EDUCACION TECNOLOGICA

Curso: 1° Año C.B.

ACTIVIDAD VIRTUAL Nº. 1

Docentes responsables:

- **Esquivel. Cristina. 1° "A"**
  https://classroom.google.com/c/MzIzNzA3MDgxNzk5?cjc=mu2zfgm
- **1 ° "B" Sin docente**

- **Gomila, Eliana. 1° "C"**
  https://classroom.google.com/c/MzIzNzA1OTE5MzUw?cjc=6nkicj2
- **Norte Andrea, 1° "D"**
  https://classroom.google.com/c/MzIyNTIxNDM4NDQ3?cjc=n42rspc
- **Reina, Georgina. 1° "E"**
  https://classroom.google.com/c/MzIzNzA1OTE5NTEx?cjc=sfi5xnx

Querido estudiante:

Es un año complejo y lleno de desafíos. Un año donde la asistencia a la escuela está postergada por la pandemia y donde la salud se convirtió en prioridad, cuidarnos y cuidarlos es lo esencial.

No tuvimos la oportunidad de conocernos, lo vamos hacer de modo digital y poniendo mucho de ambas partes (Uds. y nosotros).

Trataremos de enviar material para que puedan desarrollar actividades, esperamos que pronto nos podemos conocer y aprender a través de la convivencia en el aula.

En la carta enviada le mencionamos ciertas recomendaciones para que ustedes puedan enviar sus actividades y lograr con "éxito" el presente año lectivo. Le recordamos algunas de ellas:

- **Apellido y Nombre. Curso y sección.**
- **Claridad en las fotos (no borrosas y en posición vertical)**
- **Orientación vertical de las fotos.**
- **Enumeración para indicar el desarrollo de la actividad, por ejemplo: foto 1, foto2**
- **Estar escrita en lapicera, no en lápiz**.

ACTIVIDAD Nº 1

¿Acaso alguna vez te pusiste a pensar qué es la Tecnología?

La **Educación Tecnológica** es una disciplina que te permite comprender cómo se relaciona todo el mundo de lo artificial, de lo construido por los seres humanos, con el objetivo de mejorar las condiciones de vida de las personas.

La **Tecnología** es una actividad social, realizada por las personas, que responde a las **necesidades** y **demandas** de los seres humanos, mediante el diseño, producción y distribución de los **productos tecnológicos**.

Mundo Natural *VS* *Mundo Artificial*

Mundo Natural	Mundo Artificial
Es aquel creado por la naturaleza, compuesto por los animales, la tierra, los ríos, los mares, las plantas, las montañas, etc.	Es aquel que las personas han ido creando para mejorar su calidad de vida, utilizando el mundo natural, por ejemplo: casa, avión, celular, lapicera, tenedor, etc.

Así, gracias a la Tecnología se crea el MUNDO ARTIFICIAL.

A través de Actividad tecnológica podemos dar solución a los **problemas** que se nos presentan a diario, inventando y creando **productos**

tecnológicos que satisfacen nuestras **necesidades** y deseos, para poder sobrevivir y mejorar la calidad de vida.

NECESIDADES:

Pero… ¿Qué es una necesidad?

Una necesidad es una carencia, la falta de algo

La tecnología nace Para satisfacer nuestras necesidades y deseos!

CLASIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES:

A aquellas necesidades que son esenciales para nuestra *subsistencia*, las denominamos BÁSICAS o PRIMARIAS. Por ejemplo: alimentación. Y a las que son necesarias para nuestro *espíritu*, para mejorar nuestra *calidad de vida,* las denominamos CULTURALES o SECUNDARIAS. Por ejemplo: confort, trabajo.

¡Ahora a trabajar!!!!!

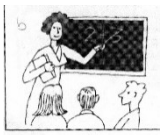
ACTIVIDADES:

1) **Observa** estas imágenes y **responde ¿Cuándo crees que nació la TECNOLOGÍA? Justifica** (Por qué crees que fue así) tu respuesta.

RESPUESTA:

2) Observa las siguientes imágenes. **Nombra** a qué necesidad hace referencia e **indica** si es **básica** o **cultural**:

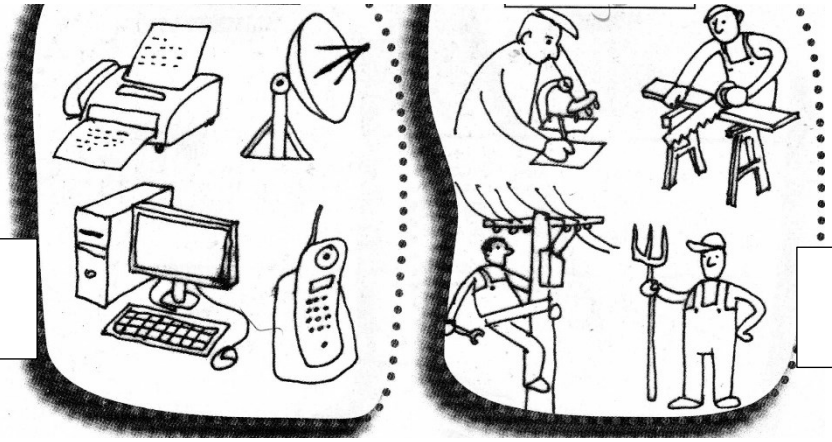
	Necesidad	Tipo

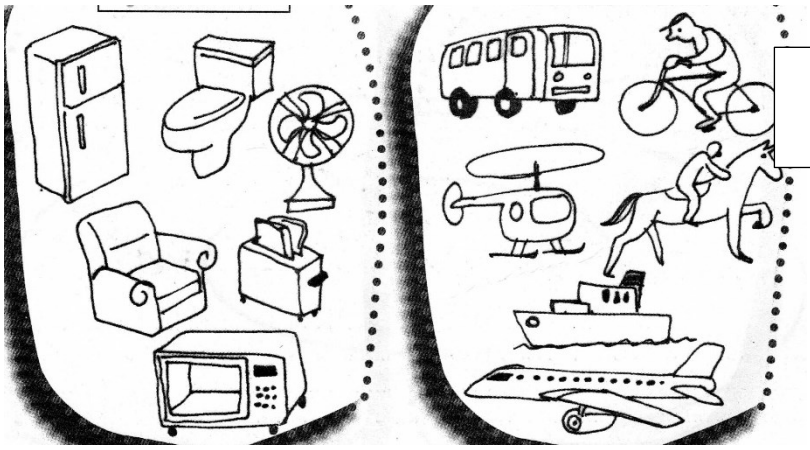
		

3) N**ombra** 4 **objetos** que satisfagan las siguientes necesidades, **indicando** si dichos objetos son **naturales** o **artificiales**:

NECESIDAD	VIVIENDA	VESTIMENTA	SALUD	ALIMENTACIÓN
OBJETOS	CUEVA (natural)			

4) Observa lo siguientes grupos de imágenes e **indica, escribiéndolo** en el recuadro, a qué necesidad hace referencia cada uno, y **clasifícala.**





Fecha para consultas: día y hora del encuentro vía meet o zoom, que cada docente informara a sus respectivos preceptores.

Fecha de entrega de la actividad resuelta: **del 3 al 7 de mayo.**

Medio de contacto para la Entrega de la Actividad resuelta:

1. Aula virtual Classroom, código de acceso que figura en el encabezado.
2. Conexión por Google Meet con fechas aproximadas del 26 al 30 de abril o