



## GUÍA No. 06

**DOCENTE:** AZUCENA CASTILLO

**ASIGNATURA:** INFORMATICA

**GRADO:** 1°

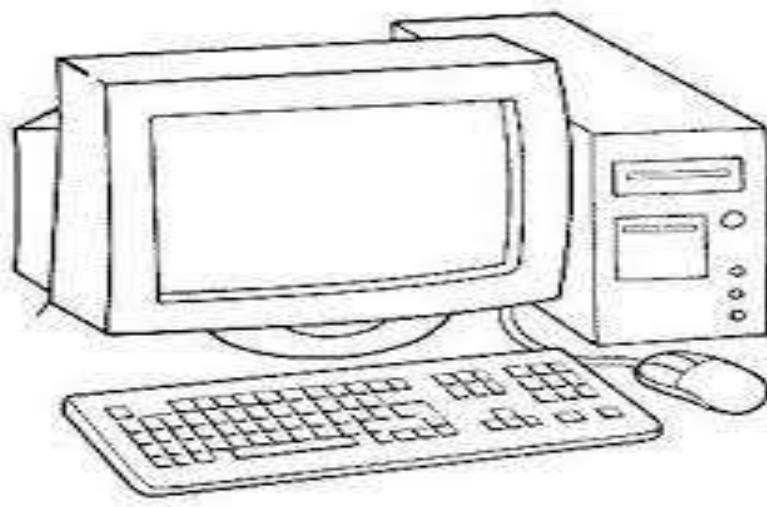
**TIEMPO:** Semana del 27 de Septiembre al 1 de Octubre de 2021

**META DE APRENDIZAJE:** Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilización en diferentes actividades.

### MOMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA

**A. VIVENCIA:** coloreo y escribo el título en mi cuaderno.

## MI COMPUTADOR



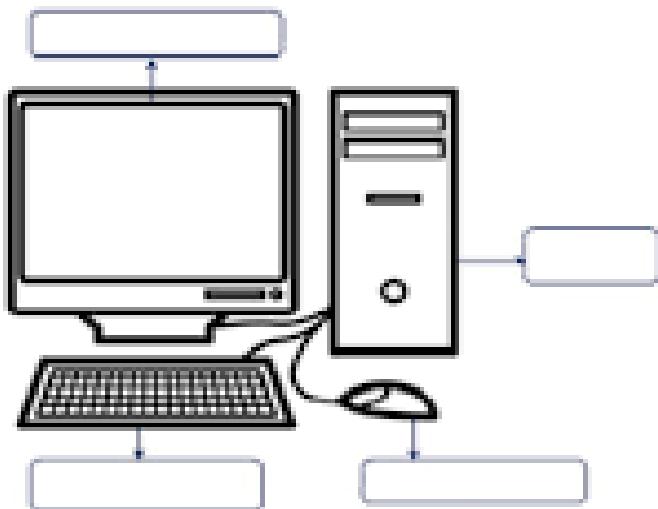
**B. FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICA:** copio en mi cuaderno de rayas.

La computadora es una máquina que utilizamos para jugar, ver películas, escribir textos, navegar por Internet o dibujar. Son muy útiles para realizar muchos trabajos.

**C. ACTIVIDAD EJERCITACION:** observo, coloreo y escribo las partes del computador.



**D. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACIÓN:** escribo el nombre en el espacio en blanco a cada parte del computador



*Referencias Bibliográficas:*

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-  
article-346020.html? noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-346020.html?_noredirect=1)

*Cuando desarrolles esta guía, debes escanearla o tomarle una foto y enviarla al WhatsApp 3118476477 o al correo electrónico [azuce.128@hotmail.com](mailto:azuce.128@hotmail.com); Si necesitas asesoría, puedes comunicarte con el docente por los medios antes mencionados.*