Tecnología digital a mi alrededor

Grado 1, Guía 5

Aprendizajes de la guía

Como resultado del trabajo en esta guía se espera que sus estudiantes progresan en:

- Reconocer que las tecnologías digitales hacen parte de la vida cotidiana en aspectos que no son sólo recreativos.
- Reconocer que muchas tecnologías digitales no tienen pantallas como un computador.
- Identificar usos correctos de algunas tecnologías digitales.

Introducción

Resumen de la guía

En esta guía de 6 lecciones, sus estudiantes se aproximarán paulatinamente, partiendo de los artefactos en general para luego discriminar aquellos que tienen tecnologías digitales. Igualmente comenzarán a conocer algunas pautas de manejo correcto de algunas de estas tecnologías digitales.

Resumen de las sesiones

Sesión 1: la clase hace un recorrido identificando cosas, objetos y artefactos en su entorno, su uso y su procedencia artificial, esto es, construidos por las personas.

Sesión 2: la clase explora diferentes tipos de artefactos para identificar aquellos que requieren de electricidad para funcionar. Este es un paso previo para comenzar a identificar aquellos que son digitales más adelante.

Sesión 3: cada grupo busca identificar entre un grupo de objetos y artefactos, aquellos que usan pantallas y que podrían ser digitales. De esta forma utilizan dos criterios: el uso de electricidad y la presencia de algún tipo de pantalla.

Sesión 4: la clase explora algunos aparatos para los cuales es difícil saber si son digitales y que posiblemente parte del estudiantado no conoce. Es importante recordar que la escuela debe ser una ventana al mundo, por lo que es el lugar donde pueden conocer aquello que no está en su contexto.

Sesión 5: En esta sesión exploran en pequeños grupos diferentes artefactos digitales tratando de identificar de qué se tratan, para qué sirven y algunos peligros en su mal uso.

Sesión 6: Se hace una recapitulación de todo lo aprendido y se aplica una prueba individual, quien la aplica va leyendo una a una las preguntas para que cada estudiante individualmente vaya realizando lo que se pide.

Evaluación

Para cada sesión se presentan el o los aprendizajes que serán trabajados con el fin de aplicar estrategias de evaluación formativa. La última sesión consiste en una prueba escrita que puede ser administrada en clase con el fin de evaluar si los aprendizajes han sido consolidados.

Es importante en cada sesión llevar a los estudiantes más lejos de la actividad misma, identificando lo que han aprendido.

Conexión con otras áreas

Se puede conectar con hábitos de salud importantes en el uso de dispositivos con pantallas.

Evidencias de aprendizaje

Verifique que al final de esta sesión sus estudiantes:

- ✓ Distinguen artefactos naturales de los artificiales.
- ✓ Mencionan el propósito y uso de algunos artefactos.

Materiales por estudiante: un cuaderno y un elemento para escribir en él.
Material para toda la clase: Una copia del anexo 1.1

Sesión 1

Lo que sabemos, lo que debemos saber

Empiece pidiendo a los estudiantes que relaten lo que hacen en un día de escuela típicamente.

Copie en el tablero lo que van indicando:

Me levanto
Me baño
Me visto
Desayuno
Voy a la escuela
…

Luego, enfoque el análisis en lo que se usa en cada una de estas actividades e incluya al frente los artículos y artefactos que mencionan. Pueden mencionar los alimentos.

Me levanto: cama, almohada, piyama
Me baño: agua, jabón, toalla
Me visto: camisa, pantalón, zapatos
Desayuno: cuchara, leche, pan, naranja
Voy a la escuela: bus, bicicleta, camino (zapatos)

Indague sobre lo que saben sobre los artículos y artefactos que usan, cómo se hacen, de qué material son. Es importante que se den cuenta que todo es producido o transformado por las personas en algún lugar, para el uso humano.

Indíqueles que, como se puede observar, usamos muchas cosas que las personas hacemos o procesamos.

Pregunte nuevamente, si en esta lista identifican cosas que podemos encontrar directamente en la naturaleza y que no son fabricadas. Si no dan ideas, puede mencionar una fruta que usted mismo come en el día.

Sobre esos productos de la naturaleza, pregunte nuevamente si para que se pueda comer este producto, se le toma directamente o qué pasa antes de que se le pueda comer.

Enfoque la discusión para que sus estudiantes se den cuenta de que todo lo que usamos o consumimos pasa de una u otra forma por lo que hemos inventado. Que incluso una fruta que se toma de un árbol suele transportarse y eso implica usar un camión.

Que todo lo que usamos y consumimos utiliza cosas que los seres humanos hemos inventado.

Ahora, explique que llevarán a cabo un recorrido por el salón y la escuela con el propósito de identificar objetos fabricados por el ser humano que utilizamos para diferentes propósitos, y determinar su utilidad.

En esta visita es adecuado llevar a sus estudiantes a diferentes espacios incluidos los espacios múltiples, si existen, o la huerta misma. Igualmente, la sala de computadores, si existe, o una oficina donde tengan alguno.

Llevarán una hoja en blanco y un lápiz para que puedan escribir o dibujar cosas que usamos. Podría ser un cuaderno o algo para apoyar al pintar y escribir.

Manos a la obra

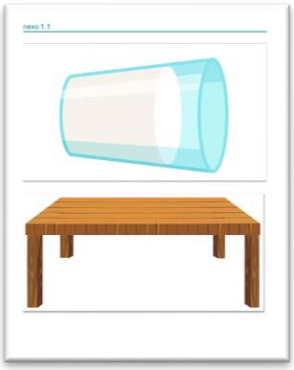
Haga un recorrido por la escuela, y si es posible, por su entorno. Vaya deteniéndose y pidiendo a sus estudiantes que registren con dibujos o palabras lo que encuentran.

Insista en la importancia de que identifiquen para qué se usa lo que están registrando.

Regrese al salón con tiempo suficiente para hacer una puesta en común de por lo menos 15 minutos.

