



YERMO Y PARRES

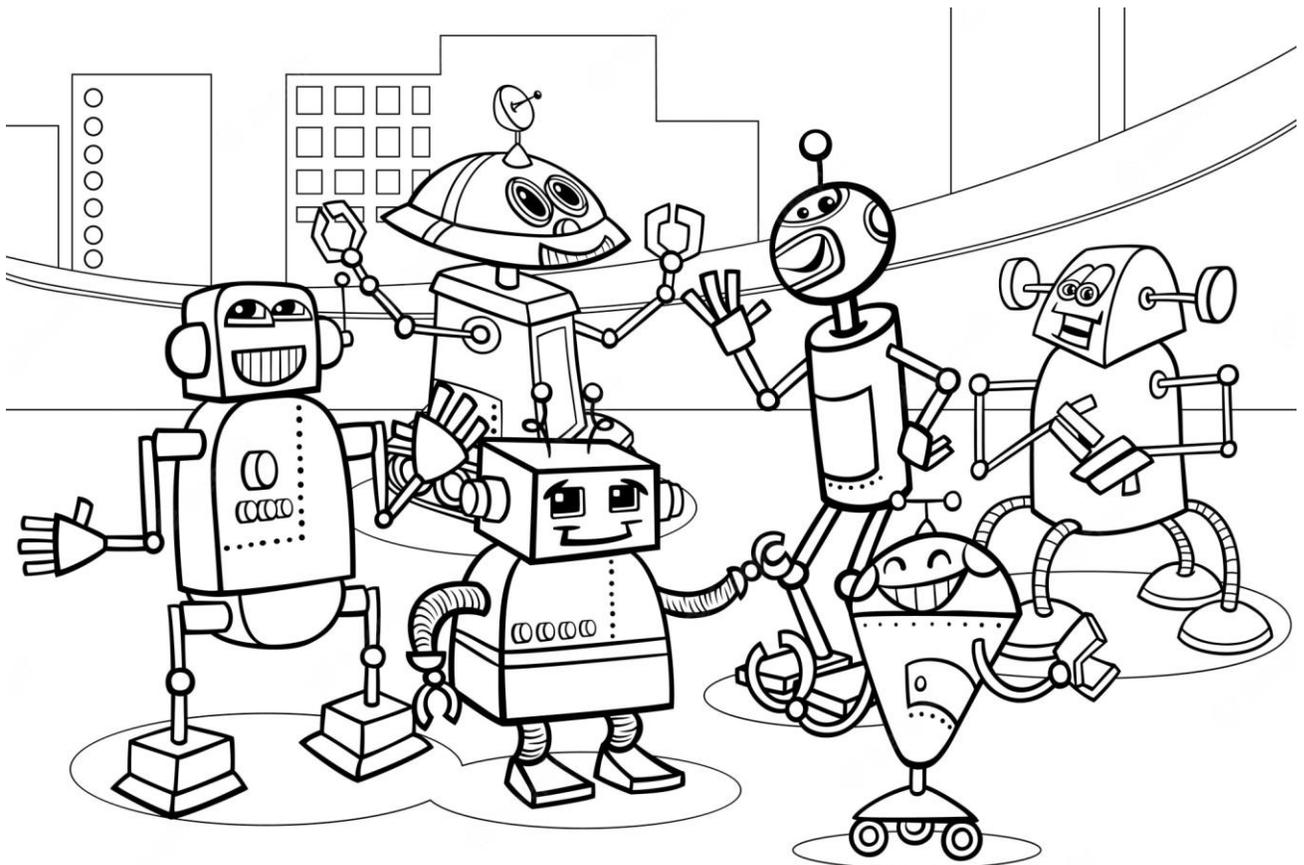
INSTITUCION EDUCATIVA



TECNOLOGIA E INFORMATICA

GRADO PRIMERO

PERIODO 1



DOCENTE: Silvia Ramírez Montoya

NOMBRE: _____ GRUPO: _____



YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA



TEMAS

- . Mi casa.
- . Artefactos básicos en mi casa.
- . El colegio y tecnología
 - . Dependencias del colegio
- . Juegos y juguetes

INDICADORES DE DESEMPEÑO		
SABER	HACER	SER
<ul style="list-style-type: none">. Identifica las diferentes dependencias del colegio y casa con sus artefactos, básicos para su uso.. Diferencia los conceptos juegos y juguetes, los aplica en la cotidianidad.	<ul style="list-style-type: none">. Clasifica los diferentes artefactos del colegio y de la casa.	<ul style="list-style-type: none">. Valora la importancia de realizar juegos con sus compañeros, que le permitan el respeto por el otro.

