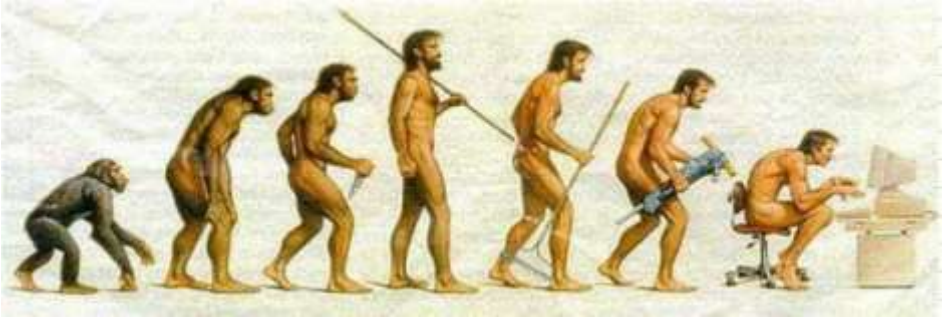
AREA/ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA **NIVEL:** BASICA SECUNDARIA **GRADO:** 6 **PERIODO:** UNO (1) **SEMANA: 3 y 4** **RESPONSABLE:** Adriana Esther Ortega Ávila	
COMPETENCIA	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades. (Naturaleza y evolución de la tecnología).
Tema: Historia y Evolución de los aparatos tecnológicos	
Fecha de Entrega: 8 de febrero 2021 – 19 de febrero 2021	
Contenidos • Historia y evolución de las tecnologías. • Tecnología en la Edad Media	
Indicadores de desempeño	• Identifico los principales hechos históricos que dieron inicio a la tecnología. • Reconozco las transformaciones más importantes que se han dado en la tecnología. • Clasifico las diferentes utilizadas por el hombre prehistorico y la utilización que le dio en los diferentes entornos donde vivió.
Recursos	• Cuaderno de 100 hojas (Rayado o cuadriculado) • Colores, Lapicero, Lápiz, Regla. • Computador o dispositivo móvil (Celular, tablet, portátil, etc.) • Conectividad (Wifi) • Plataforma virtual (Classroom)
Evaluación	• Actitudinal (Asis. Parti. Puntualidad, etc.) 15% • Seguimiento (Actividades, tareas, exposiciones, etc.). 35% • Martes de Prueba 15% • Pruebas Cortas 15% • Prueba de Periodo 15% • Autoevaluación 5%

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO
Resoluciones Deptales. 15814 de 30/10/2002 – 9495 de 3/12/200
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia

GUIA N°2: HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LAS TECNOLOGIAS SEMANAS (3 Y 4) PERIODO I
AREA: Tecnología e Informática.
GRUPO: 6°1 - 6°2 – 6°3
• **INDICADOR DE DESEMPEÑO:** Identifico los principales hechos históricos que dieron inicio a la tecnología.
RESPONSABLES: Adriana Esther Ortega Ávila.
OBSERVACIONES: • Ten presente que te van a entregar un correo electrónico institucional, el cual debes activar, luego de que lo actives, ese correo es el que vas a utilizar para la plataforma **CLASSROOM,** donde se compartirán los recursos educativos. • Realizar la lectura, que contiene el documento. • Desarrolle la actividad evaluativa muro digital que se encuentra en el documento, las indicaciones se darán en el encuentro virtual. • El documento de la actividad, lo puede descargar de la página web de la institución o por la plataforma Classroom. **La fecha límite para entregar el trabajo es el 19 de febrero del 2021 hasta las 12:00 del medio día.** • Realizar la lectura, que abarca que contiene el documento. • **Las actividades de deben enviar por ClassRoom.** • Desarrolle la actividad evaluativa que se encuentra en el documento. • La fecha límite para entregar el trabajo es el 19 de febrero del 2021 hasta las 12:00 del mediodía.

HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA (ORIGEN DE LA TECNOLOGIA)



La Evolución Tecnológica va mano a mano con la **Ciencia**, aunque ambas cosas son distintas:

- Los descubrimientos científicos engloban el conocimiento en sí mismo.
- La **Tecnología** aplica esos conocimientos para resolver una necesidad humana.

