

YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA



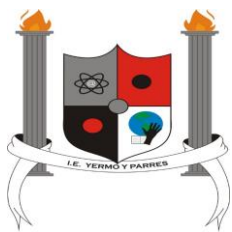
TECNOLOGIA

GRADO 1°

PERIODO 2



NOMBRE DEL ESTUDIANTE _____ GRUPO 1° _____



YERMO Y PARRÉS

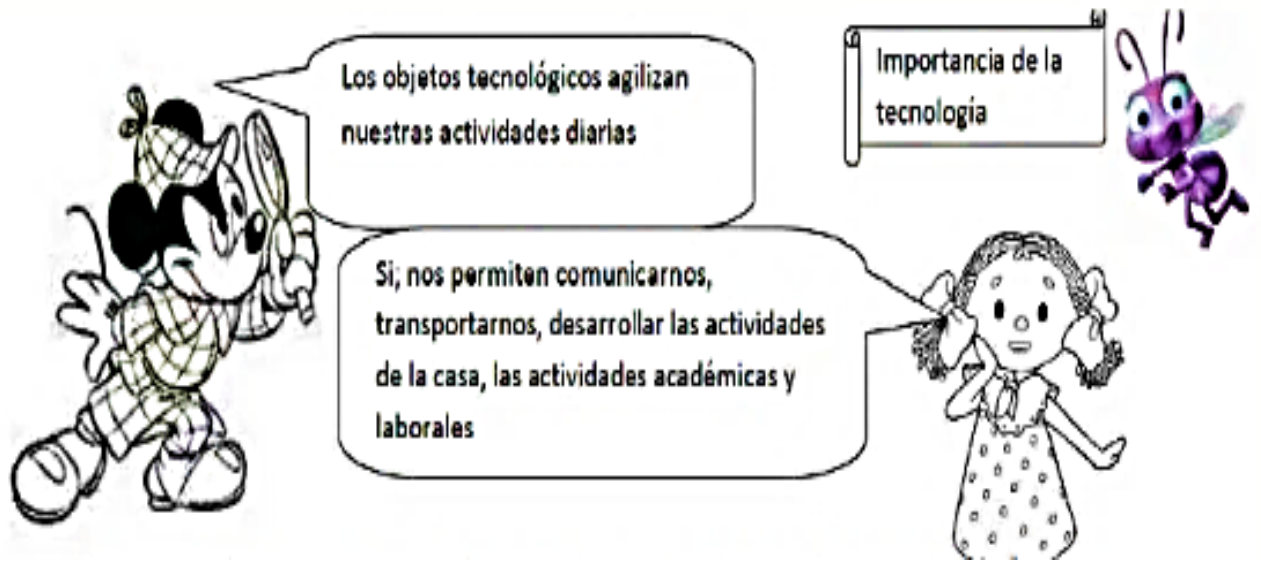
INSTITUCION EDUCATIVA



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 2

Periodo 2	Tecnología e informática	Grado: 1°
Año lectivo: 2026	Docente: Nora Guerra	
¿Qué vamos a aprender?		
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica elementos tecnológicos que son utilizados en todos los lugares de la ciudad. • Reconocimiento de la importancia de los elementos tecnológicos utilizados en el colegio. • Edición y manipulación de imágenes bajadas de la web utilizando Paint y Word Pad. • Manejo de rutinas de acceso en los accesorios Paint y WordPad a través del teclado y el mouse. • Reconoce la importancia de dar un buen uso al dinero en la vida diaria del ser humano. 	
APRENDIZAJES FUNDAMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> • La ciudad y la tecnología. • El computador y sus partes • Uso de Word Pad para digitar y editar textos cortos. • Paint. • El dinero: utilidad, fabricación e importancia. 	
¿Cómo lo vamos hacer (INSTRUCCIONES)?		
<p>A través de:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clases presenciales, videos, presentaciones, carteles, asesorías individuales, actividades en grupo, explicaciones. · Talleres evaluativos · Tareas. 		

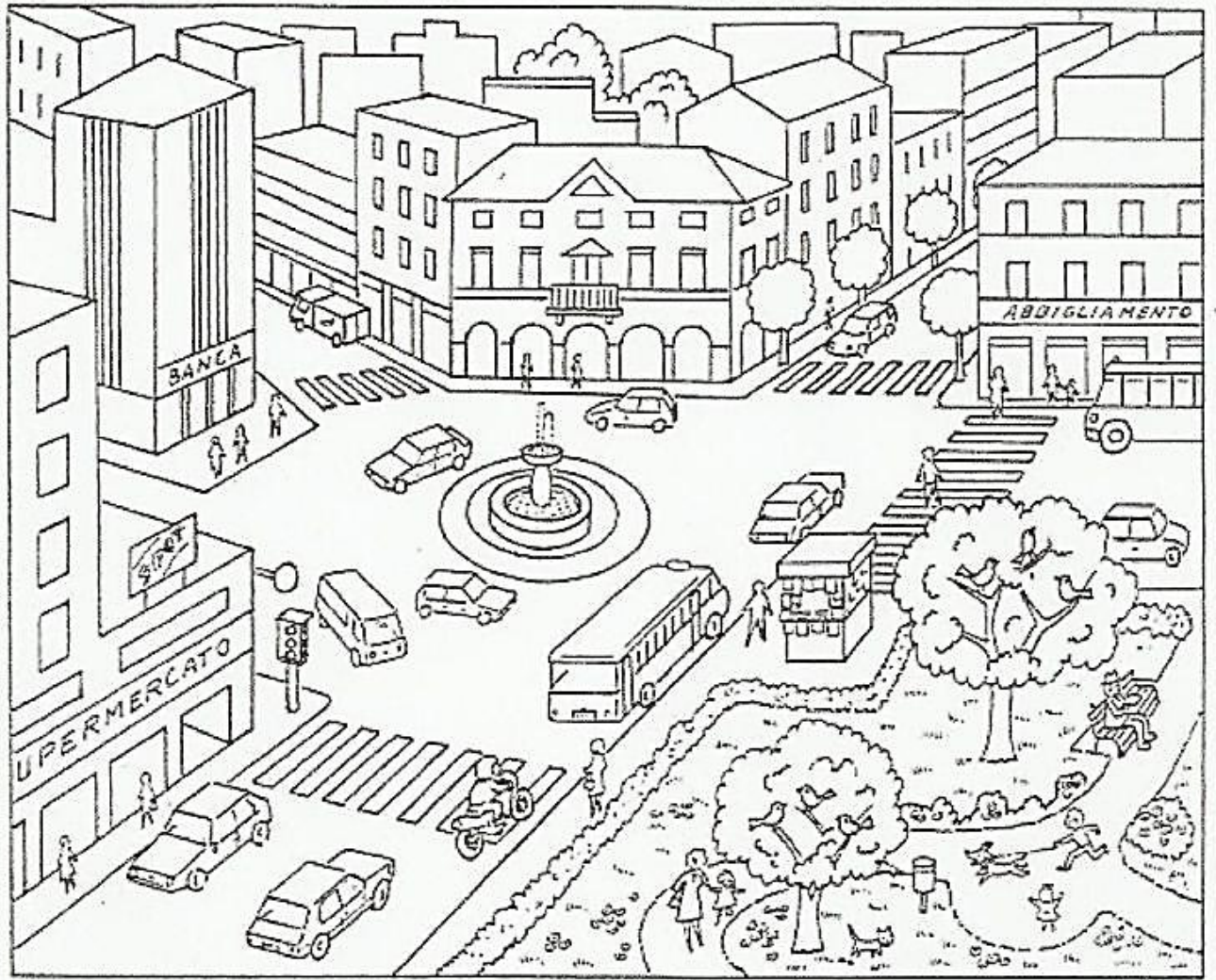
La ciudad y la tecnología



A través del tiempo, las personas han necesitado construir muchos objetos que nos han facilitado la vida cotidiana; se los conoce como objetos tecnológicos (medios de transporte, medios de comunicación, viviendas, objetos para recrearse, entre muchos otros)

ACTIVIDAD

Observa la imagen y completa la tabla escribiendo el nombre de los objetos tecnológicos y no tecnológicos que identificas.



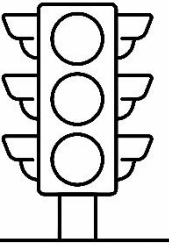
Objetos tecnológicos	Objetos no tecnológicos

En la ciudad puedes no solo identificar artefactos, sino también sistemas y procesos tecnológicos.

