



# I. E. RODRIGO CORREA PALACIO

Aprobada por Resolución 16218 de noviembre 27 de 2002

DANE 105001006483 - NIT 811031045-6



Actividades de apoyo

Código PAC-13-01

Fecha: enero 19 de 2024

Versión: 03

Página 1 de 4

## ACTIVIDADES DE APOYO - PRIMER PERIODO

Área: Tecnología

Grado: Cuarto

Docente: Juan David Suarez Montoya

### Indicadores de desempeño

- Diferencia productos tecnológicos de productos naturales e identifica las dificultades y los riesgos asociados a su uso.
- Describe y clasifica artefactos existentes para determinar el problema o la necesidad que resuelve.
- Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades sustentar ideas

### Actividades para desarrollar

**Nota: La actividad debe estar desarrollada en el cuaderno, en el momento de la valoración se tendrá en cuenta la presentación, orden y coherencia de los contenidos.**

### ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS

Se entiende por artefacto cualquier obra manual realizada con un propósito o función técnica específica. Por lo cual, la palabra artefacto se refiere tanto a vasijas y esculturas como a vehículos, maquinaria industrial y otros objetos contruidos. Es sinónimo de aparato y de máquina. La tecnología es el conjunto de saberes, conocimientos, habilidades y destrezas interrelacionados con procedimientos para la construcción y uso de artefactos naturales o artificiales que permitan transformar el medio para cubrir necesidades, anhelos, deseos y compulsiones humanas. Entonces un artefacto tecnológico es cualquier obra manual realizada con un propósito o función técnica específica aplicando la tecnología. Ejemplos: Computadora, Teléfono, GPS, Televisión, Automóvil, Avión, Cohete, Lanzamisiles, Pistola, por mencionar algunos.

**Lee con atención el siguiente texto.**

Desde la edad prehistórica el hombre ha tenido NECESIDADES (vivienda, alimento, comunicación, vestido entre otras) que va satisfaciendo de acuerdo con los elementos que tenga en mano así, su primera vivienda quizá fue una cueva, su alimento los frutos de los árboles; su comunicación por señales y gestos, su vestido la piel de algún animal. Pero a medida que los



# I. E. RODRIGO CORREA PALACIO

Aprobada por Resolución 16218 de noviembre 27 de 2002

DANE 105001006483 – NIT 811031045-6

**Actividades de apoyo**

**Código PAC-13-01**

Fecha: enero 19 de 2024

Versión: 03

Página 2 de 4



seres humanos han evolucionado, sus necesidades también han ido incrementando y complejizándose de manera tal que ha enfrentado dichas necesidades y problemas de su vida con el desarrollo de la tecnología. En otras palabras, la **TECNOLOGÍA** ha permitido a los hombres resolver problemas y satisfacer necesidades en el pasado, en nuestro presente y muy seguramente en el futuro. Es así como en la **PREHISTORIA** el ser humano empezó a construir herramientas (hachas, lanzas, macetas, chozas, etc.) que se constituyeron en sus primeros contactos con la tecnología. Más adelante durante la **EDAD ANTIGUA** durante las primeras civilizaciones aparecen desarrollos tecnológicos más avanzados: barcos, armas, ciudades, templos entre otros. Ya para la **EDAD MEDIA** se suceden otros progresos dentro de los imperios medievales y se avanza luego hacia la **EDAD MODERNA** con la revolución industrial con todo el impacto de las maquinas, hasta llegar a nuestros días en donde la tecnología espacial, la informática, las comunicaciones, Internet, la televisión, la realidad virtual y demás nos envuelven cotidianamente. En todo este transcurrir y hasta el día de hoy la **TECNOLOGÍA** cumple la función de **SATISFACER NECESIDADES Y RESOLVER PROBLEMAS** de los seres humanos y sus sociedades. En las sociedades actuales, encontramos múltiples necesidades y problemas que tienen diversas formas de ser satisfechos o solucionados. Esto sucede porque cada **PROBLEMA** tiene una **SOLUCIÓN** o muchas **SOLUCIONES** si contamos adecuadamente con la tecnología como recurso.

1. Representa mediante un dibujo la vivienda, vestuario, alimento y comunicación de los primitivos
2. Relaciona las palabras y une con una flecha.

1. Tecnología	1. Impacto de las maquinas.
2. Edad media	2. Gestos y señales.
3. Revolución industrial	3. Grandes avances como la televisión, Internet.
4. Edad Antigua	4. Frutos de los árboles.
5. Comunicación primitivos	5. Satisface necesidades y resuelve problemas.
6. Alimentación primitivos	6. Progreso de los imperios.
7. Edad moderna	7. Aparecen desarrollos mas avanzados como el barco.



# I. E. RODRIGO CORREA PALACIO

Aprobada por Resolución 16218 de noviembre 27 de 2002

DANE 105001006483 – NIT 811031045-6

**Actividades de apoyo**

**Código PAC-13-01**

Fecha: enero 19 de 2024

Versión: 03




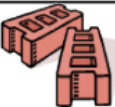

Página 3 de 4



### 3. Según el texto responde:

- ¿Qué tipo de necesidades ha tenido el hombre desde la edad prehistórica y cómo las ha ido satisfaciendo?
- ¿Cuál fue la importancia de la tecnología en la prehistoria y cómo ayudó a resolver problemas y satisfacer necesidades?
- Describe algunos desarrollos tecnológicos avanzados que aparecieron durante la Edad Antigua.
- ¿Cómo ha evolucionado la tecnología desde la Edad Media hasta la actualidad? Proporciona ejemplos concretos.
- ¿Por qué la tecnología sigue siendo importante en las sociedades actuales? ¿Qué papel juega en la satisfacción de necesidades y la resolución de problemas?

### 4. Completa el siguiente cuadro:

ARTEFACTO	NECESIDAD QUE SATISFACE	VENTAJAS	DESVENTAJAS
			
			
			
			
			



# I. E. RODRIGO CORREA PALACIO

Aprobada por Resolución 16218 de noviembre 27 de 2002  
DANE 105001006483 - NIT 811031045-6



Actividades de apoyo

Código PAC-13-01

Fecha: enero 19 de 2024

Versión: 03

Página 4 de 4

5. Ordena según su invención, de más antiguo a más moderno, los siguientes productos de la tecnología y escribe el año de invención.



6. Busca la definición y realiza el dibujo

PALABRA	CONCEPTO	IMAGEN
INFORMÁTICA		
APARATO		
HERRAMIENTA		
OBJETO		
INTERNET		
TECNOLOGIA		

7. Observa los objetos y fusiona 2 de ellos y crea un objeto nuevo. Explica para que sirve .