Una vez en el salón, utilice el *anexo 1.1* para desarrollar la siguiente actividad en el tablero en la que todo el grupo debe identificar de dónde vienen los 2 productos que se encuentran en este anexo: la leche y la mesa. Si identifican el vaso, este es claramente un producto humano. La leche, por su parte, si bien viene de forma más evidentemente de la naturaleza, sufre un proceso de transformación, por ejemplo, con el proceso de pasteurización. La mesa, también un producto humano, si es de madera, esta viene de los troncos de los árboles.

Anexo 1.1



Haga una tabla con tres columnas en el tablero. En la columna final coloque las dos imágenes de los anexos. Luego con los estudiantes incluya la información en la primera (el origen del producto) y segunda columna (lo que se extrae) para producir lo que se colocó en la tercera columna.

Este tipo de actividad ayuda a los niños y las niñas a comprender procesos y a diferenciar el origen natural de los productos y su proceso de transformación, hasta llegar a los productos finales que encontramos en nuestro alrededor como objetos, artefactos y bienes de consumo o servicios.

Antes de irnos

Pregunte a sus estudiantes qué encontraron, qué descubrieron, qué aprendieron. Vaya armando un gráfico de anclaje con lo que identifican, tratando de dibujar el artefacto u objeto al que hacen mención y colocando algunas palabras sobre el propósito o uso de lo que indican.

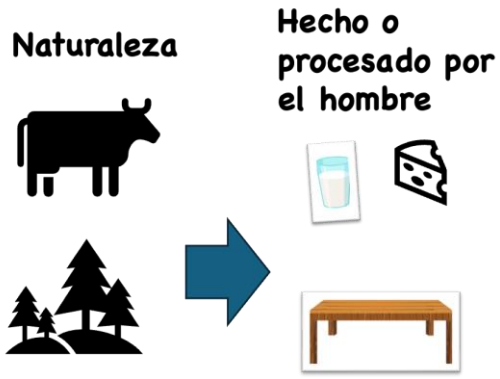
Guíe la discusión con preguntas cómo:

¿Qué objeto, artefacto o aparato vimos?
¿Para qué lo usamos?
¿Qué pasaría si algo así no existiera?
¿Es hecho por las personas?
¿Alguien sabe cómo se hace o de qué está hecho?

Verifique si los estudiantes pueden discriminar suficientemente bien entre artefactos producidos por el hombre y aquellas cosas que nos da directamente la naturaleza.

Sus estudiantes podrían tener alguna dificultad con elementos como una puerta de madera, una botella de jugo natural, donde la intervención del hombre es procesar un recurso natural para darle algún nivel de transformación: hacer una puerta o empacar en una botella de un jugo previamente tratado para evitar que se contamine.

Haga un gráfico de anclaje. Se presenta un ejemplo, pero recuerde qque estos gráficos se hacen con sus estudiantes y lo que dicen.



Evidencias de aprendizaje

Verifique que al final de esta sesión sus estudiantes:

- ✓ Identifican artefactos que requieren de electricidad para funcionar.
- ✓ Identifican artefactos que tienen pantallas.

Materiales para la sesión: solicite a sus estudiantes llevar algún aparato pequeño que utilice pilas, como una linterna. Bastará que una tercera parte de sus estudiantes lleven algo. La otra posibilidad es que lleven recortes de revistas que muestren aparatos de este tipo

Tenga a la mano igualmente algunos artefactos que tengan que conectarse para funcionar o que tengan que cargarse para funcionar

Sesión 2

Lo que sabemos, lo que debemos saber

Comience mostrando algunos de los artefactos de enchufar que llevó y pregunte a sus estudiantes:

¿Qué tienen en común?

Si tienen dificultad, trate de usar uno de los artefactos sin conectar y pregunte:

¿Por qué no me funciona?

Oriente la discusión sobre el hecho de que algunos aparatos o artefactos necesitan de algo llamado electricidad para funcionar. Algunos deben conectarse a un tomacorriente y encenderse para funcionar, por ejemplo, un secador de pelo, una lámpara o un televisor.

Indique que en esta sesión buscarán identificar diferentes artefactos que necesitan electricidad para funcionar.

Indique que la electricidad puede ser peligrosa, que sólo personas mayores pueden conectar y desconectar artefactos que funcionan con electricidad.

Explique que hoy trabajarán con pilas porque la electricidad que producen las pilas es muy pequeña y por eso no es peligrosa. Que los aparatos que necesitan ser conectados con un cable usan más electricidad y ello es peligroso.

Ahora pida que le muestren los aparatos de pilas que aportaron.

Organice la clase en grupos, de modo que cada grupo tenga al menos un artefacto de pilas para utilizar.

Manos a la obra

Pida a los grupos que examinen dónde se encuentran las pilas. Puede llevar una pila y mostrarla.

Indique que la pila es una fuente de electricidad y recuerde, que como producen muy poca electricidad, no hay peligro en tocarlas.

Pida a sus estudiantes que saquen las pilas del artefacto y las examinen.

Recomendación: Si existe dificultad en ubicar aparatos que funcionan con pilas, se pueden usar recortes de revistas que los muestre.

Oriente la discusión a identificar que tienen un signo + y un signo –

Luego pídales que ensayen diferentes formas de colocar las pilas y examinar si funciona el aparato.

Dé tiempo para esta exploración e incluso solicite que intercambien artefactos entre grupos.

Cuando falten unos 10 minutos, pida guardar los artefactos que trajeron y que presten de nuevo atención.

Luego muéstreles un celular y pregúnteles si este usa electricidad.

¿Tendrá pilas?
¿Alguien en tu casa tiene uno?
¿Qué hace en la noche con él?
¿Han notado que lo conectan al tomacorriente?
¿Para qué lo hacen?

Lleve a sus estudiantes a identificar que algunos aparatos tienen pilas por dentro y estas hay que recargarlas. Son aparatos que también funcionan con electricidad.

