



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	OCTAVO 2024
ASIGNATURA	Tecnología e informática	FECHA DE INICIO	
DOCENTE		GUÍA N DE	1 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	4

TEMA SERC: **CUANDO TODO EVOLUCIONA**

HORAS GUIA: 12 horas

Construcción de sentido

Hace algunos años, no muchos, digamos unos 5 millones de años, el hombre tenía todo su cuerpo cubierto de pelo. Luego lo perdió (aunque no en todos los casos...) pero de todas formas, el hombre encontró la forma de cubrir sus necesidades y para evitar el frío se cubría con pieles de los animales que cazaba para comer. Después, descubrió que las fibras vegetales le podían dar abrigo e inventó la ropa. Se cansó de andar descalzo e inventó los zapatos, se cansó de gritar e inventó el teléfono, se cansó de quemarse los dedos (y las pestañas) con velas e inventó la luz eléctrica, se cansó de contar a mano e invento la calculadora, y el ordenador.

Como sabemos, la tecnología fabrica objetos para mejorar nuestra calidad de vida en todos los aspectos. Y es más, estas innovaciones tecnológicas parecen surgir a un ritmo muy alto, piensa en que rápido se quedará tu computador obsoleto cuando sólo pasen meses.

Tomado de:

https://www.edu.xunta.gal/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1464945204/contido/12_la_historia_de_la_tecnologia.html

LIGHTING EVOLUTION



Habilidad a desarrollar

Abstracción
Solución de problemas y satisfacción de necesidades
Transferencia

Habilidades específicas

Las habilidades que se trabajaran en esta guía además de la abstracción y la solución de problemas son: clasificación, análisis, síntesis, conceptualización

Conocimientos

1. Naturaleza y evolución de la tecnología
2. Apropiación y uso de la tecnología



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Cuando finalices esta guía se espera que puedas:

- Definir con tus palabras: qué es tecnología, qué es artefacto y qué es proceso tecnológico.
- Conocer la historia de por lo menos 5 artefactos que sirvan en nuestro diario vivir.
- Dar a conocer información sobre el tema haciendo uso de aplicaciones informáticas.

Recursos para el desarrollo del tema:

- Documento: TECNOLOGIA
- Documento: Listas de chequeo
- Documento: Lista de chequeo de autoevaluación
- Documento: Mapa conceptual
- Video: Qué es un mapa conceptual
- Video: Cómo hacer una buena presentación visual
- Video: Cómo grabar una presentación de PowerPoint
- Video: Ejemplo de presentación en video

ETAPAS DE APRENDIZAJE

Punto de partida

Realiza las actividades y contesta las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber qué conoces sobre este tema

1. Lee todo este documento y realiza una lista de palabras clave (mínimo 12 palabras) que se encuentren en esta guía.
2. Responde las siguientes preguntas, **escribe en el cuaderno lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**
 - a) ¿Qué es para ti la tecnología? Explica con tus palabras.
 - b) Escribe 10 artefactos tecnológicos
 - c) Escribe sobre algún artefacto tecnológico que según creas no haya tenido ninguna evolución desde el momento en que se creó hasta nuestros días.



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



d) Ve buscando información e imágenes acerca de los 10 artefactos que escribiste, te servirá para etapa de INV y DH.

Ahora debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

Recuerda que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**

Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida ___ horas	Investigación ___ horas	Desarrollo de Habilidad ___ horas	Relación ___ horas
Fecha proyectada de entrega:			

Investigación

En esta etapa, tendrás la oportunidad de conocer información relacionada con el uso de Word. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Lee el documento TECNOLOGÍA que se encuentra en la carpeta de la guía 1 y realiza un mapa conceptual Cmaptools donde expliques qué es la tecnología, qué es un artefacto y qué es un proceso, al terminar aplica la lista de chequeo mapa conceptual para que evalúes tu trabajo antes de presentarlo al analista. (Si no te acuerdas cómo hacer un mapa conceptual revisa la información que está en la carpeta INVESTIGACIÓN guía 1)
2. Para continuar elige 5 de los artefactos tecnológicos que escribiste en la etapa de punto de partida. Cuando hayas elegido los 5 artefactos busca información sobre ellos, averigua por ejemplo quién o cómo se inventó, la fecha en la cual se inventó, también busca información relacionada con su evolución. Ten esta información a la mano, anota el nombre de los sitios en donde conseguiste la información (puede ser libros, revistas o sitios web). Esta información la vas a usar en la etapa de DH.

Desarrollo de la habilidad

En esta etapa harás uso de la información vista en la etapa de investigación, si requieres ayuda u orientación comunícate con tu analista.

1. Realiza una presentación en PowerPoint con la información que averiguaste en la etapa de Investigación acerca de la historia y evolución de los 5 artefactos, revisa la información que está en la carpeta DESARROLLO te servirá para hacer las diapositivas.



**Soy calidad
Soy Pío XII**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



2. Cuando cuentes con el visto bueno del analista, convierte la presentación en video utilizando la herramienta de PowerPoint , grábale voz y explica la evolución de los 5 artefactos (Si no sabes cómo usar esta herramienta revisa la información que está en la carpeta DESARROLLO guía 1).
3. Antes de entregar el trabajo definitivo al analista aplica la lista de chequeo PRESENTACIONES, está donde encuentras la información sobre PowerPoint.

Relación

En esta etapa aplicarás los nuevos aprendizajes a tu realidad (harás una transferencia de conocimientos a otros entornos), evaluarás tu proceso durante las etapas anteriores y tu disposición de trabajo en general.

1. La etapa de relación sirve para reflexionar acerca de cómo se puede utilizar lo aprendido en clase de tecnología e informática en la solución de actividades y necesidades de otra área, por este motivo puedes utilizar un máximo de dos horas en esta etapa y realizar una actividad en donde uses una herramienta tecnológica (video, audio, presentación, organizadores gráficos, etc.) que debas presentar en otra asignatura. Este trabajo debes presentarlo primero al analista de tecnología para que te dé el visto bueno y puedas entregarlo lo mejor posible al otro docente.
2. Responde la lista de chequeo de autoevaluación.

Ahora es el momento de evaluar tu meta:

Retoma tu meta y valida si esta fue alcanzada o no ¿Por qué?

Título del Tema FRE: G1 CUANDO TODO EVOLUCIONA					
Área		Tecnología		Asignatura	Tecnología
					Grado
					Octavo 2022
					Grupo
Estudiante					
# Horas		2 horas semanales		Habilidad a desarrollar	
Fecha lograda		Fecha proyectada		Abstracción, solución de problemas, transferencia, clasificación, análisis, síntesis, conceptualización.	
Inicio	Cierre	Inicio	Cierre		
Conocimientos		Etapas	P. Partida	Investigación	D. Habilidad
1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología		# Horas			
		Verificación			