



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

TECNOLOGIA E INFORMATICA

Nombre del docente o los docentes

Consuelo Roa Aguilar

Grupo

4.1 – 4.2 – 4.3

Nombre del estudiante

Estándar

Reconoce la tecnología como una herramienta que permite solucionar necesidades y problemas de la vida cotidiana, haciendo uso responsable y adecuado de diferentes artefactos, herramientas y recursos tecnológicos.

Competencia

Identifica la función de diferentes herramientas y artefactos tecnológicos y utiliza recursos informáticos de manera responsable para resolver situaciones sencillas de la vida cotidiana.

Indicadores de desempeño

Saber conocer

- Reconoce el concepto de tecnología y su importancia en la vida cotidiana.
- Identifica diferentes artefactos y herramientas tecnológicas y su función.
- Reconoce las partes básicas del computador y su utilidad.
- Identifica normas básicas para el uso responsable de la tecnología.

Saber hacer

- Clasifica artefactos tecnológicos según su función.
- Identifica y relaciona las partes del computador con su utilidad.
- Utiliza de manera adecuada herramientas básicas del computador.
- Propone soluciones tecnológicas sencillas a situaciones de la vida cotidiana.

Saber ser

- Utiliza responsablemente los recursos tecnológicos.
- Cuida los equipos y materiales de la institución.
- Respeta las normas de seguridad y convivencia en el uso de la tecnología.
- Demuestra responsabilidad y disposición durante las actividades.

Contenidos



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

- Concepto de tecnología.
- Tecnología en la vida cotidiana.
- Artefactos y herramientas tecnológicas.
- Partes básicas del computador.
- Dispositivos de entrada y salida.
- Uso responsable del computador.
- Normas de seguridad en la sala de informática.
- Cuidado de los equipos tecnológicos.
- Tecnología y solución de problemas.
- Uso responsable de Internet.

Descripción de las actividades a desarrollar por el estudiante

ACTIVIDAD 1. ¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA?

Lee y responde:

La tecnología está presente en muchas actividades de nuestra vida. Las personas han creado herramientas, máquinas y dispositivos para facilitar diferentes tareas y solucionar necesidades.

Responde:

1. ¿Qué entiendes por tecnología?
2. ¿Para qué sirve la tecnología?
3. Escribe **5 objetos tecnológicos** que encuentres en tu casa.
4. Escribe para qué sirve cada uno.
5. ¿Cómo ayuda la tecnología a las personas?

Finalmente, realiza un dibujo de tu **artefacto tecnológico favorito**.

ACTIVIDAD 2. ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS

Completa el cuadro:

Artefacto ¿Para qué sirve? ¿Dónde lo utilizamos?

Computador _____

Televisor _____

Celular _____

Nevera _____



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

Lavadora _____

Cámara _____

Después, clasifica los artefactos anteriores según el lugar donde normalmente se utilizan:

Casa – Colegio – Trabajo – Comunicación – Entretenimiento

ACTIVIDAD 3. CONOZCO MI COMPUTADOR

Dibuja un computador y señala sus principales partes:

- Monitor.
- Teclado.
- Mouse.
- CPU o torre.
- Parlantes.
- Impresora.

Luego escribe al frente de cada uno **para qué sirve**.

Ejemplo:

Teclado: sirve para escribir información y dar instrucciones al computador.

Finalmente responde:

¿Por qué debemos cuidar los computadores de la institución?

ACTIVIDAD FINAL. MI CARTILLA DE TECNOLOGÍA

El estudiante elaborará una pequeña cartilla titulada:

“La tecnología y yo”

Debe contener mínimo **5 páginas**:

Página 1: Portada.

Página 2: ¿Qué es la tecnología?

Página 3: Cinco artefactos tecnológicos y su función.

Página 4: Partes del computador.

Página 5: Cinco normas para utilizar responsablemente la tecnología.

La cartilla debe incluir **dibujos, colores, títulos y textos escritos por el estudiante**.

SUSTENTACIÓN

El estudiante realizará una sustentación oral en clase y responderá preguntas como:



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

1. ¿Qué es la tecnología?
2. ¿Para qué sirven los artefactos tecnológicos?
3. ¿Cuáles son las partes principales del computador?
4. ¿Cómo debemos cuidar los computadores?
5. ¿Qué significa utilizar responsablemente la tecnología?
6. Explica la solución tecnológica que diseñaste.

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

Fecha de entrega:

Debe entregar y sustentar en clases, durante la SEMANA DEL 7 AL 11 DE SEPTIEMBRE – 2026.