



CLASE POR CONTINGENCIA SANITARIA COVID-19

Asignatura	Tecnología
Curso	1°
Docente de Asignatura	Eduardo Esteban Romero Escudero
Semana de cobertura	25 al 29 de Mayo de 2020
Objetivo/s de aprendizaje tratados	OA1: Crear diseños de objetos tecnológicos, a partir de sus propias experiencias y representando sus ideas, a través de dibujo a mano alzada o modelos concretos, y con orientación del profesor.
Objetivo de la sesión de trabajo	Objetivo Semanal: Idear, dibujar una solución tecnológica que responda a una problemática de fantasía planteada por el profesor
Fecha de entrega productos de la sesión	29 de mayo de 2020

Nota importante: Recordar que ahora cada estudiante podrá cargar el producto de su trabajo en una carpeta personalizada en una nube virtual. esta nube virtual se llama Google Drive Y si usted cuenta con una dirección de correo electrónico en gmail puede escribirme un correo identificando el nombre del alumno y el curso a mi correo institucional eduardo.romero@colegio-manuelrodriguez.cl Así yo podré enviarles por correo electrónico también, una invitación a ser parte de la carpeta del estudiante, y usted podrá cargar archivos que quizás en algún momento van a representar una complicación por el tamaño de este. Google Drive admite el subir archivos de mayor peso.



Cada persona que tenga una cuenta de correo electrónico en gmail tiene derecho a una capacidad de almacenamiento de 15 gigabytes en Google Drive probablemente los teléfonos con sistema operativo Android vengán con la aplicación ya instalada, de no ser así, se tiene que descargar de la App Store. **En definitiva usted me ayudará a construir la carpeta de tareas en una nube virtual para su pupil@, Le invito.**

Descripción de actividades de la sesión		
<p>INTRODUCCIÓN AL TEMA: Papitos y Mamitas: Iniciando el estudio de la unidad 2 en la asignatura de Tecnología les quiero llevar a una pequeña reflexión: “Se llama solución tecnológica a todos y cada uno de los objetos (por muy pequeños e insignificantes que sean), en los que el hombre ha puesto su mano en la búsqueda de solucionar un problema o necesidad. Desde que el hombre liberó sus manos y pudo manipular objetos, comenzó a construir soluciones para hacer su vida más fácil. Hoy, el hombre prácticamente lo ha inventado todo y ha solucionado prácticamente todos los problemas tecnológicos, por ende, hoy el hombre inventa soluciones que aún no son necesarias y en definitiva, debe crear e inventar las necesidades. Por un lado la tecnología que inventa, debe ser rápidamente reemplazada para que el mercado tecnológico siga teniendo vida, pero por otro lado, genera montañas de tecnología aun útil pero OBSOLETA, lo que nos abre al estudio de un fenómeno denominado “OBSOLESCENCIA PROGRAMADA”. (La otra vida útil de los objetos) Según lo anterior, comenzamos el estudio de esta unidad jugando a inventar en la Fantasía, por ello, plantearé un problema de fantasía o imaginario, para que los niños, desde su imaginación, inventen o creen una solución tecnológica de fantasía, es decir, sólo la idea y sin especificaciones técnicas. Vamos entonces a la actividad!!</p>		
FASE	DESCRIPCIÓN	RECURSOS



INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepara el espacio adecuado y tu material de trabajo óptimo para el desarrollo de tu actividad. 2. Observa atentamente la clase grabada que ha sido preparada para una mayor comprensión. Reprodúcela las veces que estimes conveniente. Obtén acceso a él, directamente debajo de la zona de descarga de las guías del curso en: http://www.colegio-manuelrodriguez.cl/D-20/index.php/cormun-estudia y seleccionando el curso y semana de trabajo respectiva. Otra forma es visitando el canal de youtube del colegio en el siguiente link https://www.youtube.com/channel/UCoVLT5Ti7qzXTg9njWTpeWQ e ingresando a la lista de reproducción respectiva de cada curso y semana... 3. Revisa también el material en power point preparado para la clase videograbada y que acompaña tus actividades... 	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Computador • Conexión a Internet • Youtube
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lea (texto aquí), cuente o muestre el audio y video del microcuento que acompaña la motivación de la clase al/la estudiante. 2. Invítela/o a reflexionar en una manera u objeto con el cual podríamos solucionar el problema que manifiesta el protagonista del cuento. (las soluciones pueden ser muy sencillas o extrañas o muy sofisticadas en la cabeza de los niños, dejémoslos volar ya que solo deberán dibujar) 3. Inspírelo a ser una especie de héroe que solo él/ella sabe cómo solucionar el problema. 4. Los niños se dibujarán salvando al protagonista del cuento usando la solución tecnológica que idearon en su imaginario 5. PRODUCTO FINAL: Un dibujo de él/ella, usando la “MÁQUINA”, o dispositivo que inventaron (en su imaginación), para salvar al protagonista del cuento. 6. EL problema tecnológico que se planteará será: “La existencia de fantasmas en la casa” y la necesidad tecnológica es “Poder verlos para atraparlos” 7. Sacar foto al dibujo y alojarla en la carpeta personal de la nube virtual de google drive que ha creado el profesor para cada estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone
CIERRE	<p>CIERRE: Estudiantes levantan registro digital del producto de su experiencia de aprendizaje y canalizan su envío por las plataformas establecidas con anterioridad. Contra entrega de ello, el docente envía la respectiva retroalimentación de cada experiencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teléfono • Conexión a internet • Whatsapp
<p>Complemento a la clase: Les comparto un material web que habla de la importancia de cultivar la imaginación en los niños, les invito a verlo: https://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-estimular-imaginacion-ninos-20151027120327.html</p>		



