

Aporte de los cavernícolas a la tecnología

Grado sugerido: Segundo

Carlos Alfonso Toquica Munoz

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: carlosatoquica@gmail.com

GUÍA APORTES DE LOS CAVERNICOLAS A LA TECNOLOGÍA

Durante el desarrollo de la actividad cada uno de ustedes viajará a través del tiempo para conocer el origen de algunos artefactos que utilizamos hoy en día, tales como la estufa, el lavadero, la lanza, las armas, los medios de transporte, entre otros.

Aprendizajes esperados	Reconocer la evolución de la tecnología desde la prehistoria y los aportes realizados por el pensamiento computacional para que el hombre pueda realizar diferentes tareas mejorando su calidad de vida.
Duración	120 minutos
Materiales Requeridos	lápiz Colores Cuaderno Pegamento Material reutilizable (cartón, retazos de tela, otros) Tijeras Papel reynolds
Actividades para desarrollar	<p>Actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Preguntar a los niños: ¿cómo vivían las personas hace muchos años, cuando no había casas, automóviles, calles, aviones, entre otros?2. Presentar a los niños y niñas imágenes o videos que evidencien la forma en que se realizaban algunas tareas en la prehistoria, tales como cocinar, lavar, adquirir los alimentos, entre otros.3. Realizar una lluvia de ideas de posibles artefactos modernos que hayan surgido de la forma de realizar las tareas cotidianas de la prehistoria.4. Resolver en equipos de tres o cuatro estudiantes el siguiente problema y representarlo en una maqueta con material reutilizable. Un científico loco ha inventado una máquina del tiempo y los niños curiosos de este grupo han querido verificar su funcionamiento y han sido llevados muchos años atrás, donde no había estufa, lavadora... (mencionar los artefactos que surgieron en la lluvia de ideas), allí deben sobrevivir cocinando, lavando la ropa, vestirse, dormir, descansar protegerse de la lluvia, del frío y muchas cosas más. Además, deben esperar

	<p>hasta que el inventor logre traerlos de vuelta al presente. ¿Cómo podrán sobrevivir?</p> <p>5. Socializar el trabajo con los compañeros</p>
Adaptaciones	<p>Es posible conseguir o descargar videos con anterioridad de la época de la prehistoria en donde se observe la forma en que vivían los cavernícolas.</p> <p>La guía puede ser aplicada en contextos rurales y urbanos. Sería bueno comparar resultados.</p> <p>La población con discapacidad visual podría trabajar con otros materiales (plastilina, greda).</p> <p>El maestro puede realizar un video con las soluciones del problema que presentan los estudiantes y presentarla al grupo. (Es un ejercicio genial y motiva a los estudiantes a seguir realizando este tipo de actividades)</p>
Referencias	