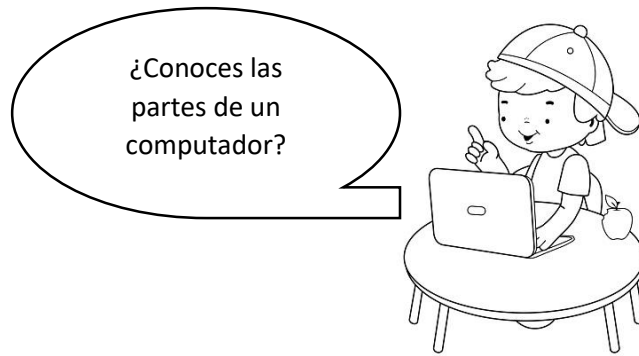
Un ejemplo de ello es el sistema metro como medio de transporte en nuestra ciudad Medellín.

ACTIVIDAD

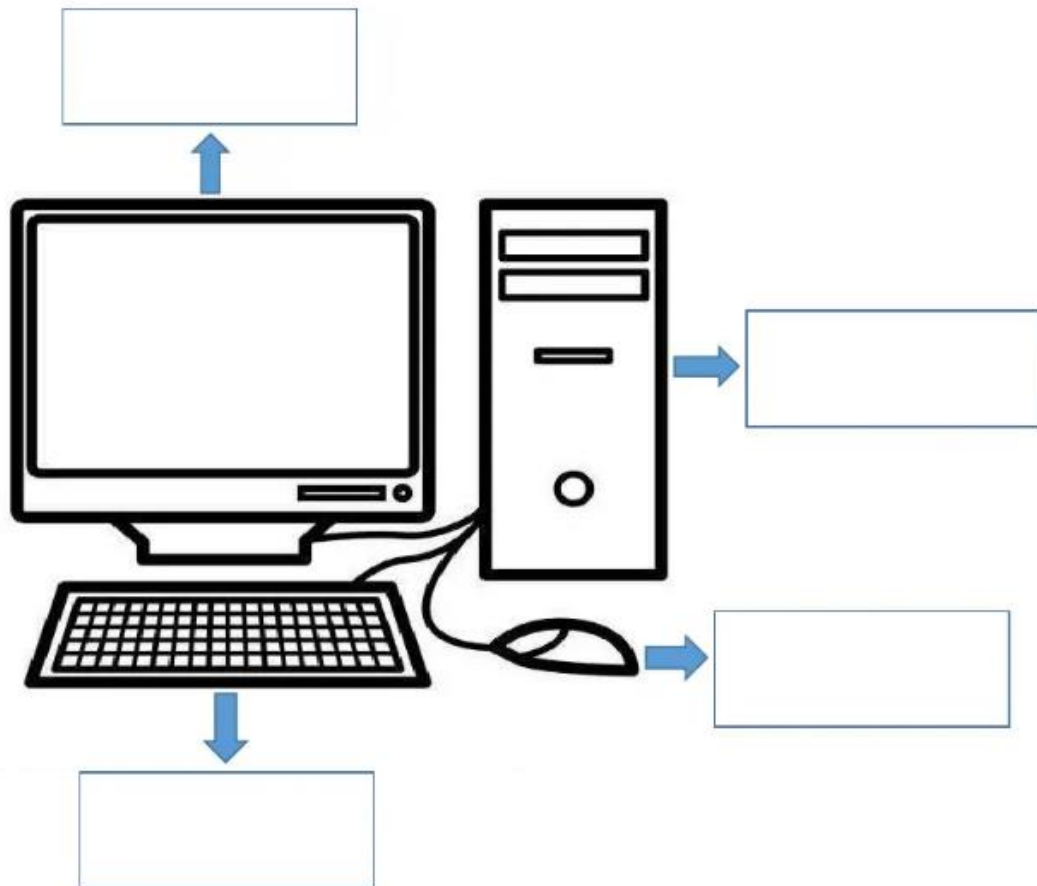
Observa algunos de los sistemas tecnológicos que hay en nuestra ciudad y escribe al frente como ayudan a la calidad de vida de las personas.

