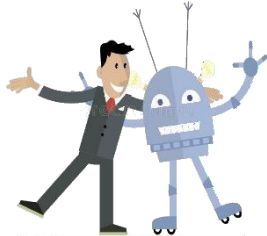


	COLEGIO AQUILEO PARA		
	Jornada Nocturna		
	GUIA		

ANO ESCOLAR	2025				
NIVEL	CICLO 2	PERIODO	1P	2P	3P
DIMENSION / AREA	Tecnología e informática	GRADO	4-5	GRUPOS	1.2.3.4.5.6
MAESTRO(A)	LADY CAROLINA CEDENO				

GUIA APR.No.001-TEC. E INFORMTICA 3														
APRENDIZAJE		X	TALLER			LABORATORIO			APLICACION			CAMPO		
CÓDIGO		COMPETENCIA(S)												
		LOGRO			Señalo las ventajas y desventajas que existen entre artefactos analógicos y digitales, presentes y pasados, que me ayudan a acceder, almacenar y producir información y comunicarme con otras personas.									
ORIENTACIONES		Las actividades que desarrollaremos en esta guía nos permitirán fortalecer nuestro aprendizaje sobre la tecnología analógica y digital, identificar artefactos que pueden facilitar nuestras actividades diarias.												

AMBIENTE DE APRENDIZAJE:



Los seres humanos utilizamos multitud de objetos y dispositivos de forma cotidiana: el despertador que nos ayuda a despertarnos, el microondas para calentar el desayuno, el cepillo de dientes para asearnos, la ropa con la que nos vestimos, la silla donde nos sentamos, el autobús, los edificios, los ordenadores, etc.

Todos estos objetos que nos facilitan la vida diaria han surgido del ingenio e inventiva del ser humano. A la ciencia encargada de idear y construir objetos que solucionan las necesidades o problemas del ser humano se le llama **Tecnología**.

Los avances tecnológicos han sido tan notables que, incluso, han modificado nuestra forma de vivir, comunicarnos y relacionarnos.

IDENTIFICANDO ARTEFACTOS ANALÓGICOS Y DIGITALES QUE SATISFACEN MIS NECESIDADES COTIDIANAS

¿QUÉ SON ARTEFACTOS ANALOGICOS?



El **tocadiscos** es un artefacto analógico, creado para reproducir música.



El **telefono** fue creado originalmente para cumplir la función de comunicación a larga distancia.



¿QUÉ SON ARTEFACTOS DIGITALES?

Los artefactos digitales son aquellos que evolucionaron a través del tiempo, tomando inventos ya creados para generar una mejor calidad y más funciones disponibles.

Celular: Creado con la función de llamadas, música, entretenimiento, fuentes de información y telecomunicación.

MP3: Un avanzado artefacto con la función de reproducir música con una buena calidad de audio y comodidad al pasar de una canción a otra.



Otros ejemplos ARTEFACTOS ANALOGICOS



1. Relacione los siguientes artefactos según corresponda en analógicos y digitales:

- Fotografía digital
- Celulares antiguos
- Video juegos
- Aspiradora digital
- Impresora digital
- Casete
- Radio
- Teléfono
- o

ANALOGICOS

DIGITALES

2. Dibuje un reloj análogo y un reloj digital, escriba las diferencias que encuentre.

3. Trabaje en su cuaderno.
Consulte y dibuje 7 artefactos de uso cotidiano análogos y digitales, realice una pequeña descripción de cada uno.

REFERENCIAS:
<https://tecnologiaeinformaticapjg.jimdofree.com/tecnologia/sexta/actividad-1/>
<https://edtk.co/p/3254>