Se suele asociar tecnología con modernidad, pero realmente la actividad tecnológica, la curiosidad por modificar nuestro entorno para mejorar nuestras condiciones de vida, es algo tan viejo como la humanidad.

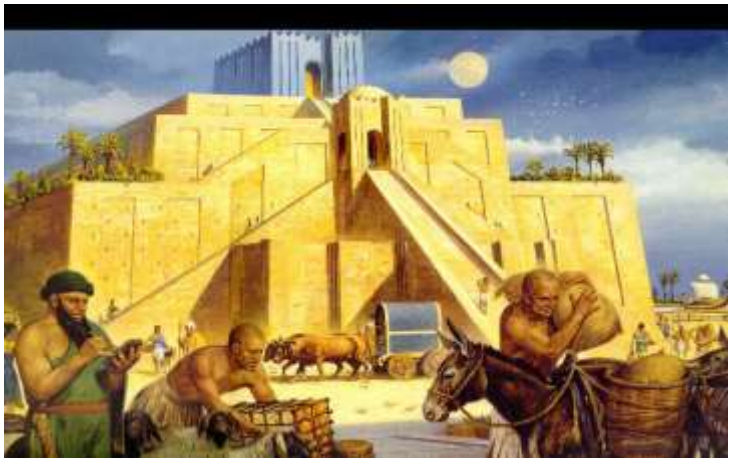
La Prehistoria.

Es el periodo de tiempo transcurrido desde la aparición del primer ser humano hasta la invención de la escritura, hace más de 5 000 años.

Los primeros hombres prehistóricos eran nómadas que se dedicaban a la caza y a la recolección de frutos. Sus avances tecnológicos estaban orientados a su supervivencia. La prehistoria se divide en tres etapas; **Paleolítico**, Mesolítico y **Neolítico**.

La **primera revolución tecnológica** se produjo hace unos 10.000 años, en el Neolítico, cuando los seres humanos pasaron de ser nómadas a sedentarios desarrollando las primeras técnicas agrícolas.

La Edad Antigua (3 000 a.C. - siglo V d.C.).



En **Mesopotamia**, los sumerios inventaron la escritura cuneiforme (aproximadamente en el año 3 000 a.C.) y en **Egipto**, **Imhotep** introduce la piedra natural en las construcciones.

En esta época aparecen las ciudades-estados en **Grecia** y los imperios territoriales (**Roma**).

Las aportaciones griegas fueron más científicas y filosóficas, mientras que los romanos se dedicaron más a la ingeniería tanto civil como militar.

Al final de este periodo, el **desarrollo tecnológico** decae, los historiadores lo atribuyen al esclavismo. Los esclavos son mano de obra barata por lo que

no es necesario producir innovaciones que faciliten las tareas manuales y repetitivas.

La Edad Media.

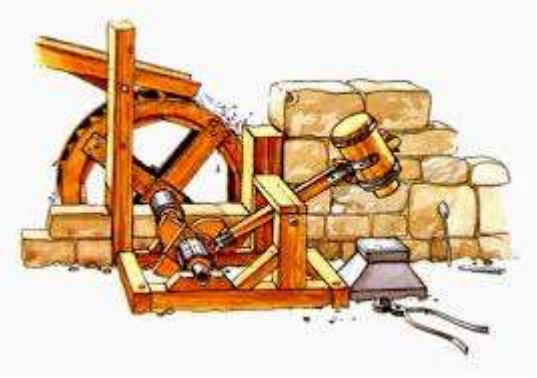
Este periodo comienza en Europa con las invasiones bárbaras terminando con la caída del Imperio Romano de Oriente (1453). Las innumerables guerras, epidemias, y preocupaciones por la supervivencia, provocaron el estancamiento tecnológico de Europa. Así, a nivel técnico, y al margen de la arquitectura (construcción de templos, monasterios y castillos) es un periodo poco fructífero (salvo para as civilizaciones árabes y china). En este sentido, los monjes de los monasterios desempeñaron un papel fundamental en lo relativo a la conservación del conocimiento acumulado en periodos anteriores. La mayoría de las innovaciones tecnológicas no son más que el perfeccionamiento de tecnologías de la época clásica (Grecia y Roma) o importadas del Islam o de Oriente.

