



REPÚBLICA DE COLOMBIA

Departamento de Arauca

Institución Educativa

AGROPECUARIO MUNICIPAL

DANE: 381001002035 ICFES: 050302 NIT: 800170889-0

RESOLUCIÓN No 3071 DE 23 OCTUBRE DE 2023



DOCENTE

CLAUDIA AURORA MEDINA MENDOZA

ASIGNATURA: INFORMATICA

GRADO: SEGUNDO

Como surgen los inventos

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA

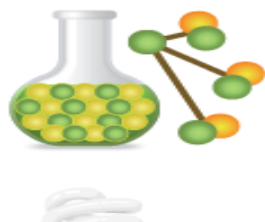
Querido estudiante en la presente guía pedagógica, encontraras una serie de actividades que te ayudaran a recordar lo que trabajaste durante el este segundo periodo en el área de castellano. No olvides que debes realizar las actividades sobre esta guía, con una excelente presentación y la mejor letra posible. Ten presente que, aunque no vas a ir al colegio, debes entregar la evidencia de lo que has trabajado cuando regreses al colegio.

A. LO QUE SABEMOS

¿Alguna vez te has puesto a pensar qué hay detrás de una invención?, ¿cómo surge una invención?

Ven y entérate cómo puedes convertirte en un inventor.

Un invento surge como respuesta a una necesidad. A continuación, aparecen cinco inventos que cambiaron las condiciones de vida de las personas, frente a cada uno escribe qué necesidad resolvieron:



Invento	Necesidad
El teléfono	
La bombilla eléctrica	
El automóvil	
El computador	
La televisión	

Para resolver una misma necesidad, el ser humano ha inventado diferentes artefactos; por ejemplo, para ir de un lugar a otro tenemos: patinetas, patines, bicicletas, motocicletas, automóviles, aviones, entre otros.

Identifica y escribe en tu cuaderno dos necesidades más que hayan sido resueltas con varios inventos, como los mencionados anteriormente.

B. APRENDAMOS ALGO NUEVO

¿Qué hay detrás de una invención?



REPÚBLICA DE COLOMBIA

Departamento de Arauca

Institución Educativa

AGROPECUARIO MUNICIPAL

DANE: 381001002035 ICFES: 050302 NIT: 800170889-0

RESOLUCIÓN No 3071 DE 23 OCTUBRE DE 2023



- ◆ El interés por resolver una necesidad o problema.
- ◆ La búsqueda de información.
- ◆ La experimentación para encontrar una solución.
- ◆ El diseño y la construcción de modelos o prototipos.
- ◆ La prueba de funcionamiento de los modelos elaborados.
- ◆ La elección de la mejor solución.
- ◆ La producción del artefacto, sistema o proceso.

C. EJERCITEMOS LO APRENDIDO

Un inquieto inventor ha diseñado la máquina que se muestra en la imagen. Responde en tu cuaderno las siguientes preguntas, teniendo en cuenta esta invención.



Contesta las siguientes preguntas teniendo presente que es sobre la observación y análisis imaginario de la imagen.

1. ¿Qué problema resuelve?
2. ¿Qué elementos forman esta máquina?
3. ¿Cómo funciona?
4. ¿Es práctica para la labor que desempeña?
5. ¿Es fácil de construir?



REPÚBLICA DE COLOMBIA
Departamento de Arauca
Institución Educativa
AGROPECUARIO MUNICIPAL
DANE: 381001002035 ICFES: 050302 NIT: 800170889-0
RESOLUCIÓN No 3071 DE 23 OCTUBRE DE 2023



D. APLIQUEMOS LO APRENDIDO.

Investiga sobre un artefacto que ha sido importante para el ser humano, describe que función presta, y pega una imagen de ese artefacto o dibújalo.

EVALUACION:

El proceso de verificación de aprendizajes, se realizará al reestablecer el proceso académico de forma presencial, por lo tanto, **NO** es necesario enviar imágenes, videos o demás formatos al docente titular de la asignatura.

FIRMA DEL DOCENTE: _____

FIRMA DEL COORDINADOR: _____