

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA</b>	CÓDIGO ED-F-35	VERSIÓN 2
	<b>Taller - Guía</b>	FECHA: 25-06-2020	

Marque el tipo de taller: Complementario Permiso\_\_Desescolarización\_\_Otro: Trabajo en casa Asignatura: Tecnología y Artística  
 Grado: 1° Fecha: Semana 5, 6, 7, 8 P3

Docente: Martha Lía Cano y Rosmira Zapata Pérez Nombre y Apellidos de estudiante:

**Propósito (indicador de desempeño):**

ARTÍSTICA. conceptual: reconoce a través de los sentidos diferentes objetos del entorno.

actitudinal: disfruta de la posibilidad de recrear y crear objetos

TECNOLOGIA. procedimental examina algún artefacto de su entorno para identificar su evolución, los materiales de construcción, la funcionalidad y su impacto en la vida del hombre.

**Pautas para la realización del taller:** Desarrollar el taller en el cuaderno de unidades integradas, tomar foto y subirlo a la plataforma Edmodo en la asignación correspondiente: Semana 5,6,7,8, los estudiantes que no pueden realizarlo por este medio deben realizarlo en hojas y entregarlo en secretaría de la institución, bien marcado.

**Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:** Se evalúa el taller teniendo en cuenta: letra del estudiante clara y legible, buena ortografía y orden en el desarrollo del mismo. Y gusto estético

Se dará 1 nota en ambas áreas por la presentación y desarrollo del taller completo en cada indicador. Se dará una nota en ciencias naturales por manejo de objetos en desuso.

**ACTIVIDADES:**

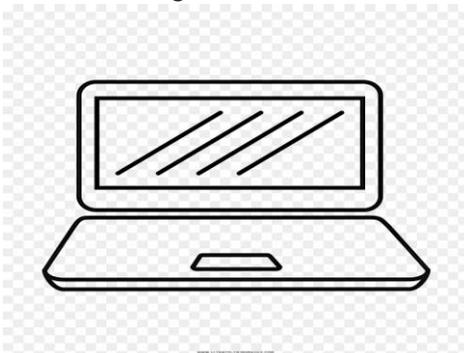
1. Exploración

Los **artefactos tecnológicos** son los dispositivos concebidos y creados por el hombre de manera deliberada para solventar necesidades o facilitar ciertas tareas, empleando para su construcción y funcionamiento las virtudes de la técnica y la ciencia.

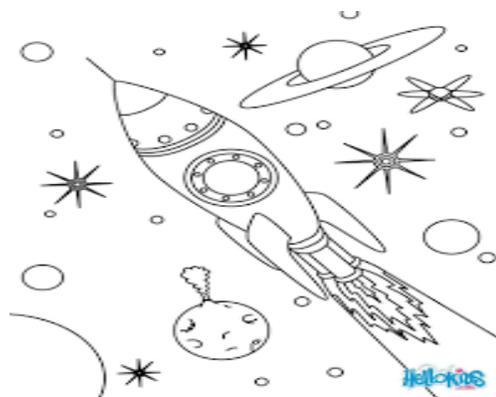
Entonces un **artefacto tecnológico** es cualquier obra manual realizada con un propósito o función técnica específica aplicando la tecnología. ... **Ejemplos:** Computadora, Teléfono, GPS, Televisión, Automóvil, Avión, Cohete, , por mencionar algunos

**EXPLORACION**

1. Observa las imágenes



COMPUTADOR



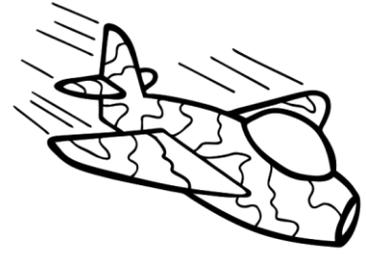
COHETE



GPS



RELOJ



AVION

2. Responde las siguientes preguntas, teniendo en cuenta las imágenes anteriores.

¿Qué artefactos encuentras en las anteriores imágenes?

¿cuál será el propósito con el cual fueron elaborados?