A través de esta guía se realizan diferentes actividades que le permitan a los estudiantes ubicarse en su entorno y todo lo que le rodea. Es por esto que invito a padres de familia y estudiantes a comprometerse con responsabilidad en la elaboración de las actividades siguiendo las indicaciones establecidas por la docente en el aula de clase.

1. Se deben trabajar únicamente las actividades indicadas por la docente, en ningún momento se deben adelantar trabajos por voluntad propia.
2. Traer la guía siempre que toque dentro del horario del grupo y no dejarla en casas
3. La guía debe ser llevado en orden, se recomienda en carpeta o si prefiere argollarla, para mejor manejo del niño.
4. En cada clase también se hará el uso del cuaderno



YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA



MI CASA

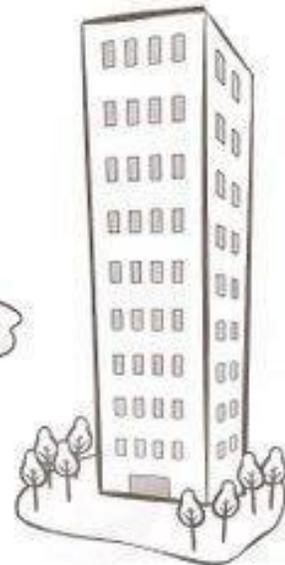
Se hace un diálogo espontaneo sobre cómo es la casa de ellos, esto se hará aleatoriamente.

Luego se trabaja el concepto.

Una **casa** es una edificación donde las familias pueden refugiarse y habitar. Sirve para protegernos del clima y otras amenazas. Las **casas** cambian dependiendo del lugar, del clima o de las necesidades de cada familia.

ACTIVIDAD

Observa las imágenes coloréalas y encierra la que representa mejor tu casa.





YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA

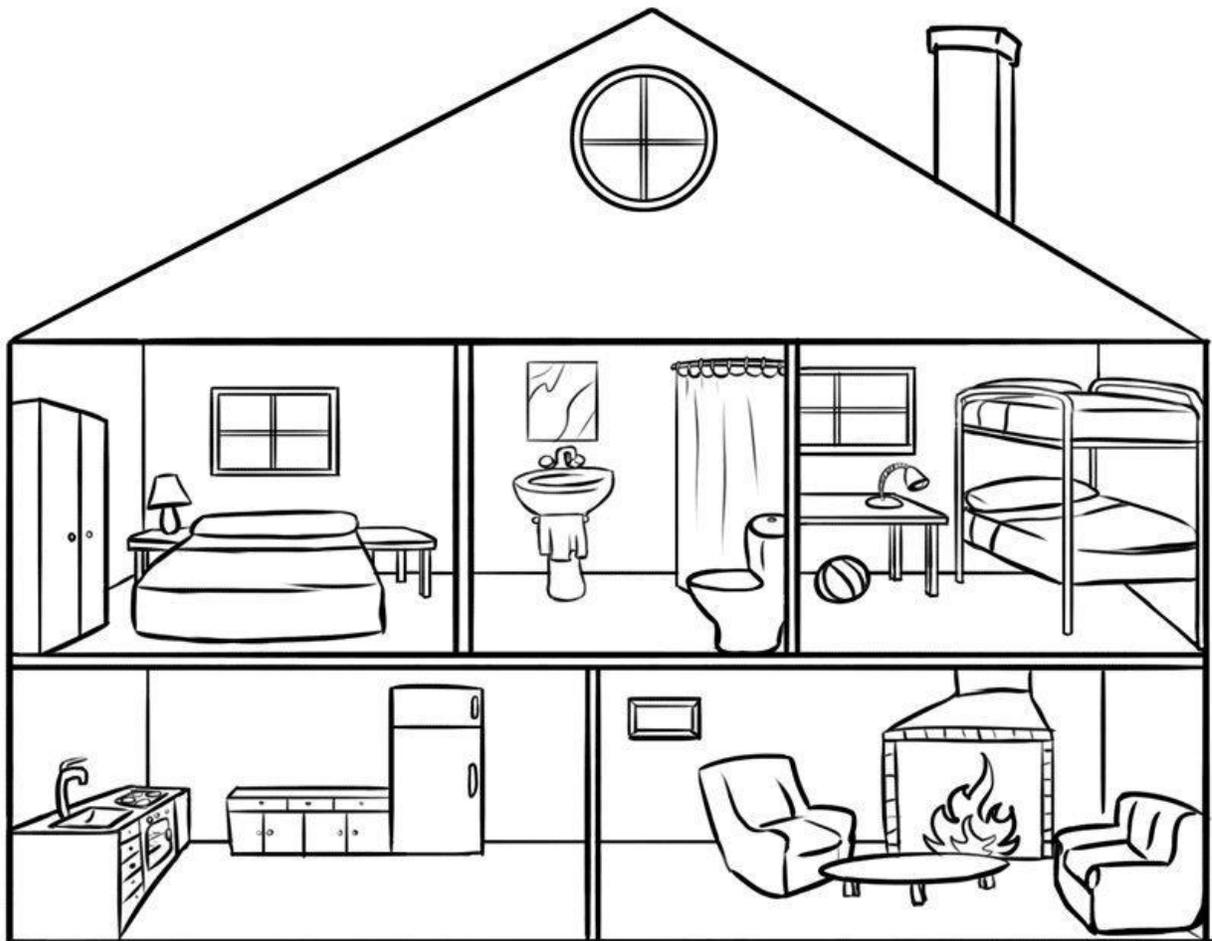


PARTES DE LA CASA

Todas las casas tienen divisiones y en cada una de ellas encontramos artefactos diseñados exclusivos para ese sitio.

ACTIVIDAD

Observa la imagen, colorea y con la ayuda de la familia, escribe que hay en cada sitio de tu casa.





YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA



MI COLEGIO

Mi colegio es la Institución Educativa Yermo y Parres. Tiene tres secciones que son: Carlos franco 1, Carlos franco 2 y la sección del bachillerato.

A nivel grupal, abrir la página Web de la institución y observar que se puede encontrar en ella, en el cuaderno escribir la página para que ellos en compañía de sus padres la observen y hagan uso permanente de ella.

Actividad 1

Conversatorio sobre la sección Carlos franco 1

Dibujo y coloreo mi escuela.



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



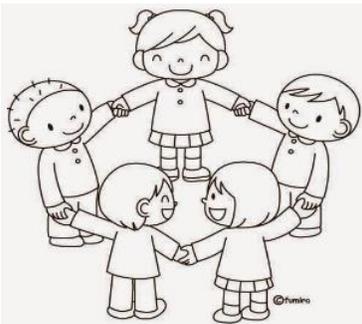
Hacer un recorrido ordenadamente por las instalaciones, dialogando acerca de que actividades se desempeñan en cada sitio y como debe ser nuestro comportamiento.

Colorea la lámina con las actividades escolares y escribe de muestra con la ayuda de la profesora lo que hacen los estudiantes.











YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA

ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS



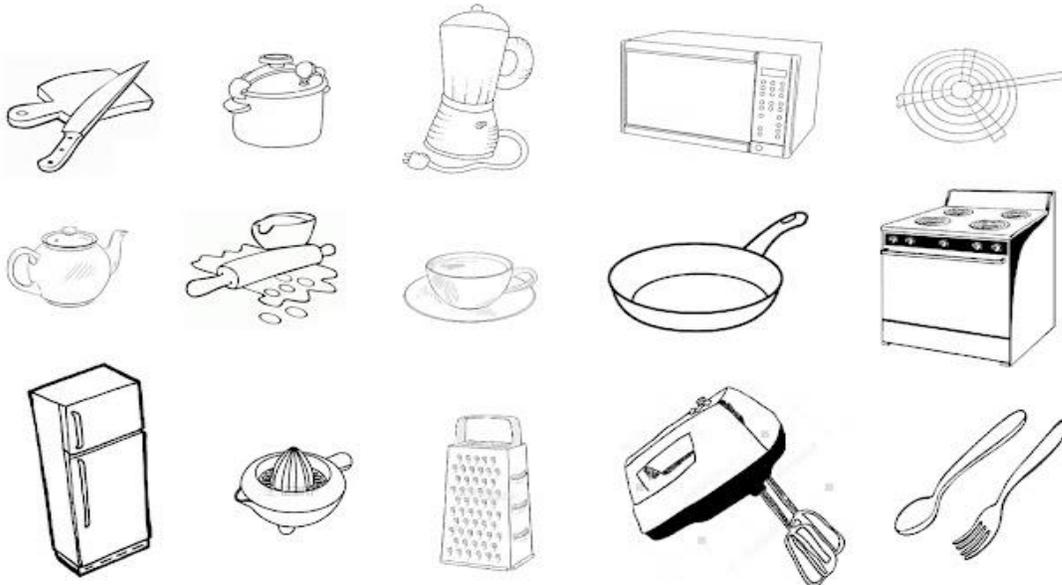
Artefactos tecnológicos de la casa / colegio

Los artefactos son aquellos objetos o herramientas que se utilizan para desempeñar alguna función o tareas específicas en cualquier lugar (casa / colegio)

Ejemplo: Computador, teléfono, televisor, impresora, grabadora, bafles, cámaras etc.