<p>Semáforo</p>  <p><small>FreePress.com</small></p>	<p>¿Cómo ayuda a los autos y peatones?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Metro</p> 	<p>¿Cómo nos ayuda?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Alumbrado público</p> 	<p>¿Por qué son importantes en la noche?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Sistema de acueducto</p> 	<p>¿Qué función cumple?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

EL COMPUTADOR Y SUS PARTES



Observa la siguiente imagen y escribamos en conjunto las partes de un computador.



ACTIVIDAD

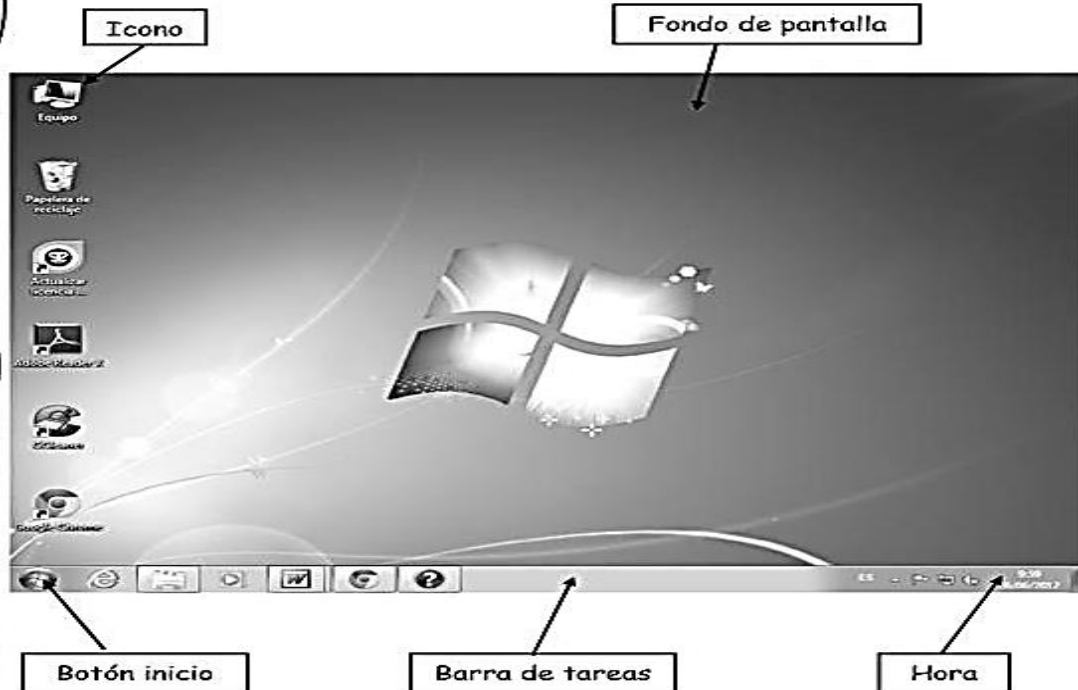
3. Encuentra las palabras de las partes de la computadora

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

MONITOR
MOUSE
CPU
CAMARA
PARLANTE
IMPRESORA
TECLADO

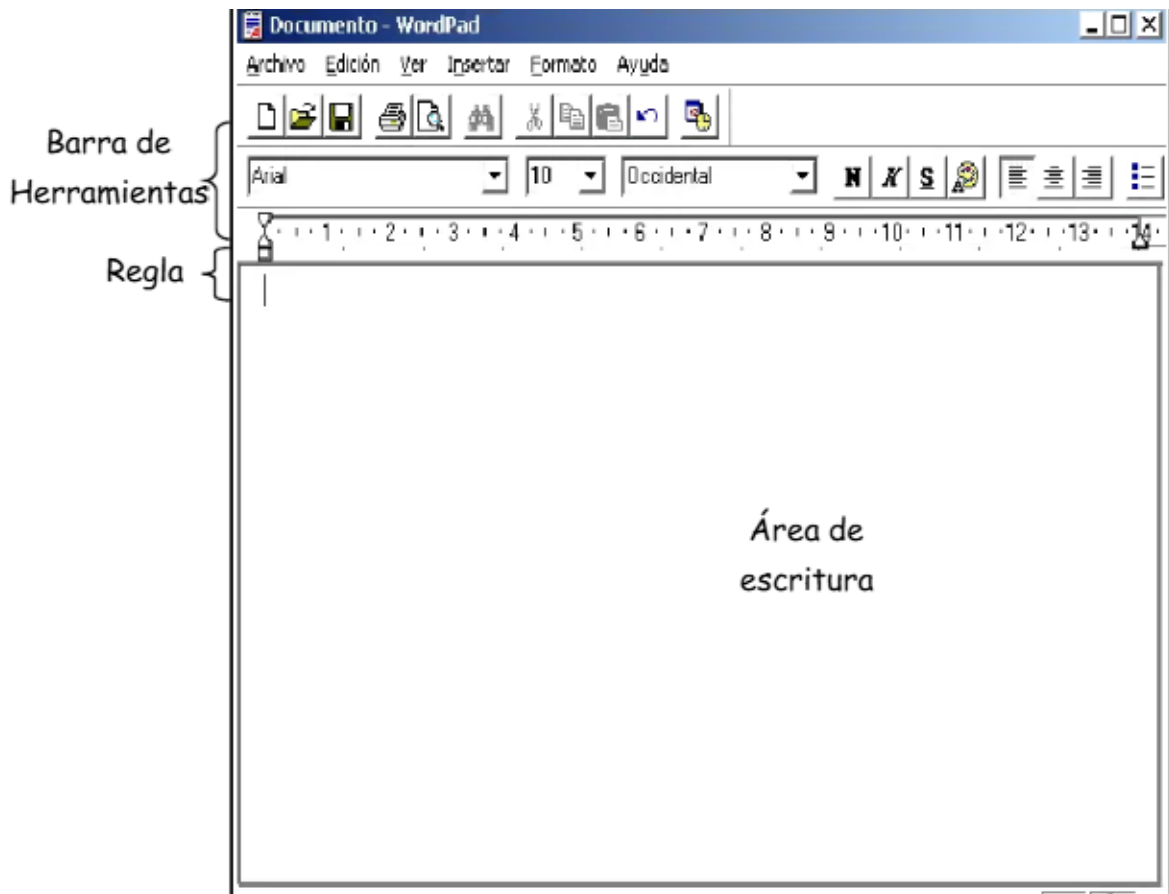
ELEMENTOS DEL ESCRITORIO

El escritorio es el área de la pantalla principal que se ve después de encender el equipo e iniciar sesión en Windows.



WORDPAD

En este programa podremos crear nuestros primeros documentos de texto en donde podremos emplear diferentes tipos de letras, tamaños y colores. Para trabajar en WordPad debemos conocer sus partes principales:

