causa de estas ausencias, tanto físicas como sociales.

FAVOR FIRMAR SI FUE LEIDO EN FAMILIA.



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



ACTIVIDAD

En familia, busca recorta y pega una imágenes que demuestre unión familiar.



YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA

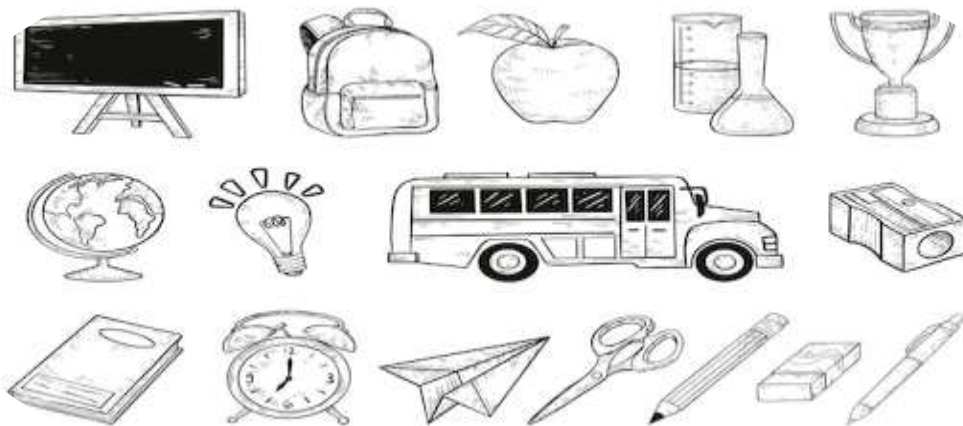


LOS INVENTOS

Un invento es algo nuevo, una creación nunca antes vista, que no existiría sin la mente de un inventor o una inventora o de varios que trabajan en conjunto. Existen distintos tipos de inventores, todo depende de la necesidad o de la creatividad, de quien o quienes están inventando.

Observemos el video <https://www.youtube.com/watch?v=DML24R1x3W0>

Colorea algunos inventos



I

TAREA

Investiga sobre algún invento (el que quieras), escribe el nombre, cuando y quien lo inventó, realiza el dibujo y preséntalo en hoja de block (con letra del estudiante)

ACTIVIDAD

Trae el siguiente material

2 hojas de papel iris de tu color preferido, tijeras y pega.

<https://www.youtube.com/watch?v=ws6BR741ios>



LA SILUETA

La **silueta** es una imagen que representa a alguien o algo, consiste en el contorno y un interior sin rasgos distintivos.

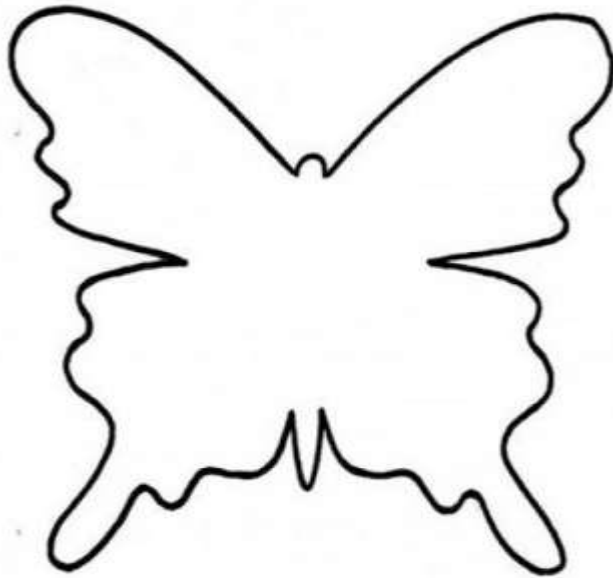
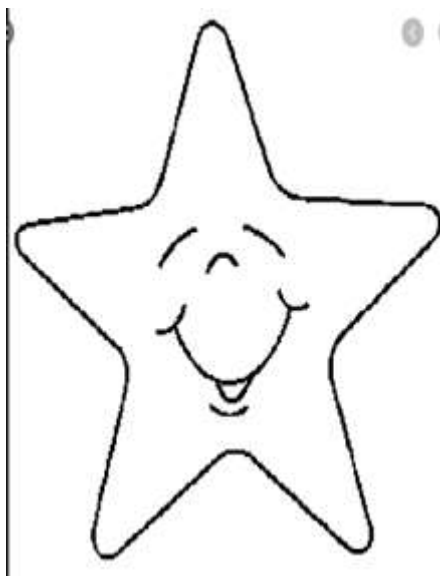
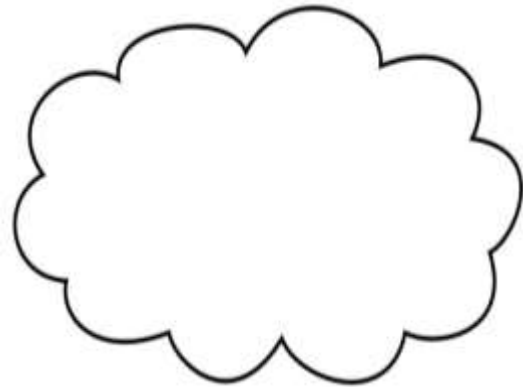
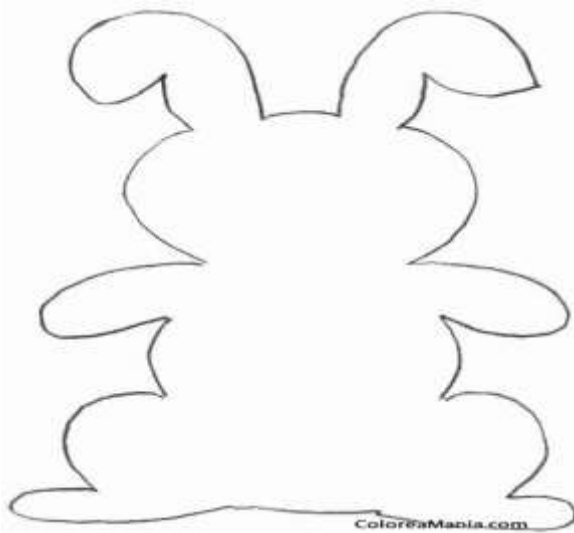
Relaciona cada uno de los dibujos con sus siluetas.





