



PLAN DE MEJORAMIENTO Y PROFUNDIZACIÓN GENERAL AÑO 2024

ASIGNATURA	TECNOLOGIA E INFORMATICA			GRADO	PRIMERO
DOCENTE	JEANET MARTINEZ FLOREZ			PERIODO	I Trimestre
SEDE	B	JORNADA	Mañana	FECHA	

PLAN DE MEJORAMIENTO

PARA	ESTUDIANTES QUE REPROBARON LA ASIGNATURA
NOTA MÁXIMA	35

A. Descripción del trabajo de mejoramiento

ACTIVIDADES	CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN
1, Desarrollo de la guía de trabajo (plan de mejoramiento) que comprende lectura de comprensión y actividades relacionadas con los usos y cuidados del computador, partes del computador, artefactos tecnológicos y manejo del mouse en Paint.	* Se evaluará trabajo del estudiante en el aula en las fechas establecidas para el desarrollo de los planes de mejoramiento * Sustentación en el aula.

B Criterios para su evaluación

COMPONENTE DEL PLAN	PORCENTAJE	FECHA DE ENTREGA
ACTIVIDADES	80%	En las fechas establecidas para
SUSTENTACIÓN	20%	Su aplicación

PLAN DE PROFUNDIZACIÓN

PARA	ESTUDIANTES QUE APROBARON LA ASIGNATURA
NOTA MÁXIMA	50

A. Descripción del trabajo de profundización

ACTIVIDADES	CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN
1, Lectura de comprensión 2. Usos y cuidados del computador 3. Partes del computador 4. Artefactos tecnológicos 5. Manejo de mouse 6. Paint	* Presentación guía de trabajo y cuaderno de tecnología e informática con las actividades de refuerzo en las fechas establecidas.

B Criterios para su evaluación

COMPONENTE DEL PLAN	PORCENTAJE	FECHA DE ENTREGA
ACTIVIDADES	80%	En las fechas establecidas para
SUSTENTACIÓN	20%	Su aplicación

Realiza la siguiente lectura y responde las preguntas relacionadas con el texto.

Las ardillas y el móvil.

La ardilla Cascabel quería jugar, pero sus amigos solo querían saber de estar con los móviles, tablets y videojuegos

- ¿Venís a jugar? - preguntó la ardilla Cascabel a sus amigos Cati y Link.

- No gracias, preferimos ver otro vídeo.

- ¡Os pasáis el día pegados a las pantallas! - les recriminó la ardillita.

Y Cascabel tenía razón: desde que Cati y Link aprendieron a usar los móviles que se olvidaban los excursionistas, ya no hacían otra cosa que navegar por internet. Poco a poco, iban perdiendo habilidades y como comían muchas avellanas y apenas se movían, cada vez estaban más gordas.

Sólo Cascabel siguió trepando por las coníferas, ensayando saltos y acrobacias, y manteniéndose en forma.

Un día, mientras Cati y Link estaban mirando el móvil apareció una enorme serpiente negra y amarilla que se empezó a deslizar sigilosamente cerca de ellos, sin que se dieran cuenta.

Cascabel, que veía la escena desde lo alto, avisó a sus amigos con un grito:

- ¡Cuidado, amigos!

Pero ellos estaban tan torpes, que tardaban mucho en moverse.

- ¡Oh no, los va a atacar! - exclamó Cascabel

Y bajó todo lo rápido que pudo para intentar distraer a la serpiente. El reptil se fijó en ella y empezó a perseguirla, poniendo a salvo a Cati y a Link.

Cuando Cascabel hubo alejado a la serpiente muy lejos del bosque, volvió junto a sus amigos.

- ¡Qué susto tan grande! - dijeron Cati y Link al unísono. ¡Si no llegas a intervenir nos habría atacado! ¡Y todo por estar jugando con el teléfono!

y fue entonces que las ardillas aprendieron esta lección: Que no te distraigan las pantallas de tus obligaciones diarias.

<https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/las-ardillas-y-el-movil-cuento-sobre-la-adiccion-de-los-ninos-a-las-pantallas/>

ACTIVIDAD 1: Teniendo en cuenta el texto responde las siguientes preguntas

1. Explica que enseñanza te deja el texto.

2. Realiza un dibujo sobre el texto.

El **computador** es una máquina capaz de recibir instrucciones a través de alguna de sus partes (teclado, mouse, cámara, micrófono) las entiende, las procesa y finalmente produce algún tipo de información útil.

Pero ¿para qué puedes utilizar el computador? Pues bien, el computador sirve para dibujar, escribir, jugar, estudiar, trabajar, buscar información, guardar información, comunicarnos con otras



ACTIVIDAD 2: USOS DEL COMPUTADOR

Teniendo en cuenta la utilidad que nos puede prestar el computador recorta y pega o escribe en cada cuadro la palabra que corresponde. Colorea los dibujos.













ESTUDIAR

BUSCAR INFORMACION

GUARDAR DOCUMENTOS

HACER AMIGOS

TRABAJAR

VER VIDEOS

Así como el computador nos presta muchos servicios, también debemos de cuidarlo y darle un trato adecuado para que no se dañe.

Algunos consejos para cuidarlo:

- ✓ Evitar la movilización del equipo mientras este esté encendido.
- ✓ No exponerlo a los rayos del Sol o a fuentes de calor
- ✓ Protegerlo de la lluvia, goteras o humedad.
- ✓ Tener cuidado con los rayos. No utilizarlo durante tormentas eléctricas.
- ✓ No insertar objetos pequeños en las ranuras ni en ninguna de sus partes
- ✓ Tratarlo con delicadeza y cuidado.
- ✓ No se debe comer ni beber líquidos cuando se está trabajando en el computador.
- ✓ Mantén tu computador alejado del polvo con productos especiales para esto
- ✓ No poner ningún objeto en el computador en la CPU, o que cubra la pantalla mientras esté encendido.
- ✓ No dejar el equipo expuesto a fuentes de calor o a líquidos, de la misma manera no se puede entrar líquidos a la sala de informática.

ACTIVIDAD 3 : CUIDADOS DEL COMPUTADOR

Dibuja y colorea 4 cuidados que se deban tener con el computador para que no se dañe. Escribe que quiere decir cada dibujo.

ARTEFACTOS TECNOLOGICOS

Los artefactos son dispositivos, aparatos u objetos creados por el hombre que ayudan al desarrollo de nuestras actividades diarias y a la creación de nuevas clases de inventos en la tecnología. Estos pueden ser manuales (ej. Lápiz, silla) o eléctricos (ej. Licuadora, Nevera)



ACTIVIDAD 4: ARTEFACTOS TECNOLOGICOS

Dibuja 4 artefactos simples (manuales) y 4 artefactos complejos (eléctricos) en el cuadro que corresponda, coloréalos y escribe el nombre de cada uno. Dialoga con un adulto la utilidad y cuidado que se debe tener con cada uno.

MANUAL	ELECTRICO

ACTIVIDAD 5: PAINT – Partes básicas del computador

Esta práctica se debe realizar en el computador dentro del aula de clase en el programa Paint.

Dibuja las partes básicas del computador en Paint, emplea las diferentes herramientas y colores del programa y escribe el nombre de cada uno.