



**INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA  
FELIX TIBERIO GUZMAN  
ESPINAL TOLIMA  
GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES**

Gestión Académica

Versión 3

Enero 2017

### 1. IDENTIFICACION

ASIGNATURA	GRADO	PERIODO	I.H.S.
TECNOLOGIA E INFORMATICA	TERCERO (3°)	SEGUNDO	2

#### DOCENTES DEL ÁREA:

ESPERANZA ISABEL GOMEZ - CARLOS ARTURO GONZALEZ - ALIS JOHANNA BOCANEGRA - WILLIAM CORTES BARRIOS - NORMA CONSTANZA MELO - GLORIA DIGNA CARDOSO -

### 2. INTRODUCCION

**Evolución tecnológica** es el nombre de una teoría de los estudios de ciencia, tecnología y sociedad para describir el desarrollo histórico de la tecnología.

El concepto es confluyente con el de **Revolución tecnológica**, puesto que sólo durante los períodos de mayor innovación técnica se marca la diferencia del ritmo de desarrollo entre ambos y de trascendencia que existe entre los conceptos genéricos de evolución y revolución. Durante la mayor parte de la historia de la humanidad, el ritmo de dichas innovaciones fue lento, sin embargo, a partir de la Segunda Guerra Mundial la humanidad ha experimentado un crecimiento exponencial en el uso y desarrollo de la tecnología.

La principal función de la tecnología es transformar el entorno humano, tanto natural como el social, para adaptarlo mejor a las necesidades y deseos humanos, tales como: las necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), y en la historia también para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, hedonismo en todas sus formas) y como medios para satisfacer deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas). En ese proceso se usan recursos naturales y personas que proveen la información, mano de obra y mercado para las actividades tecnológicas.

### 3. MOTIVACION

#### LA TECNOLOGÍA DEL AYER Y EL HOY

Ahora vamos a ver algunos objetos tecnológicos antiguos y por cuales fueron reemplazados en la actualidad:

#### LA CARRETA:

Era un carro largo, angosto y más bajo que el ordinario, generalmente de dos ruedas sin herrar y con un madero que sobresale al que se ata el yugo donde se unen los animales que tiran de él, generalmente bueyes.

#### **Fue reemplazada por:**

**El automóvil:** Es un vehículo con fuerza propia para transportar personas, de cuatro ruedas y con capacidad aproximada de cinco personas.

#### LA MÁQUINA DE ESCRIBIR:

Es un aparato que posee teclas, las cuales representan números y las letras de nuestro abecedario, y que al presionarlas, imprimen caracteres en una hoja de papel o los almacenan en algún dispositivo electrónico para luego imprimirlos.

#### **Fue reemplazado por:**

**El computador:** Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa.

#### EL TELÉGRAFO:



**INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA  
FELIX TIBERIO GUZMAN  
ESPINAL TOLIMA  
GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES**

Gestión Académica

Versión 3

Enero 2017

Es un dispositivo que utiliza señales eléctricas para la transmisión de mensajes de texto codificados, mediante líneas alámbricas o radiales.

**Fue remplazado por:**

**El fax:** es la transmisión telefónica de material escaneado impreso (tanto texto como imágenes), normalmente a un número de teléfono conectado a una impresora o a otro dispositivo de salida.

**4. METODOLOGIA**

Teniendo en cuenta que esta asignatura es más práctica que teórica, se orientará especialmente en la sala de sistemas en donde el estudiante pueda interactuar directamente con el computador, por lo tanto, se emplearan las siguientes estrategias.

- Observación de los videos seleccionados por el docente
- Comentario sobre los videos observados indagando por medio de preguntas sobre el conocimiento del tema
- Socialización por parte del docente sobre la importancia y la aplicabilidad de la información Trabajo practico en la sala de informática
- Desarrollo de proyectos tecnológicos en equipo

**5. CRITERIOS DE DESEMPEÑO (RÚBRICA HOLÍSTICA)**

Se empleará la rúbrica 4 S

RUBRICA LAS 4S PARA APLICAR EN EL AREA DE INFORMATICA DE PRIMERO A QUINTO GRADO

4s son las cuatro habilidades que debe fortalecer el estudiante: Ser, Saber Ser, Saber Hacer, Saber Convivir.

CRITERIOS	BAJO 1,0 - 2,9	BASICO 3,0 - 3,7	ALTO 3,9 - 4,4	SUPERIOR 4,5 - 5,0
<b>SER: busca la evidencia de los valores:</b>				
1. <b>Solidaridad:</b> ayuda a sus compañeros y otras personas				
2. <b>Equidad:</b> valorar a las personas por lo que son y no por lo que tienen.				
3. <b>Responsabilidad:</b> Es puntual al presentar las actividades curriculares y extra curriculares.				
4. <b>Sinceridad:</b> Dice siempre la verdad.				
5. <b>Perseverancia:</b> Insiste en la explicación cuando no entiende un tema hasta lograrlo.				
6. <b>Tolerancia:</b> Es paciente con sus compañeros				
7. <b>Valentía:</b> Admite sus errores y los ratifica				
<b>SABER: hace referencia al conocimiento adquirido por el educando durante el periodo.</b>				
1. Desempeño en las diversas evaluaciones orales y/o escritas				
2. Presenta las actividades a tiempo y en forma ordenada				
3. Expone sus trabajos con claridad				
4. Presenta sus tareas a tiempo y en forma ordenada con buena información				
<b>SABER HACER: Hace referencia a la eficacia y a la eficiencia del desempeño demostrado por el estudiante</b>				
1. Atiende a las sugerencias al trabajar con materiales que le puedan causar daño				
2. Presentación personal				
3. Manejo adecuado de elementos de trabajo				
4. Calidad y cantidad de trabajo				
5. Posee capacidad, habilidad y destreza para realizar las actividades propuestas				
6. Realiza los trabajos atendiendo a los pasos y explicaciones.				



**INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA  
FELIX TIBERIO GUZMAN  
ESPINAL TOLIMA  
GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES**

Gestión Académica

Versión 3

Enero 2017

7. ES creativo e innova con facilidad				
8. Aplica en la presentación de trabajos algunas herramientas tecnológicas.				
<b>SABER CONVIVIR</b>				
1. Practica en el aula los valores				
2. Posee espíritu de liderazgo				
3. Demuestra capacidad para trabajar en equipo				
4. Se relaciona bien con los compañeros de clase, de la institución y docentes				
5. Demuestra afecto por los compañeros del grupo				
6. Aporta y participa en los trabajos en grupo.				
<b>TOTAL</b>				
<b>PROMEDIO</b>				

**6. CONTENIDOS CURRICULARES DEL PERIODO**

Ejes Problematicadores / Ámbitos Conceptuales	Indicadores de desempeño
<b>INFORMÁTICA</b> ¿Qué actividades puedes realizar empleando PAINT? LA APLICACIÓN PAINT 1. Identificación de Paint 2. Uso de Paint 3. Herramientas de Paint 4. Funciones básicas de Paint <b>TECNOLOGÍA</b> ¿Cuál es la evolución en el diseño de algunos artefactos tecnológicos de uso cotidiano? EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS DE USO COTIDIANO 1. Inventos e innovaciones 2. Cambios en el diseño y materiales 3. Cambios en el uso y trabajo <b>EMPRENDIMIENTO</b> 1. Empresa y empresarios.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describo la importancia y uso de la aplicación de Paint en el pc.</li><li>• Reconozco algunas herramientas básicas de Paint.</li><li>• Identifico la historia, evolución y desarrollo de algunas innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad</li><li>• Ensambo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas.</li><li>• Participo en equipos de trabajo para diseñar, elaborar y evaluar proyectos tecnológicos en los que expreso mis ideas, sentimientos y emociones</li></ul>

**7. ACTIVIDADES CURRICULARES Y EXTRACURRICULARES**

**ACTIVIDAD N. 1: LA APLICACIÓN PAINT**

1. Observar los videos siguientes:
  - ✓ Como usar paint (Funciones básicas): <https://www.youtube.com/watch?v=GqRNloWcGlg>
  - ✓ TUTORIAL BÁSICO/PAINT DESDE CERO: [https://www.youtube.com/watch?v=4L\\_aR5v9LjU](https://www.youtube.com/watch?v=4L_aR5v9LjU)
  - ✓ PAINT PARA NIÑOS: [https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA\\_dQIY](https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA_dQIY)
2. En el cuaderno elaborar un resumen sobre lo observado en los videos anteriores.
3. En plenaria discutir, analizar, aclarar dudas y explicar sobre el contenido de los videos anteriormente observados.
4. Explicación del profesor sobre la importancia, uso y manejo de la aplicación Paint.
5. En el cuaderno desarrollar un taller o cuestionario indicado por el docente sobre los videos observados anteriormente y lo explicado por el docente



**INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA  
FELIX TIBERIO GUZMAN  
ESPINAL TOLIMA  
GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES**

Gestión Académica

Versión 3

Enero 2017

### **ACTIVIDAD N. 2: LA APLICACIÓN PAINT**

1. En la sala de informática y en el pc abrir y manejar las herramientas de la aplicación Paint desarrollando una actividad indicada y dirigida por el docente.
2. En la sala de informática y en el pc abrir y manejar las herramientas de la aplicación de Paint desarrollando una actividad de libre creatividad asesorada por el docente.

### **ACTIVIDAD N. 3: EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS DE USO COTIDIANO**

1. Observar los videos siguientes:
  - **LA EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS:** <https://www.youtube.com/watch?v=fVrN7dznQhg>
  - **La evolución de algunos objetos a lo largo del tiempo:** <https://www.youtube.com/watch?v=LD7M3AEEoRw>
  - **La Historia épica de las cosas cotidianas (Completo Español latino):** <https://www.youtube.com/watch?v=f7hZQV5efvw>
2. En el cuaderno elaborar un resumen sobre lo observado en los videos anteriores.
3. En plenaria discutir, analizar, aclarar dudas y explicar sobre el contenido de los videos anteriormente observados.
4. En el cuaderno desarrollar un taller o cuestionario indicado por el docente sobre los videos observados anteriormente y lo explicado por el docente

### **ACTIVIDAD N. 4: EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS DE USO COTIDIANO**

1. Observar los videos siguientes:
  - **101 artefactos que cambiaron el mundo:** <https://www.youtube.com/watch?v=On1evQu9Bto>
  - **101 artefactos que cambiaron el mundo:** <https://www.youtube.com/watch?v=On1evQu9Bto>
2. En el cuaderno elaborar un resumen sobre lo observado en los videos anteriores.
3. En plenaria discutir, analizar, aclarar dudas y explicar sobre el contenido de los videos anteriormente observados.
4. En el cuaderno desarrollar un taller o cuestionario indicado por el docente sobre los videos observados anteriormente y lo explicado por el docente

### **ACTIVIDAD N. 5: EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS DE USO COTIDIANO**

Por equipos de trabajo realizar la consulta, preparación y ejecución de una exposición sobre el origen, evolución y desarrollo de un objeto o artefacto específico de uso cotidiano indicado por el docente con anticipación.

### **ACTIVIDAD 6: PROYECTO SE EDUCACION SEXUAL**

- Charla orientada por el docente sobre el tema (Con mi cuerpo me comunico con los otros)
- Proyectar el video: [https://www.youtube.com/watch?v=qMaJ1\\_eZDos](https://www.youtube.com/watch?v=qMaJ1_eZDos)
- Realizar en el cuaderno ejercicios propuestos por el docente sobre el tema visto.

### **ACTIVIDAD 7: PROYECTO DE VIDA SALUDABLE**

1. Proyección del video: Vacúnate <https://www.youtube.com/watch?v=YJNn0QT3aGY>
2. En plenaria en el aula discutir y analizar el contenido del video anterior

### **ACTIVIDAD 8: EMPRENDIMIENTO**

1. Charla orientada por el docente sobre el tema de: Precio, valor y calidad.
2. Proyección del video: [https://www.youtube.com/watch?v=OVYIQ\\_A32QI](https://www.youtube.com/watch?v=OVYIQ_A32QI)
3. En plenaria en el aula discutir y analizar el contenido del video anterior

## **8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y/O TECNOLÓGICOS DE APOYO**



**INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA  
FELIX TIBERIO GUZMAN  
ESPINAL TOLIMA  
GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES**

Gestión Académica

Versión 3

Enero 2017

Fotocopias, computador, video Beam, marcadores, colores, aula de informática, Memoria USB, libros y folletos, bibliografía y webgrafía, equipo de cómputo, aula de tecnología, herramientas y máquinas de trabajo manual, cuaderno de apuntes, cartulina, revistas y periódicos de apoyo.

**9. DOCUMENTOS BASICOS DE ESTUDIO**

- Material fotocopiado por el docente
- Folletos o material escrito recomendado por el docente

**10. BIBLIOGRAFIA Y/O WEBGRAFIA**

- TEXTO: Computación Enter 3, editorial Radmandi serie tercer milenio
- Como usar paint (Funciones básicas): <https://www.youtube.com/watch?v=GqRNloWcGlg>
- TUTORIAL BÁSICO/PAINT DESDE CERO: [https://www.youtube.com/watch?v=4L\\_aR5v9LjU](https://www.youtube.com/watch?v=4L_aR5v9LjU)
- PAINT PARA NIÑOS: [https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA\\_dQIY](https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA_dQIY)
- **LA EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS:** <https://www.youtube.com/watch?v=fVrN7dznQhg>
- **La evolución de algunos objetos a lo largo del tiempo:** <https://www.youtube.com/watch?v=LD7M3AEEoRw>
- **La Historia épica de las cosas cotidianas (Completo Español latino):**  
<https://www.youtube.com/watch?v=f7hZQV5efvw>
- **101 artefactos que cambiaron el mundo:** <https://www.youtube.com/watch?v=On1evQu9Bto>
- **101 artefactos que cambiaron el mundo:** <https://www.youtube.com/watch?v=On1evQu9Bto>
- Con mi cuerpo me comunico con los otros: [https://www.youtube.com/watch?v=qMaJ1\\_eZDos](https://www.youtube.com/watch?v=qMaJ1_eZDos)
- Vacúnate <https://www.youtube.com/watch?v=YJNn0QT3aGY>
- Precio, valor y calidad: [https://www.youtube.com/watch?v=OVYIQ\\_A32QI](https://www.youtube.com/watch?v=OVYIQ_A32QI)