



Sociales

4.º de Primaria

Los inventos que cambiaron la vida

Enganchan mucho y se quedan en una lista de nombres. Lo interesante es qué cambió después.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un **invento** es algo nuevo que alguien crea y que **antes no existía**. Los que de verdad importan no son los más llamativos: son los que **cambiaron cómo vivía la gente**. **Algunos inventos y qué cambiaron:** **La rueda** → transportar cosas pesadas sin arrastrarlas. **La escritura** → guardar información y transmitirla sin estar delante. Con ella empieza la Historia. **La imprenta** (Gutenberg, siglo XV) → los libros dejaron de copiarse a mano: se abarataron y **mucha más gente pudo leer**. **La máquina de vapor** (siglo XVIII) → fábricas, trenes y barcos que no dependían del viento ni de los animales. **La electricidad** (siglo XIX) → luz por la noche, y después casi todo lo demás. **El teléfono** → hablar con alguien que está lejos. **El automóvil** → moverse por cuenta propia. **Las vacunas y los antibióticos** → enfermedades que mataban dejaron de matar. **El avión** → cruzar el mundo en horas. **Internet** → acceder a la información y comunicarse desde cualquier sitio.

Trucos

No memorices nombres y fechas: **fíjate en qué se podía hacer después que antes no se podía**. De la **imprenta** no importa la fecha: importa que antes un libro costaba **meses de trabajo** de un copista y valía una fortuna, y después se hacían cientos. Por eso la gente empezó a aprender a leer. De la **electricidad** no importa quién la descubrió: importa que **la noche dejó de ser un obstáculo**. Antes, al ponerse el sol se acababa casi todo. Y hay una idea que conviene entender: **los inventos casi nunca son de una sola persona**. Suelen ser la mejora de algo que ya existía, hecha por muchas personas a lo largo de años. Decir «Gutenberg inventó la imprenta» es un resumen: había imprentas en China antes, y él mejoró el sistema de tipos móviles. Otra cosa que sorprende: **un invento cambia cosas que nadie esperaba**. El automóvil no solo sirvió para viajar: cambió cómo son las ciudades, dónde vive la gente y cuánto tiempo pasamos yendo al trabajo. Para el adulto. Ante cualquier invento, la pregunta más productiva es «¿qué se hacía antes en su lugar?». Contestarla obliga a imaginar el mundo sin él, que es la única forma de valorarlo.

1. ¿Qué es un invento? Contesta.



2. Une cada invento con lo que cambió.

imprensa · electricidad · avión · vacunas
cruzar el mundo en horas — muchos libros baratos — luz por la noche —
enfermedades que dejan de matar

3. ¿Qué se hacía antes? Contesta.

Antes de la imprenta, los libros se _____
Antes de la electricidad, por la noche se usaba _____
Antes del automóvil, se viajaba en _____
Antes del teléfono, para dar una noticia lejos había que _____

4. Ordena estos inventos del más antiguo al más moderno.

avión · rueda · imprenta · internet · máquina de vapor

_____ ' _____ ' _____ ' _____ ' _____

_____ ' _____

5. Contesta.

¿Qué invento marca el paso de la Prehistoria a la Historia? _____
¿Por qué? _____

6. Consecuencias inesperadas. Piensa.

El automóvil sirve para viajar. Escribe **dos cosas más** que cambió.
_____ y _____

7. ¿De una sola persona? Razona.

¿Los inventos suelen ser obra de una sola persona? _____
Explica por qué: _____

8. El más importante. Elige y defiende.

Si tuvieras que elegir **el invento más importante** de la lista, ¿cuál sería?