ACTIVIDAD

Observa la imagen, colorea los artefactos. Identifica cuales hay en tu casa y los encierras.



Dibuja 5 artefactos que hay en el colegio, escribe el nombre.

--	--	--	--	--



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



JUEGOS Y JUGUETES

¿Qué es el juego? Es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas.

Existen muchos tipos de juegos, entre ellos, golosa, escalera, lotería, corre que te alcance etc.

ACTIVIDAD

En grupo de 4 estudiantes realiza un juego libre y lo presentas al grupo.

Identifica, colorea y escribe el nombre de los juegos que aparecen en la imagen.



En el cuaderno, escribe el nombre del juego que realizas en familia y lo dibujas.

TRAER EL JUGUETE PREFERIDO.



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



LOS JUGUETES

Observa el video "Los juguetes olvidados"

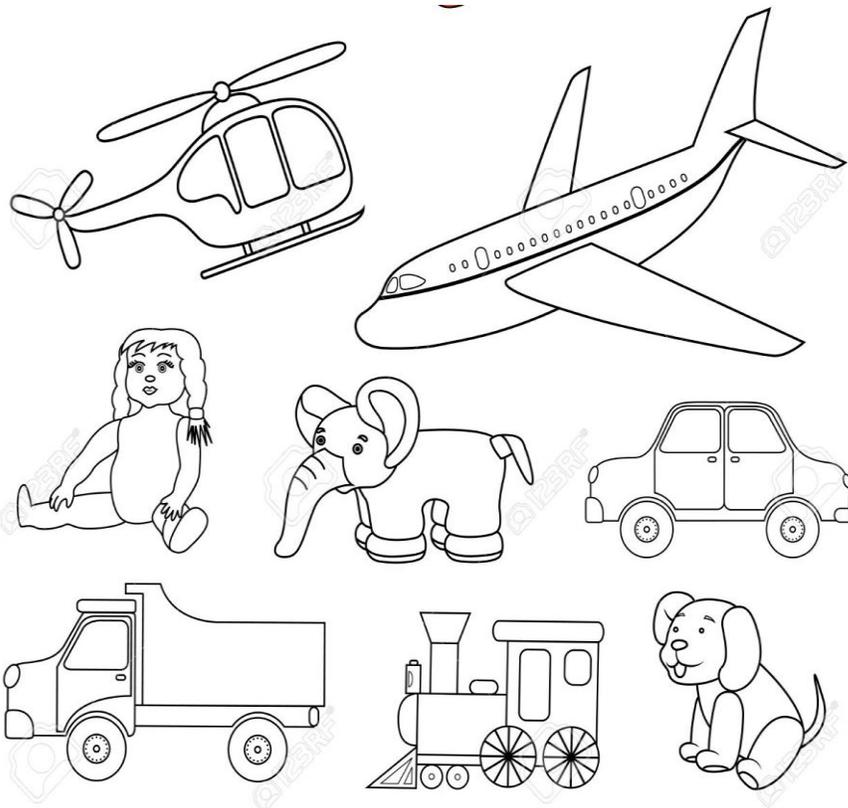
<https://www.youtube.com/watch?v=tL4vKMGmXc0>

¿Qué son los juguetes?

Un juguete es un objeto para jugar, entretenerse, divertirse, aprender, están destinados para niños, jóvenes y adultos. Existen una gran cantidad de juguetes, los hay para cada momento y ocasión.

ACTIVIDAD

1. Presenta a tus compañeros tu juguete preferido y di porque te gusta tanto.
2. Juego libre en grupo con los juguetes.
3. Dibuja en el cuaderno el juguete con el cual no volviste a jugar, pero aún lo conservas.
4. Observa, colorea y escribe el nombre a cada juguete.





YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA



AUTOEVALUACION

Marca con una x según tu desempeño

DESEMPEÑO	SI	NO
Desarrollé con responsabilidad cada actividad propuesta.		
Mantuve una actitud de interés y entusiasmo frente a los temas		
Seguí las instrucciones dadas en la unidad.		
Diseñé un horario para trabajar paso a paso cada sesión.		
Alcancé satisfactoriamente los niveles de desempeño propuestos.		