Antes de irnos

Anexo 2.1



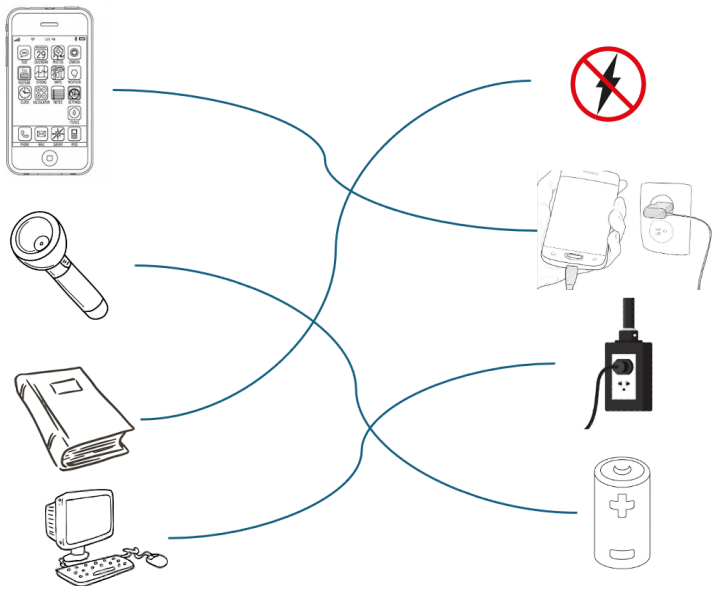
Elabore en una cartelera un gráfico de anclaje en el que pegue fotos de aparatos que funcionan con electricidad. Para ello lleve recortados los artefactos del anexo 2.1 con aparatos que no necesitan electricidad y otros que sí, para colocar en la cartelera aquellos que requieren electricidad indicando con la pequeña imagen del *anexo 2.2* si:

- Se conectan
- Usan pilas
- Hay que recargarlos

Anexo 2.2



El siguiente es un ejemplo de un posible gráfico de anclaje:



Evidencias de aprendizaje

Verifique que al final de esta sesión sus estudiantes:

- ✓ Reconocen algunos artefactos del contexto que tienen tecnología digital.

Materiales por estudiante
copia del anexo 3.1

Sesión 3

Lo que sabemos, lo que debemos saber

En la sesión anterior, sus estudiantes comenzaron a identificar algunos aparatos o artefactos que requieren de electricidad para funcionar: se conectan directamente, usan pilas o requieren ser cargados al conectarse a la electricidad.

Igualmente, identificaron algunos artefactos con pantallas como televisores, computadores, celulares y tabletas. Menos probable que hayan mencionado vehículos, por ejemplo.

Usando el gráfico de anclaje de la sesión pasada, repase con sus estudiantes estos aspectos.

Ahora indique a sus estudiantes que aparatos que usan electricidad y tienen pantallas son en general denominados digitales. Escriba la palabra en el tablero. Si preguntan por el origen del nombre puede indicar que la palabra digital hace referencia a que estos aparatos usan las matemáticas para funcionar y que esto lo comprenderán en unos años. Puede insistir en la importancia de las matemáticas en el mundo actual.

Pregúnteles:

> *¿Qué artefactos conocemos en casa o en la escuela o en algún otro lugar, que usen electricidad y que tengan pantallas?*

Haga una lista preliminar en un gráfico de anclaje en el que coloque como título: “aparatos digitales”.

Presente la hoja de trabajo, *Anexo 3.1*, la cual deberán utilizar a continuación, individualmente, y colorear de un color seleccionado todo aquello que use electricidad y sea digital.

Indique que, si alguno de los aparatos u objetos de la hoja de trabajo no lo conocen, deberán dibujarle un signo de interrogación al lado. Modele esto, escribiendo un signo de interrogación en el tablero.

Manos a la obra

Anexo 3.1



Organice a sus estudiantes en grupos de 2 o 3. Indíqueles que cada uno de los integrantes deberá colorear lo que sea eléctrico de un color y lo que es y posiblemente digital (tiene pantalla) de otro color. Si le parece apropiado puede indicarles los colores que deben usar.

Distribuya a cada estudiante una copia del *anexo 3.1*.

Circule por los grupos, asegurándose de que seleccionan los artefactos respondiendo a dos preguntas:

> *¿Por qué creen que es un aparato digital o por qué no?*
> *¿Para qué sirve? ¿Para qué lo usamos?*

En las figuras seguramente hay varios objetos que les será más difícil identificar, según el contexto en que viven.

Termine la actividad dando tiempo para realizar un cierre correcto de la actividad.

Antes de irnos

Repase con sus estudiantes cada uno de los artefactos, dando la palabra a diferentes estudiantes para responder a las preguntas ya mencionadas:

> *¿Por qué creen que es un aparato digital o por qué no?*
> *¿Para qué sirve? ¿Para qué lo usamos?*

Vaya completando el gráfico de anclaje de la sesión centrándose en aumentar el reconocimiento que los estudiantes tienen de los aparatos llamados “digitales” y sus usos.

Con relación a computadores, celulares, tabletas e incluso televisores es importante que exploren algunos de los múltiples usos incluyendo los que pueda usted indicar. Por ejemplo:

> *Un computador sirve para escribir, para jugar, para comunicarse.*
> *Un celular para hablar con otra persona, para jugar, para tomar fotos.*

También es importante que comiencen a darse cuenta de la presencia frecuente de aparatos digitales a nuestro alrededor.

Evidencias de aprendizaje

Verifique que al final de esta sesión sus estudiantes:

- ✓ Identifican nuevos artefactos con tecnología digital de entornos más amplios.

Materiales para toda la clase: una copia de los anexos 4.1, 4.2, 4.3 y 4.4

Sesión 4

Lo que sabemos, lo que debemos saber

Empiece repasando, utilizando los gráficos de anclaje de las sesiones anteriores, los dos criterios que nos permiten anticipar que un artefacto es digital:

Tiene pantallas
Usa electricidad para funcionar

Explique que en esta sesión conocerán más aparatos o artefactos que son digitales y lo que estos artefactos pueden hacer.

