	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ROBLEDO **PLAN DE APOYO**	CÓDIGO: ED-F-09	VERSIÓN: 1
		FECHA:07-01-2014 Página 1 de 1	

ÁREA/ASIGNATURA: TECNOLOGIA

GRADO: Tercero GRUPOS: 3-1, 3-2

DOCENTE: Rubi Luna, Carmen Barrientos

PERÍODO: 1°

ESTUDIANTE: _____ GRUPO:_____

1. INDICADORES DE DESEMPEÑO A RECUPERAR:

1. Descripción de artefactos de hoy y de épocas pasadas para establecer diferencias y semejanzas
2. Ilustración con escritos, dibujos o recortes las diferentes dimensiones de su proyecto de vida
3. Observación y registro de experiencias sencillas utilizando diferentes representaciones

2. ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1.

Realizar la siguiente sopa de letras la cual contiene artefactos tecnológicos

HERRAMIENTAS ANTIGUAS Y ACTUAL

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

AGUJA
CAMARA
CELULAR
COLMILLOS
COMPUTADOR
CUCHARA
FLECHAS
FOGON
FUEGO
LANZA
MAQUINAS
MARTILLO
MAZO
PALA
PALO
PIEDRA
PIELES
PLANCHA
TELEVISOR
VASIJAS

kokolikoko.com

ACTIVIDAD 2

1. Leer detenidamente el siguiente concepto del trueque

El trueque es el intercambio de bienes materiales o de servicios por otros objetos o servicios sin la utilización de monedas o billetes

2. Pídele a un adulto en tu casa que hagan trueque.

Deben tener por lo menos de a 3 objetos e intercambiarlos.

2. Escribe que experiencia tuviste de este juego
3. Resuelve las siguientes preguntas:

¿Cuál son tus fortalezas como persona?
¿En qué consideras que debes mejorar?
¿Te consideras una persona solidaria con los demás?

ACTIVIDAD 3

La tecnología es un medio que ha ayudado a disminuir los impactos ambientales por medio de las energías limpias; es decir por medio de paneles solares que ayudan a capturar la energía solar, con sistemas ahorradores del agua, de energía como las lámparas led, etc.

Dibuja artefactos tecnológicos que hayan en tu casa y que ayuden al medio ambiente. Escribe que usos se les da.