OBJETOS TÉCNICOS Y TECNOLOGÍAS INCORPORADAS

- **El papel:** desarrollado en China en el s. II a.C. no llega a Europa hasta el s. XII introducido por los árabes. El uso del papel supuso la desaparición del pergamino como soporte de escritura, lo que propició la mejora de la calidad del grafismo y su conservación, revolucionando las técnicas y útiles empleados por los copistas.
- **La imprenta:** La técnica de impresión con bloques de madera ya era conocida por los chinos en el s. III a.C. El método era práctico sólo para la impresión de pocos ejemplares. **Johannes Gutenberg** desarrolló un método más durable, económico, capaz de realizar grandes tiradas, basado en tipos de metal fácilmente reemplazables (caracteres móviles).

Avances en la navegación: a finales de la Edad Media (s. XV) se introduce el empleo de la **brújula** en la navegación (inventado por los Chinos) basada en las propiedades magnéticas del imán natural o magnetita, conocido ya por los griegos. La brújula permitió la navegación fuera de la

vista de las costas. Los portugueses introdujeron mejoras como la **carabela** de casco estrecho y alargado, y las **velas latinas** y **redondas**, que facilitaban las maniobras.



TECNOLOGIA EN LA SOCIEDAD

Gracias a estos avances se ha logrado poner en comunicación a sectores de población muy distantes entre sí y que anteriormente no podían tener una relación tal y como la entendemos hoy. Además estas tecnologías no están sujetas a fronteras, lo que ha permitido una universalización de las relaciones y la información.

Hasta tal punto que las acciones que realizamos diariamente están, en determinadas ocasiones, condicionadas por sucesos que ocurren a miles de kilómetros de distancia, y esto no sería posible en caso de no existir estos avances, al no tener los medios para obtener esta información en el momento en el que está sucediendo. Por lo tanto, resulta fundamental contar con la información oportuna para tomar las mejores decisiones en el momento adecuado, ya que es evidente que las nuevas tecnologías constituyen un elemento indispensable y en continuo desarrollo dentro de cualquier empresa. No obstante, más presentes en las grandes empresas que en las medianas y pequeñas.

RUBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	Calificación 0,2	Calificación 0,4	Calificación 0,6	Calificación 0,8	Calificación 1,0
Asignación ClassRoom	El estudiante no envió el correo	El estudiante envió la información del correo electrónico incompleto	Envió la actividad incompleta.	El estudiante envió la actividad, pero falta contenido en la línea de tiempo	El estudiante envía su correo electrónico correcto, se identifica con su nombre completo, grado y grupo
Creatividad en la línea de tiempo	No se comunicó con el docente	Envía la activad incompleta	Presenta la actividad con algunos pequeños errores ortográficos.	Presenta la actividad, pero no utiliza la imagen dada.	Presenta la actividad completa con las indicaciones dadas.
Creatividad	No envió la actividad	No envió la actividad.	Envió la actividad, pero no describió algunos puntos de la grafica	La actividad fue enviada pero no registro su nombre completo en el título	La actividad muestra contenido completo y creatividad en el diseño
Tutoría Virtual	No se presentó al encuentro virtual.	No activo la cámara web durante el encuentro virtual	El perfil de la conexión tiene la foto del estudiante	Durante la reunión enciende la cámara y realiza preguntas	El estudiante activa la cámara para realizar preguntar y presentarse.
Puntualidad	No se comunicó con el docente.	Se presento en el encuentro virtual pero no envió la actividad.	Asistió al encuentro virtual, pero envió la actividad incompleta.	Asistió al encuentro virtual y envió la actividad al correo docente	Envió la actividad con todos los requerimientos establecido.

ACTIVIDAD CLASSROOM

Ver video: https://www.youtube.com/watch?v=c-6kNKtfQ-w

1. Realizar una línea de tiempo (objetos prehistóricos) en la identifiques las herramientas y años en que fueron creadas dichos objetos. Esta actividad la puedes realizar en cartulina o en hojas de block y enviar a la plataforma CLASSROOM.
   Nota: Puedes utilizar carteleras, hojas de bloc, colores, tijeras, lápiz entre otros elementos para crear la línea de tiempo.