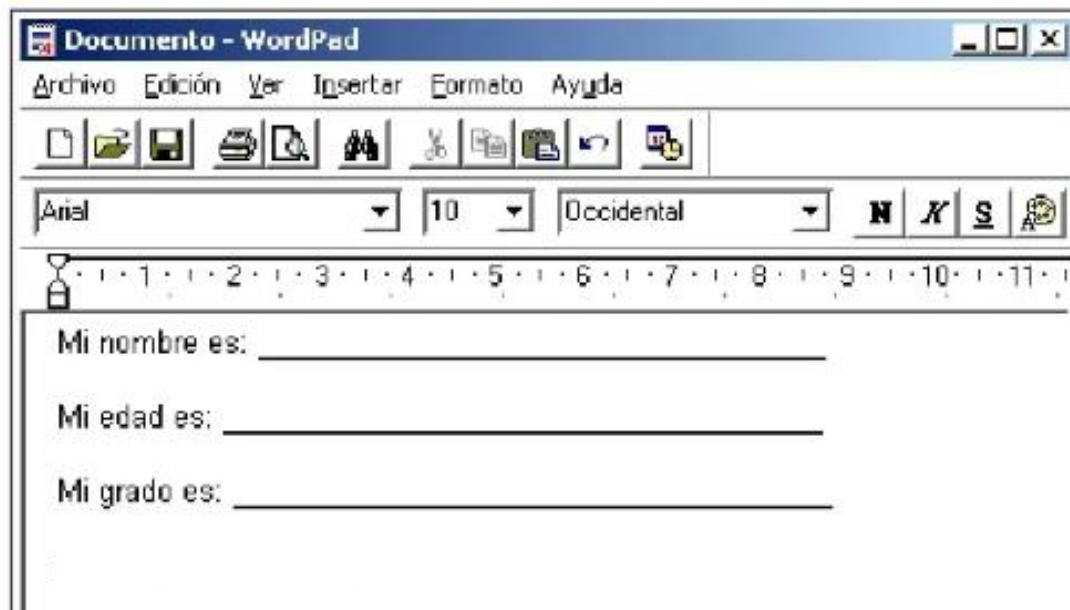


PRACTICA # 1

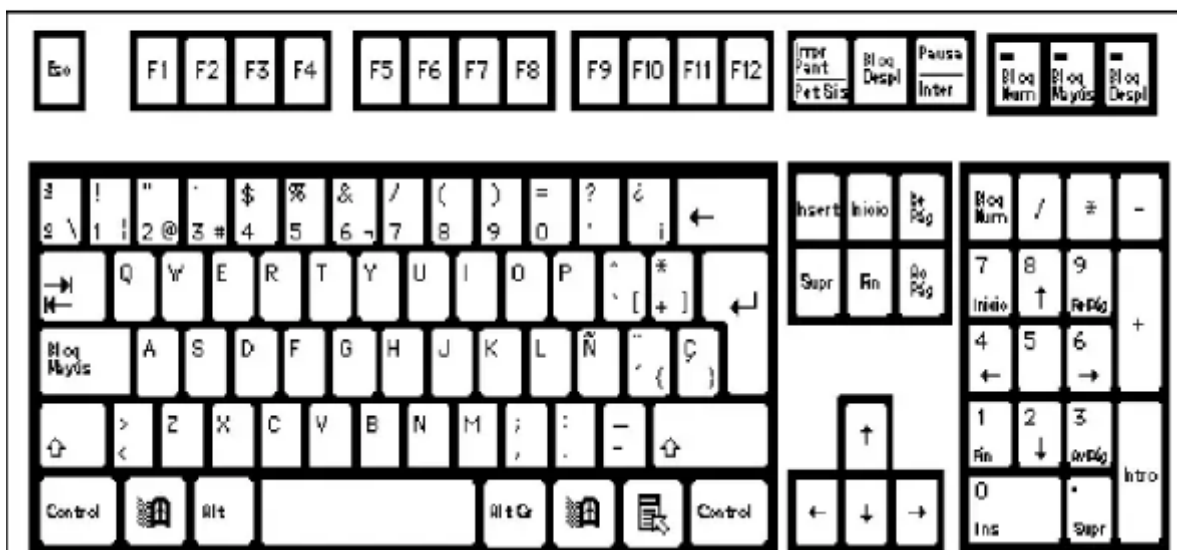
1. Pinta de verde la Regla de WordPad.
2. Pinta de rojo las Barras de Herramientas de WordPad.
3. Pinta de amarillo el Área de escritura de WordPad.

PRACTICA # 2

1. Escribe tu nombre en WordPad.
2. Escribe tu edad en WordPad.
3. Escribe tu grado en WordPad.



5. Colorea las letras y números que has usado para escribir en WordPad.



PAINT



1. ¿Qué es PAINT?

Paint es una herramienta de dibujo, donde puedes dibujar, colorear y editar una imagen, se puede dibujar lo que uno desee de forma rápida.

Pasos para ingresar a paint.

3. Haz clic en la tecla windows.

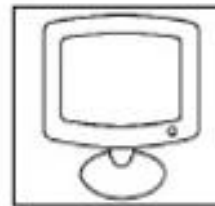


2. Escribe la palabra paint.

1. Haz clic en el icono de paint.









Reconoce el icono de paint, luego colorea.



ACTIVIDAD

Escribe el nombre de las herramientas de paint.

