

	<p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO Virtud – orientación y ciencia</p>	
Fecha: OCTUBRE 10	Actividades complementarias de superación - ACES	Grado:201
Área TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	DOCENTE(S): ADRIANA CHAVARRÍA, MARTA CECILIA RAMÍREZ, YANETH LONDOÑO, NORA PALACIOS, TERESA GÓMEZ CADAVID	
<p>INDICADORES DE DESEMPEÑO:</p> <p>PRIMER PERIODO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensión de las primeras herramientas utilizadas por el hombre. 2. Clasificación de los artefactos tecnológicos del hogar 3. Explicación de las funciones de algunos instrumentos u objetos tecnológicos de su hogar y de su entorno. <p>SEGUNDO PERÍODO</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Comprensión de los contextos básicos sobre la informática 5. Identifica oportunamente la estructura de un computador, sus partes, sus componentes y su funcionamiento para aprender su manejo en él <p>TERCER PERÍODO</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Manipulación de algunas partes del computador 7. Identifica oportunamente la estructura de un computador, sus partes, sus componentes y su funcionamiento para aprender su manejo en él. 8. Imagina, juega y experimenta con instrumentos tecnológicos de su entorno de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos <p>CUARTO PERÍODO.</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Clasificación de algunos inventos hechos por el hombre, como edificios, carreteras, fuentes, metros y acueductos. 10. Reconocimiento y utilización de algunas herramientas de los programas: Word ,paint, mecanet ,Word paint 11. Dibujar en paint. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Asesoría: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conversatorio y retroalimentación de saberes 2. Lectura detallada de los textos para saber responder 3. Diálogo dirigido 4. Aclaración de dudas 5. Puntualización de dificultades 6. Reconocimiento de las partes de la computadora y sus funciones 7. Ejercicios de digitación Y DIBUJO por medio del programa MECANET, WORD, PAINT 		

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO
Taller ACES GRADO SEGUNDO
AREA TECNOLOGÍA

LEE ATENTAMENTE ESTE TEXTO

LA TECNOLOGÍA PRIMITIVA: Corresponde a los primeros inventos que se hicieron y se cree que los primeros fabricantes de herramientas fueron grupos nómadas de cazadores que usaban las caras afiladas de la piedra para cortar su comida, fabricar ropa y tiendas. Las cuevas contenían hachas ovaladas, rascadores, cuchillos y otros instrumentos de piedra que indicaban que el hacha de mano original se había convertido en una herramienta para fabricar otras herramientas.

LA TECNOLOGÍA EN LA EDAD MEDIA: Se le llamó así porque se produjeron grandes descubrimientos científicos y avances tecnológicos. Los chinos inventaron la imprenta y el papel, pues pasaron de copiar los escritos a mano a copiar sus escritos en una plancha de madera a la cual le echaban tinta y aplanaban las hojas de papel y reproducían varios ejemplares de lo mismo parecido a los sellos de hoy en día.

LA TECNOLOGÍA MODERNA: Se ven más adelantos con aparatos como la calculadora de bolsillo, la primera computadora, el primer libro en CD, el ancho mundo de la internet, los teléfonos celulares y el desarrollo de la alta tecnología médica .

LA TECNOLOGIA DE PUNTA: La Tecnología que fue desarrollada muy recientemente y que es más avanzada e innovadora que las anteriores Se empieza las investigaciones en laboratorios, se mejora la telefonía móvil, viene la pantalla táctil, cámaras digitales, más velocidad, reproducción de videos, utilización de otros inventos innovadores para producir música, Nano Robots o máquinas para el tratamiento del cáncer entre otros.

Así mismo ha permitido que el hombre pueda disfrutar de artefactos con más velocidad al conseguir información y prótesis para los discapacitados. Los niños, jóvenes y adultos gozan de mayor cantidad de video juegos en sus aparatos tecnológicos.

Después de leer lee cada pregunta y selecciona l una sola respuesta encerrando la letra

- 1. En la tecnología primitiva las primeras herramientas las fabricaban los**
 - a. Grupos religiosos
 - b. Grupos nómadas cazadores
 - c. Grupos políticos
 - d. Grupos étnicos
- 2. El hacha de mano original se convirtió en**
 - a. Una herramienta para fabricar otras herramientas
 - b. El medio para crear la tecnología médica
 - c. Un medio para crear escritos a mano
 - d. Hacer investigaciones en laboratorios
- 3. En la Tecnología de la Edad Media los que inventaron el papel y dieron los primeros pasos en la invención de la imprenta fueron los:**
 - a. Colombianos
 - b. Portugueses
 - c. Chinos
 - d. Japoneses
- 4. La calculadora de bolsillo y la Internet aparecieron por primera vez en medio del crecimiento de la:**
 - a. Tecnología Primitiva
 - b. La tecnología de la Edad Media
 - c. La tecnología Moderna
 - d. La Tecnología de Punta

5. **Otros instrumentos que se conocieron en la época de la Tecnología Moderna son:**

- a. Los rascadores y cuchillos
- b. La invención del papel y la imprenta
- c. El primer libro en CD y la primera computadora personal
- d. La cámara digital avanzada y los Nanorobots

6. **Los siguientes son los beneficios de la tecnología de Punta, MENOS UNO. Identifícalo.**

La Tecnología de Punta ha permitido que el hombre pueda disfrutar de artefactos con

- a. Más velocidad al conseguir información y prótesis para los discapacitados
- b. Los niños, jóvenes y adultos gozan de mayor cantidad de video juegos en sus aparatos tecnológicos
- c. Mas posibilidad de reproducir videos y música e investigaciones en el laboratorio
- d. Crear cuevas y herramientas de piedra

