

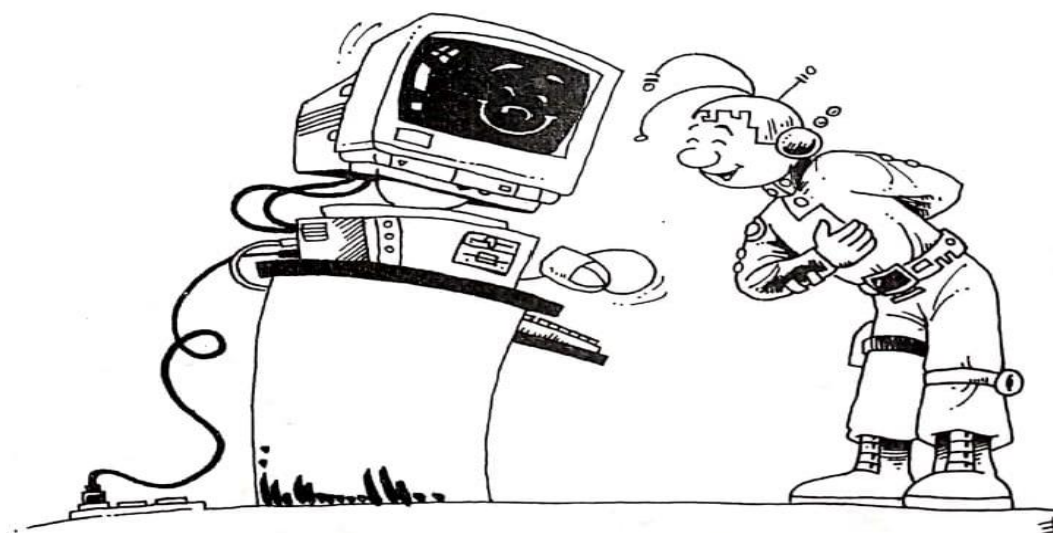


INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL MONSEÑOR AGUSTÍN GUTIÉRREZ

GUÍA DE TRABAJO

Asignatura	Informática y Tecnología	Cursos	Segundo-Tercero
Docentes	Luz Dary Díaz M. Adriana Guevara	Período	Segundo
Fecha inicio	10 de abril 2023	Fecha terminación	25 de junio 2023
COMPETENCIAS	Competencia General: producir textos orales que corresponden a distintos propósitos comunicativos de conocimientos tecnológicos aprovechando los recursos disponibles.		
	Competencia Específica: comprende que las normas ayudan a promover el buen trato en el juego y en la vida escolar.		
DESEMPEÑOS	PARA APRENDER	Fortalecer la aplicación de procesos informáticos y tecnológicos, en la solución de problemas cotidianos, y la generación de procesos de emprendimiento aprovechando los recursos disponibles.	
	PARA HACER	Interpretar orientaciones técnicas y aplicadas en procesos informáticos y tecnológicos, para proponer soluciones prácticas, a problemas o necesidades del entorno.	
	PARA SER	Fortalecer los procesos informáticos y tecnológicos básicos, que permiten el aprovechamiento de los recursos, mediante actividades que favorecen la convivencia familiar.	
	PARA CONVIVIR	Fortalecer el diálogo en familia sobre la importancia del aprovechamiento de herramientas tecnológicas e informáticas, para el mejoramiento de la calidad de vida y la sana convivencia familiar.	

CONOCIENDO EL COMPUTADOR



En esta unidad conoceremos las partes del computador, la similitud con otras máquinas y los cuidados necesarios para su buen funcionamiento.

