
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN	
	Gestión Pedagógica y Académica	
	Proceso de Diseño Curricular	
	GUÍA DE ACTIVIDAD ACADÉMICA	

FECHA:	Página 1 de 4
--------	---------------

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:	Reciclaje tecnológico, Aparatos y herramientas tecnológicas		
ELABORADO POR:	SANTIAGO AGUILAR ZULUAGA		
ÁREA:	GRADO:	PERIODO:	
TECNOLOGIA	CUARTO	2	
COMPETENCIAS DEL ÁREA			
Pensamiento tecnológico Solución de problemas Trabajo en equipo Manejo del tiempo Asociación de procesos Planeación Interpretación			
ESTÁNDARES			
Identifico y describo características, dificultades, y usos que tienen los objetos tecnológicos dando solución a necesidades o problemas.			
APRENDIZAJES			
Identificación de los materiales reciclables y no reciclables, Identificación de la forma de construir y reparar artefactos sencillos, reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales			
EVIDENCIAS			
Desarrollo de las actividades en el cuaderno y se envía la información de forma digital por medios archivos, trabajos, de videos y fotos. Elaboración o reparación de pequeños artefactos en casa			
PLATAFORMA VIRTUAL			
BLOG santiagoaguilarzuluaga.jimdofree.com			
SUGERENCIA METODOLÓGICA (MOMENTOS)			
MOTIVACIÓN	<p>Tema aparatos y herramientas tecnológicas</p> <p>Una reflexión de la importancia de reciclar desde el hogar para realizar cierre de este tema</p> <p>Copiamos en el cuaderno un pequeño significado de los recursos tecnológicos. Se leen los ejemplos de los artefactos tecnológicos y se toman dos que más te llamaron la atención y los escribes en el cuaderno y los dibujas.</p> <p>Describe qué importancia tienen los recursos tecnológicos en el hogar y en la formación académica.</p> <p>Realiza un dibujo de como imaginas las herramientas del futuro</p>		
DESARROLLO	<p>Los estudiantes en la casa en compañía de los padres desarrollaran las actividades en el cuaderno y con la asesoría del profesor durante las clases.</p> <p>Recursos o herramientas tecnológicas</p> <p>Un recurso o herramienta tecnológica es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. La tecnología, por su parte, hace referencia a las teorías y técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.</p> <p>Un recurso tecnológico, por lo tanto, es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual, algo que no se puede tomar, tocar).</p>		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN	
	Gestión Pedagógica y Académica Proceso de Diseño Curricular	
	GUÍA DE ACTIVIDAD ACADÉMICA	

Los recursos intangibles, también llamados transversales, tenemos que subrayar que son fundamentales para poder llevar a cabo el desarrollo de los sistemas existentes. De ahí que bajo dicha categoría se encuentren englobados tanto el personal que se encarga de acometer lo que son los procesos técnicos como los usuarios que hacen uso de los diversos sistemas informáticos, entre otros. Los recursos tecnológicos ayudan a desarrollar las operaciones cotidianas de la casa la empresa el colegio entre muchos otros lugares,

En el hogar, los recursos tecnológicos pueden ser útiles para quienes tienen que realizar tareas académicas o para aquellos que desean trabajar en una oficina virtual o a distancia. No se requieren de grandes inversiones para contar con recursos tecnológicos básicos como una computadora con acceso a Internet, por ejemplo. A mayor inversión, mayor posibilidad de adquirir recursos de última generación y mejor calidad

Ejemplos de artefactos tecnológicos

La rueda. Aunque no lo parezca, la rueda es uno de los primerísimos artefactos tecnológicos de la historia de la humanidad. Su invención se pierde en la memoria de los tiempos, pero es vital para el surgimiento de tecnologías posteriores y para el desarrollo de las primeras máquinas humanas, precursores de la tecnología actual.

El libro. Otro invento insospechadamente tecnológico, por lo acostumbrados que estamos a él y lo antiguo de sus diseños iniciales, el libro es el soporte textual por excelencia y es imposible producirlo sin una maquinaria técnica especializada, imprenta.

Licudadora. Inicialmente bautizada como *vibradora* por sus inventores norteamericanos, es uno de los electrodomésticos más usuales en la cocina contemporánea, permitiendo la creación de mixturas más o menos uniformes de diversos alimentos y sustancias.


Televisor. Uno de los grandes artefactos del siglo XX, cuyo impacto en la vida humana revolucionó la manera en que entendíamos la comunicación y la información. Se trata de un artefacto de recepción y reproducción de señales audiovisuales, parte final de todo un sistema de captación de imágenes cuyos orígenes se remontan al del cine y la fotografía.

Horno microondas. Otro electrodoméstico de uso popular en nuestros tiempos, opera sobre los alimentos a partir de la generación de ondas electromagnéticas de unos 2,45GHz de frecuencia, la suficiente para calentar e incluso cocinar.

Control remoto. Los mandos a distancia son artefactos tecnológicos de uso común en diversas industrias hoy en día, como la automotriz, la televisión y otros electrodomésticos, e incluso la industria del juguete. Es hecho posible gracias a la manipulación electrónica del infrarrojo y las señales de radio.