En esta sesión trabajará con toda la clase.

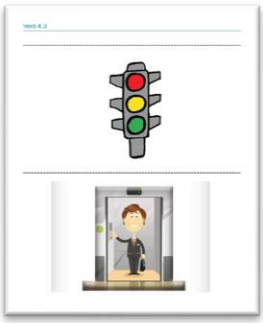
Anexo 4.1



Anexo 4.2



Anexo 4.3



Anexo 4.1



Manos a la obra

Coloque las figuras de los anexos 4.1, 4.2 y 4.3 previamente recortadas, pegadas en el tablero.

Pida a sus estudiantes que indiquen sobre cuál de estas figuras saben algo y quieren hablar. Seleccione la que más interés despierte.

Pida a sus estudiantes que digan todo lo que saben. Mantenga la buena disciplina de levantar la mano para pedir la palabra, e indique que sólo una persona hablará a la vez.

Luego de que varios(as) estudiantes hayan hablado sobre el objeto seleccionado, proceda a complementar la historia, por ejemplo, leyendo o inspirándose en los relatos del anexo 4.4.

Proceda con cada imagen siguiendo la misma estrategia.

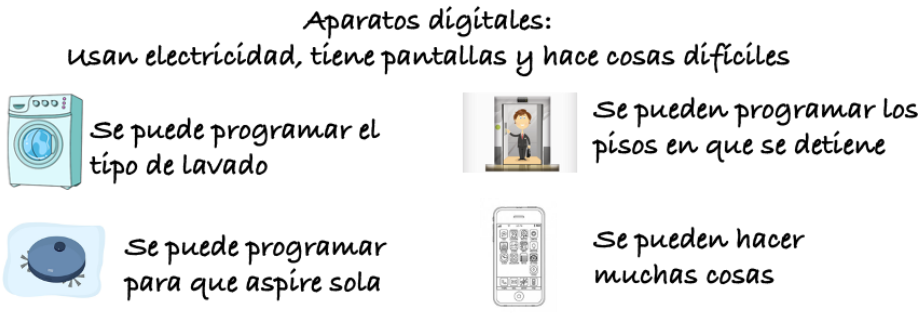
Antes de irnos

Para cerrar la actividad recapitule haciendo mención de todos los aparatos que ahora sabemos que son digitales.

Arme un gráfico de anclaje resumiendo lo que sus estudiantes indican a preguntas como:

> *¿Cómo podemos saber que algo es digital?*
> *¿Qué conocemos que sea digital?*
> *¿Qué ventajas tiene algo digital sobre algo no digital?*

Un posible gráfico de anclaje podría ser:



Sesión 5

Lo que sabemos, lo que debemos saber

Evidencias de aprendizaje

Verifique que al final de esta sesión sus estudiantes:

- ✓ Explican y justifican algunas acciones apropiadas e inadecuadas al usar tecnologías digitales

Materiales para toda la clase: una copia de los anexos 5.1 y 5.2

Haga un repaso de lo tratado hasta ahora en esta guía, utilizando los gráficos de anclaje, con el fin de garantizar que sus estudiantes pueden identificar múltiples ejemplos de tecnología digital, así como algunas de sus características.

En esta sesión el foco estará en la seguridad de uso de algunos dispositivos digitales, tanto desde la perspectiva de que se puedan dañar, dado que en general son delicados, como de posibles daños que puedan causar.

Comience preguntando si en alguno de los aparatos digitales que se han trabajado de sesiones pasadas (los gráficos de anclaje visibles ayudan) pueden identificar algún peligro de que se dañe o dañe otras cosas o personas.

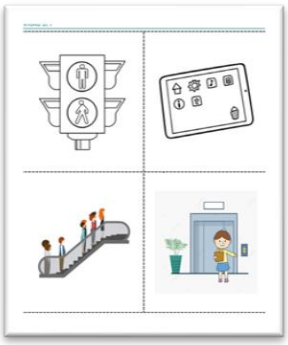
Puede proponer, por ejemplo, la aspiradora robot. Si sus estudiantes no se dan cuenta de potenciales peligros, puede mencionarles que estas aspiradoras tienen en sus instrucciones que no se deben dejar cables eléctricos por tierra, donde van a aspirar. Explore con sus estudiantes la posible razón.

Si no la identifican, cuénteles que lo que pasa es que succionan el cable y éste se puede enredar en el robot y peor aún, producir un corto circuito y un incendio.

Indique que, a continuación, van a trabajar con toda la clase, que les irá mostrando imágenes de dispositivos digitales, deberán identificar qué es, para qué sirve y los posibles peligros por un uso incorrecto.

Manos a la obra

Anexo 5.1



Coloque en el tablero las siguientes preguntas, léalas:

¿Qué es?
¿Para qué sirve?
¿Qué peligros existen por un mal uso?

Vaya mostrando cada imagen, previamente recortada, del *anexo 5.1*.

Dé tiempo para que, individualmente o en parejas piensen la respuesta a cada pregunta, unos pocos minutos, Luego pida que una persona que levante la mano indique lo que pensaron. Dé la palabra a diferentes personas buscando involucrar a toda la clase, y vaya completando en una cartelera como la siguiente:

Artefacto digital	***Qué es***	***Para qué sirve***	***Peligros***
	Semáforo peatonal	Para organizar el tráfico y dar seguridad	Pasarse la luz en rojo

Vaya complementando lo que van indicando, deje la tableta como último elemento a analizar.

En la escalera eléctrica deberían indicar que no se debe jugar, dado que pueden caerse o hacer caer a otra persona.

En el ascensor la situación es la misma, además podría arrancar sin que alguna persona mayor se haya subido o bajado, por lo que podrían perderse.