1. Colorea el computador.

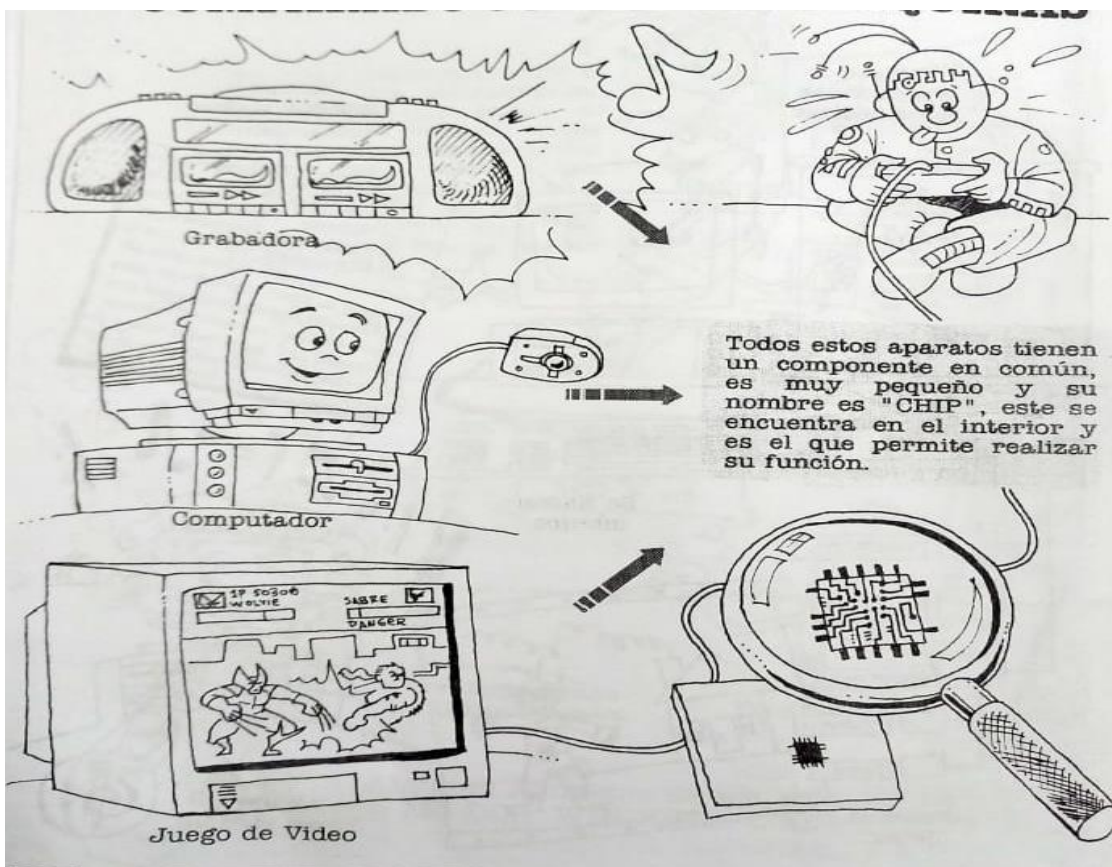
EL COMPUTADOR

Los computadores son máquinas fáciles de manejar con las que podemos hacer manejar, con las que podemos hacer diferentes tareas, como escribir un mensaje, hacer sumas, dibujar o jugar.



