



YERMO Y PARRÉS

INSTITUCION EDUCATIVA

TALLER 1 DE REFUERZO. TECNOLOGIA

PRIMER PERIODO. GRADO 1

DOCENTE: LILIANA QUINTO



TEMAS:

El colegio y la tecnología.

Paint

Juegos y juguetes.

Utilidad Fabricación Importancia de los juguetes

OBJETIVO.

Reconocer la tecnología que se usa en la institución.

Utilizar paint

Reconocer la función de los juguetes en mi vida

Requisitos previos: no aplica

Contenidos conceptuales: Los de la temática

Contenidos procedimentales y actitudinales: aprender a utilizar los recursos tecnológicos en forma responsable

Estrategias metodológicas actividades lúdicas.

Recursos: internet, cuaderno

ACTIVIDADES

1. Pide a tus padres que te lean la poesía y luego colorea la escuela.



YERMO Y PARRIS

INSTITUCION EDUCATIVA

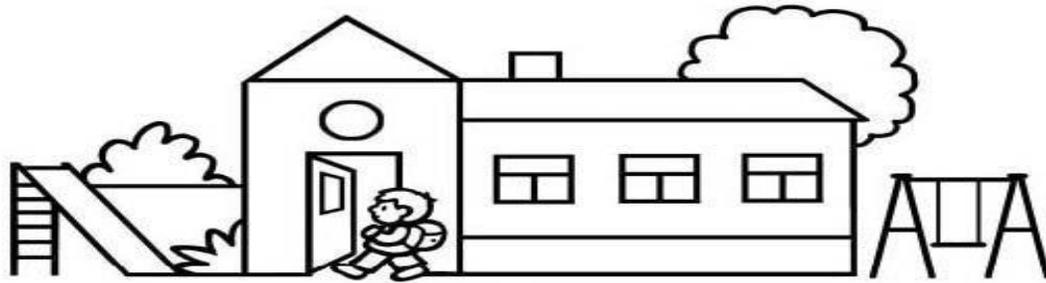


¡MI ESCUELA, MI ESCUELA!

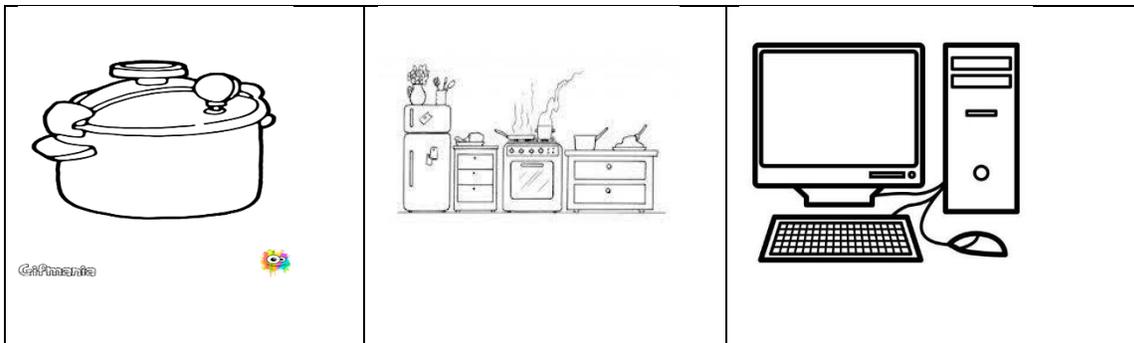
Yo voy a una escuela
muy particular:
cuando llueve, se moja
como las demás.

Yo voy a una escuela
muy sensacional:
si se estudia, se aprende
como en las demás.

(Fragmento: G. FUERTES)



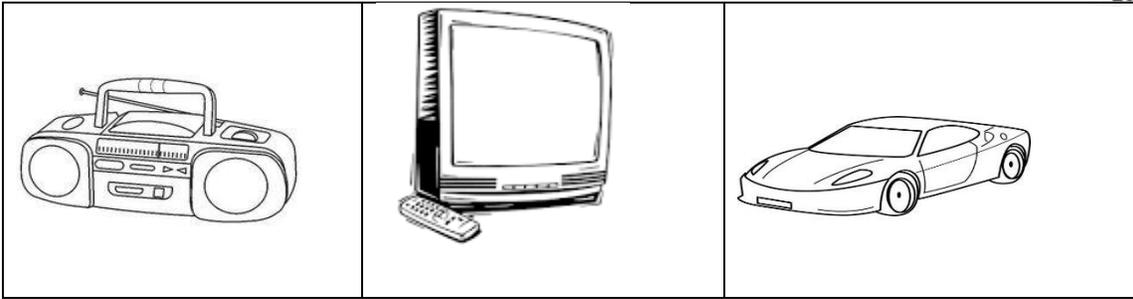
2. Selecciona y marca con una x los artefactos tecnológicos que nos sirven para aprender en la escuela





YERMO Y PARRIS

INSTITUCION EDUCATIVA



3. COMPLETA

1. Mi institución se llama _____
2. Mi sección es _____
3. El rector de la institución se llama _____
4. La coordinadora de mi sede se llama _____
5. La directora de MI grupo se llama _____

4. TRABAJO DE CONSULTA.

Con la ayuda de tus padres consulta: Que es el programa de Paint.

LOS JUGUETES Y SU FINALIDAD

Un juguete es un objeto para jugar, entretener y aprender, generalmente destinado a niños. Ciertos juguetes son apropiados también para animales domésticos, en especialmente perros y gatos, existiendo incluso variedades de juguetes creados específicamente para ellos.

Función del juguete



YERMO Y PARRIS

INSTITUCION EDUCATIVA



En general un **juguete** tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológica, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros.



5. ACTIVIDAD.

Dibuja tu juguete favorito.

Haz un juguete con material de desecho

EVALUACION: Compartiremos el trabajo realizado en casa