



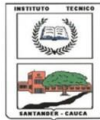
TEM15TE102



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"
Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

SEDE	Instituto técnico sede Rafael Tello		PERIODO	1		
ESTUDIANTE			GRUPO	2 A, B	GUÍA No	02
ÁREA	INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN FÍSICA		JORNADA	Mañana		
DOCENTE			FECHA	1 MARZO		
TIEMPO DE DESARROLLO		1 MARZO AL 9 DE ABRIL 2021		DURACIÓN	5 semanas	
META DE APRENDIZAJE						
<ul style="list-style-type: none">❖ Reconocer la importancia de los artefactos tecnológicos.❖ Describe los artefactos que tiene dentro de su casa y menciona la utilidad que cada uno tiene.❖ Reconoce las partes del computador.❖ realiza actividad física para mantenerse saludable.						
EJE TEMÁTICO						
<ul style="list-style-type: none">• Reconocimiento de los aparatos tecnológicos que se utiliza dentro de mi entorno casa.• Electrodomésticos: nevera, lavadora, celular, plancha, licuadora• Partes del computador						
PREGUNTAS ESENCIALES						
<ul style="list-style-type: none">❖ ¿Identifico los artefactos tecnológicos que me rodean?❖ ¿Comprendo la utilidad de cada artefacto?❖ ¿reconozco la importancia de la tecnología en nuestros tiempos ?.						
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (INDICADORES DE DESEMPEÑO)						
<ul style="list-style-type: none">❖ Identifica y describe artefactos que se utiliza en la vida cotidiana❖ Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.❖ Establece la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades cotidianas.						
ACTIVIDADES						
Actividad 1	❖ Leo para informarme sobre el concepto de tecnología.					
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none">❖ Desarrollo de las actividades planeadas.❖ Selecciono los artefactos hechos por el hombre.					
Actividad 3	❖ Realizo actividades de movimientos, juego y diversión para la salud del cuerpo y la mente					
RECURSOS						
Copias, Cuaderno, Colores, Lápices. celular						
CRITERIOS DE ENTREGA						
Desarrolla la guía en su totalidad y envía un video de actividad física.						
EVALUACIÓN						
Se evaluará las actividades realizadas en la guía Envío de evidencias por video.						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"
Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (BIOGRAFÍA Y/O WEBGRAFÍA)

<https://pinturesactividadesparatodos2015.blospot.com.ar>
<https://www.google.com/search?q=colorear+partes+de+la+computadora+para>
<https://www.google.com/search?q=que+es+el+computador+y+sus+partes+para>
<https://es.slideshare.net/marylujan2002/partes-del-computador-ippt>
<https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/procedimientos-basicos-para-el-montaje-de-un-artefacto-1382460.html>
http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/carreras_sacos.htm

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: LEO Y COMPRENDO EL CONCEPTO DE TECNOLOGÍA

CONCEPTO DE TECNOLOGÍA

Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar, crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas.

Observo la antigua plancha con esta plancha se realizaba la planchada de cantidades de ropa porque no había otro invento moderno Se utilizaba con carbón o agua caliente, Como fuente de energía su textura era rustica pesada Y muy incómoda para realizar los oficios de casa

Imagínate: ¿Cómo crees que planchaban las mamás cuando no existía la actual plancha?

Respondo de forma verbal y mamá escribe por mí:

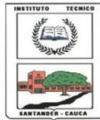
¿Imagínate tu utilizando una plancha

De carbón. ¿Cómo crees que se siente al manipularla?

¿Sera pesada o más liviana?

¿Sera que es cómodo manipularla?





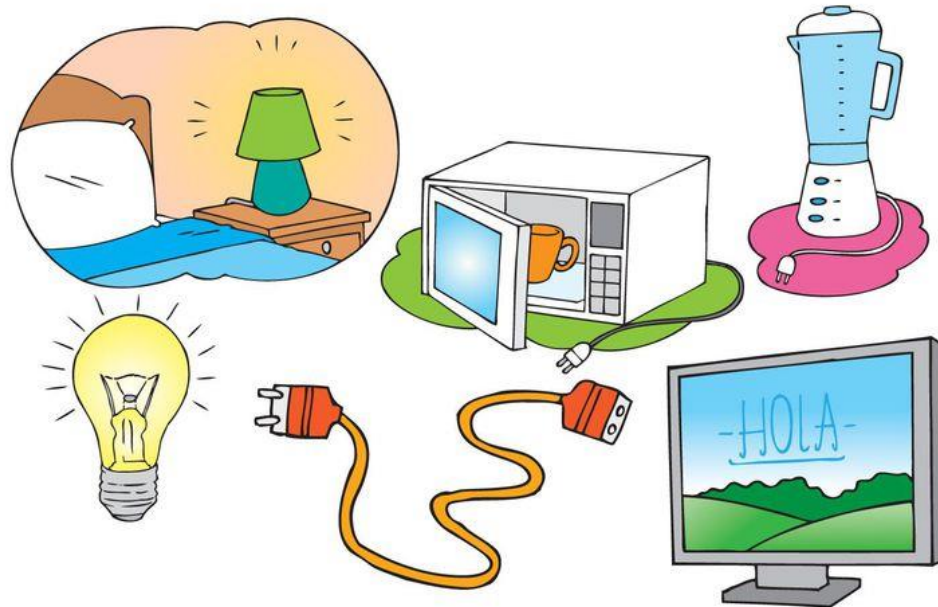
LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD: dibujo en mi cuaderno de informática 5 artefactos tecnológicos que tengo en casa coloco el nombre y los coloreo.

¿Qué es un artefacto tecnológico?

En tecnología, se denomina artefacto, artefacto técnico o tecnológico a cualquier dispositivo concebido y fabricado, sea de modo artesanal o industrial, por una o más personas. La característica principal de los artefactos es que cumplen una función técnica, es decir, sirven para hacer algo.

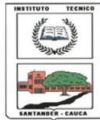
Observa los artefactos tecnológicos y menciónalos verbalmente.



La tecnología a través de los tiempos ha evolucionado para facilitar la vida del hombre.

Observa a tú alrededor y veras que la mayor parte de tu entorno está compuesto por artefactos tecnológicos.

- son: electrodomésticos nevera, televiso, licuadora etc
- Medios de comunicación: teléfono, celular, radio, televisor, computador etc.
- Prendas de vestir: pantalón, chaqueta, zapatos, medias etc



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"
Santander de Quilichao, Cauca

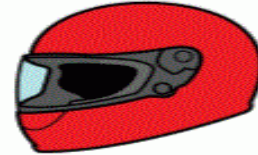
LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

- Medios de transporte: carro, avión, moto, bicicleta.
- Todos estos artefactos son diseñados por personas.

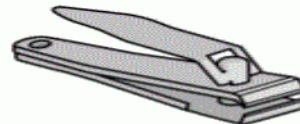
ACTIVIDAD 2: observo los siguientes artefactos y de acuerdo a cada pregunta. Encierro con un círculo el artefacto correcto.



¿Qué utilizamos para colorear?



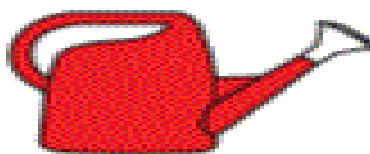
¿Qué sirve para pegar papel?

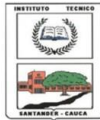


¿Qué utilizamos para abrigarnos?



¿Qué se usa para regar?





LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

RESPONDO: ¿La naturaleza es un artefacto tecnológico? Si No ¿por qué?

- Te das cuenta que todo lo que marcaste son artefactos tecnológicos hechos por personas.

EL COMPUTADOR Y SUS PARTES

Es una máquina que procesa datos y los convierte en información.



En ella podemos:

- Realizar trabajos escritos
- Ver películas
- Escuchar música
- Dibujar
- Jugar
- Comunicarnos con nuestros amigos.

