

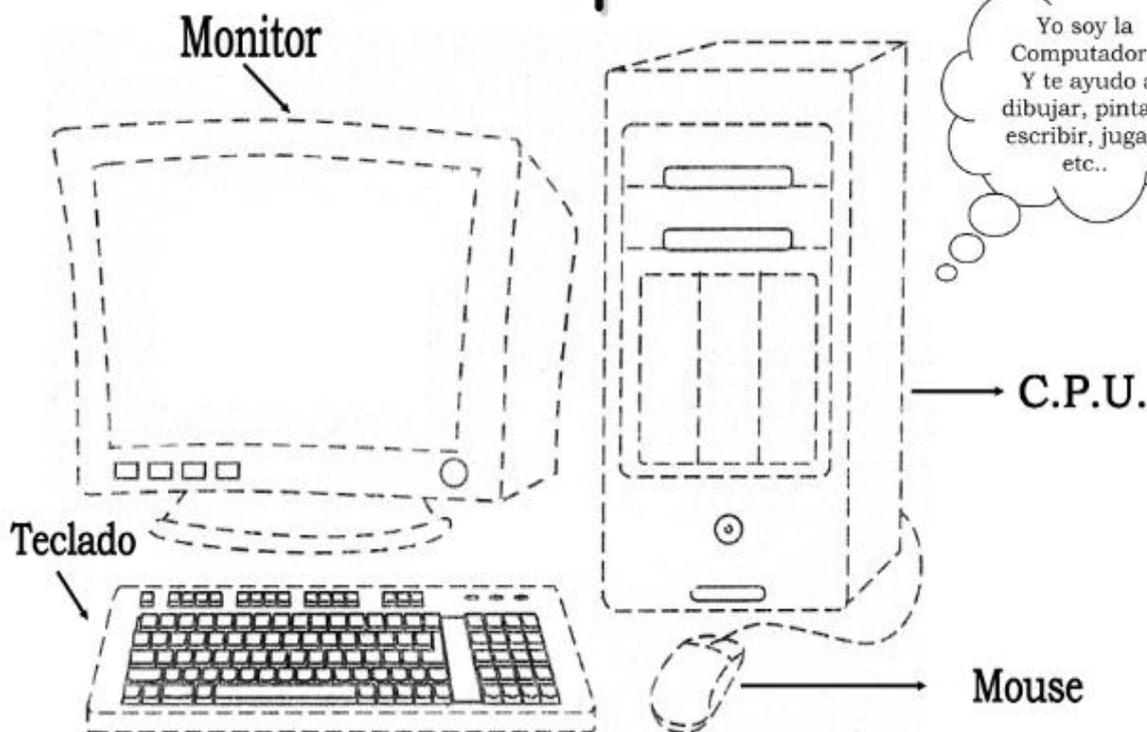
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA	CÓDIGO: ED-F-27	VERSIÓN 3
	PLAN DE APOYO	FECHA: 18-09-2020	
Área y/o Asignatura: Tecnología	Grado: 1°	Periodo: P2	
Docente (s): Mary Luz Mesa – Silvia Vanegas			
Nombre y apellidos del estudiante:			
INDICADOR(ES) DE DESEMPEÑO:			
Identifica herramientas tecnológicas que permiten realizar tareas de transformación de materiales, gestión de información y comunicación.			
Identifica la importancia de artefactos tecnológicos para la realización de diversas actividades humanas.			
Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano y los utiliza para el desarrollo de proyectos tecnológicos.			
Utiliza artefactos que facilitan las actividades y satisfacen las necesidades cotidianas (alimentación, comunicación y desplazamiento).			
Reflexiona con su grupo sobre las actividades y los resultados de su trabajo, que les permitan identificar consecuencias ambientales y sociales del uso de productos tecnológicos.			
Cuida los artefactos que facilitan las actividades y satisfacen las necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).			
FECHA DE PRESENTACIÓN	ACTIVIDAD A REALIZAR		
Agosto 26 - 2024	Presenta los 4 puntos del taller resueltos en forma consecutiva y completa		
Agosto 28 - 2024	Sustenta el taller del plan de apoyo en forma oral y escrita		
OBSERVACIONES:			
Realiza las actividades que se te indican en cada numeral del taller, teniendo en cuenta la buena ortografía, letra legible y con buena estética y se presenta de forma física, para luego ser evaluadas y sustentadas por el estudiante en el aula de clase.			
Las 4 Actividades a realizar del taller tienen un porcentaje del 30%.			
Las actividades que se evaluarán en clase tienen un valor de 70%.			

TALLER

1. Observe los siguientes videos [El computador y sus partes para niños](#) y [Para qué sirve la computadora para niños](#) con dicha información reconoce las partes básicas de un computador, y luego delinee con colores la siguiente imagen.

La Computadora

Guardar diapositiva



* Delinea con tus colores la computadora.

2. Realice una cartelera donde plasme la siguiente información además de dibujar el computador como aparece a continuación, escribiendo las partes aprendidas en los recuadros.