Finalmente, en la tableta es donde más dificultades pueden encontrar. Podrían identificar peligros como dejarla caer y dañarla. Es un buen momento para indicarles a sus estudiantes algunos de los peligros, como, por ejemplo, que terceras personas logren saber más sobre la persona que la usa, lo que facilita acciones inadecuadas como robarle o utilizar sus datos para engañar a otras personas.

Igualmente, contarles que muchas personas se vuelven dependientes o adictas a las tabletas, explique la palabra adicción o dependencia y dé algunos ejemplos.

Explique que las adicciones son enfermedades donde la persona no puede evitar pasar muchas horas frente a una tableta, incluso olvidando que debe comer o dormir.

Cierre indicando que, frente a todo artefacto digital, niños y niñas deben tener autorización de una persona mayor para usarlos, dado que todos tienen riesgos.

Antes de irnos

Regrese sobre la cartelera elaborada durante la sesión. Pídales identificar otro de los aparatos digitales que conocen y tratar de responder a las preguntas anteriores.

A continuación indague sobre lo que hacen los adultos con sus celulares. Pregunte:

> *¿Cuándo ven adultos con un celular, si van por la calle, están comiendo con otros o incluso en su casa? Van hablando con otras personas o están concentrados en el celular?*
> *¿Has visto conductores que están usando su celular para escribir o para hablar mientras conducen?*
> *¿Has visto estudiantes que, mientras se está en clase, tienen el celular al lado o lo están usando?*

Explique que el celular o la televisión o el computador no deberían reducir el diálogo entre personas, hacer deporte o jugar otros tipos de juegos que son buenos para las personas. Insista en la importancia de comer bien, hacer deporte, jugar y dormir bien, por lo que el tiempo que gastamos frente a una pantalla, incluida la televisión, debe ser poco.

Sesión 6

Evaluación

Materiales para cada estudiante una copia anexo 6.1

Comience la sesión dejando a la vista los gráficos de anclaje y haciendo un repaso con sus estudiantes, por ejemplo, pidiéndoles que recuerden lo que se hizo en cada sesión. Si algo importante no surge, no dude en comentar para complementar.

En esta sesión se invita a los estudiantes a realizar una evaluación de cierre de la guía pedagógica. Empiece la clase revisando con sus estudiantes lo que han aprendido en las semanas previas. Use los registros que construyeron para realizar este repaso.

Explique que trabajarán individualmente, que usted irá leyendo cada tarea a realizar y que cada uno, en la hoja que entregará deberá marcar con un color diferente los objetos que cumplan con la característica que indicará.

Manos a la obra

Anexo 6.1



Reparta el *anexo 6.1* a cada estudiante. Igualmente asegúrese que tienen lápices de colores.

Lea instrucción por instrucción dos veces y luego dé tiempo a sus estudiantes para hacer la tarea que se pide.

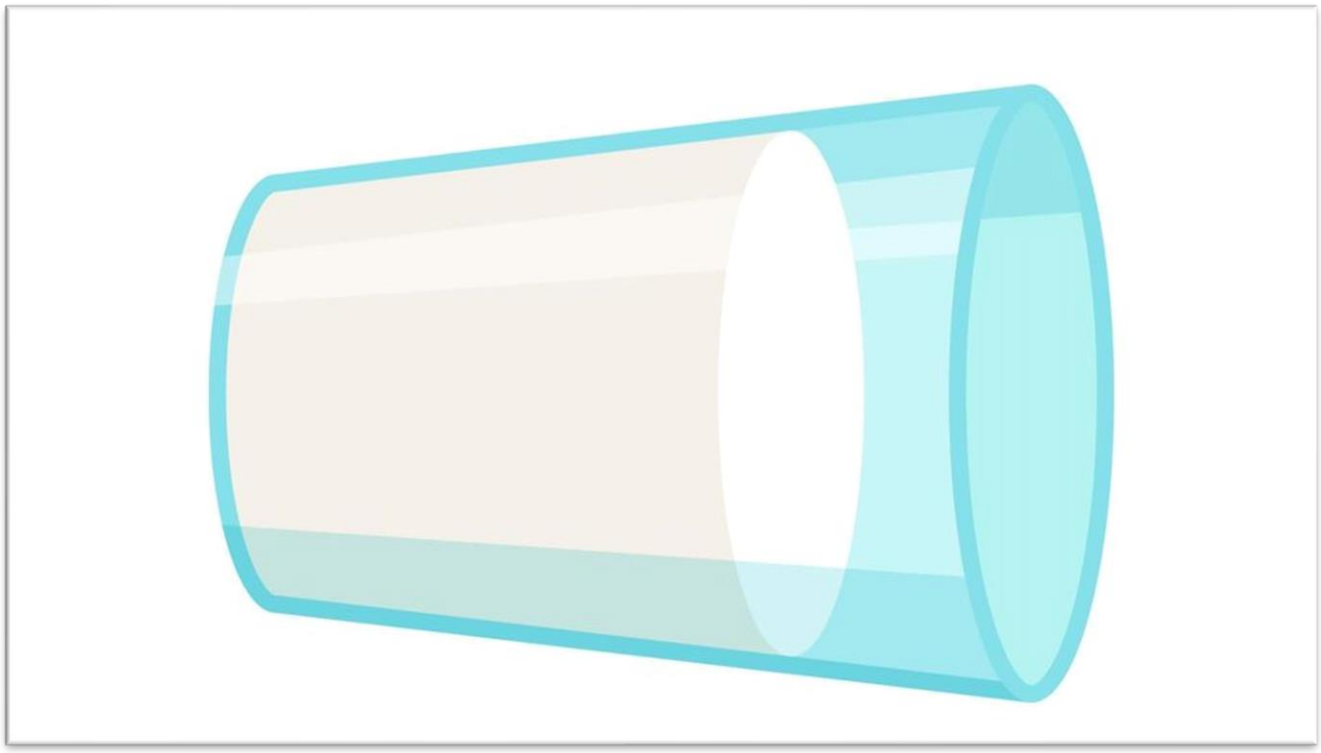
Antes de irnos

Al terminar recoja las hojas y resuelva con ellos, en el tablero, la tarea.