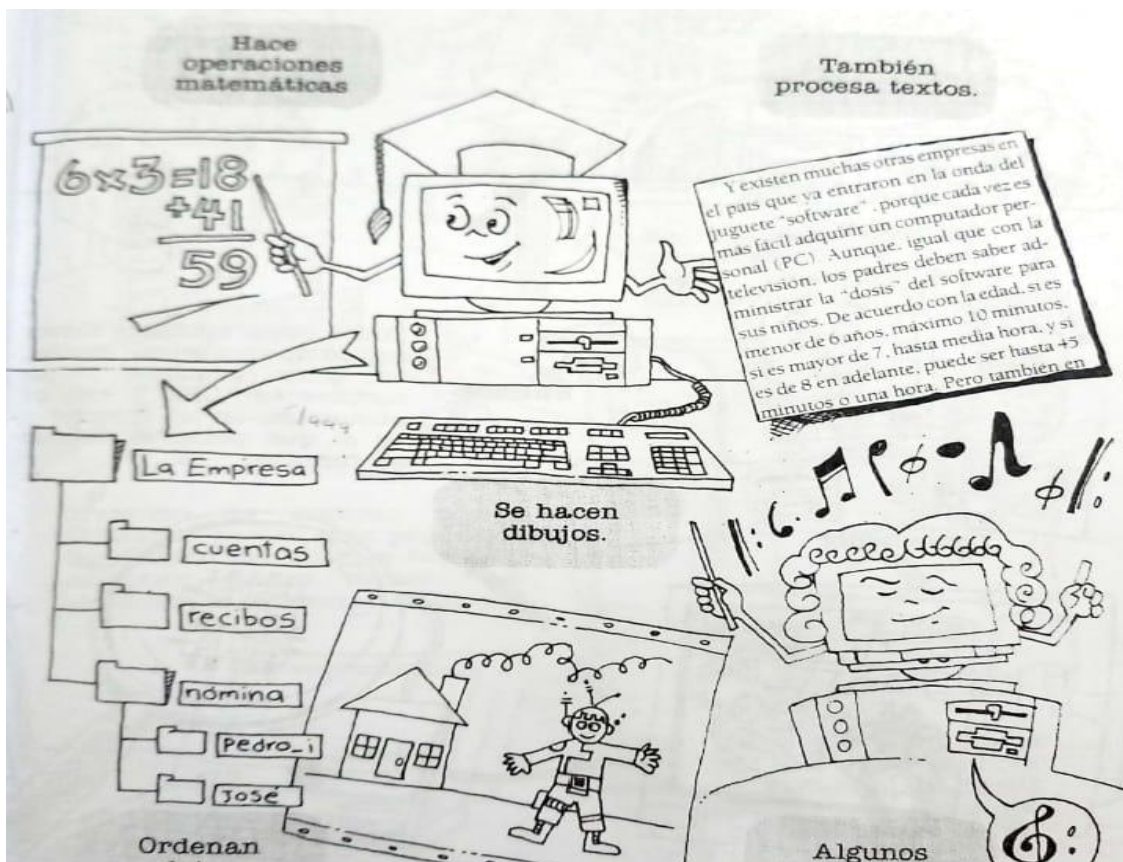
2. Identifica y colorea el computador comparandolos con otras máquinas.