LAS PARTES DEL COMPUTADOR

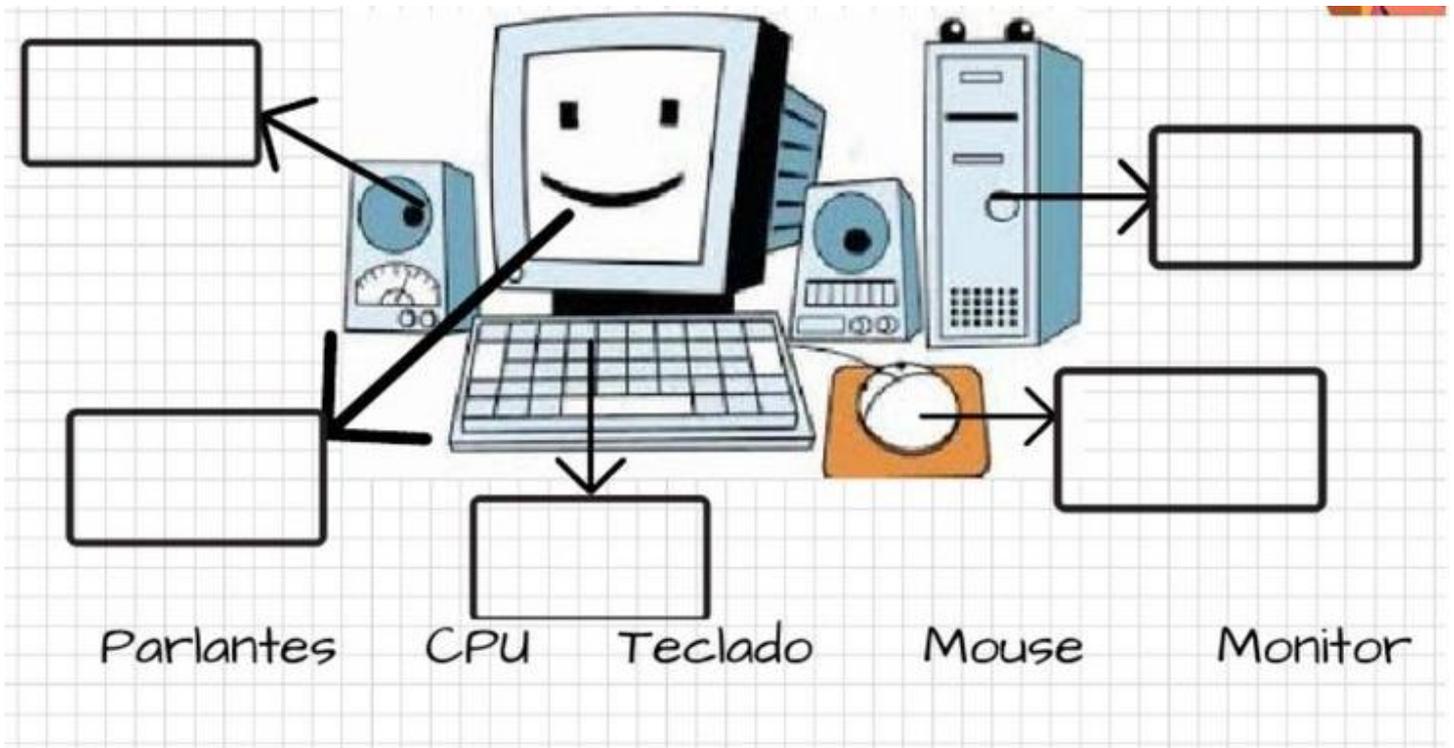
La **CPU** es el cerebro del computador. CPU quiere decir: Unidad Central de Procesamiento.

A la **CPU** están conectadas todas las demás partes del computador.

El monitor es la cara del computador. Gracias a él podemos ver lo que pasa en el computador.

En el **monitor** podemos ver: letras, colores, dibujos, figuras geométricas etc.

El **teclado** es una parte del computador que tiene muchos botones o teclas. Las teclas sirven para introducir datos y darle órdenes al computador. En el teclado podemos encontrar diferentes tipos de botones: con números, letras, flechas y palabras.



3. Consulte con ayuda de su familia sobre para qué sirve la tecnología, luego de esto en hojas de block presenta ejemplos en dibujo de elementos tecnológicos que solucionan problemas o necesidad en el hogar en una hoja, en otra hoja elementos tecnológicos que encontramos en la escuela, el dibujo, que el niño pueda reconocer cada elemento y contar para que sirve, por ejemplo:

Artefactos

Tablero

Pupitre

Lápiz

Reloj

Función

Mesa con silla que utilizan los niños para realizar los estudios y trabajos encargados por el profesor.

Instrumento de escritura elaborado en madera y carboncillo.

Superficie lisa de color verde sobre la que escribe el profesor y los estudiantes.

Instrumento que registra el tiempo en horas y minutos.

4. Descubre la tecnología en la ciudad, observe la imagen y con ayuda de la familia, lee el siguiente párrafo, luego en una hoja de block, escribo el nombre del elemento que se está señalando en cada número de la imagen,

En una ciudad puedes encontrar en un mismo espacio elementos del ambiente artificial integrados al ambiente natural. En la imagen observamos algunos de estos elementos: vías asfaltadas, andenes, semáforos, automóviles y camiones, edificios residenciales y comerciales, alcantarillas, zonas verdes y parques, y personas y animales. Relaciona en tu cuaderno cada número con el elemento del entorno natural o artificial que representa.

