

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA		CÓDIGO: ED-F-27	VERSIÓN 3	
	PLAN DE APOYO			FECHA: 18-09-2020	
Área y/o Asignatura: Tecnología e informática.		Grado: 4	Periodo: Promoción anticipada por DESEMPEÑO BAJO		
Docente (s): Asanías Mosquera Quejada – Ángela María Pino.					
INDICADOR(ES) DE DESEMPEÑO:					
➤ Utiliza herramientas de información y comunicación para el desarrollo de diversas actividades y sustentar sus ideas.					
➤ Usa instructivos y manuales para guiarse en el manejo de artefactos.					
➤ Realiza de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado y unión de materiales para construir prototipos.					
➤ Investiga artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información.					
FECHA de presentación	ACTIVIDAD A REALIZAR				
15 al 26 de enero	Entrega del taller				
	Sustentación oral.				
	Sustentación escrita.				
OBSERVACIONES:					
➤ Presentar el taller en hojas de block, con pulcritud, orden y debe ser realizado a mano por el estudiante.					
➤ Estudiar el taller realizado para la debida sustentación el día que se le indique.					
El 100% de la nota, será repartida de la siguiente manera:					
Entrega del taller: 35%					
Sustentación oral: 30%					
Sustentación escrita: 35% para un total del 100% que contiene la nota.					
RESPONDE					

1. ¿Qué papel juegan los instructivos en la utilización y manejo de los artefactos?
2. ¿Qué diferencia hay entre productos tecnológicos y productos naturales? Pega ejemplos de estos en láminas o dibújalos.
3. ¿Qué son las TIC? Representa con ejemplos diversas actividades donde se empleen las TIC.

INVESTIGA Y RESPONDE:

4. ¿Qué son artefactos tecnológicos y cuáles son sus características?
5. ¿Cómo contribuyen los artefactos a la solución de problemas cotidianos?
6. Dibuja 3 artefactos tecnológicos modernos.
7. ¿Para usted cual es el artefacto más útil actualmente? ¿Por qué?
8. Escribe y dibuja tres artefactos antiguos que hoy han evolucionado
9. ¿Los artefactos cambian la forma de vida del hombre? si o no ¿por qué?
10. Elabora una sopa de letras sobre los artefactos.
11. ¿Qué es un diseño o prototipo?
12. Dibuja un prototipo o maqueta
13. ¿Para qué sirven las maquetas o prototipos?

Elabora un prototipo de parque recreativo