



YERMO Y PARRÉS

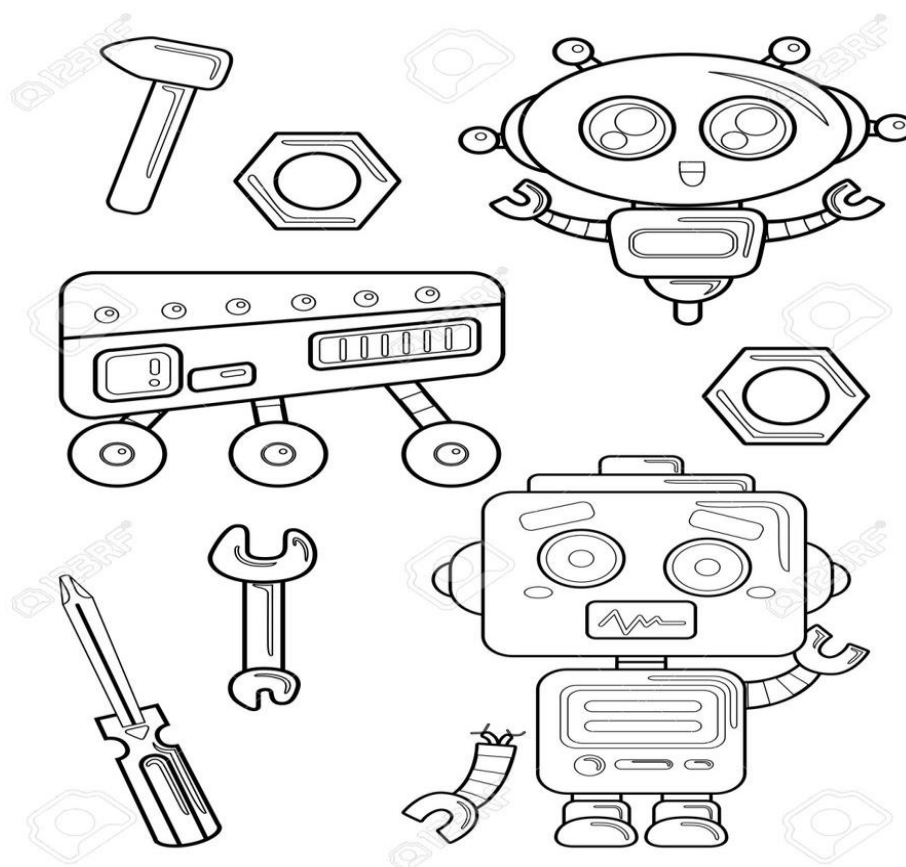
INSTITUCION EDUCATIVA



TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO 1°

PERIODO 1



DOCENTE: NORA GUERRA

ESTUDIANTE _____ **GRADO 1°** _____



YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA

GUÍA DE APRENDIZAJE N° 1



Periodo 1	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 las diferentes dependencias del colegio y la casa y el uso de los artefactos básicos• Clasifica los diferentes artefactos del colegio y de la casa.• Valora la importancia de realizar juegos con sus compañeros, que le permitan el respeto por el otro.	
APRENDIZAJES FUNDAMENTALES	<ul style="list-style-type: none">• Los artefactos• Artefactos básicos en mi casa.• El colegio y la tecnología.• Juegos y juguetes	
¿Cómo lo vamos hacer (INSTRUCCIONES)?		
A través de: <ul style="list-style-type: none">• Clases presenciales, videos, presentaciones, carteles, asesorías individuales, actividades en grupo, explicaciones.• Talleres evaluativos y tareas.		

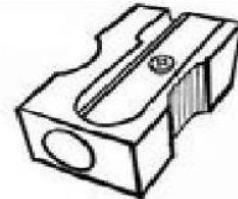
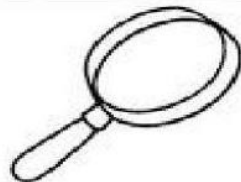
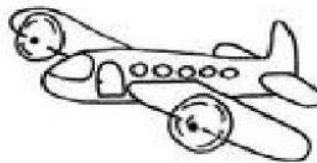
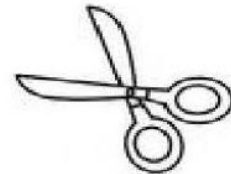
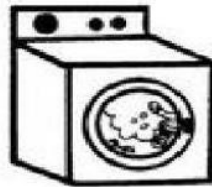
Momento de practicar (Momento de desarrollo o estructuración)

LOS ARTEFACTOS

Los artefactos son dispositivos, herramientas, aparatos y máquinas que cumplen alguna función específica.

