



Institución Educativa Técnica Empresarial “ALBERTO CASTILLA”

Resolución de Aprobación 1700-02325 del 13 de septiembre de 2023 - SEM Ibagué

GUIA DE TRABAJO PEDAGÓGICO

Año 2026

Grados: SEGUNDO

Área/Asignatura: INFORMÁTICA
PERIODO 1

Docentes :Maria Cristina Valencia, Nilia del Rosario Suarez, Urley Cuenca, Claudia Mercedes Mosquera,

COMPETENCIAS

- Reconocimiento de la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en el entorno y en los antepasados.

DESEMPEÑO / ACCIONES

- Identifico el computador personal y sus componentes.
- Distingo diferentes tipos de computadoras.

DBA

NO APLICA

No de Horas:

1 semanal

Conceptualización

ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACION

EL COMPUTADOR COMO HERRAMIENTA EN EL AULA

RECONOCIMIENTO DE SABERES PREVIOS y SOCIALIZACION DEL ESTADO INICIAL

Explicación del uso adecuado de las tabletas asignadas para cada grado en la institución.

NUCLEOS PROBLEMA

Actividades Pedagógicas y Material para su Desarrollo

ACTIVIDADES:

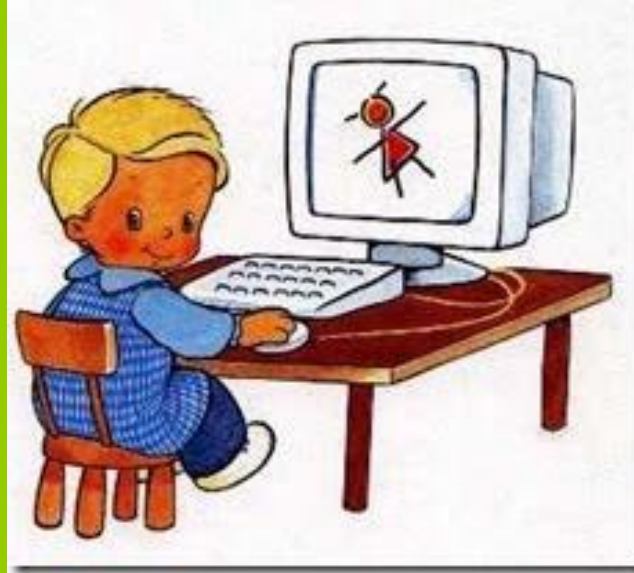
- El computador como herramienta de trabajo.
- Prender y apagar las tabletas.
- Manejo de juegos interactivos para niños del grado 2.
- Manejo del programa DUOLINGO.

RECURSOS

Cartulina, colores, tijeras, pegante, material reciclable, computador y tabletas.

LA COMPUTADORA Y SUS PARTES

Publicado por arual retamozo en 19:41



Los primeros pasos de los niños en la computadora se manifiestan por el gran interés por utilizar el PC, ordenador o computador como se le conoce en distintas partes del mundo.

ESTÁNDARES: 2 DE BÁSICA PRIMARIA

Apropiación y uso de la tecnología

Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

- Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.

INDICADOR DE LOGRO:

Comprende los conceptos de la computadora y sus partes describiendo la función de cada una de estas.

LOGRO

- reconocer la importancia de la computadora como herramienta que nos permite recibir y dar información.

CONTENIDO:



LA COMPUTADORA: es una maquina automatica capaz de recibir un conjunto de instrucciones. Estas instrucciones las ejecuta con el programa registrado en su memoria, realizando calculos y enviando resultados. Las computadoras se inventaron para realizar trabajos de manera facil, organizada y rapida. Tambien sirve de entretenimiento cuando trae juegos de habilidades y de acción.

Encendido y apagado de la computadora



Encendido

Para iniciar o encender cualquier computadora basta con presionar el botón de encendido, el cual se encuentra en la mayoría de los casos en la torre o case. En el caso de las laptops el botón de encendido lo podemos encontrar a los costados o cerca del teclado.

Apagado

Hay muchas maneras de apagar el equipo: puedes apagarlo completamente, ponerlo en suspensión o dejarlo en hibernación.

Apagar tu PC totalmente

Para apagar tu PC:

Selecciona el botón Inicio y después Inicio/Apagado > Apagar.

Propuesta Evaluativa

DESEMPEÑO ACADEMICO, ACTITUD Y MOTIVACIÓN ACADÉMICA

**Participación activa frente al saber.
Aportes significativos a la temática trabajada.
Sustentación del conocimiento.
Trabajos en clase o extra clases.
Presentación y desarrollo adecuado de las actividades prácticas.**

DESEMPEÑO PERSONAL

**Presentación personal.
Motivación, compromiso y responsabilidad.
Actitud positiva frente al aprendizaje.
Habilidades y potencialidades.
Realizar auto evaluación periódica.**

DESEMPEÑO SOCIAL

**Interacción en el grupo.
Relaciones interpersonales basadas en el respeto.
Trabajo en equipo.
Trabajo colaborativo.**

Infografía o Referencias Bibliográficas Complementarias

El alumno debe asumir el reto del manejo y buen uso de la tecnología, y el padre de familia debe asumir con responsabilidad el uso de la tecnología en casa.