



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

GUÍA DE TECNOLOGIA

CUARTO PERÍODO

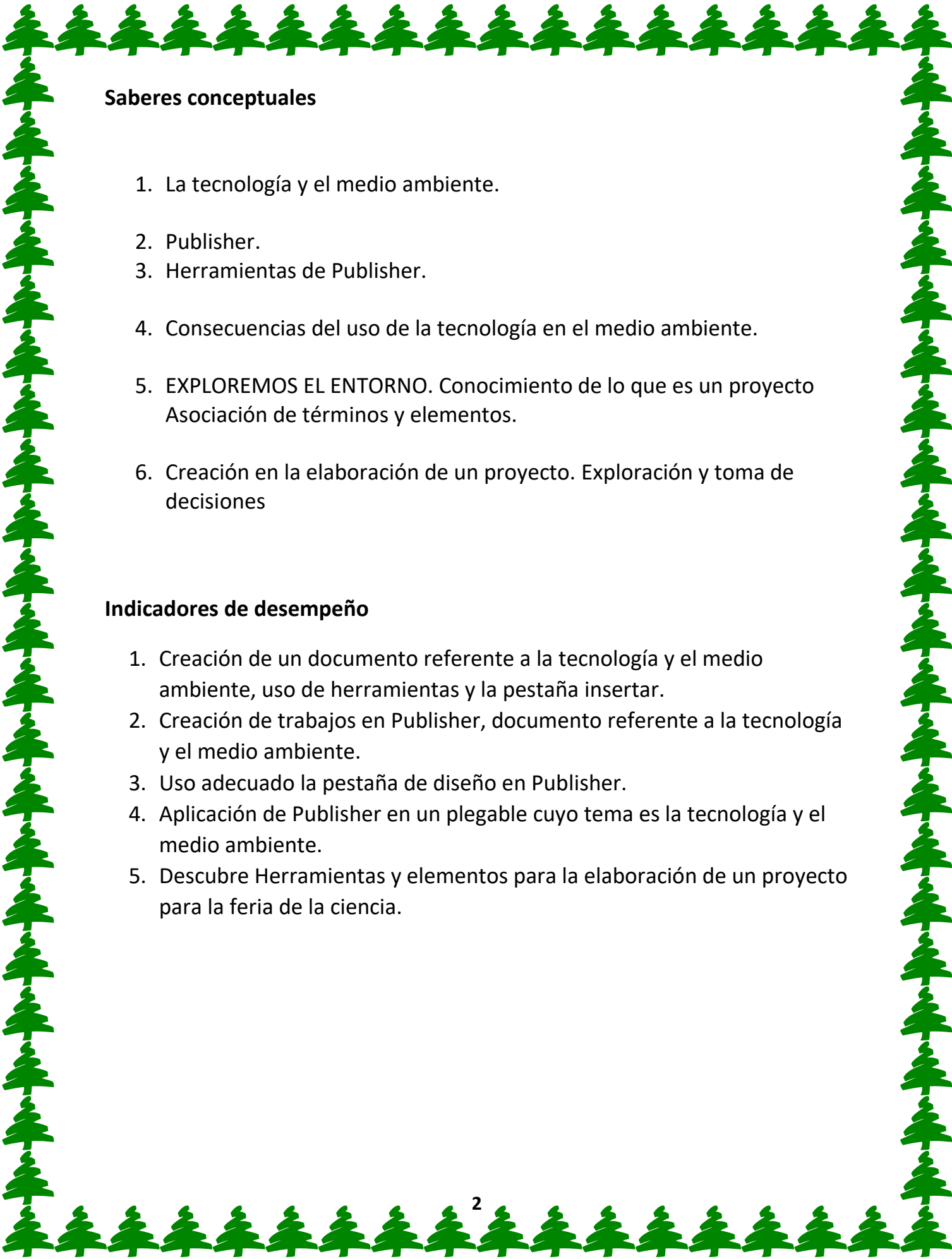
GRADO 4° ____



Nombre del estudiante: _____

Docente: GERMAN AUGUSTO VELEZ

2026

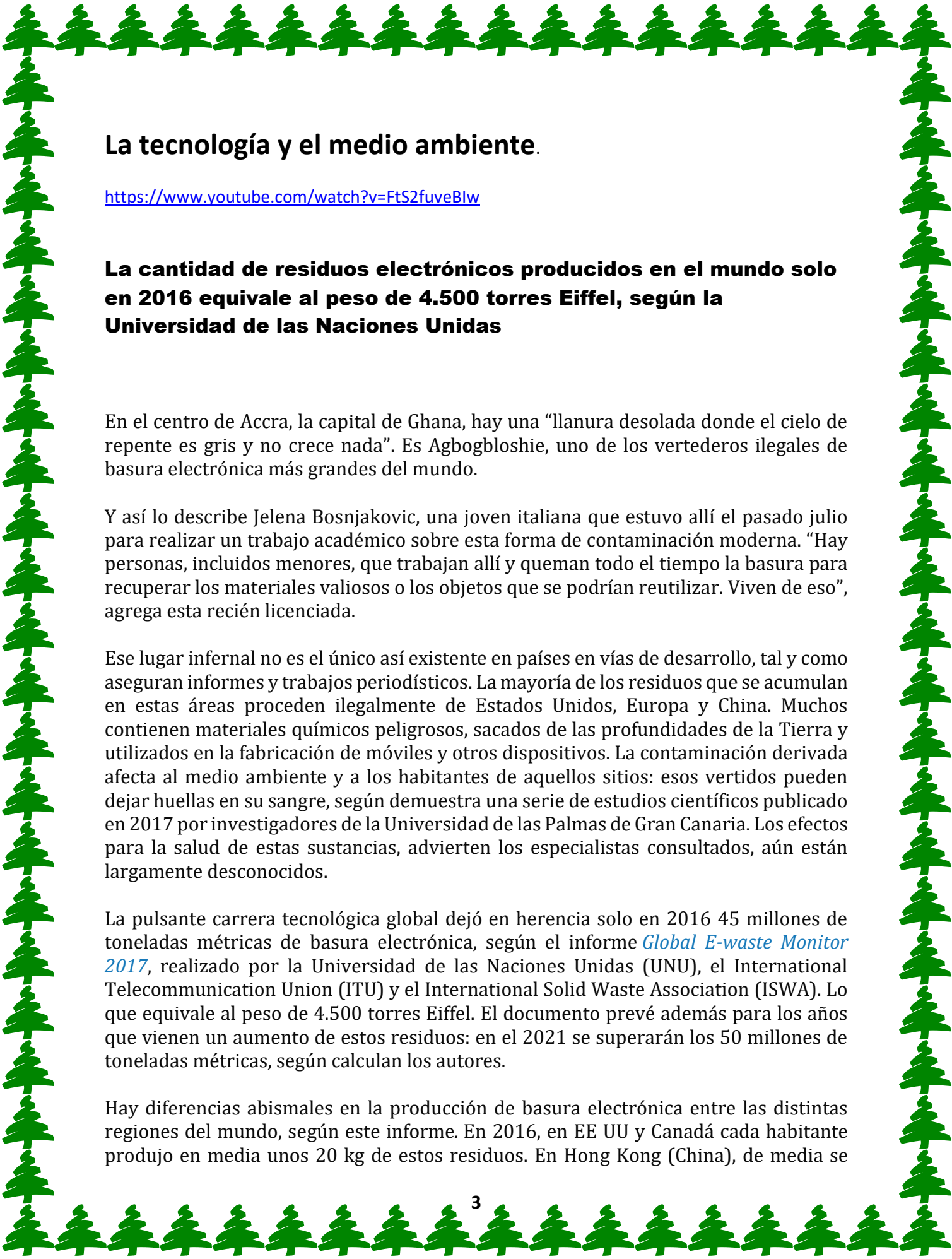


Saberes conceptuales

1. La tecnología y el medio ambiente.
2. Publisher.
3. Herramientas de Publisher.
4. Consecuencias del uso de la tecnología en el medio ambiente.
5. EXPLOREMOS EL ENTORNO. Conocimiento de lo que es un proyecto Asociación de términos y elementos.
6. Creación en la elaboración de un proyecto. Exploración y toma de decisiones

Indicadores de desempeño

1. Creación de un documento referente a la tecnología y el medio ambiente, uso de herramientas y la pestaña insertar.
2. Creación de trabajos en Publisher, documento referente a la tecnología y el medio ambiente.
3. Uso adecuado la pestaña de diseño en Publisher.
4. Aplicación de Publisher en un plegable cuyo tema es la tecnología y el medio ambiente.
5. Descubre Herramientas y elementos para la elaboración de un proyecto para la feria de la ciencia.



La tecnología y el medio ambiente.

<https://www.youtube.com/watch?v=FtS2fuveBlw>

La cantidad de residuos electrónicos producidos en el mundo solo en 2016 equivale al peso de 4.500 torres Eiffel, según la Universidad de las Naciones Unidas

En el centro de Accra, la capital de Ghana, hay una “llanura desolada donde el cielo de repente es gris y no crece nada”. Es Agbogbloshie, uno de los vertederos ilegales de basura electrónica más grandes del mundo.

Y así lo describe Jelena Bosnjakovic, una joven italiana que estuvo allí el pasado julio para realizar un trabajo académico sobre esta forma de contaminación moderna. “Hay personas, incluidos menores, que trabajan allí y queman todo el tiempo la basura para recuperar los materiales valiosos o los objetos que se podrían reutilizar. Viven de eso”, agrega esta recién licenciada.

Ese lugar infernal no es el único así existente en países en vías de desarrollo, tal y como aseguran informes y trabajos periodísticos. La mayoría de los residuos que se acumulan en estas áreas proceden ilegalmente de Estados Unidos, Europa y China. Muchos contienen materiales químicos peligrosos, sacados de las profundidades de la Tierra y utilizados en la fabricación de móviles y otros dispositivos. La contaminación derivada afecta al medio ambiente y a los habitantes de aquellos sitios: esos vertidos pueden dejar huellas en su sangre, según demuestra una serie de estudios científicos publicado en 2017 por investigadores de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Los efectos para la salud de estas sustancias, advierten los especialistas consultados, aún están largamente desconocidos.

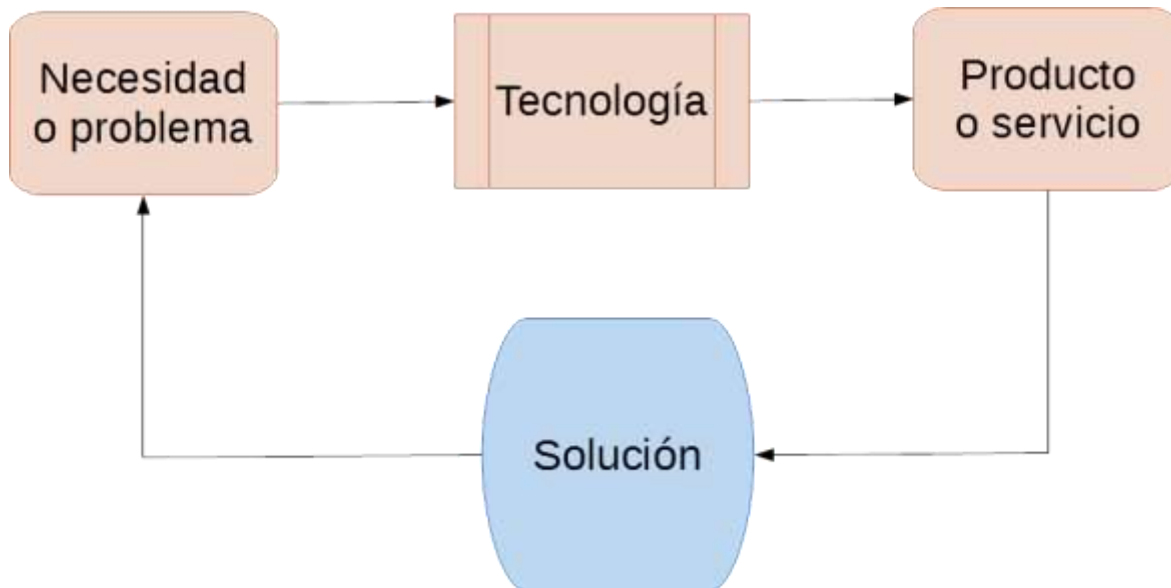
La pulsante carrera tecnológica global dejó en herencia solo en 2016 45 millones de toneladas métricas de basura electrónica, según el informe *Global E-waste Monitor 2017*, realizado por la Universidad de las Naciones Unidas (UNU), el International Telecommunication Union (ITU) y el International Solid Waste Association (ISWA). Lo que equivale al peso de 4.500 torres Eiffel. El documento prevé además para los años que vienen un aumento de estos residuos: en el 2021 se superarán los 50 millones de toneladas métricas, según calculan los autores.

Hay diferencias abismales en la producción de basura electrónica entre las distintas regiones del mundo, según este informe. En 2016, en EE UU y Canadá cada habitante produjo en media unos 20 kg de estos residuos. En Hong Kong (China), de media se

produjeron 19 kilogramos por persona. Los habitantes de los Estados miembros de la UE tiraron a la basura 17,7 kilogramos de productos tecnológicos cada uno. Por el otro lado, los 1.200 millones de habitantes del continente africano generaron cada uno en media 1,9 kilogramos de residuos electrónicos.

Reflexiona Actividad 1

*. En base al siguiente gráfico, analiza cual crees que es el papel de la tecnología en la sociedad.



- *. ¿Como influye la tecnología positiva y negativamente sobre el medio ambiente?
- *. ¡Qué haces con los equipos electrónicos que se dañan en tu hogar? (celulares, baterías, teclados, cpu, cables, neveras, tv , baterías de controles, relojes y video juegos, etc.
- *. ¿Qué es la chatarra tecnológica y que puedes hacer con ella desde tu hogar?
- *. Elaboro un plegable sobre la tecnología y el medio ambiente.
- *. Elabora un listado de todos los objetos tecnológicos que hay en tu casa y que no se usan por algún motivo,
- *. Elaboro un dibujo 5 objetos de la lista.
- *. ¿Crees que el problema ambiental se resuelve entregándole estos objetos al reciclador o señor de la cuadra?

*. Escribe tu compromiso desde tu hogar para dejar de contaminar con la chatarra tecnológica

MANEJO DE PROGRAMAS DE PUBLICIDAD (PUBLISHER)

Si en casa tengo otro programa de publicidad lo puedo usar.

Actividad 2 Y 3

Ingresa al siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=SRPs8FsExqQ> y observa el video que se muestra a continuación, respondo las preguntas y realiza los siguientes productos

1. ¿Qué es Publisher?
2. ¿para que lo utilizamos?
3. ¿Qué es y para que utilizamos la publicidad?
4. ¿Qué puedo hacer con Publisher?
5. Calendario de mi familia, ubicando el día de su cumpleaños, con una imagen allí, o con un gif.
6. Diploma o una mención de honor
7. Escribo una propaganda de televisión que me guste, dibujo o pego su imagen principal.
8. Dibujo o pego la ventana de Publisher.
9. ¿Como se hacía publicidad en la época que no había televisión?

EXPLOREMOS EL ENTORNO. Conocimiento de lo que es un proyecto Asociación de términos y elementos.

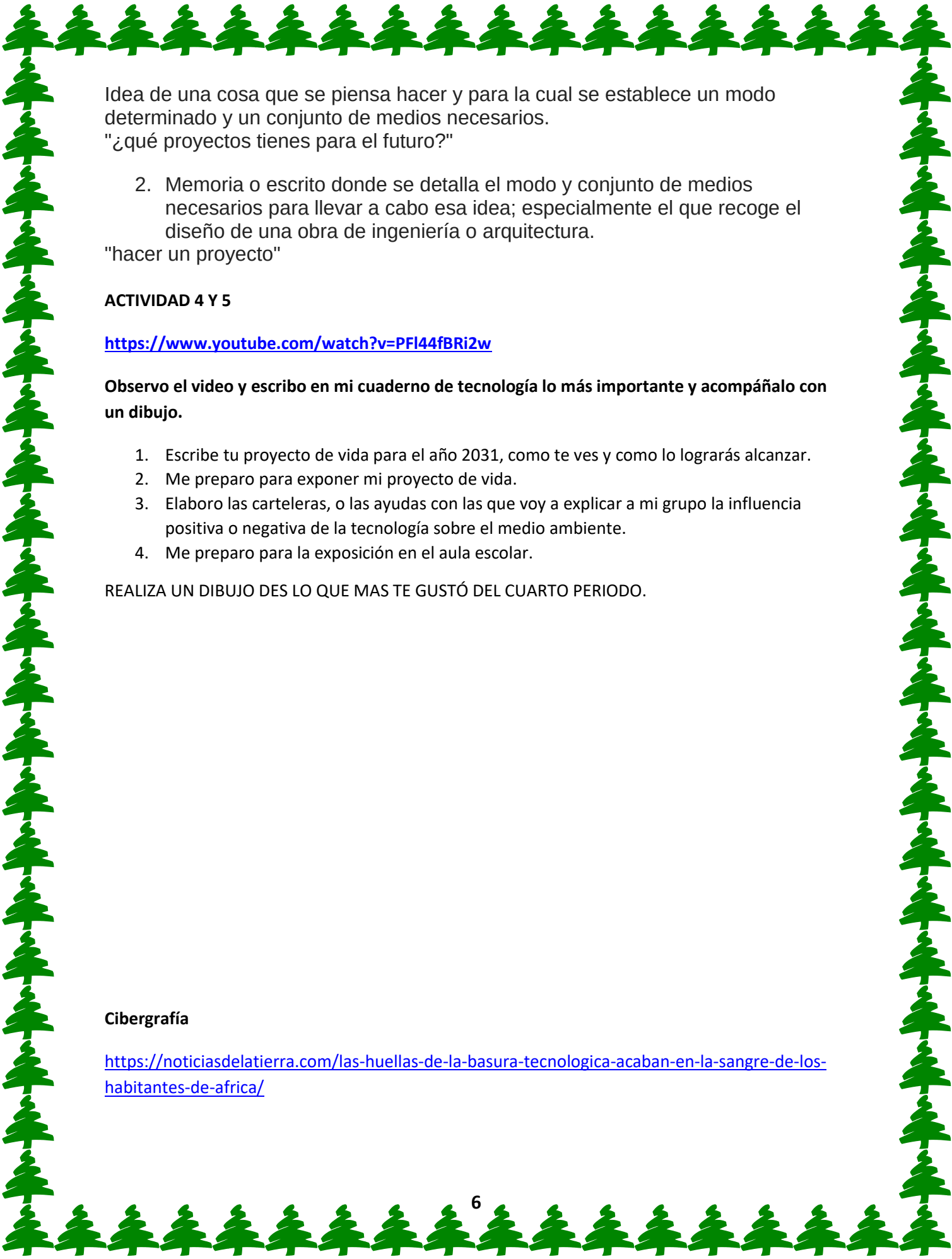
<https://www.youtube.com/watch?v=R7vY9HjLWBc>

proyecto, proyecta

Cómo se pronuncia

nombre masculino

1.



Idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios.

"¿qué proyectos tienes para el futuro?"

2. Memoria o escrito donde se detalla el modo y conjunto de medios necesarios para llevar a cabo esa idea; especialmente el que recoge el diseño de una obra de ingeniería o arquitectura.

"hacer un proyecto"

ACTIVIDAD 4 Y 5

<https://www.youtube.com/watch?v=PFI44fBRi2w>

Observo el video y escribo en mi cuaderno de tecnología lo más importante y acompáñalo con un dibujo.

1. Escribes tu proyecto de vida para el año 2031, como te ves y como lo lograrás alcanzar.
2. Me preparo para exponer mi proyecto de vida.
3. Elaboro las carteleras, o las ayudas con las que voy a explicar a mi grupo la influencia positiva o negativa de la tecnología sobre el medio ambiente.
4. Me preparo para la exposición en el aula escolar.

REALIZA UN DIBUJO DES LO QUE MAS TE GUSTÓ DEL CUARTO PERIODO.

Cibergrafía

<https://noticiasdelatierra.com/las-huellas-de-la-basura-tecnologica-acaban-en-la-sangre-de-los-habitantes-de-africa/>