

	INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII PLAN DE CONTINGENCIA COVID_19 ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE					
ÁREA/ASIGNATURA	TECNOLOGIA / EMPRENDIMIENTO	GRADO	2	PERIODO	1 y 2	SEMANA
DOCENTES	Adriana Lombana – Francisco Rubio	CONTENIDOS	Tecnología : análisis tecnológico Informática: partes de computador – graficador Paint – exploración de la web. Emprendimiento : el ahorro			
INDICADORES DE DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza el análisis tecnológico para el conocimiento de objetos de su entorno ✓ Identifica el graficador Paint como herramienta para la expresión creativa ✓ Reconoce el ahorro como estrategia para el desarrollo de emprendimiento 					
SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE					RECURSOS, MATERIAL Y/O INSUMOS NECESARIOS	
<p style="background-color: #e1eef6; padding: 2px;">SEMANA DEL 20 AL 24 DE ABRIL Y SEMANA DEL 27 ABRIL AL 01 DE MAYO</p> <p>TEMA : TECNOLOGIA</p> <p>Actividades de inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogar con los adultos de la familia como eran los colegios de antes, como eran los materiales de estudio, que lonchera llevaban. ✓ Revisar tu maleta y mirar todos los objetos tecnológicos que tienes y comenta con tu familia la función de cada objeto. <p>Actividades de profundización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar la siguiente lectura en compañía de tu familia. <p>Seguro que pensabas que la tecnología estaba relacionada con todo lo electrónico como los televisores, celulares y hasta carros. Y si, está bien, pero la tecnología tiene que ver con todo lo que ha tenido un proceso de producción, es decir, un tablero, un cuaderno, una cartuchera, un lápiz también están relacionados con la tecnología. Todos los objetos o productos entonces, han tenido un proceso de transformación. Por ejemplo, de un pedazo de madera pueden hacer una mesa o un lápiz. Los Colegios son uno de los espacios más útiles creados por el hombre. Surgió por la necesidad de las personas de obtener conocimiento y de socializar. El Colegio ha evolucionado a través del tiempo. Ahora tenemos colegios con diferentes lugares como salones, laboratorio de inglés, canchas, salón de artística, piscina, salas de informática, entre otros. Cada uno de estos lugares del colegio, cuenta con diferentes objetos que inventaron para dar respuesta a una necesidad. Tenemos mesas, sillas, computadores, libros, cartucheras, lápices..... Para conocer los objetos, es necesario que los analicemos, es decir, que estudiemos detalladamente</p>					LECTURAS - VIDEOS – SITIO WEB DEL GRADO Agendavirtual.jimdo.com	

esos objetos. Cuando analizamos las partes de los objetos y la función de esas partes, estamos hablando del análisis **estructural**, cuando analizamos la forma, el tamaño y la textura, estamos hablando del análisis **morfológico** y cuando hablamos de la función de un objeto estamos hablando del análisis **funcional**.

- ✓ Escribe en tu cuaderno que es el análisis estructural, que es el análisis morfológico y que es el análisis funcional

Actividades de finalización

- ✓ En tu cuaderno realiza el análisis estructural, morfológico y funcional de los siguientes objetos escolares: la maleta – el lápiz y el sacapuntas.

Forma de entrega

- ✓ Las actividades deberán ser desarrolladas en el cuaderno de áreas integradas. Se revisarán cuando los estudiantes ingresen de nuevo al colegio.

SEMANA DEL 4 AL 8 DE MAYO Y SEMANA DEL 11 AL 15 DE MAYO

TEMA : EMPRENDIMIENTO

Actividades de inicio

- ✓ Observar en familia el siguiente video sobre niños emprendedores <https://www.youtube.com/watch?v=3YDj8GeuaNM>
- ✓ Comentar en familia sobre ideas que tengan de emprendimiento y que deberían hacer para poder llevarlas a la realidad

Actividades de profundización

- ✓ Observar el siguiente video en familia sobre el ahorro <https://www.youtube.com/watch?v=gqtojhFaSIE>
- ✓ Leer el siguiente texto en compañía de tu familia

EL AHORRO COMO UNA ESTRATEGIA PARA MATERIALIZAR UN PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO

Ahorrar significa guardar una parte del dinero. También quiere decir evitar un gasto innecesario de plata, de tiempo, o energía. ... Ahorrar es una forma de materializar sueños, sin necesidad de endeudarse.

- ✓ Realiza la siguiente actividad en el cuaderno:
 1. Transcribe el texto anterior del ahorro
 2. Responde ¿Qué enseñanza de dejó el video del ahorro?
 3. Escribe dos acciones que haces para ayudar en tu casa en el ahorro

Actividades de finalización

- ✓ Elaborar una mini cartelera en el cuaderno sobre la importancia del ahorro

Forma de entrega

- ✓ Las actividades deberán ser desarrolladas en el cuaderno de áreas integradas. Se revisarán cuando los estudiantes ingresen de nuevo al colegio.

SEMANA DEL 18 AL 22 DE MAYO Y SEMANA DEL 25 AL 29 DE MAYO

TEMA : INFORMATICA

Actividades de inicio

- ✓ Realiza atentamente la lectura

Un computador es una máquina automática capaz de recibir un conjunto de instrucciones. Los computadores se inventaron para realizar trabajos de manera más fácil, organizada y rápida. También sirven de entretenimiento porque tiene juegos de habilidades y de acción. El computador tiene diferentes partes como el teclado, el mouse, la torre y la pantalla. Cada una de estas partes cumple una función importante.

En el computador tenemos instalado un programa que se llama Paint.

Paint es un programa que se usa **para** dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usarlo como un bloc de dibujo digital **para** realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o **para** agregar texto y diseños a otras imágenes.

Actividades de profundización

- ✓ Con ayuda de tu familia, observar el siguiente video sobre las partes del computador y sus funciones: <https://www.youtube.com/watch?v=8uYGMgTY1Fs>. Seguidamente dialogar sobre lo que aprendiste con el video.
- ✓ Con ayuda de tu familia observar el siguiente video para indagar sobre la utilización del programa Paint <https://www.youtube.com/watch?v=4en-Xa5q-Pk>
- ✓ En caso de que tengas el programa Paint en tu casa, te invito a que los explores. Inserta 10 figuras y aplícale color.
- ✓ Dialoga con tu familia sobre las normas que debes cumplir en la sala de informática.

Actividades de finalización

- ✓ Explora la siguiente página de juegos educativos donde podrás divertirte aprendiendo y además afianzarás el manejo del mouse. <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos>