



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022

NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431



Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

Plan de apoyo segundo periodo
Asignatura
Tecnología e Informática
Nombre del docente o los docentes
Aris Maribel Ferrer Diaz
Grupo
Clei 3
Nombre del estudiante
Estándar
Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.
Competencia
Alfabetización digital
Indicadores de desempeño
Desarrolla pensamiento computacional mediante la aplicación de secuencias lógicas
Contenidos
Secuencias Lógicas
Descripción de las actividades a desarrollar por el estudiante
1. Debe tener en cuenta que, para hacer el plan de apoyo, el cuaderno debe estar completamente al día con los temas y actividades desarrolladas en clase. Estas actividades deben estar bien hechas. 2. Juego didáctico. Diseñar y crear un rompecabezas de cartón del tamaño de una hoja de block oficio.



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022



NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431

Materiales:

Base del rompecabezas: Cartón grueso (como el de una caja de cereales) o cartulina
 Imagen: Una hoja de papel con el dibujo o foto que quieran usar. Puede ser una impresión, un dibujo hecho a mano, una pintura o un recorte de revista.
 Pegamento, tijeras, lápiz, regla, borrador, pinturas, marcadores.

Instrucciones Paso a Paso

Fase 1: La Creación de la Imagen

Elige un tema, el cual puede ser de:

Animales, Un paisaje (una playa, una selva, el espacio), Un personaje favorito (de película, cómic, videojuego), Un concepto abstracto (un arcoíris de formas y colores)

Fase 2: Preparando la Base

Pega la Imagen: Apliquen una capa uniforme de pegamento en toda la superficie del cartón. Con cuidado, coloquen la imagen sobre el cartón y presionen suavemente desde el centro hacia los bordes para eliminar burbujas de aire. Dejen secar completamente bajo un libro pesado para que quede bien plano.

Fase 3: El Diseño de las Piezas (¡La parte más importante!)

Dibuja el Boceto en el Reverso: Una vez seco, den vuelta a la base. En el reverso de cartón, van a dibujar las líneas que cortarán después.

¡No hagan piezas demasiado pequeñas! Será muy difícil cortarlas.

Usen la regla para hacer líneas rectas y crear piezas geométricas (rombos, triángulos, hexágonos).

Indicaciones para la los estudiantes: Forma de entrega y fecha máxima de entrega

Rubrica evaluativa

Criterio	Puntaje máximo
Temas en el cuaderno de tecnología y fichas en cartulina, ordenadas, con letra clara y buena ortografía. Se entrega máximo en la semana del primero de septiembre EN CLASE	2
Sustentación EN CLASE	1
Puntaje Total	3



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022

NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431



Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

Bajo: Puntaje menor a 3
Básico: Puntaje Igual a 3