EL COMPUTADOR COMPARADO CON OTRAS MÁQUINAS

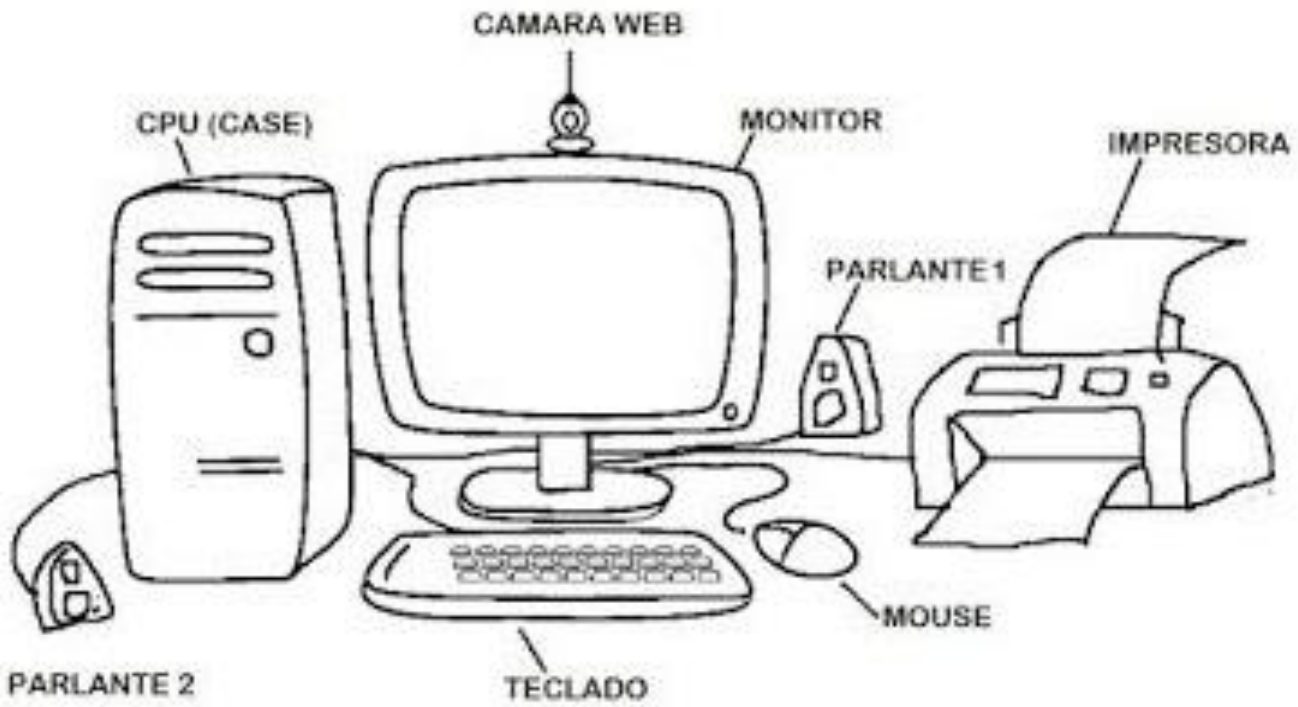


3. Colorea

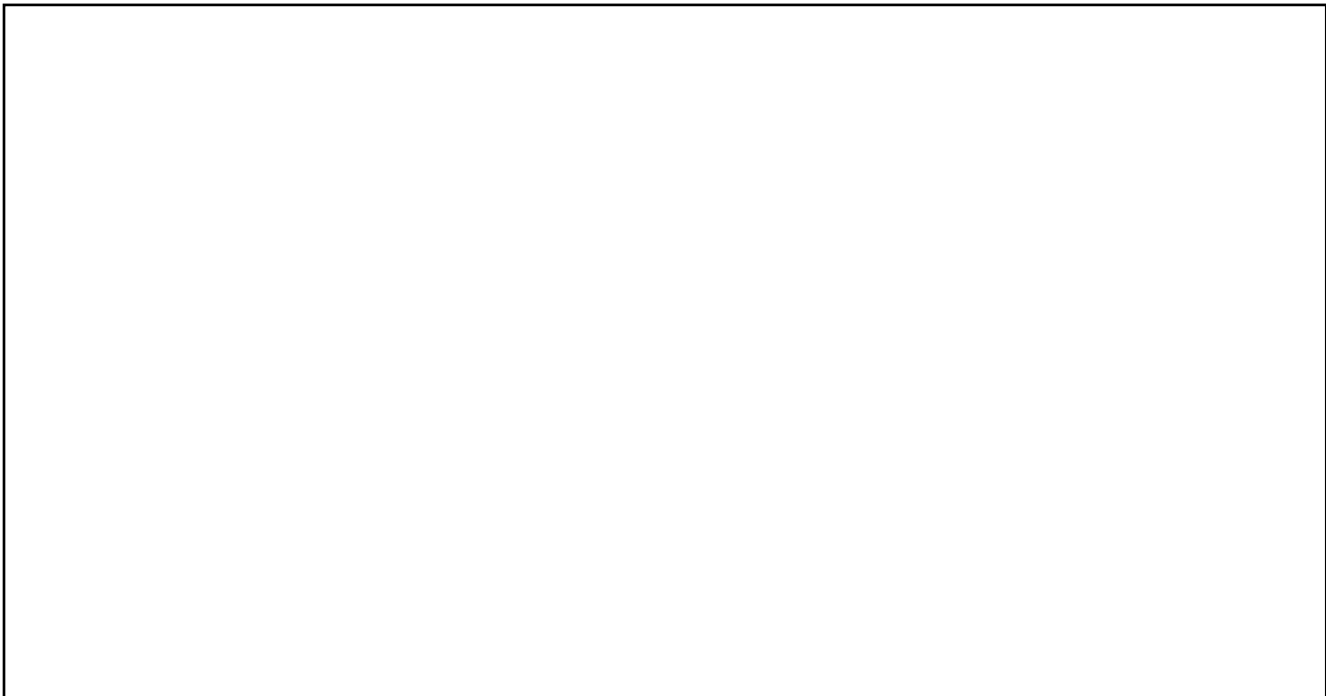
TAREAS QUE DESARROLLA UN COMPUTADOR



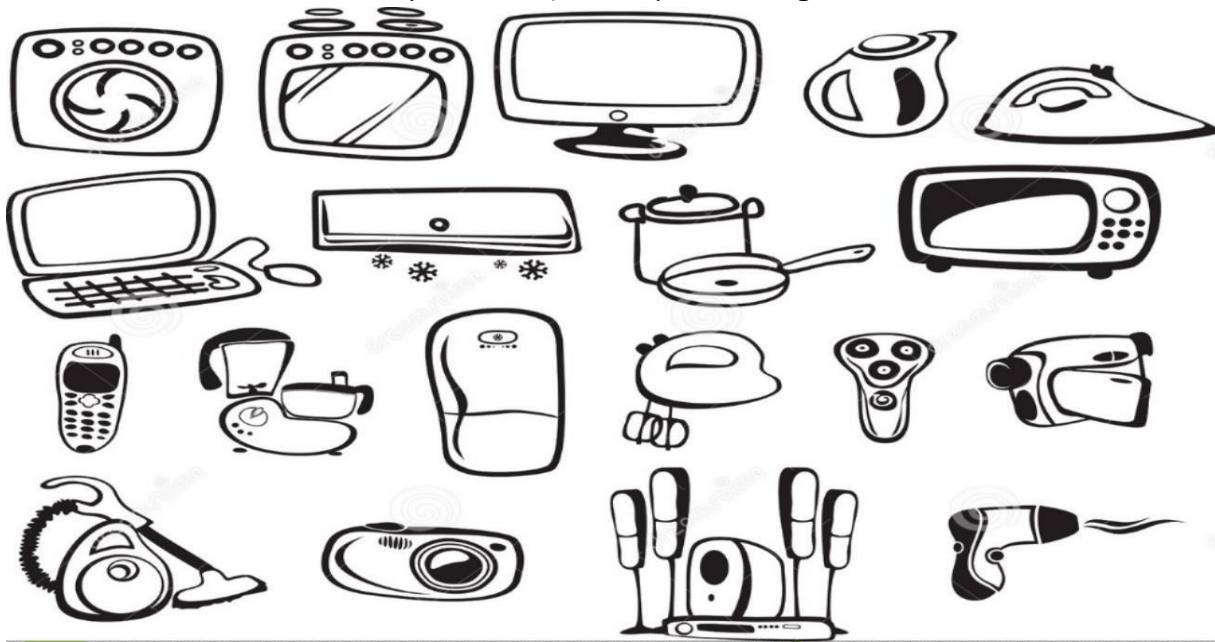
4. Vas a observar el computador reconoce sus partes y colorea.



