

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 1 de 6

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTE: Luisa Fernanda Ramírez Cañaverál		TECNICO CIENTIFICO	
CLEI: II	GRUPOS: 202 203	PERIODO: 2dos	CLASES: SEMANA 2
ÁMBITOS CONCEPTUALES		CONTENIDOS ESPECIFICOS:	
NÚMERO DE SESIONES:		FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN
		Sábado 30 de mayo	Sábado 5 de junio
PRESENCIALES:	VIRTUALES:	SEMANA:	SEMANA:
N/A		15	
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA			
¿Cómo la invención del hombre a logrado mejorar la calidad de vida?			
OBJETIVOS			
✓ Comprender, Describir, y aprender, los avances tecnológicos del mundo que han hecho la vida del ser humano más fácil			
INTRODUCCIÓN			
Teniendo en cuenta la emergencia actual del país por la situación de salud a raíz del virus COVID- 19 y de acuerdo con las medidas implementadas desde el Gobierno Nacional para hacer contingencia a esta problemática y así evitar el contagio masivo, se opta por la desescolarización de los estudiantes y se hace necesario plantear estrategias educativas de manera virtual para atender la población estudiantil. Es por eso, que desde el componente técnico científico se proponen una serie de actividades para que los estudiantes desarrollen desde sus hogares e interactúen con el docente a través de la virtualidad, permitiendo así la continuación del proceso académico que se venía realizando hasta el momento.			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 2 de 6

Los talleres con sus actividades desarrolladas deberán ser enviados al correo: luisaramirez@iehectorabadgomez.edu.co o por **medio de fotografías al washApp del grupo** con fecha máxima de entrega del 27 de abril, especificando el grado, grupo y nombre completo del estudiante.

RECUERDA: ¡CUIDARNOS, ES UN COMPROMISO DE TODOS, QUEDATE EN CASA!

COMPETENCIAS

- Comunicación, representa y modela.
- Planteamiento y resolución de problemas.
- Razonamiento y argumentación.

DESEMPEÑOS

SABER CONOCER Relaciona situaciones de la vida cotidiana con otras para darles solución

SABER HACER Resuelve problemas en situaciones como la que vive el país en este momento para aprender de ella y sacarle el mejor provecho.

SABER SER Cooperar y muestra solidaridad con sus compañeros trabajando constructivamente en equipo.

PRECONCEPTOS

Invento o invención (del latín *invenire*, "encontrar" -véase también inventio-) es un objeto, técnica o proceso que posee características novedosas y transformadoras. Sin embargo, algunas invenciones también representan una creación innovadora sin antecedentes en la ciencia o la tecnología que amplían los límites del conocimiento humano.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 3 de 6

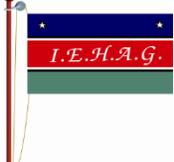
En ocasiones, se puede obtener protección legal por medio del registro de una patente, siempre que la invención sea realmente novedosa y no resulte obvia. El registro representa una concesión temporal por parte del Estado para la explotación de la patente, conformándose en la práctica un monopolio que limita la competencia. No obstante, dicho registro no necesariamente es indicativo de la autoría de la invención.

- ¿Qué es un invento?
- ¿Cuál es la importancia de inventar?
- ¿Qué características crees debe tener un inventor?

ACTIVIDADES CONCEPTUALIZACIÓN

ACTIVIDAD # 1

En la siguiente imagen se puede observar una línea de tiempo que va desde el año 3.500 antes de escrito hasta 1971, en la cual se observan los inventos más importantes de cada época, observa y realiza un escrito de mínimo 10 renglones donde expresas cual crees es el invento más importante de esa línea de tiempo y porque?

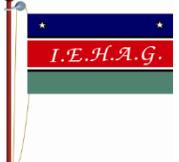
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL	Versión 01	Página 4 de 6	

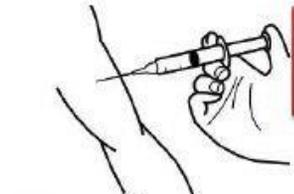
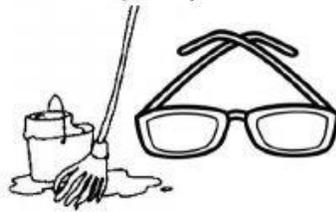
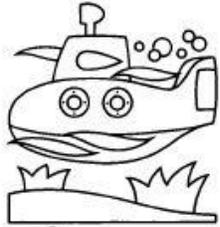
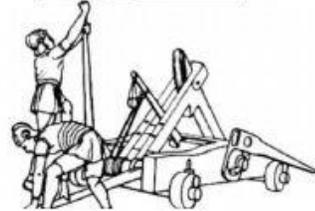


ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO Y APLICACIÓN DE LA TEMÁTICA.

ACTIVIDAD 2

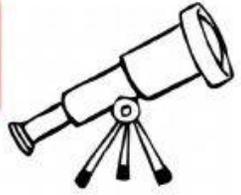
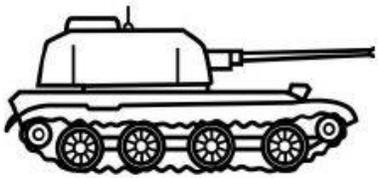
Realizo la siguiente sopa de letras en la cual debo buscar los nombres de 10 inventos de la historia y posteriormente busco en el diccionario las palabras que identifican o que definen a cada invento.

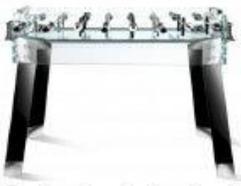
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 5 de 6

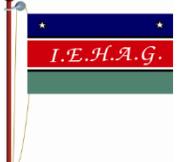







V	L	Q	J	T	V	H	F	R	E	G	O	N	A	S
Q	T	F	L	X	H	Y	W	N	T	A	N	C	Y	K
G	H	L	H	X	H	O	K	R	E	R	E	A	M	U
R	G	B	S	M	A	D	V	F	L	I	E	P	H	F
U	B	R	T	Y	V	R	X	S	E	N	D	N	R	K
A	G	T	W	R	Q	T	Q	U	S	I	E	O	S	X
A	E	Y	F	C	O	A	B	B	C	L	L	I	Y	T
N	G	A	Q	J	F	N	C	M	O	O	E	S	J	B
S	K	N	I	J	G	Q	S	A	P	B	U	I	U	A
Y	M	U	H	H	W	U	S	R	I	T	G	V	K	V
K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

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 6 de 6

ACTIVIDAD EVALUATIVA.

ACTIVIDAD 3

- 1- Realizo uno de los inventos del hombre en material reciclable ejemplo un TV, se puede elaborar con cajas de carton y vinilos.

FUENTES DE CONSULTA

https://www.google.com/search?q=sopa+de+letras+con+los+inventos+de+la+historia&source=lmns&bih=625&biw=1366&hl=es-419&ved=2ahUKewjUwaWCrKLpAhUrTDABHb1gA2cQ_AUoAHoECAEQAA