

ASIGNATURA	TECNOLOGIA	GRADO:	TERCERO
PERÍODO: UNO		AÑO:	2020
NOMBRE DEL DOCENTE	PATRICIA MATUTE CAMPUZANO		

LOGROS /COMPETENCIAS:

- Autonomía e iniciativa personal.
- Pensamiento moral y ético.
- Ser social y ciudadanía.
- Ética - comunicativa

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

1. De acuerdo a las recomendaciones que se da por el docente cuales son algunas recomendaciones para el uso de la sala de tecnología.

A. No comer ni tomar jugos en clase

B. Ingresar y salir del aula en forma ordenada, despacio y en silencio

C. Espetar los turnos de entrada y salida de los grupos

E. Todas las anteriores

2. En la escuela y en casa nos han hablado que debemos ser responsables con el uso de la tecnología, muchas veces abusamos de ella y dejamos de lado los deberes que nos ponen en casa o en la escuela, según esto La informática se debe usar:

A. Con responsabilidad.

- B. Visitar todas las páginas sin importar los tiempos.
- C. Para chatear a todas horas.
- D. Simplemente para estar conectado

3. ¿Creen que la tecnología nos ayuda a las labores de la casa? Y ¿porqué?

Con ayuda del internet descargamos el siguiente video.

En YouTube busca el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=xkcckZONDfU>

El video nos muestra la evolución que han tenido los principales aparatos electrónicos hasta nuestra actualidad.

Realiza una lista de los artefactos que utilizan con regularidad en su hogar.

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____

4. ¿Para ti ¿Qué son artefactos? ¿Cuál es la importancia de los artefactos? ¿Cómo crees que debe ser el uso de los artefactos?

Realiza un dibujo de 3 artefactos de tu hogar

1.	2.	3.
----	----	----

5. Los **artefactos** son dispositivos construido con piezas distintas para un uso determinado. **Artefacto** significa algo “hecho con arte”. **Artefacto** es sinónimo de aparato, máquina, artilugio, instrumento, explosivo, artesanía.

Escoge la respuesta correcta.

- A. Dispositivo, instrumento o aparato.
- B. Una información
- C. Una comunicación
- D. Un vehículo o un transporte.

6. Realiza la siguiente sopa de letras

ARTEFACTOS

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

- | | | | |
|-----------|-----------|----------------|-----|
| LICUDORA | TELEVISOR | BICICLETA | DVD |
| TELEFONO | CD | BATIDORA | |
| IMPRESORA | BHS | PLANCHA | |
| LITERNA | VENTILADO | MEMORIA | |
| RADIO | BAVADORA | COMPUTAD
OR | |

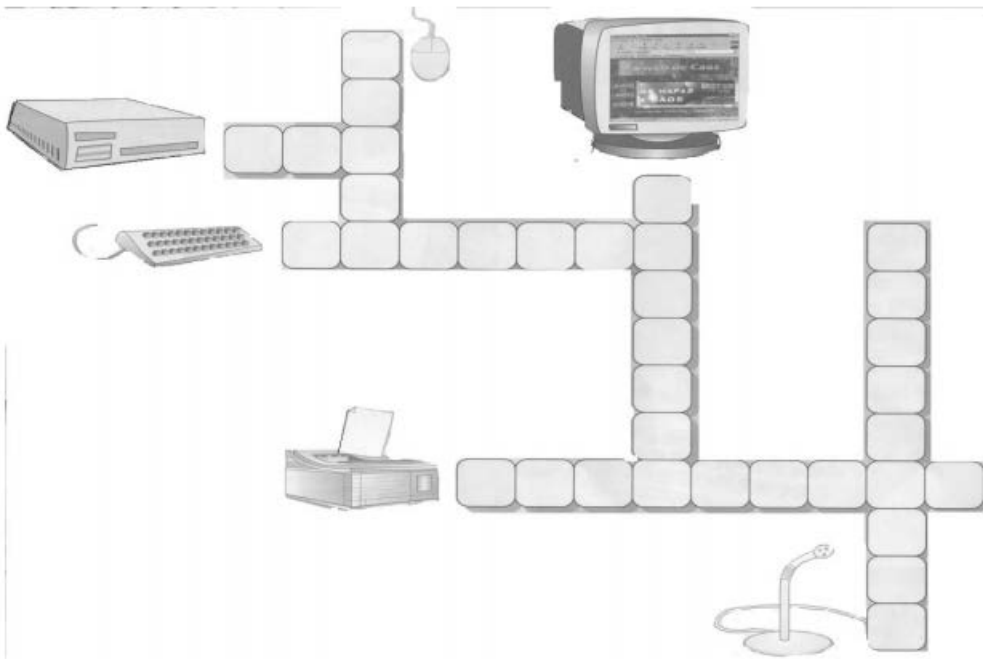
7. Escribe el nombre de cada artefacto y su función



8. Identificar un computador y su función, para empezar y darle una visión más completa de la funcionalidad del computador en nuestro medio , buscar este video en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=HenugaVefIU>