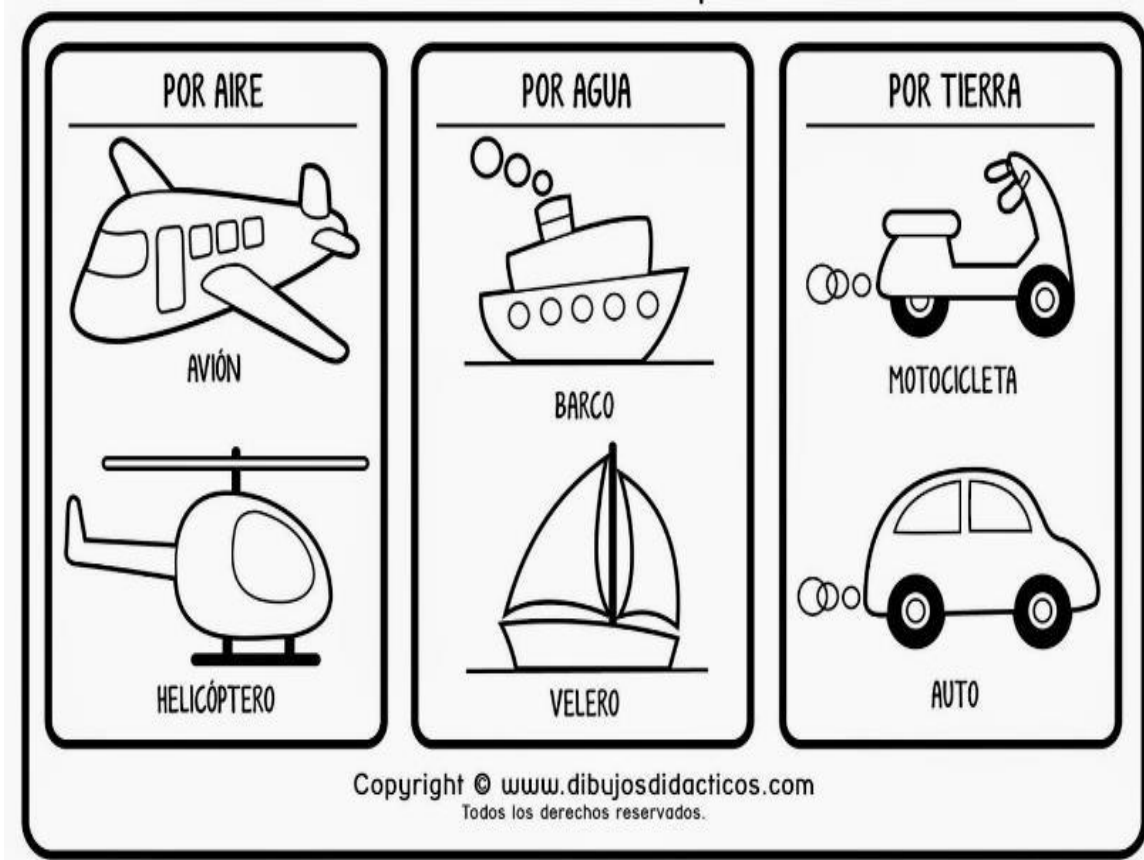
5. Dibuja el computador.



6. Colorea los artefactos (aparatos) que me permiten grabar, enviar o recibir información.

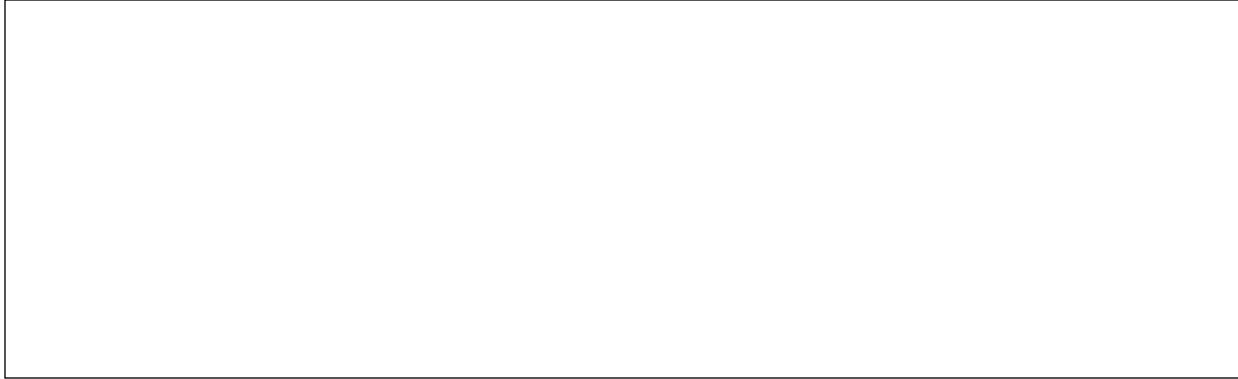


7. Cuando necesitas viajar a otro lugar desde tu casa, debes tomar un transporte. Encierra y colorea los medios de transporte que empleas cuando viajas.