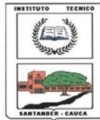


Leo las partes del computador

- Pantalla o monitor
- Mouse o ratón
- Teclado
- Torre
- Cámara



TEM15TE102

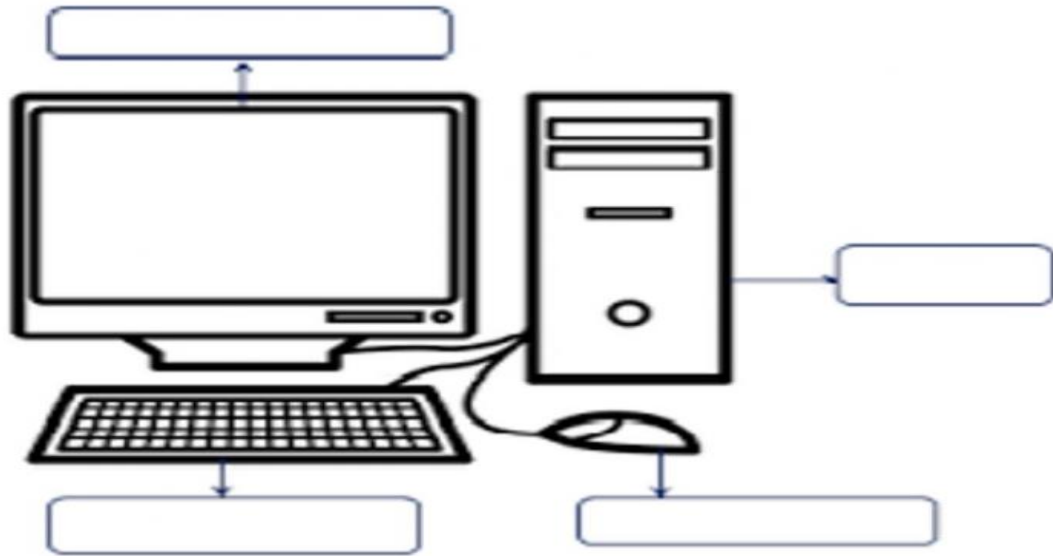


INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"
Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD: Escribo las partes del computador y coloreo.

Partes de la Computadora



ACTIVIDAD: Encuentra en la sopa de letras las partes del computador

R	U	N	C	P	U	A	L	L	C
E	N	M	O	U	S	E	I	E	P
N	E	T	C	B	U	B	M	Q	W
N	T	V	T	E	C	L	A	D	O
A	E	B	E	P	U	G	J	U	P
C	S	E	T	N	A	L	R	A	P
S	R	O	T	I	N	O	M	C	V
J	A	N	U	A	R	G	U	A	Y
U	I	M	P	R	E	S	O	R	A
E	C	A	M	A	R	A	C	O	L

- A) CAMARA
- B) CPU
- C) MONITOR
- D) MOUSE
- E) SCANNER
- F) PARLANTES
- G) IMPRESORA



TEM15TE102



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"

Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Practico lo orientado. Señalo la opción acertada.**

1.) Un computador es:

- a) Una cámara
- b) Un juguete
- c) Una máquina que procesa información

2.) Un computador sirve para:

- a) Tomar muchos pedidos
- b) Como papelera
- c) Para consultar y hacer trabajos

3.) El cerebro del computador es:

- a) La pantalla
- b) La impresora
- c) La CPU

4.) Identifica los aparatos eléctricos que hay en la ilustración y colócale su nombre:



5.) Escribale a cada objeto los materiales con que fue construido:



LO QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA PRACTICAR LA ACTIVIDAD FÍSICA. Recordemos que la actividad física es muy importante para mantenernos saludables. No importa si es de nivel extremo solamente el salir a caminar trotar correr ya estás haciendo actividad física



LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

Observo los siguientes deportes encierro con color rojo. Los deportes que practico.



- ¿Por qué están importante realizar un deporte?

- ¿Que otro deporte prácticas y por qué?

- _____
- _____

OBSERVO la pirámide de la actividad física y encierro con color azul las actividades que debo hacer para cuidar mi cuerpo. Marco con una x de color rojo las opciones que **no** debo realizar.



TEM15TE102



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"

Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

PIRAMIDE DE ACTIVIDAD FISICA PARA NIÑOS

NO MÁS DE DOS HORAS AL DÍA

- Televisión
- Ordenador
- Videoconsola



NIVEL 3

2-3 VECES A LA SEMANA

- Senderismo, escalada
- Estiramientos
- Montar en bicicleta
- Yudo
- Ejercicios de fuerza: trepar, abdominales...



NIVEL 2 (FUERZA Y FLEXIBILIDAD)

3-5 VECES A LA SEMANA

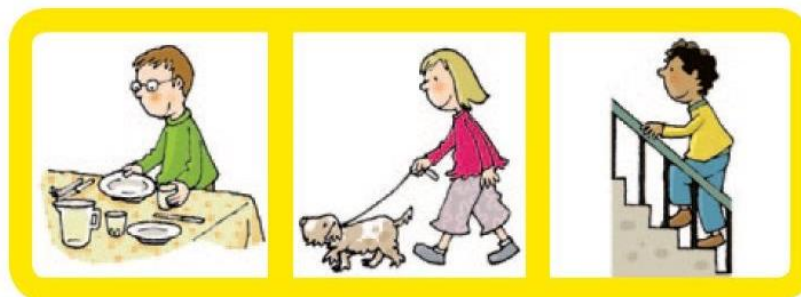
- Natación
- Baloncesto, fútbol...
- Baile
- Carrera suave
- Clase de Educación Física



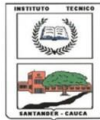
NIVEL 1 (RESISTENCIA)

TODOS LOS DÍAS

- Jugar en el patio
- Ayudar en casa
- Subir escaleras
- Andar de casa al cole
- Pasear al perro



BASE



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"
Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

**RECOMENDACIONES GENERALES PARA LA
PRACTICA DE LA ACTIVACION FISICA.**

1. Usar ropa adecuada para la actividad física.
2. Realizar la actividad física de forma gradual de menos a más en cuanto a intensidad.
3. Para obtener resultados se requiere por lo menos 5 veces x semana con una duración de 30 min.
4. Hidratarse antes, durante y después de la actividad física.
5. Hacer un pre calentamiento antes de hacer cualquier ejercicio actividad física.

❖ **TENIENDO EN CUENTA LA ANTERIOR INFORMACIÓN REALIZO LA SIGUENTE ACTIVIDAD.**

YOGA PARA NIÑOS

¿QUÉ ES EL YOGA?

◉ Disciplina psicofísica con la que se alcanzan condiciones de gran bienestar para el cuerpo y la mente. Las posturas del yoga se inspiran en los elementos de la naturaleza: animales, plantas....

❖ **Palabra originaria de la INDIA.**

❖ **Significa “unión”.**

- Con disciplina y motivación realizo cada uno de los ejercicios de yoga que se presentan a continuación.



TEM15TE102



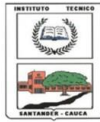
INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"

Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

- Recuerda debes hacer un calentamiento previo como saltar, trotar
- Luego tratamos de realizar estos ejercicios sencillos con la orientación de un adulto. Papitos por favor acompañar al niño.
- Vamos mencionado cada posición y vamos realizando.
- Cada ejercicio lo debo de realizar por un tiempo de 20 segundos.






INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"INSTITUTO TÉCNICO"
Santander de Quilichao, Cauca

LECTIVO 2020
GUÍA DE APRENDIZAJE

Carrera de encostalados



- **Actividad:** con ayuda de mis padres, hermanos realizo el juego de la carrera de encostalados.
 - Necesitamos un costal o estopa.
 - Un lugar amplio para realizar la actividad.
 - Determino una meta.
 - Papitos ustedes también pueden participar.
- 
- Cada jugador debe de tener su estopa o costal lo introduce en sus piernas hasta la cintura tal y como lo muestra la imagen. La sostenemos de los laterales y empezamos a dar saltos de canguro hasta llegar a la meta.
 - Con la ayuda de alguien que de la orden de salida
 - Realizamos la carrera de encostalados.
 - Recomendación entre cada participante manejar distancia
 - Quien choque al compañero será descalificado.
 - Quien llegue a la meta será el ganador.
 - Realizarlo varias veces.
 - Enviar video de un minuto y medio por WhatsApp realizando la carrera de encostalados a la maestra.
 - **iQue te diviertas!**