La siguiente lista de cotejo puede ser usada para evaluar el trabajo de cada uno de sus estudiantes:

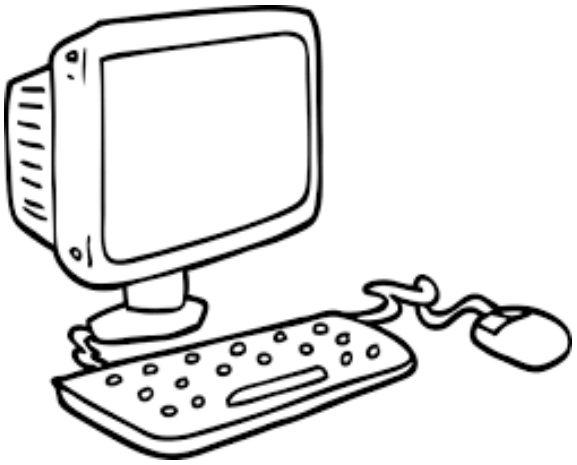
Criterios	✓
Sus estudiantes logran involucrarse en la actividad	
Sus estudiantes identifican casi todos o todos los artefactos que funcionan con electricidad	
Sus estudiantes identifican casi todos o todos los artefactos que pueden ser digitales	

Anexo 1.1 -Artefactos





Anexo 2.1 - Pantallas

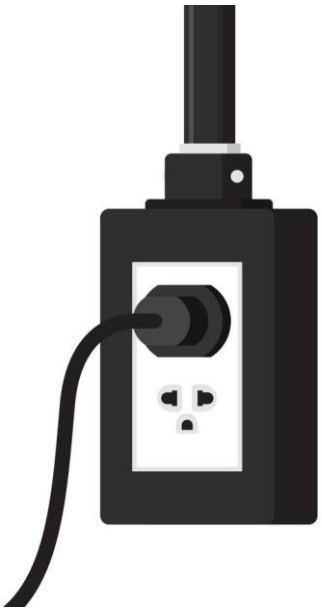


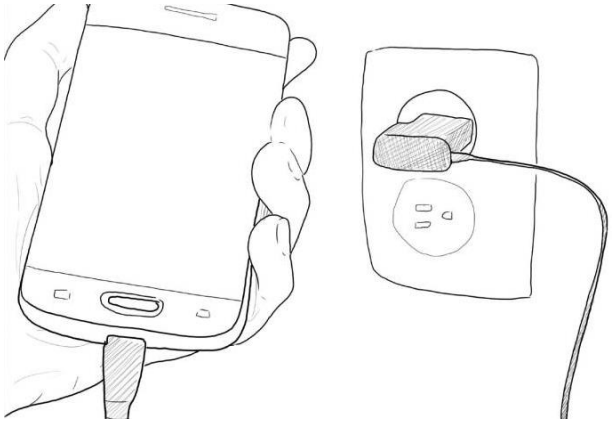


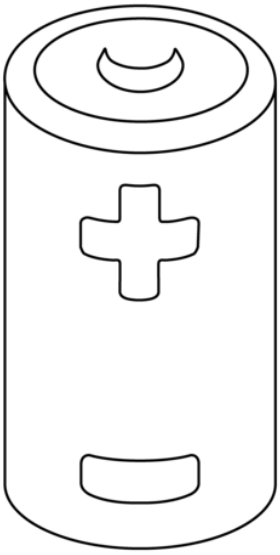




Anexo 2.2 - Batería

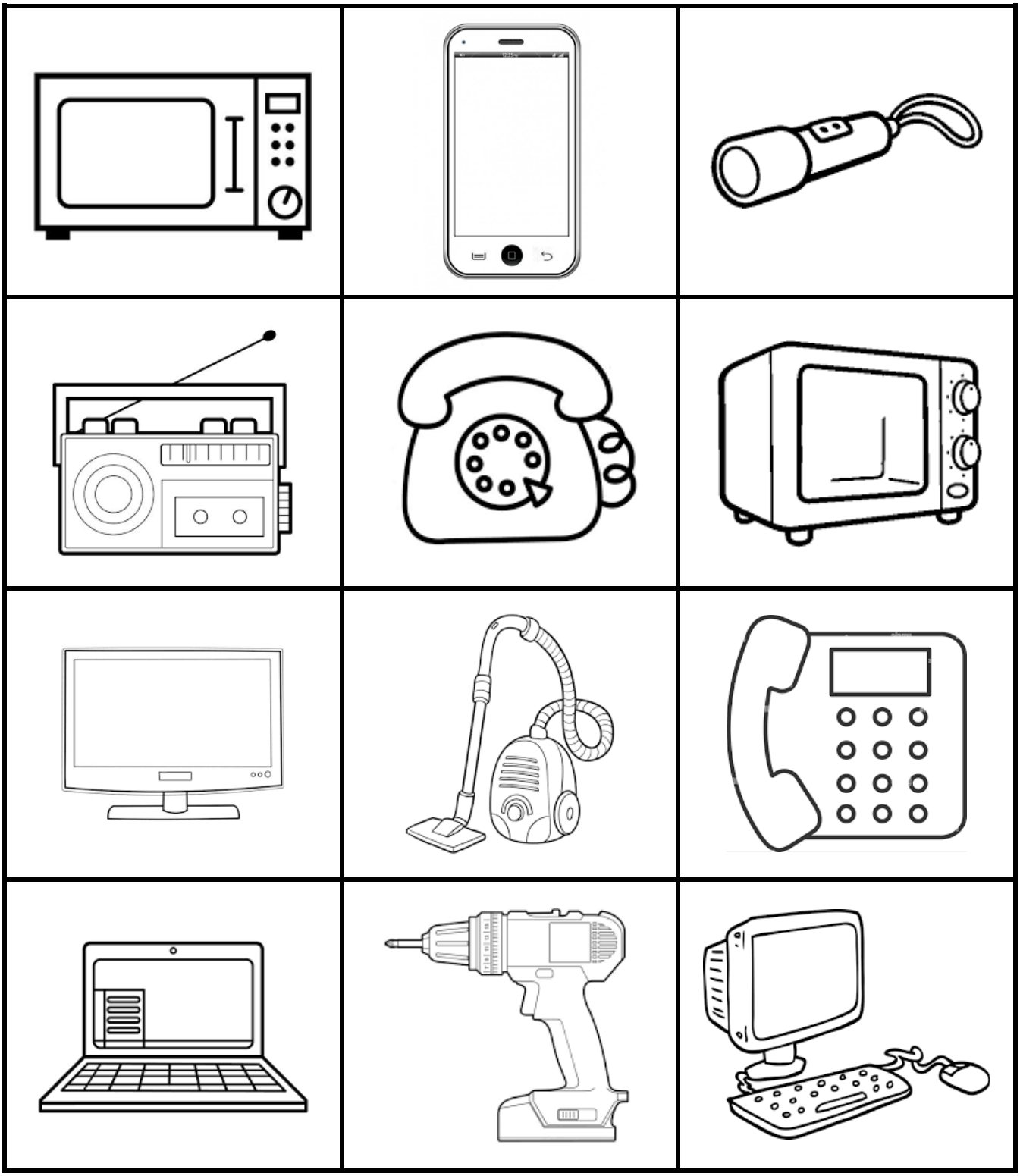




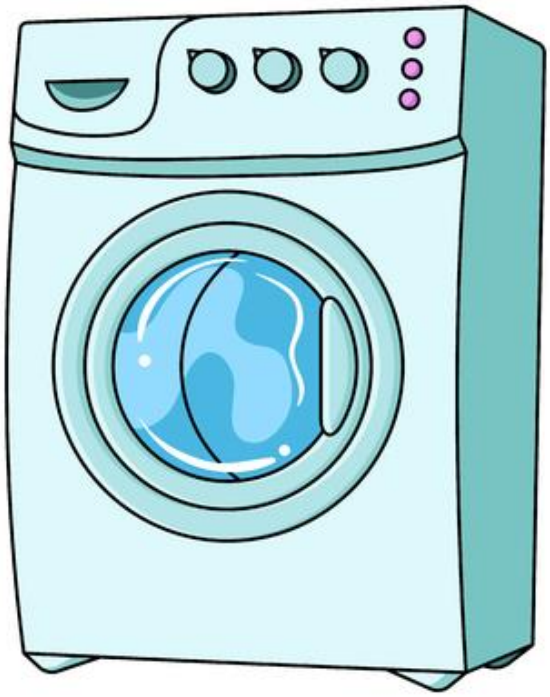




Anexo 3.1 - Digital y no digital

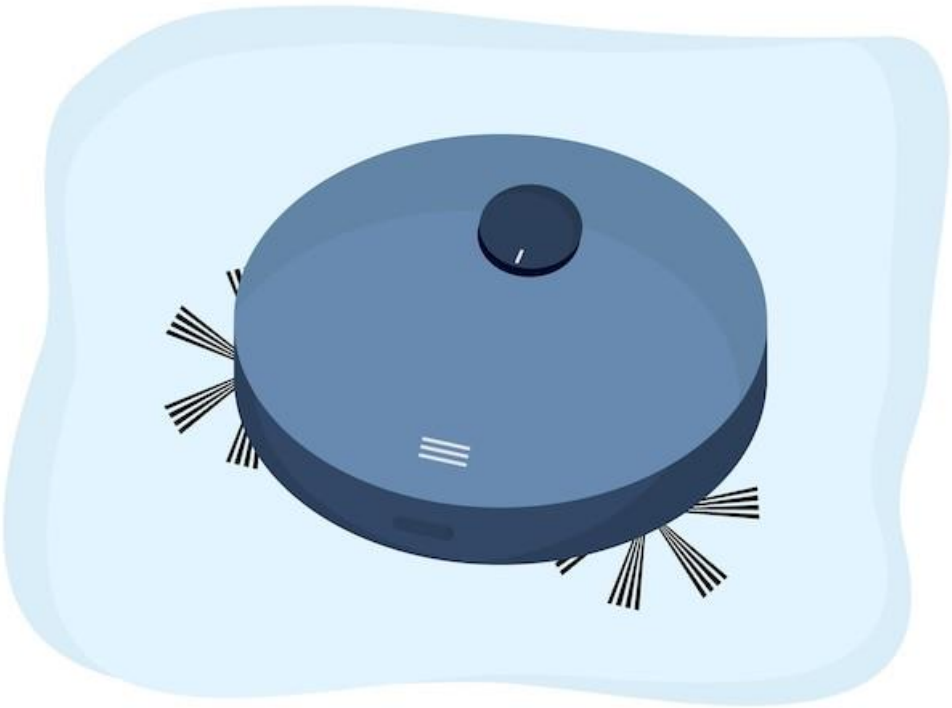


Anexo 4.1 – con tecnología digital





Anexo 4.2 – con tecnología digital





Anexo 4.3 – con tecnología digital

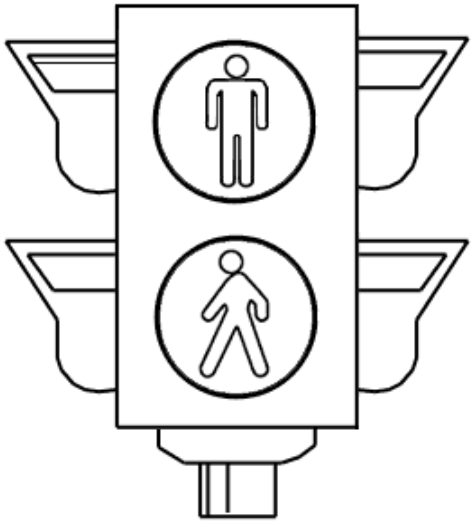


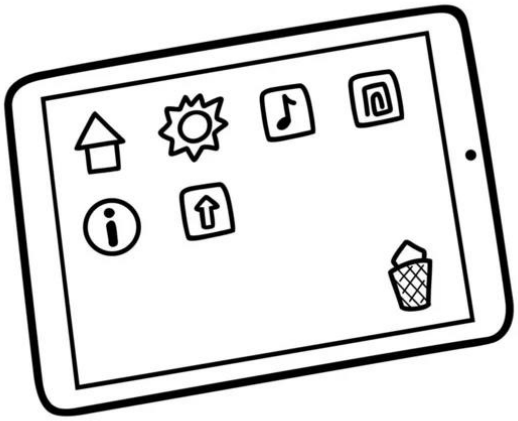


Anexo 4.4 – con tecnología digital

	Las lavadoras de ropa modernas tienen un pequeño computador dentro. Este computador se encarga de seguir un programa especial para cada tipo de ropa, por ejemplo, muy sucia o delicada. Incluso, el computador pesa la ropa que se le coloca con el fin de utilizar solamente el agua que se requiere. También se les puede programar para hacer el trabajo a una hora específica, por ejemplo, en la noche. Algunas, incluso, se pueden activar a distancia usando un celular.