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

RELACIONA



BOTÓN PINCEL



BOTÓN SELECCIÓN



BOTÓN TEXTO

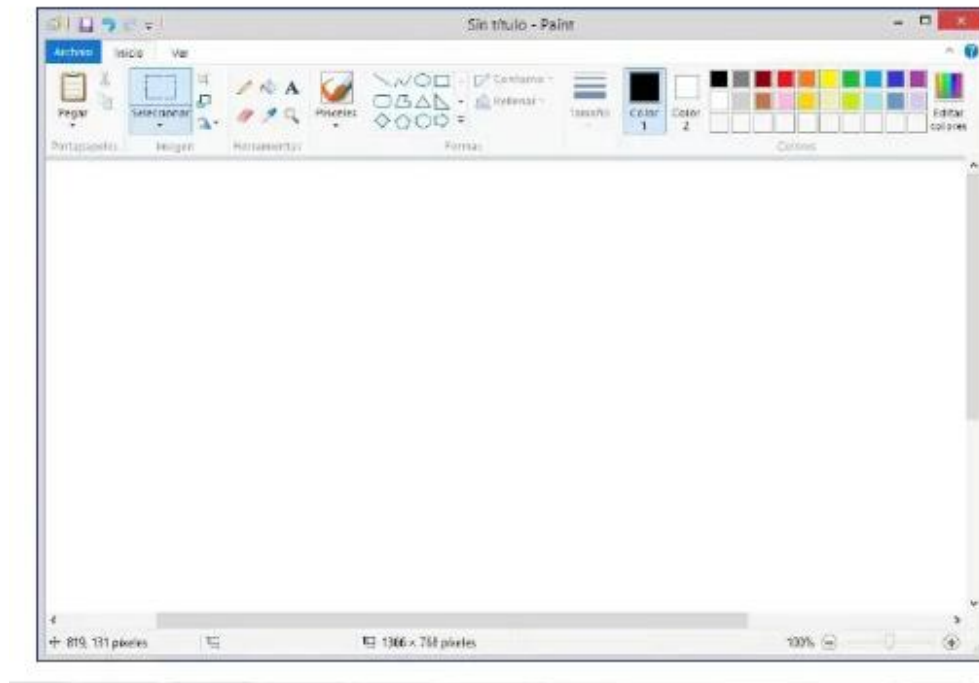


**BOTÓN
AMPLIACIÓN**



BOTÓN CURVA

Realiza un dibujo de lo que te gustaría dibujar en paint.



El dinero

Es una herramienta que usamos para conseguir las cosas que necesitamos o queremos.


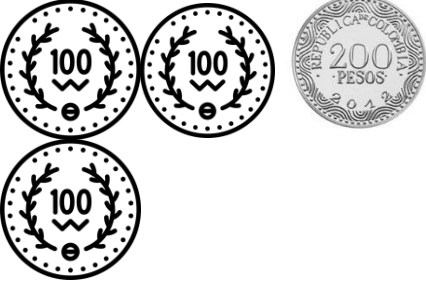



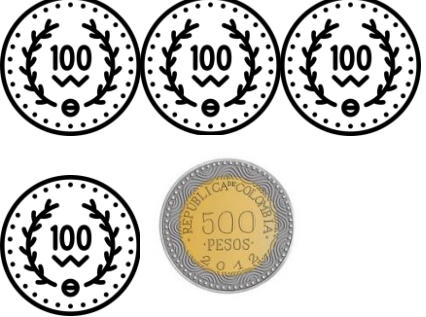
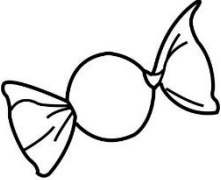

Usamos monedas y billetes. Las monedas son de metal, redondas y resistentes. Los billetes son rectangulares hechos de un material especial como el algodón.



ACTIVIDAD




¿Qué puedes comprar?

Encierra las monedas que necesitas para comprar cada artículo.

ARTICULO	MONEDAS
<p>Colombina</p>  <p>\$300</p>	
<p>CHOCOLATE</p>  <p>\$500</p>	
<p>Goma masticable</p>  <p>\$400</p>	
<p>Confite</p>  <p>\$200</p>	

MOMENTO DE EVALUACION

Colorea el recuadro con verde, amarillo o rojo, según tu desempeño en el trabajo:

Criterios	Alcancé (verde) 	En proceso (Amarillo) 	No alcancé (Rojo) 
1. Realicé todas las actividades de la guía			
2. Comprendí lo trabajado en la guía			
3. Alcancé todos los retos propuestos.			
4. Mantuve una actitud responsable en el desarrollo de la clase.			