A partir del video realizar el siguiente crucigrama



a. CPU

d. MONITOR

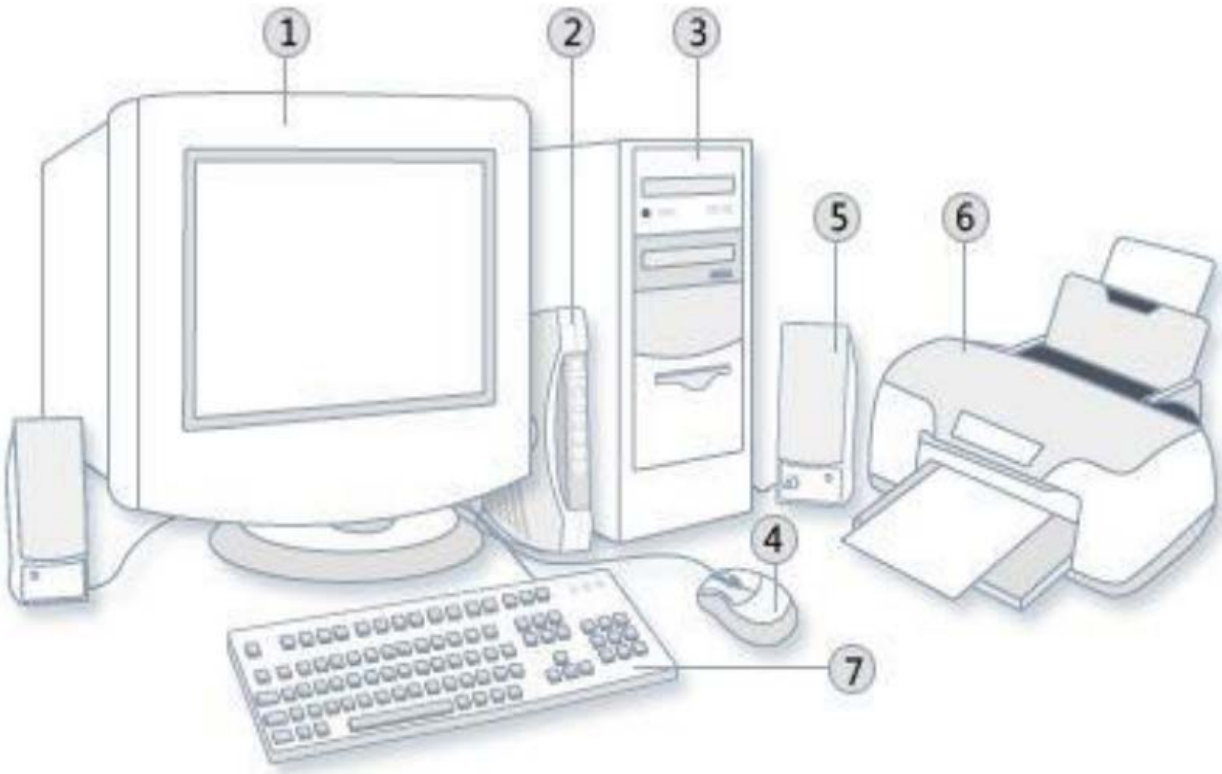
b. MOUSE

e. IMPRESORA

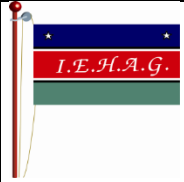
c. TECLADO

f. MICROFONO

9. Identifica las partes del computador y ubícalas en su respectivo lugar. Colorea



- | | | | |
|-----------|---------------------------|-------------|-----------|
| 1 Monitor | 3 Unidad de Control (CPU) | 5 Bocinas | 7 Teclado |
| 2 Módem | 4 Ratón | 6 Impresora | |



Proceso: CURRICULAR

Código

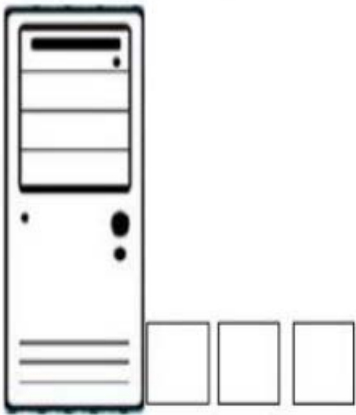
10. Escribe los nombres de las partes del computador

Nombre del Documento: PLANES DE MEJORAMIENTO

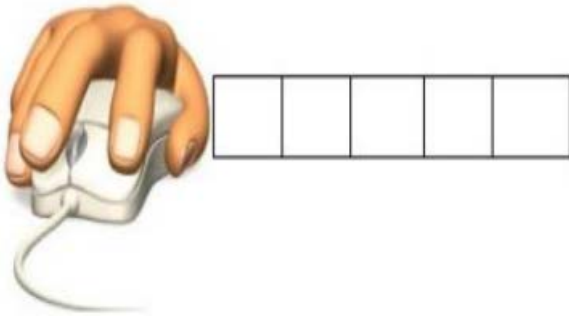
Versión

Página

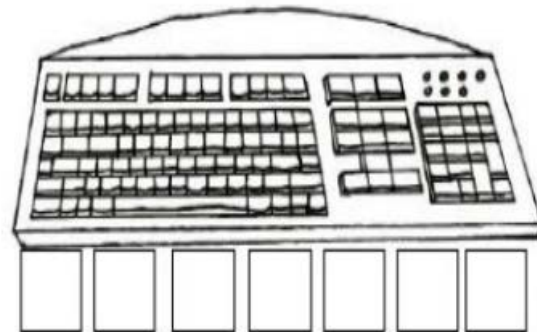
3 1



Seven empty rectangular boxes for labeling the monitor.



Five empty rectangular boxes for labeling the mouse.



Seven empty rectangular boxes for labeling the keyboard.

METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN:

Sustentación escrita

RECURSOS:

Cuaderno, internet.

OBSERVACIONES:

Entregar taller firmado por el acudiente o padre de familia

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN