

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		CURSO: 302
NÚMEROS DE CONTACTO:		
ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
DOCENTE: ADRIANA VARGAS CORTÉS	No. DE CELULAR: 3208166610	CORREO ELECTRÓNICO: adriana.vargas@itgonzalosuarer.edu.co

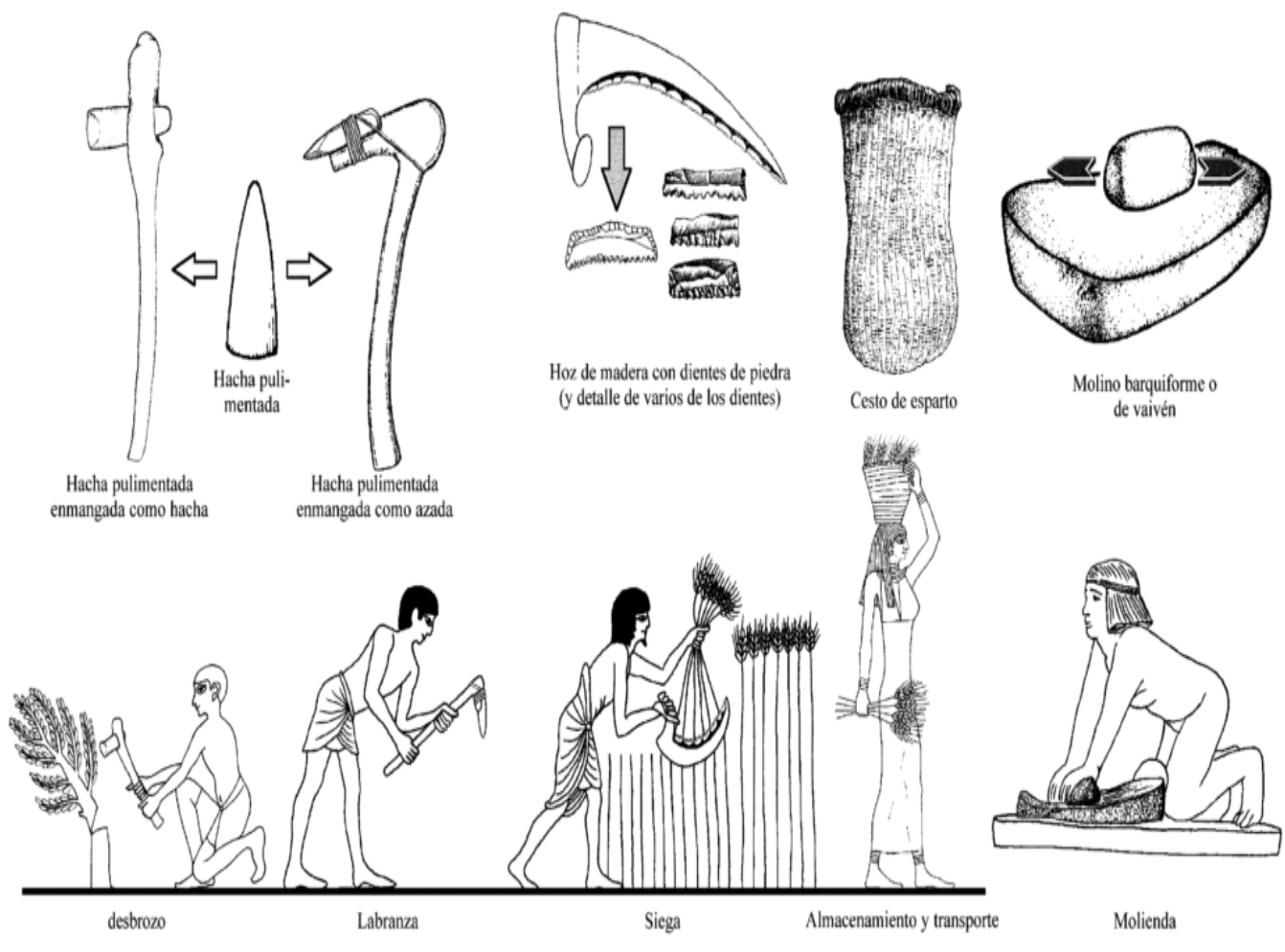
DESEMPEÑO: Reconoce y diferencia claramente herramientas, materiales y sus usos más comunes.

Apreciado estudiante, la presente guía tiene por objeto plantear una serie de actividades que usted debe desarrollar de manera autónoma y responsable en su casa haciendo uso de los recursos de los cuales disponga (internet, bibliografía, cuaderno, entre otros). Se le recuerda que las actividades no exigen su desplazamiento fuera de su hogar y que los medios a través de los cuales puede hacer entrega del desarrollo de la guía son: en físico, al correo electrónico del docente o por medio de WhatsApp.