ACTIVIDAD

1. Colorea y escribe el nombre de cada artefacto.



2. Completa las oraciones con el nombre del artefacto y su función correspondiente.

El _____ sirve para transportarnos.

En la _____ se lava ropa.

Con las _____ puedo recortar.

Artefactos en el hogar

Los artefactos en el hogar se pueden clasificar en eléctricos que funcionan a través de la electricidad y otros artefactos que no requieren de la electricidad.

Artefactos eléctricos

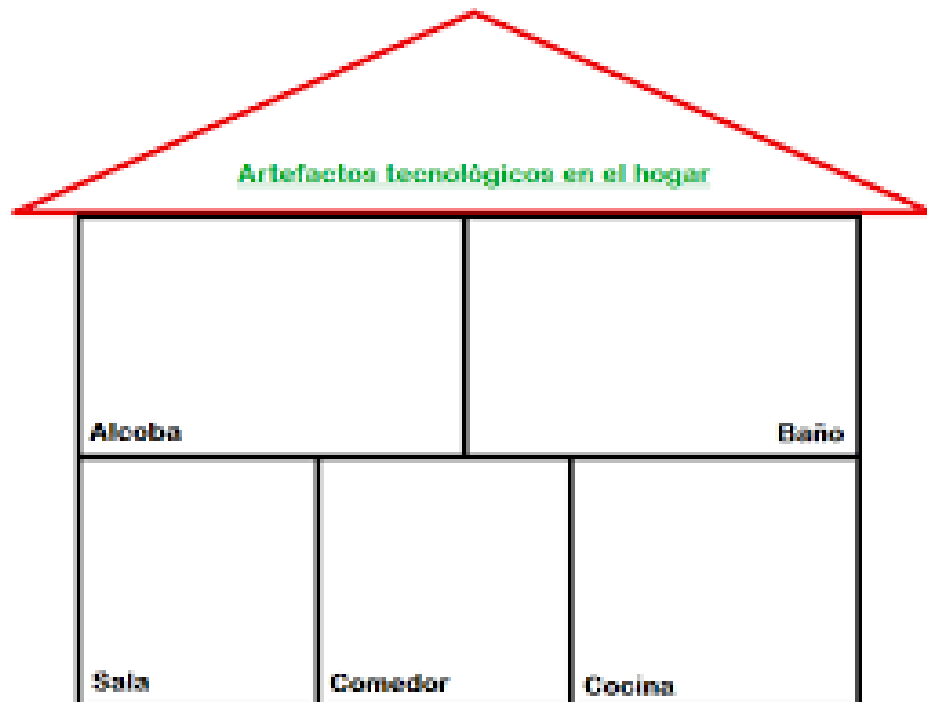


Artefactos no eléctricos



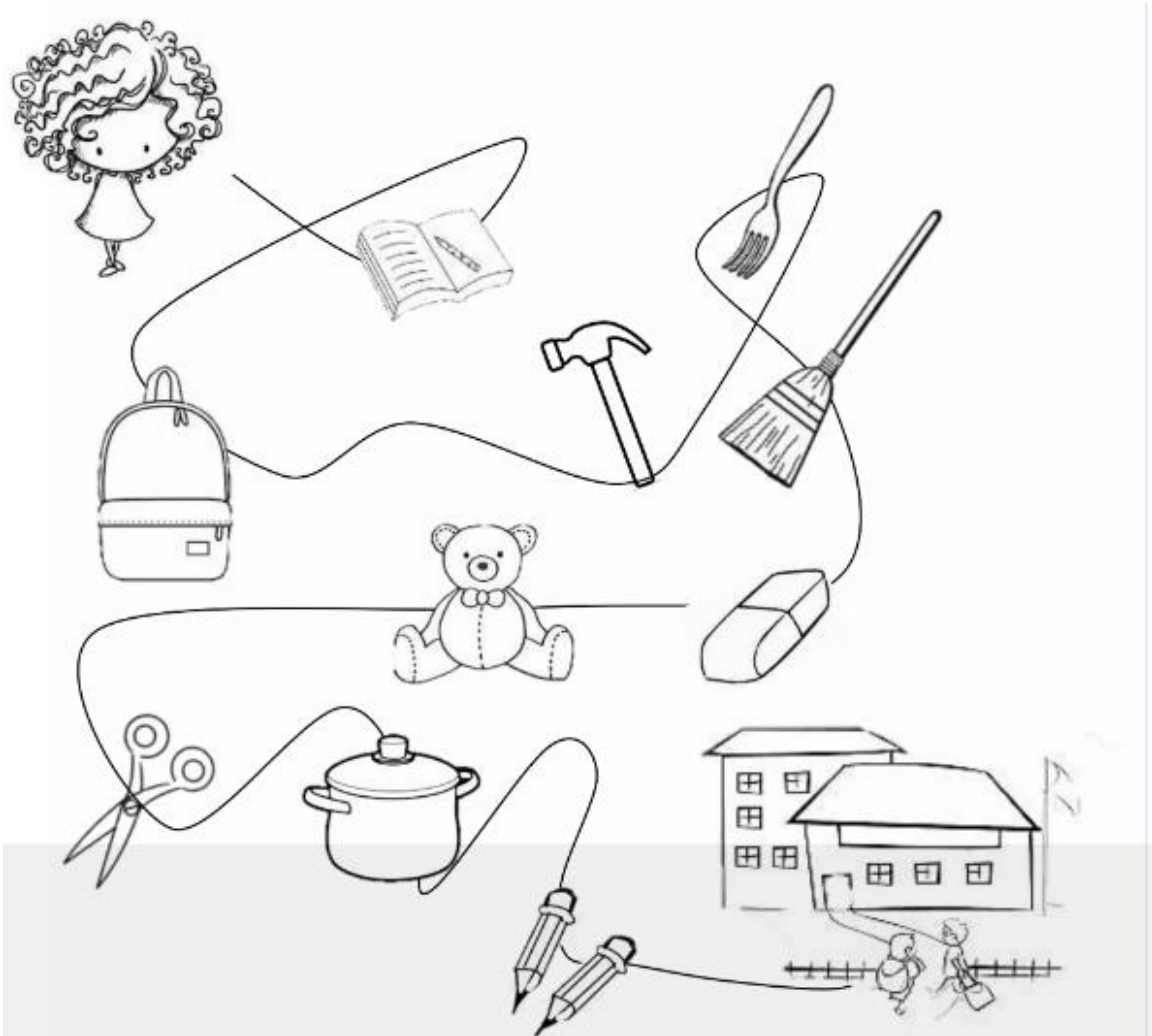
ACTIVIDAD

Dibuja un artefacto en cada espacio de la casa.



Artefactos en la escuela

Colorea y luego encierra con un color los objetos que necesita Renata para llevar a la escuela e intenta escribir sus nombres.



1 _____

2 _____

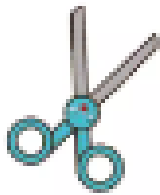
3 _____

4 _____

5 _____

Dibuja y colorea dos artefactos que se utilizan en el hogar y dos que se utilizan en el colegio.

HERRAMIENTAS DE LA ESCUELA



HERRAMIENTAS QUE USAMOS EN LA CASA



JUEGOS Y JUGUETES

¿Qué es un juego?

El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas.

Existen muchos tipos de juegos, entre ellos, golosa, escalera, lotería, corre que te alcance etc.

ACTIVIDAD

Relaciona con una línea el nombre del juego con la imagen correspondiente.



golosa



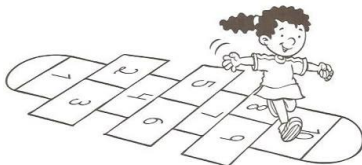
trompo



cuerda



yoyo



encostalado

LOS JUGUETES

¿Qué son los juguetes?

Un juguete es un objeto para jugar, entretener, divertirse, aprender, están destinados para niños, jóvenes y adultos. Existen una gran cantidad de juguetes, los hay para cada momento y ocasión.

ACTIVIDAD

Encuentra en la sopa de letras nombres de juguetes.

