



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022

NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431



Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

Plan de apoyo segundo periodo
Asignatura o Área
Tecnología e Informática
Nombre del docente o los docentes
Mónica María Jaramillo Toro
Grupo
4.1 – 4.2 – 4.3
Nombre del estudiante
Estándar
-Reconozco objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.
Competencia
-Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos. -Manejo técnico y seguro de elementos y herramientas tecnológicas. -Identificación de problemas a través de procesos tecnológicos. -Gestión de la información. -Cultura digital. -Participación social.
Indicadores de desempeño
-Identifica productos de su entorno y describe sus características (calidad, utilidad, precio, marca). -Define con sus palabras qué es un producto y clasifica sus tipos (bienes de consumo, industriales y servicios). -Participa con respeto y creatividad en actividades grupales al analizar o diseñar productos. -Define qué es un producto tecnológico y lo diferencia de un producto natural. -Relaciona algunos productos tecnológicos con los materiales naturales que fueron necesarios para su fabricación. -Identifica ejemplos comunes de materiales naturales y artificiales presentes en su entorno. -Diferencia los diferentes productos tecnológicos de los productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. -Muestra respeto y cuidado hacia el medio ambiente al hacer elecciones sobre los materiales que utilizan en proyectos o actividades cotidianas.
Contenidos
-Los materiales: Origen natural y artificial. -Diferencia entre productos naturales y productos tecnológicos. -Proceso de transformación de un producto natural a tecnológico.



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022

NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431



Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

Descripción de las actividades a desarrollar por el estudiante

Actividad #1

Tema: El producto, clasificación y características

Lee las notas de clase en tu cuaderno de tecnología y responde a cada punto.

1. Elegir un producto de su hogar o comunidad.

*Nombre del producto: _____

2. Investigar sus características y responder.

*¿Qué es? _____

*¿Para qué sirve? _____

*¿Quiénes lo utilizan? _____

*¿Es un producto de servicio o de consumo?, ¿Por qué? _____

3. Realizar un dibujo o pegar la imagen del producto.

5. Exposición de trabajos en clase.

Actividad #2

Tema: El origen de los materiales: Natural y artificial

Lee las notas de clase en tu cuaderno de tecnología y realiza la siguiente actividad.

1. Presenta 3 ejemplos de productos bien sea mediante dibujos o pegando imágenes para cada categoría (natural o artificial) y ubícalos en cada espacio, escribe el nombre del material del cual está elaborado.



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022



Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431

PRODUCTOS DE ORIGEN NATURAL

--	--	--

PRODUCTOS DE ORIGEN ARTIFICIAL

--	--	--

Actividad #3

Tema: Productos Naturales vs. Productos Tecnológicos.

De acuerdo a lo trabajado en clase, resuelve el crucigrama.

1. Leer cada afirmación.
2. Responde y ubica en las casillas correspondientes las palabras correctas.
3. Observar ejemplo.

Horizontal

2. Objeto tecnológico que usamos para ver películas o jugar videojuegos.

Respuesta: TV

Ver anexo del crucigrama al final.

Indicaciones para la los estudiantes: Forma de entrega y fecha máxima de entrega

1. Este plan de apoyo se realiza en casa y en el presente formato siguiendo las indicaciones dadas por la profesora.
2. El estudiante a partir de las instrucciones dadas, debe presentar el plan de apoyo con letra legible, a lápiz, no lapicero, buena ortografía y presentación.
3. **Fecha de entrega:** Semana del 25 al 29 de agosto



Secretaría de Educación del Municipio de Medellín
Institución Educativa Barrio Olaya Herrera

Aprobada por resolución Municipal N° 156 del 23 de septiembre de 2003 y modificada por Resolución 01920 de febrero 14 de 2013 y Resolución 201850065981 de 14 de septiembre de 2018 y Resolución 202250110089 de 24 de octubre de 2022