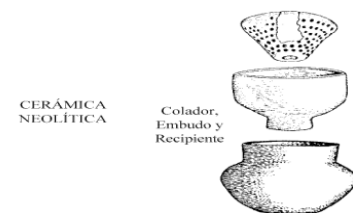
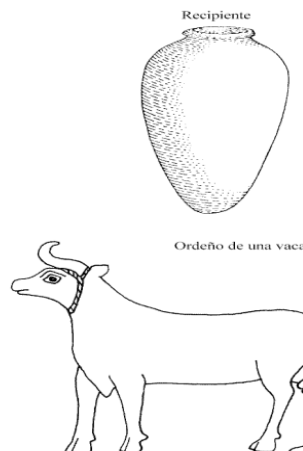
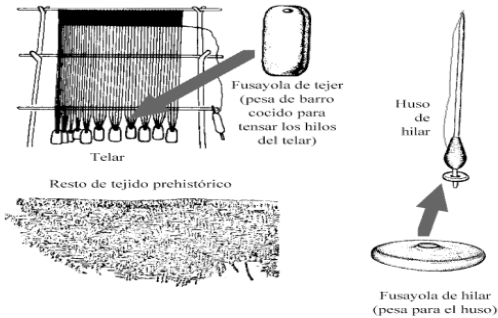
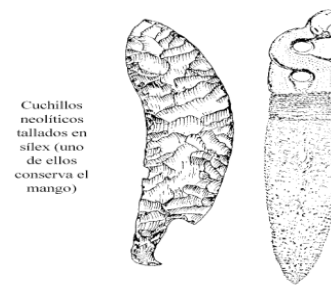
ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

- Lee con atención y colorea las herramientas primitivas usadas en la agricultura y la ganadería.

LA REVOLUCIÓN DEL NEOLÍTICO: LA AGRICULTURA



LA REVOLUCIÓN DEL NEOLÍTICO: LA GANADERÍA



ACTIVIDADES DE ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA

- Leer detenidamente la siguiente información y luego en una hoja anexa elaborar una sopa de letras con las palabras que están en negrilla.

Las herramientas se dividen en dos grandes grupos: **manuales y mecánicas**. Estas mismas se subdividen según su uso, como por ejemplo de **medición, trazado, sujeción, corte, desbaste, golpe y maquinado**.

El concepto de **tecnología** antigua se usa comúnmente para referirse a tecnologías, artefactos o herramientas originadas durante la Antigüedad, entendida por el período histórico de la Edad Antigua o anterior a este, usadas para poder satisfacer las necesidades del hombre desde el **fuego** hasta la **rueda**, la **escritura**, la **medicina** y la **agricultura**. El término tecnología **antigua** puede referirse también a tecnologías cuyo uso quedó en el pasado y se consideran actualmente obsoleto. Las tecnologías antiguas aún tienen gran impacto en la sociedad **moderna**, ya que sin la invención de éstas, la sociedad que conocemos no sería la misma. Las herramientas han tenido gran evolución pues al comienzo eran elaboradas en **piedra**, la cual era tallada para darle diferentes formas.

Las **Herramientas** mecánicas manuales son aquellas que para usarlas solo se utiliza la mano del trabajador (fuerza muscular humana), sin ayuda de ningún tipo de energía externa (electricidad, aire, etc). Ejemplos de este tipo de herramientas mecánicas manuales son el **destornillador, un martillo, una llave de tubo, una lima**, etc.

Las herramientas mecánicas: Existen dos tipos de herramientas mecánica manual la que utiliza la fuerza muscular humana para su uso y herramienta mecánica no manual que utiliza una fuente de energía externa para su uso, es decir funcionan con electricidad, como la licuadora.

ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA Y VALORACIÓN

*Escoger 5 herramientas de las 20 herramientas que han cambiado la vida del hombre, investigar la historia de cada una y en una hoja anexa escribir la historia y hacer el dibujo de cada una las herramientas seleccionadas. Las 20 herramientas que han cambiado la vida del hombre a través de la historia son: el cincel, el anzuelo, el nivel, el telescopio, la olla, la escala, la vela, la aguja, el torno, el reloj, el serrucho, los anteojos, la espada, el rifle, la guadaña, el arnés, el lápiz, la brújula, el ábaco y el cuchillo.

- En la siguiente imagen al lado derecho encontramos las herramientas primitivas usadas por el hombre y en el lado derecho las herramientas modernas que las reemplazaron, observa detenidamente y en una hoja anexa elabora un cuadro como el siguiente ejemplo-

HERRAMIENTA ANTIGUA	HERRAMIENTA MODERNA.
EJM: EL ARADO.	EL TRACTOR.



REJILLA DE AUTOEVALUACIÓN OBLIGATORIA:

Autoevalúa tu desempeño marcando con una X en la escala de 1 a 5, donde 1 es el mínimo y 5 es el máximo.

¿Qué tan organizado soy?					¿Qué tan puntual soy?					¿Qué tan responsable soy?					¿Hago uso correcto de los recursos que tengo?					¿Desarrollo las guías por mí mismo?					PROMEDIO
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

RECURSOS: Guías, lápices, colores.