7. **Los artefactos han venido cambiando desde la época primitiva hasta hoy.**

Une con una línea de color cada pareja de artefactos el antiguo con el moderno según la función que cumplen:

FILA A	FILA B
Carreta	TV LED
Máquina de escribir	Plancha Eléctrica
TV en blanco y negro	Computadora
Teléfono de Pared	Celular
Plancha de Carbón	Automóvil

8. **En el hogar donde vives existen muchos artefactos que te sirven para vivir más cómodamente. Algunos artefactos de la cocina son:**

- a. Los muebles y la mesa de centro
- b. El comedor y le cuadro de la cena
- c. La licuadora y el plato
- d. La toalla y la ducha

9. **La Informática es una ciencia que estudia métodos, técnicas y procesos con el fin de almacenar o recopilar datos y transmitir información en forma digital**

Con ella podemos hacer varias cosas menos una, Encierra la incorrecta

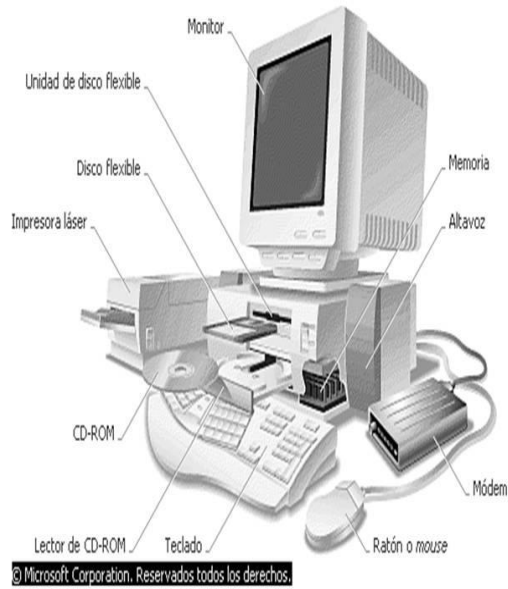
- a. Escribir textos e insertar imágenes
- b. Jugar y ver videos
- c. Comunicarme por el Facebook el correo electrónico ,el chat
- d. Realizar el postre

LA COMPUTADORA: es una máquina automática capaz de recibir un conjunto de instrucciones. Estas instrucciones las ejecuta con el programa registrado en su memoria, realizando cálculos y enviando resultados. Las computadoras se inventaron para realizar trabajos de manera fácil, organizada y rápida. También sirve de entretenimiento cuando trae juegos de habilidades y de acción.

10. **Tres partes de la computadora son**

- a. Planetas, satélites, meteoritos
- b. Teclado, impresora, mouse
- c. Minuendo, sustraendo, diferencia
- d. Lados, vértice, caras

11. Lee cada una de las partes de la computadora y luego las escribes en una lista.



12. Colorea en la gráfica los inventos del hombre y consulta sobre uno de ellos en Internet, luego organiza un texto corto sobre ese invento en Word y le insertas una imagen. Imprime para presentar.



13. Después elige uno de ellos y lo construyes con material reciclable para presentarlo.

15. Resuelve busca los nombre de los artefactos en la sopa de letras y dibujas dos -

Artefactos

E	U	Ñ	S	V	K	L	T	R	E	N	W	M	K	P
A	X	Z	U	K	A	F	T	S	O	S	M	X	Q	M
G	R	R	G	G	Z	Z	W	F	C	V	V	W	L	V
R	V	O	A	M	Q	L	P	L	A	I	L	C	U	J
A	A	H	D	Y	V	N	Q	M	L	W	J	A	U	Z
D	R	O	Z	A	R	O	D	A	C	E	S	M	O	Ñ
I	O	R	H	A	T	J	E	Ñ	U	T	Z	I	A	F
O	S	N	D	U	R	U	L	S	L	M	G	O	V	C
D	E	O	S	T	X	Y	P	S	A	J	I	N	I	E
P	R	G	K	O	J	G	R	M	D	Z	A	H	O	L
I	P	E	I	M	G	N	Q	B	O	F	T	K	N	U
T	M	Ñ	H	O	F	S	J	T	R	C	R	Z	G	L
O	I	V	P	V	A	O	R	A	A	C	C	K	X	A
W	K	U	W	I	D	K	Z	C	A	M	A	R	A	R
H	V	P	X	L	T	E	L	E	V	I	S	I	O	N

- AUTOMOVIL
- AVION
- CALCULADORA
- CAMARA
- CAMION
- CELULAR
- COMPUTADORA
- HORNO
- IMPRESORA
- RADIO
- SECADORA
- TELEVISION
- TREN

OBSERVACIONES GENERALES:

- a. Lea atentamente los textos
- b. Marque el trabajo con su nombre, apellidos y grado al cual pertenece.
- c. Desarrolle con lápiz ,colores cuando sea necesario
- d. Utilice hojas de block tamaño carta sin raya
- e. Letra legible y buena ortografía
- f. Buena presentación del trabajo
- g. Pinte las imágenes
- h. Busque material reciclable para la elaboración del invento sobre el cual consultó.

Valoración: Verificación de los objetivos de aprendizaje propuesto. Contempla un:

- Hacer 30% (realización y presentación del taller según los criterios determinados por el docente)
- Saber 60% (Sustentación – El estudiante debe demostrar los conocimientos adquiridos)

Ser 10% (actitud del estudiante en el proceso. Puntualidad, asistencia, compromiso entre otros)

