



Departamento de Sucre

Institución educativa

“San Pedro Claver”

San Pedro – Sucre

PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA CONTINGENCIA

ÁREA DE TECNOLOGÍA



Docente (es): MARIO CARMELO DÁJER PÉREZ	Área: Tecnología	Asignatura: Tecnología	
Nombre de la unidad: Conceptos de Tecnología	Período: Contingencia	Duración: 8 horas	Ciclo tres
Enlace de vídeo explicativo Actividad https://www.youtube.com/watch?v=CsugVvx88uo&feature=youtu.be			
CONTEXTUALIZACIÓN			
Estándares básicos de competencias			
Explico y ejemplifico cómo es el diseño y uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios que los sustentan..			
Objetivos de aprendizaje			
Conceptuales: Analizar los o procesos tecnológicos que existen en el contexto			
Procedimentales: Construir un artefacto tecnológico que se haya o aún se utilice en el campo educativo			
Actitudinales: Realizar la actividad con responsabilidad y entrega puntual.			
RUTA DE APRENDIZAJE / contenidos			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnología 2. Artefactos Tecnológicos 3. Herramientas Tecnológicas 			
MATERIAL DE APOYO			
Exploración/Apertura y Análisis de saberes previos:			
<p>SISTEMAS: Son conjuntos o grupo de elementos unidos entre sí por relaciones estructurales, diseñados para un objetivo determinado. Ejemplo: Equipo de sonido, celular, un carro, el avión, las tecnologías de información, el sistema electrónico de seguridad de un banco o casa etc.</p> <p>TÉCNICA: La técnica se entiende que el hombre tiene la capacidad y la destreza de saber hacer algo que surge en forma empírica o artesanal con el arte que maneja.</p> <p>INNOVACIÓN: Se entiende como innovación el introducir cambios para mejorar artefactos, procesos y sistemas existentes e incide de manera significativa en el desarrollo de productos y servicios. Implica tomar una idea y llevarla a la práctica para su utilización efectiva por parte de la sociedad incluyendo usualmente su comercialización. Ejemplo: La comercialización de nuevos celulares, mejoramiento de las bombillas, la creación de sofisticados computadores, entre otros.</p> <p>LA INVENCION: Se habla de invención cuando se crea un nuevo producto, sistema o proceso inexistente hasta el momento Ej.: La primera bombilla eléctrica, el primer teléfono, el primer computador, la creación del láser.</p> <p>DESCUBRIMIENTO: Es un hallazgo de un fenómeno que estaba oculto o era desconocido Ej. Descubrimiento de un nuevo planeta. Descubrimiento del cáncer, descubrimiento de la gravedad.</p> <p>DISEÑO: El diseño está relacionado con la identificación de problemas, necesidades u oportunidades, la generación de ideas y la jerarquización de las alternativas de solución o para proponer mejoras.</p> <p>ARTEFACTOS: Son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos y máquinas. Se trata entonces de productos manufacturados percibidos como bienes materiales por la sociedad. Ejemplo: Calzado, Tijeras</p> <p>LOS PROCESOS: Son fases sucesivas de operaciones que permiten la transformación de recursos para lograr objetivos y desarrollar productos esperados.</p>			
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES			
Actividad uno: Dibujar en una hoja de blog un ABACO, relacionar quien lo invento y en qué año, por otro lado, relacionar los materiales que se necesitan para su construcción. Fecha de entrega 2 de mayo			
Actividad dos: El estudiante debe construir un ABACO como uno de los primeros artefactos tecnológicos. Fecha de entrega 9 de mayo			
Actividad tres: Dibujar en una hoja blog el computador como herramienta tecnológica educativa, relacionar en que año fue inventado y quién lo invento. Fecha de entrega 17 de mayo			



Departamento de Sucre

Institución educativa

“San Pedro Claver”

San Pedro – Sucre

PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA CONTINGENCIA

ÁREA DE TECNOLOGÍA



Actividad cuatro: construir en una hoja de blog la una línea de tiempo de la evolución del computador. **Fecha de entrega 23 de mayo**

EVIDENCIA PARA LA ENTREGA DE LAS ACTIVIDADES

Finalización/Reflexión final (cierre): Aplicación. Evaluación de las evidencias: Socialización:

Actividad Uno: Tomar una foto al dibujo y enviar a mi WhatsApp personal esta actividad debe enviarla el Fecha de entrega

Actividad Dos: Elaborar un video donde muestre el ABACO construido y explique qué materiales utilizo para la construcción, el vídeo debe tener una duración de 2 a 3 minutos y enviar a mi Whatsap personal en la fecha de entrega

Actividad tres: Tomar una foto al dibujo del computador y enviar a mi WhatsApp personal en la fecha pactada

Actividad cuatro: Elaborar un video donde muestre la línea de tiempo que construyó y explíquela a través de un vídeo, el vídeo debe tener una duración de 2 a 3 minutos y enviar a mi Whatsap personal en la fecha pactada

Nota: La elaboración del vídeo debe contar con el debido permiso de consentimientos de los padres de familia o acudientes

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Indicadores de desempeños / evidencias / Productos

RUBRICA

1. La imagen digital la presenta de forma completa, clara y con un alto nivel de detalle todos los aspectos solicitados en el desarrollo de la actividad.
2. Se apega al tiempo establecido para la duración del video, alcanzando a mostrar los aspectos solicitados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS, LINKOGRAFIAS, HERRAMIENTAS DE APOYO O TIC

Referencias:

Artefactos tecnológicos <https://www.youtube.com/watch?v=AyzYOKxlvu4>

Como construir un Abaco <https://www.youtube.com/watch?v=XO UEIMSMbY>

Quien invento la computadora: https://www.youtube.com/watch?v=Vddbih_hctQ

Línea de tiempo evolución del computador <https://www.youtube.com/watch?v=sPTV1GH-ufs>

Herramientas TIC:

Computador

Buscadores (Internet)

Dispositivos Móviles