	Los autos nuevos, así como buses y camiones, tienen un computador que se encarga de muchas tareas. Por ejemplo, verifican que el motor est trabajando bien. Si encuentra una falla, por ejemplo, en los frenos, avisará al conductor. Muchos de ellos se conectan a un celular y pueden indicar problemas en la ruta o calcular el tiempo y la mejor ruta para ir a algún lugar. También pueden colocar música o encender las luces si está anocheciendo
	Existen aspiradoras que son realmente robots que hacen el trabajo sin que alguien las vaya llevando. Son capaces de detectar obstáculos, como una silla, y girar para no estrellarse, o incluso, darse cuenta de que hay una escalera y se devuelven para no caer por ella. Algunas, cuando el depósito de mugre está lleno, pueden ir a un lugar especial y descargarlo, o cuando se les está acabando la batería conectarse a un lugar donde se pueden recargar. Estas aspiradoras tienen un pequeño computador dentro.
	La mayor parte de los robots no se parecen a los robots que conocemos de las películas. Una aspiradora robot no tiene ni cabeza, ni brazos, pero es un robot. Algunos robots que arman carros se ven como un brazo con una mano solamente. Todos los robots tienen dentro un pequeño computador que los maneja. Incluso robots educativos que se pueden programar para que vayan en una dirección u otra.
	A menudo pensamos que un semáforo es justo un aparato con luces que cambian. Los semáforos modernos son complicados en su funcionamiento. Pueden, por medio de cámaras, saber cuántos vehículos están esperando para pasar, o ajustar el tiempo que duran en una luz, por ejemplo, verde, usando información que le envían otros semáforos o un computador que se comunica con muchísimos semáforos.
	Un ascensor es otro de esos aparatos que a veces usamos. Los ascensores los maneja un computador que debe darse cuenta qué botones han sido oprimidos y mover el ascensor hacia los pisos que debe ir, así como abrir y cerrar las puertas. Incluso puede verificar que el peso no es excesivo. Si detecta sobrepeso, hará sonar una alarma, para que parte de los pasajeros se bajen y esperen que vuelva el ascensor.

Anexo 5.1 – con tecnología digital





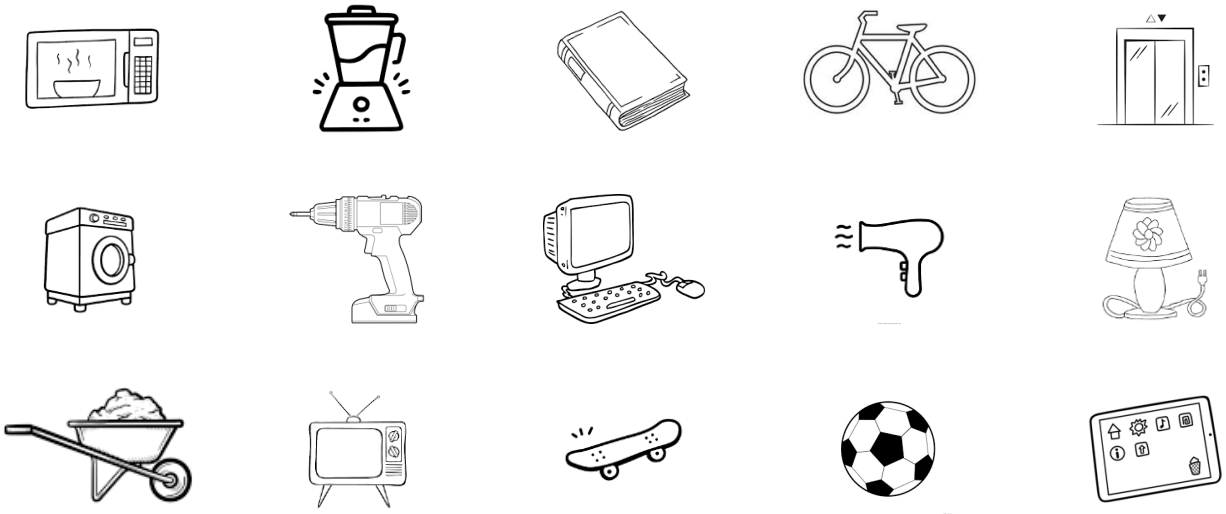




Anexo 6.1 - Evaluación

Nombre _____

1. Encierra con un color rojo todo lo que funcione con electricidad



2. Encierra con azul todo lo que puede ser digital