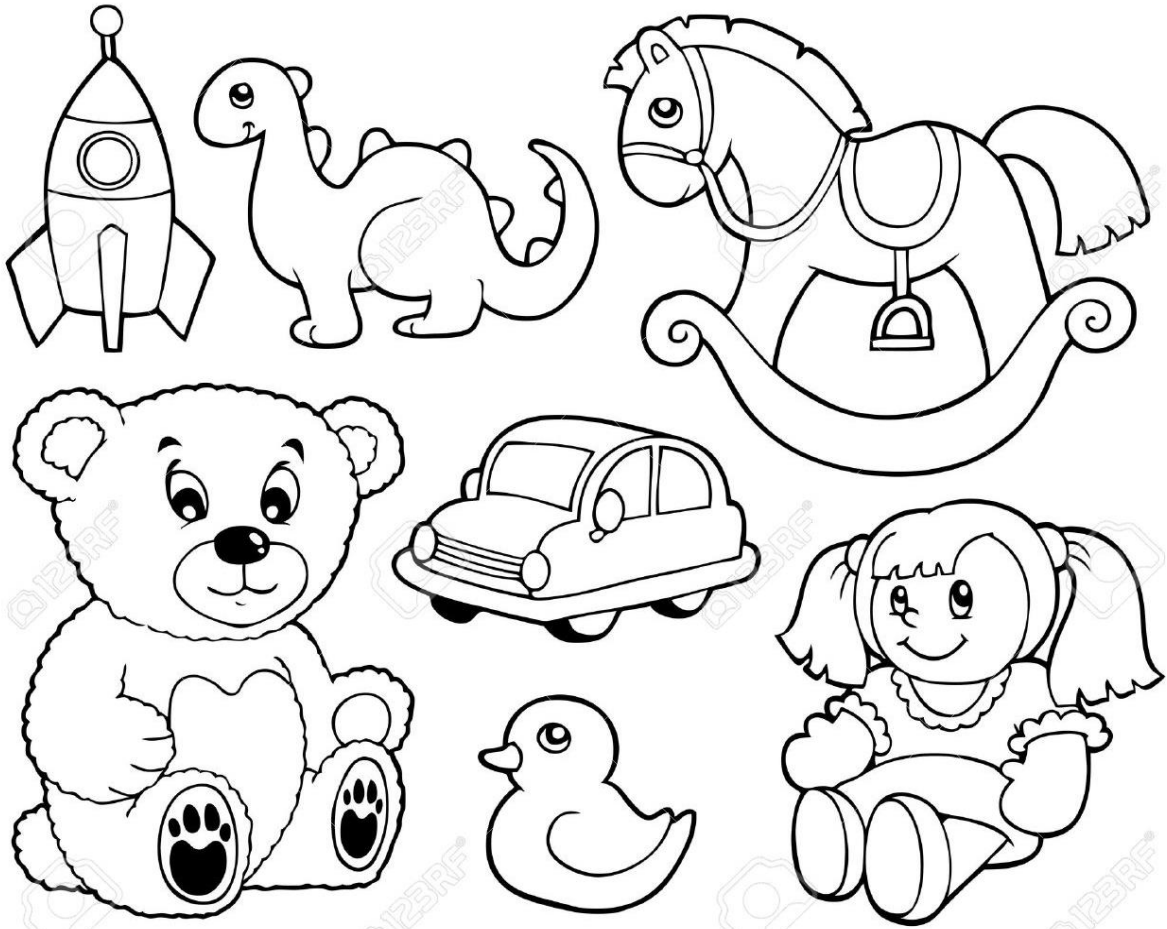
p	e	l	o	t	a	m	m	r	c
p	l	a	y	n	c	b	s	o	a
z	x	v	c	c	v	b	e	b	r
p	e	l	u	c	h	e	n	o	r
d	g	o	n	m	b	j	i	t	o
b	i	c	i	c	l	e	t	a	h
s	z	x	d	c	c	v	a	b	n
m	u	ñ	e	c	a	u	p	b	m



Dibuja tu juguete favorito

A large empty rectangular box with a black border, intended for the student to draw their favorite toy.

Observa, colorea y escribe el nombre a cada juguete.