Escribe **dos razones**:

a) _____

b) _____

9. Imagina un día sin él. Elige uno de estos y cuéntalo en tres líneas: electricidad · rueda · escritura



10. Verdadero o falso.

La imprenta hizo los libros más caros. ____

Antes de la electricidad se usaban velas y lámparas de aceite. ____

La rueda es más moderna que el avión. ____

Un invento solo cambia aquello para lo que se hizo. ____

El reto

1. El museo de tu casa. Busca **cinco objetos** de tu casa que sean inventos. De cada uno escribe: **¿Para qué sirve?** · **¿Qué se hacía antes en su lugar?** · **¿Podrías vivir sin él?** **2. La entrevista.** Pregunta a alguien mayor **qué invento apareció durante su vida** y cómo cambió las cosas. Puede ser la televisión, la lavadora, el móvil o internet. Apunta lo que te cuente. **3. Tu invento.** Piensa en un **problema real** de tu día a día: algo que se pierde, algo que cuesta hacer, algo que se olvida. Inventa algo que lo resuelva. Dibújalo y explica: **qué problema resuelve, cómo funciona y qué cambiaría** si existiera. Y contesta a lo difícil: el automóvil trajo cosas buenas y también atascos y contaminación. **¿Todos los inventos son buenos? ¿Quién decide si merece la pena?**



Solucionario

Ejercicio 1: un invento es **algo nuevo que alguien crea y que antes no existía**, y que sirve para resolver un problema o hacer algo mejor. Ejercicio 2: imprenta — **muchos libros baratos** · electricidad — **luz por la noche** · avión — **cruzar el mundo en horas** · vacunas — **enfermedades que dejan de matar**. Ejercicio 3: antes de la imprenta los libros se **copiaban a mano**, uno por uno · por la noche se usaban **velas, antorchas o lámparas de aceite** · se viajaba **a pie, a caballo o en carro** · para dar una noticia lejos había que **enviar una carta** con alguien y esperar semanas. Ejercicio 4: **rueda, imprenta, máquina de vapor, avión, internet**. Ejercicio 5: la **escritura** · porque la Historia se estudia con **documentos escritos**: antes de ella no hay textos que leer, y por eso esa etapa se llama Prehistoria. Ejercicio 6: respuesta abierta. Cambió también **cómo son las ciudades** —calles anchas, aparcamientos, carreteras—, **dónde vive la gente** —barrios y pueblos lejos del trabajo—, el **turismo**, el **comercio** y también trajo **atascos, accidentes y contaminación**. Ejercicio 7: **no** suelen serlo · porque casi todos son la **mejora de algo que ya existía**, hecha por muchas personas a lo largo de años. Poner un solo nombre es un resumen cómodo, pero incompleto. Ejercicio 8: respuesta abierta con dos razones. Se valora que las razones hablen de **qué permitió hacer** y no solo de que sea útil. Ejercicio 9: relato libre. Se comprueba que imagine consecuencias **concretas**: sin electricidad, no hay luz, ni nevera, ni pantallas; sin rueda, no hay coches, ni carros, ni maletas con ruedas; sin escritura, no hay libros, ni carteles, ni mensajes. Ejercicio 10: **falso**, los abarató · **verdadero** · **falso**, la rueda es muchísimo más antigua · **falso**, casi siempre cambia otras cosas que nadie esperaba. El reto: investigación e invención propia. En el invento propio se valora sobre todo que **el problema sea real** y que la explicación diga **qué cambiaría**, no solo cómo es el aparato. Y sobre la última pregunta: **no todos los inventos son solo buenos**; casi todos traen ventajas e inconvenientes a la vez. Quién decide si merece la pena es **la sociedad**, con leyes, normas y decisiones colectivas: por eso hay límites de velocidad, normas de contaminación y zonas peatonales. Se da por conseguido si analiza cinco objetos y propone un invento con su problema bien definido.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Define qué es un invento. C [] EP [] NC []
2. Relaciona cada invento con lo que cambió. C [] EP [] NC []
3. Explica qué se hacía antes de cada uno. C [] EP [] NC []
4. Ordena inventos cronológicamente. C [] EP [] NC []



5. Identifica consecuencias inesperadas. C [] EP [] NC []
6. Sabe que un invento no es obra de uno solo. C [] EP [] NC []
7. Valora ventajas e inconvenientes. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. El 3 es la pregunta que salva este tema de la lista de nombres. Saber **qué se hacía antes** es lo único que permite valorar un invento; sin eso, la imprenta es solo una fecha. El 5 introduce una idea potente para 4.º: las cosas tienen efectos que nadie planeó. El automóvil rediseñó las ciudades, y eso no estaba en la cabeza de quien lo construyó. El 7 evita el entusiasmo simple. Los inventos no son buenos ni malos por sí mismos, y decidir cómo se usan es una decisión colectiva.