Con que materiales están hechos

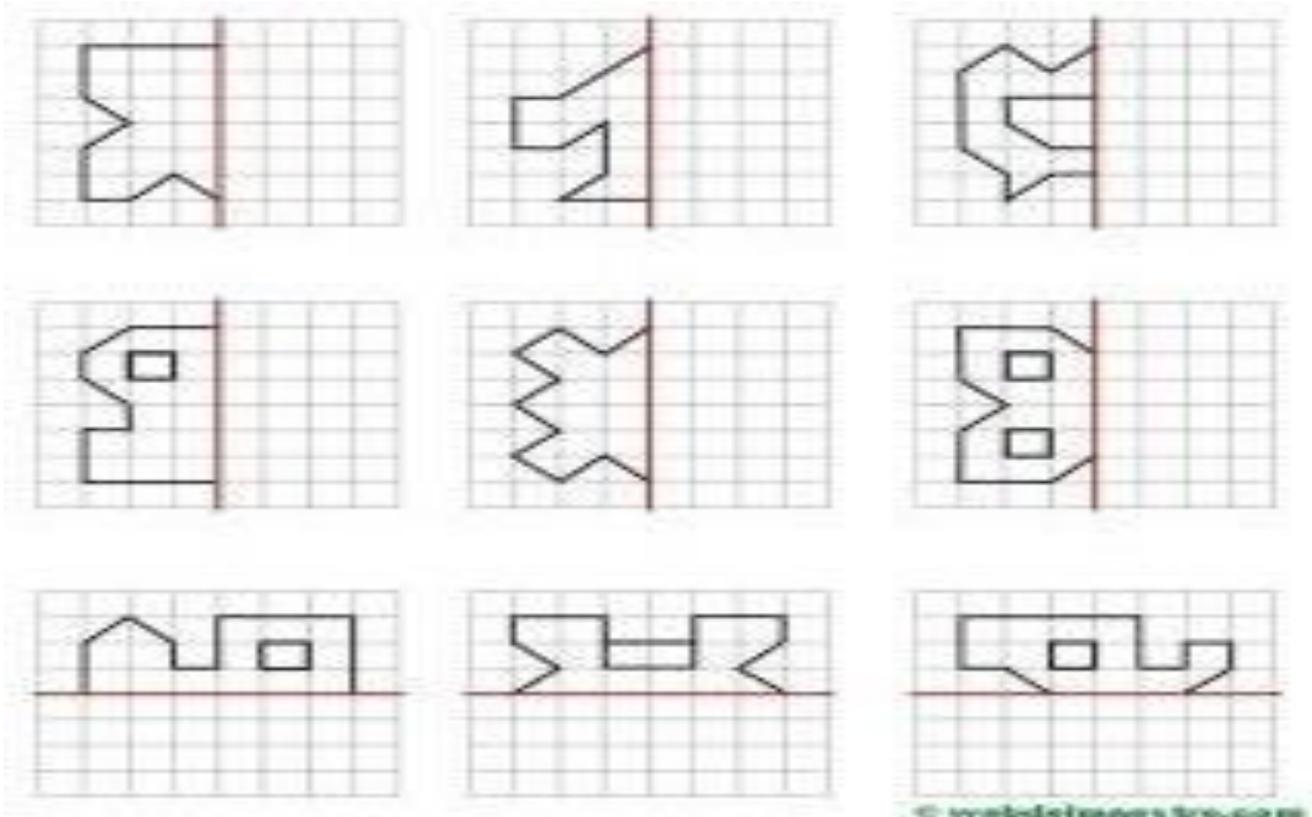
Responde en el cuaderno y sube las respuestas a edmodo

### TODOS PODEMOS CREAR

La **imaginación** es la capacidad de formar una imagen mental de algo que no es percibido por los sentidos. Es la capacidad de la mente para construir escenas mentales, objetos o eventos que no existen que no están presentes o que han sucedido en el pasado. La memoria es en realidad una manifestación de la **imaginación**.

### Estructuración

3. Usando los sentidos y tu imaginación vas completar las siguientes imágenes, cuenta los cuadros para completar, te debe quedar el otro lado igual a la muestra



4. Vamos a colorear los cinco sentidos que vamos a utilizar para la sopa de letras llenar.



## ARTEFACTOS

T	E	L	E	F	O	N	O	O	Y	V	P	I	S
V	E	N	T	I	L	A	D	O	R	O	D	V	Z
T	E	L	E	V	I	S	O	R	I	K	E	H	J
I	M	P	R	E	S	O	R	A	I	A	S	H	K
U	H	L	I	T	E	R	N	A	H	R	F	Y	
A	U	E	R	A	D	I	O	Z	C	F	I	M	R
E	B	I	C	I	C	L	E	T	A	P	Y	E	Q
P	L	A	N	C	H	A	R	M	Y	H	U	A	S
L	I	C	U	D	O	R	A	Q	L	R	A	D	J
M	I	M	E	M	O	R	I	A	D	L	M	Y	X
E	D	V	D	B	A	T	I	D	O	R	A	M	A
V	I	E	E	J	G	H	I	A	B	H	S	S	I
I	E	R	Y	C	L	A	V	A	D	O	R	A	B
R	N	C	D	C	O	M	P	U	T	A	D	O	R

LICUDORA  
 TELEFONO  
 IMPRESORA  
 LITERNA  
 RADIO

TELEVISOR  
 CD  
 BHS  
 VENTILADO  
 BAYADORA

BICICLETA  
 BATIDORA  
 PLANCHA  
 MEMORIA  
 COMPUTAD  
 OR

DVD

## Transferencia

5. En esta actividad tienes dos opciones

A. Dibujar y Colorear

B. Recortar y pegar algunos artefactos tecnológicos que agilizan los oficios de la casa


6. Para que desarrolles tu imaginación, creatividad y te diviertas en casa con la ayuda de tu cuidador vamos hacer un artefacto, Empleando los materiales que podemos reciclar que ya estén en des uso en nuestra casa, usa tus sentidos y exprésate libremente. Mira algunas creaciones. Es importante tener en cuenta la interacción con todos los elementos que vas a manipular. Estos son algunos ejemplos