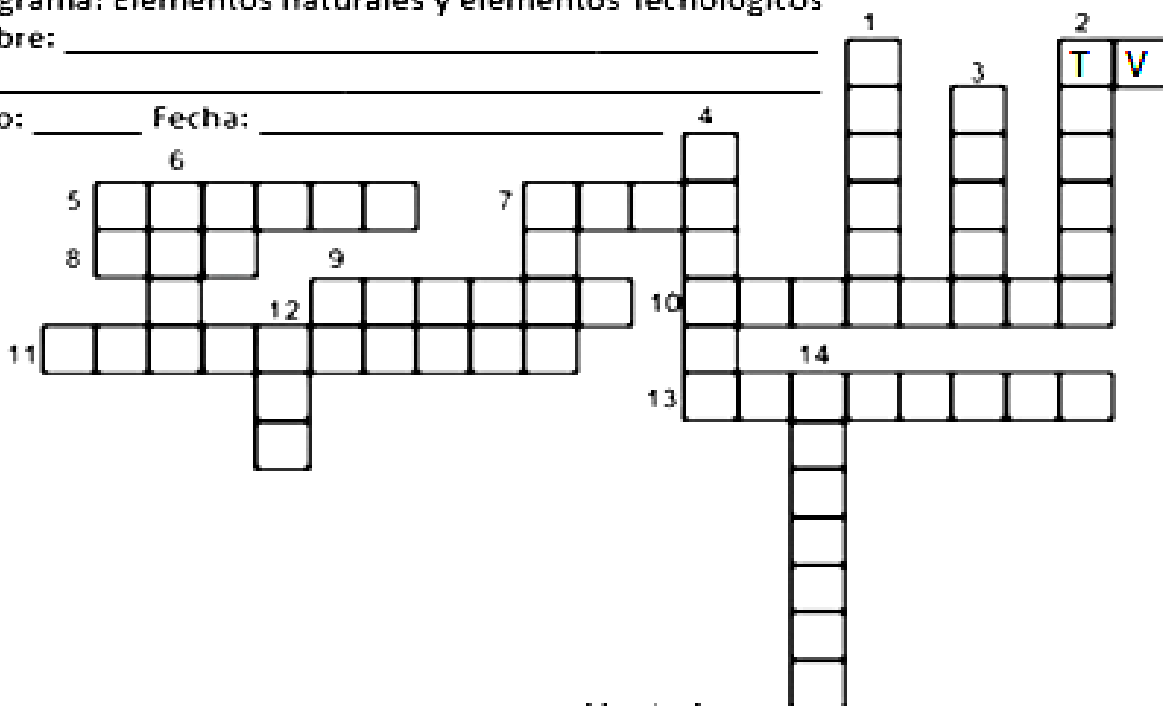
Alcaldía de Medellín
Secretaría de Educación

NIT. 811.042.295-8 DANE: 305001022232 CÓDIGO ICFES: 113431

Crucigrama: Elementos naturales y elementos Tecnológicos

Nombre: _____

Grado: _____ Fecha: _____



Horizontal

- 2. Objeto tecnológico que usamos para ver películas o jugar videojuegos.
- 5. Elemento natural que cae del cielo cuando llueve.
- 7. Elemento natural vital para beber y para que las plantas crezcan.
- 8. Material natural que se forma en el mar y usamos para cocinar.
- 9. Material natural que obtenemos de los árboles y usamos para hacer muebles o papel.
- 10. Producto tecnológico que nos ayuda a lavar la ropa.
- 11. Producto tecnológico que nos ayuda a movernos rápido, como un coche o una bicicleta. ¿qué nombre recibe?
- 13. Objeto tecnológico que usamos para hablar con personas que están lejos.

Vertical

- 12. Elemento natural que nos da luz y calor durante el día.
- 2. Material natural que encontramos en la tierra y usamos para construir casas.
- 4. Producto tecnológico que nos permite escribir y dibujar en una pantalla.
- 7. Elemento natural que respiramos y es invisible.
- 1. Objeto tecnológico que usamos para escuchar música.
- 6. Material natural que nos dan las ovejas para hacer ropa abrigada.
- 14. Objeto tecnológico que usamos para encender la luz en la oscuridad.
- 3. Producto tecnológico que nos permite guardar y organizar información en la escuela o en casa.