ACTIVIDAD

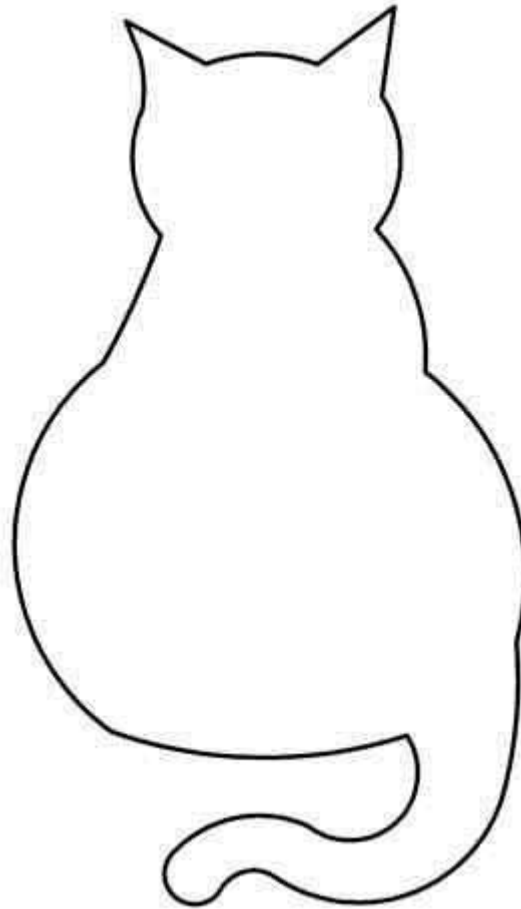
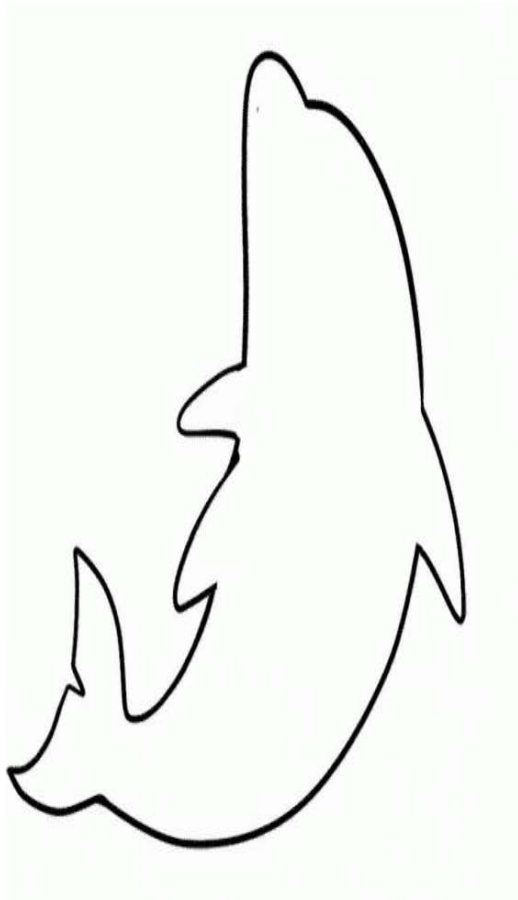
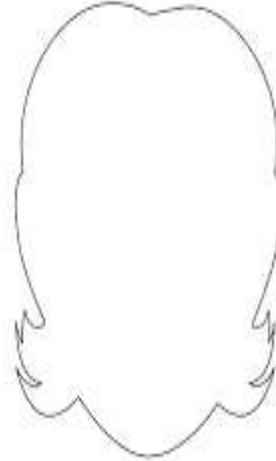
Recorta y pega las siluetas en el cuaderno.





YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA





YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



AUTOEVALUACIÓN

Marca con una x según tu desempeño

DESEMPEÑO	SI	NO
Desarrollé con responsabilidad cada actividad propuesta.		
Mantuve una actitud de interés y entusiasmo frente a los temas		
Seguí las instrucciones dadas en la unidad.		
Diseñé un horario para trabajar paso a paso cada sesión.		
Alcancé satisfactoriamente los niveles de desempeño propuestos.		

FAMILIA

GRACIAS POR EL APOYO Y ACOMPAÑAMIENTO CON SUS HIJ@S EN ESTE PROCESO.