Computadoras. La gran revolución tecnológica de finales del siglo XX habría sido imposible sin las computadoras modernas, aparatos formidables comparados con las calculadoras y sistemas de tarjetas perforadas que fueron alguna vez. En tanto herramienta multifacética y veloz, y sistema de gestión de datos, revolucionó para siempre el trabajo y las relaciones sociales humanas, engendrando toda una gama de artefactos "inteligentes".

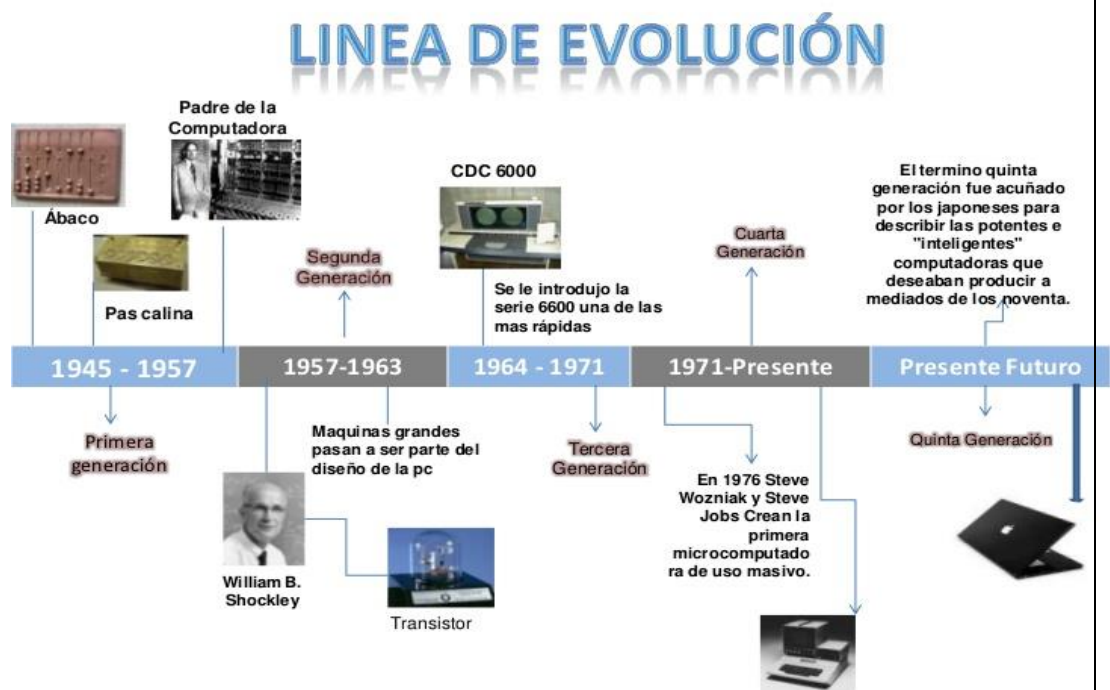
Teléfono móvil. Este dispositivo inalámbrico electrónico, capaz de conectarse a una red de telefonía y transmisión de datos, permite hoy en día múltiples

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN	
	Gestión Pedagógica y Académica Proceso de Diseño Curricular	
	GUÍA DE ACTIVIDAD ACADÉMICA	

funciones adicionales y se ha convertido en un implemento indispensable en la vida contemporánea. Se estima que hay hoy en día la misma cantidad de celulares activos que de personas en el mundo.

Memoria de almacenamiento secundario. Disquetes, casetes, Discos compactos (CD) o DVD, y ahora memorias extraíbles (*pendrive*), los soportes de **almacenamiento** secundario portátiles son artefactos indispensables en el mundo hipercomputarizado de hoy, pues permiten llevar consigo físicamente todo tipo de información digital.

Línea de tiempo del computador




CIERRE

Elaboración de las actividades de clases
 Ampliar las experiencias de exploración con distintas técnicas y materiales.
 Se estudia el concepto de recursos tecnológicos.
 Elaboración de una línea de tiempo de un elemento tecnológico como lo muestra el ejemplo del computador.
 Se toma una herramienta o aparato tecnológico del hogar, se dibuja se describen las características como: material en que está construido, servicios que brinda, elementos que lo componen que pueden ser reciclables, inventor del producto y empresa que lo construye en la actualidad.
 Elabora una lista de 5 herramientas tecnologías tangibles (computador) y una de 5 intangibles (la información, el saber, el internet).
 Creación de una herramienta o producto tecnológico con elementos del hogar como por ejemplo un tv con una caja y dibujos en hojas que ilustre la función que brinda un televisor

EVALUACIÓN

Los estudiantes serán evaluados según el desarrollo de las actividades elaboradas

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN	
	Gestión Pedagógica y Académica Proceso de Diseño Curricular	
	GUÍA DE ACTIVIDAD ACADÉMICA	

	durante las clases, y la elaboración del elemento lúdico enviando las evidencias al profesor en videos archivo y trabajos serán entregadas al docente	
RECURSOS		TIEMPO ESTIMADO
Documento, celular, elementos reciclables y materiales de estudio		
APRECIACIÓN		
GLOSARIO		
Línea de tiempo, artefactos tecnológicos, celular, televisor. .		
BIBLIOGRAFÍA Y/O CIBERGRAFÍA		
https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-artefactos-tecnologicos/#ixzz6KXdBj4Fe		