1	2	3	4
5	6	7	

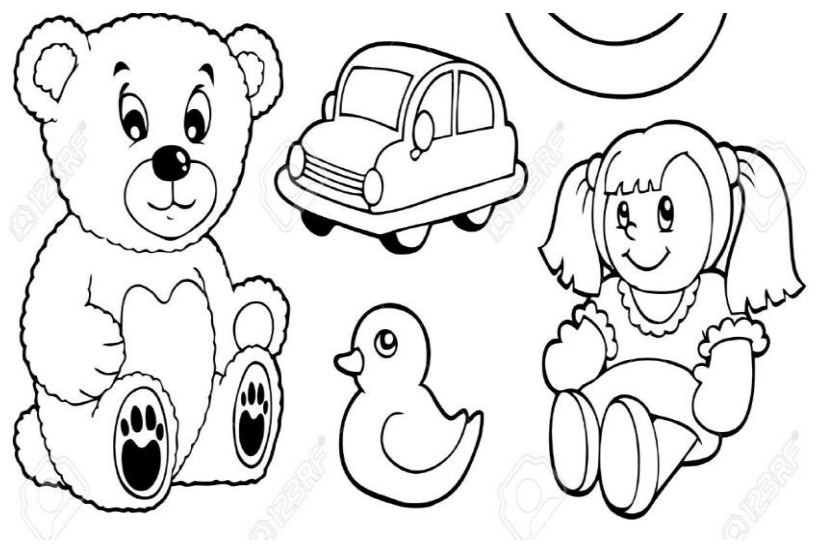
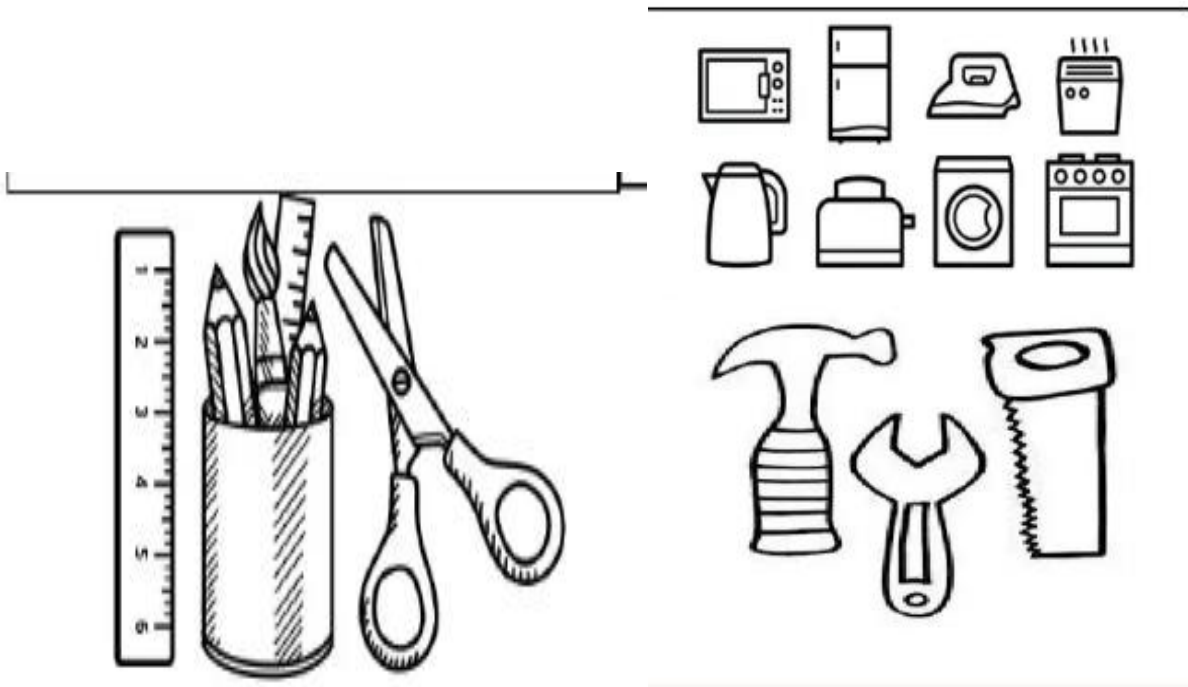
MOMENTO PARA PENSAR

Colorea, recorta y clasifica cada objeto según la utilidad que le presta al hombre.

<p>Artefactos con los que el hombre hace reparaciones en su casa.</p>	<p>Artefactos que nos ayudan en los quehaceres de la casa.</p>
<p>Artefactos que nos ayudan con las tareas escolares</p>	<p>Artefactos que utilizamos para jugar.</p>




(Anexo 1)

Anexo1



MOMENTO DE EVALUACIÓN

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 todas las competencias propuestas			
4. Mantuve una actitud responsable en el desarrollo de la clase.			