Excelencia Académica 2020-2021



*Por su destacada
quehacer*

Por destacar el

Carlos Monsal...

Se confiere...
ite reco...

Reconocimiento
COLEGIO MANUEL RODRÍGUEZ



SNED
2020 - 2021

Colegio



Manuel Rodríguez

Excelencia Académica
2020-2021

TECNOLOGÍA

PROFESOR
EDUARDO ROMERO



Semana



29 de Mayo

Mayo

al 29 de

de 2020

OBJETIVO



Ideas, dibujar una solución tecnológica que responda a una problemática de planteada por el "pro

Plazo: 29



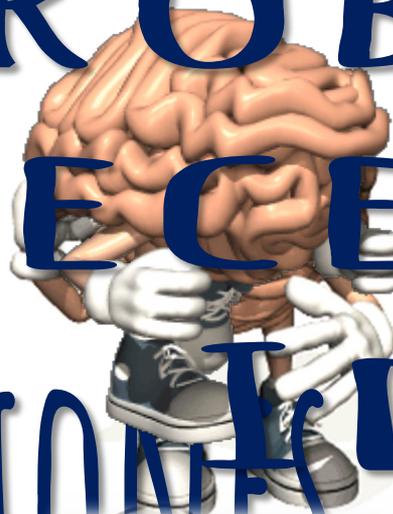
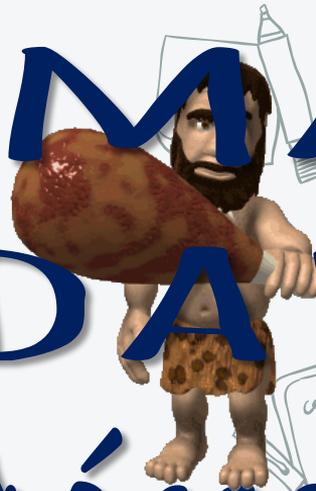
PROBLEMA

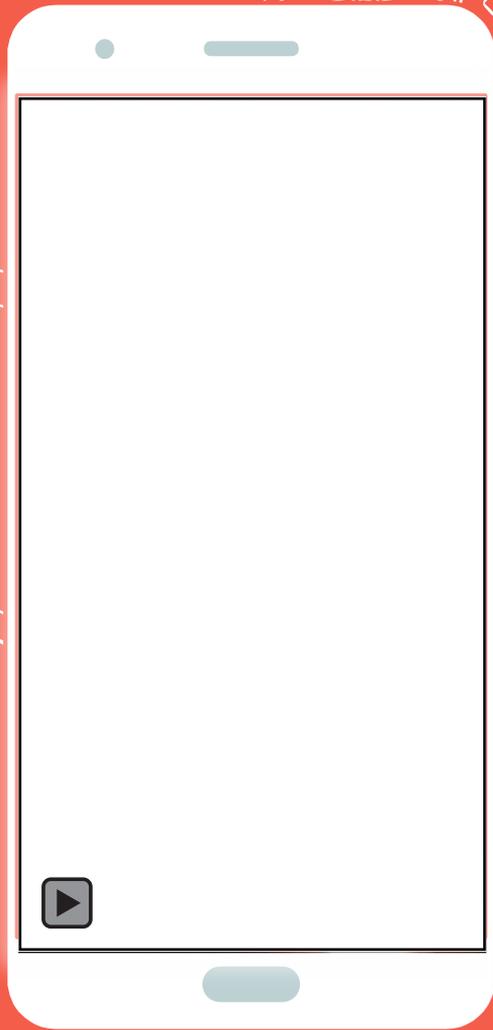
NECESIDAD

IDEAS LÓGICAS

SOLUCIÓN

RESOLUCIÓN TECNOLÓGICA





Un problema tecnológico de fantasía

Ayuda a Josefa a solucionar su problema.
Dibuja y pinta lo más lindo posible, a un
personaje (puedes ser tú), usando una
Máquina que permita solucionar el problema
de Josefa.





Excelencia Académica 2020-2021



SNED
2020 - 2021