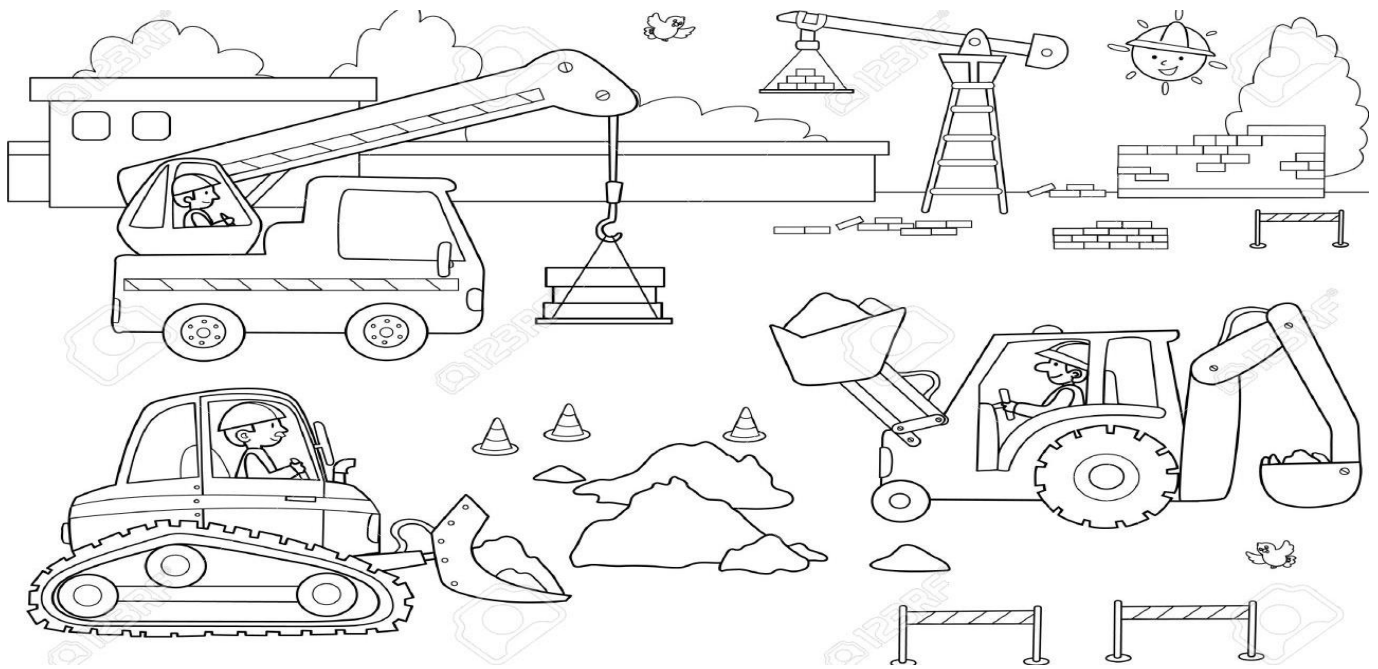


8. Dibuja en tu cuaderno los medios de transporte que hay en mi casa.

9. Dialogo con el profesor sobre cómo se transportaban los antepasados y cuál era el principal medio de transporte, dibújalo



10. Colorea los artefactos que se emplean para hacer labores de construcción.





INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL MONSEÑOR AGUSTÍN GUTIÉRREZ

ASIGNATURA	INFORMATICA Y TECNOLOGIA	CURSO	SEGUNDO-TERCERO
DOCENTES	Luz Dary Díaz Adriana Guevara	PERIODO	SEGUNDO

EVALUACIÓN

1. Dibuja 5 artefactos que presten una utilidad en tu casa.

2. Dibuja 3 medios de transporte que conozca.

3. Escribe que medio de transporte existía antiguamente.

4. Dibuja una máquina de trabajo pesa.

5. Escribe que servicio nos presta los siguientes medios de transporte.

Carro: _____

Avión: _____

Bus: _____

Barco: _____

Volqueta: _____

Caballo: _____

Camión: _____

