

 <p>Soy calidad Soy Pío XII</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII</p> <p>Pacho, Cundinamarca</p>	
--	---	---

ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	Octavo
ASIGNATURA	Tecnología	FECHA DE INICIO	
DOCENTE		GUÍA N DE	1 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	3

TEMA SERC: **APLICANDO EL PROCESO TECNOLÓGICO**

HORAS GUIA: 12 horas

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

Debemos recordar que la tecnología no solamente hace referencia a los dispositivos que utilizamos a diario, sino que está relacionada con todos los procesos realizados para la búsqueda de soluciones que faciliten la vida del ser humano. En esta guía trabajaremos sobre los pasos del diseño tecnológico y aplicaremos este conocimiento en la solución de problemas o satisfacción de necesidades.

Habilidad a desarrollar

- Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía.
- Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas.
- Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.

Habilidades específicas

Doy solución a problemas o necesidades académicas y del entorno haciendo uso del proceso tecnológico.

Conocimientos

1. El proceso tecnológico
2. Etapas del proceso tecnológico
3. Solución de problemas o satisfacción de necesidades siguiendo el proceso tecnológico.

Cuando finalices esta guía se espera que puedas:

- Saber cuáles son las etapas del proceso tecnológico y ponerlas en práctica.
- Solucionar el problema o necesidad que se propone en la guía haciendo uso del proceso tecnológico.
- Mostrar la solución que propones al problema o necesidad haciendo uso de algún medio tecnológico.

Recursos para el desarrollo del tema:

- Documento: Qué es un Proceso Tecnológico.
- Documento: Hoja de proceso.
- Documentos: Lista de chequeo.
- Video: El proceso tecnológico.
- Videos: Complemento a las actividades.

ETAPAS DE APRENDIZAJE

Punto de partida

Realiza las actividades y contesta las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber qué conoces sobre este tema

1. Lee todo este documento y realiza una lista de palabras clave (mínimo 12 palabras) que se encuentren en esta guía.
2. Responde las siguientes preguntas, **escribe en el cuaderno lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**
 - a. Para solucionar un problema, puede ser un problema matemático ¿qué proceso utilizas?
 - b. Además de los procesos matemáticos que normalmente utilizas ¿qué otro tipo de procesos conoces? O ¿qué otro tipo de procesos se te ocurre que pueden existir? Da ejemplos.
 - c. Plantea una hipótesis, ¿Qué es para ti un proceso?

Ahora debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

Recuerda que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**

Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida __ horas	Investigación __ horas	Desarrollo de Habilidad __ horas	Relación __ horas
Fecha proyectada de entrega:			

Investigación

En esta etapa, tendrás la oportunidad de conocer información relacionada con el presentador multimedia Power Point. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Realiza una grabación de voz donde leas el documento de la carpeta INVESTIGACION que se llama **Qué es un proceso tecnológico**.
2. Con la información del documento del punto anterior realiza un mapa conceptual explicando: qué es el proceso tecnológico y cuáles son las etapas de este proceso. Revisa el video donde se explica qué es un mapa conceptual, sigue las normas para hacer este tipo de organizador y antes de enviarlo a revisión con el analista evalúalo aplicando la checklist de mapas conceptuales.

Lee con atención:

El concepto mobiliario ha estado atado a las necesidades del hombre en relación con su entorno próximo, desde su habitación, hogar, puesto de trabajo, sistema de transporte, lugar de recreación, etc. Este conjunto de objetos permiten cumplir desde funciones y actividades típicamente cotidianas como dormir, comer, escribir, hasta acciones humana vinculadas con la producción y el entorno laboral.

El mobiliario, desde una cama hasta un estante para almacenamiento requiere de un proceso de diseño, una selección de materiales, un cálculo estructural y la definición de una estética (que tenga en cuenta la función con base al usuario y a sus características).

Como parte de un arte decorativo o producto de diseño, el mobiliario permite crear ambientes y espacios funcionales que, en conjunción con otros objetos de diseño, comunica y transmite sensaciones y emociones al usuario que lo utiliza. La variedad de materiales, estructuras, tamaños y tipos del mobiliario permiten explorar opciones que mejoren aspectos (productivos o para el descanso) del ser humano, teniendo presente condiciones fundamentales como la edad, el sexo, las condiciones climáticas y ambientales, patrones culturales, características sociales, y factores históricos y comunicacionales. De igual manera, la necesidad de producir muebles para espacios de trabajo y descanso ha estado presente desde la antigüedad, y han pasado por estilos y tendencias que lo catalogan histórica, artística, cultural y socialmente.

3. Contesta las siguientes preguntas:

- a. ¿Según la lectura a qué hace referencia la palabra mobiliario?
- b. ¿En tu casa hay mobiliario? Nombra 5 ejemplos de este mobiliario.
- c. Realiza el dibujo del mobiliario que nombraste en el punto anterior y escribe cuál crees que es la función que cumple.

Desarrollo de la habilidad

En este momento harás uso de la información vista en la etapa de investigación, si requieres ayuda u orientación comunícale con tu analista.

1. Mira con atención el video El proceso tecnológico.
2. Pepito Pérez estudia desde su casa y por tanto uso se le ha dañado la silla de su escritorio, Pepito tiene la idea de construir una silla usando cartón de cajas, para poder hacer la construcción debe tener en cuenta características como: peso de la persona que utiliza la silla, el uso que le va a dar a la silla, así como las

características y propiedades del material disponible. **Diseña y construye una silla como si fuera para ti, o sea que debe soportar tu peso al sentarte.**

Condiciones por cumplir:

- Llenar la HOJA DE PROCESO, presentarla al analista para revisión.
- El diseño NO debe ser copia de lo encontrado en internet, se pueden tomar ideas pero debe ser un diseño propio.
- Antes de construir la silla debe tener el visto bueno del analista en la hoja de proceso.
- Utilizar cartón de caja reciclado, el gasto de dinero debe ser mínimo.
- El mueble debe resistir el peso de la persona para la cual fue construida.
- En el momento de prueba el mueble debe estar terminado y decorado.

Relación

En esta etapa aplicarás los nuevos aprendizajes a tu realidad (harás una transferencia de conocimientos a otros entornos), evaluarás tu proceso durante las etapas anteriores y tu disposición de trabajo en general.

1. La etapa de relación sirve para reflexionar acerca de cómo se puede utilizar lo aprendido en clase de tecnología e informática en la solución de actividades y necesidades de otra área, por este motivo puedes utilizar un máximo de dos horas en esta etapa y realizar una actividad en donde uses una herramienta tecnológica (video, audio, presentación, organizadores gráficos, etc.) que debas presentar en otra asignatura. **Este trabajo debes presentarlo primero al analista de tecnología para que te dé el visto bueno y puedas entregarlo lo mejor posible al otro docente.**
2. Responde la lista de chequeo de autoevaluación.

Ahora es el momento de evaluar tu meta:

Retoma tu meta y valida si esta fue alcanzada o no ¿Por qué?

Título del Tema FRE: G2 JUGANDO ANDO CON POWER POINT						
Área		Tecnología	Asignatura	Tecnología e informática	Grado	Séptimo
Estudiante						
# Horas	2 horas semanales		Habilidad a desarrollar			
Fecha lograda	Fecha proyectada		-Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía. -Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas. -Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.			
Inicio	Cierre	Inicio				Cierre
Conocimientos		Etapa	P. Partida	Investigación	D. Habilidad	Relación
1. Reconoce el concepto de presentador multimedia.		# Horas				
2. Conoce los elementos de la ventana del presentador multimedia Power Point.		Verificación				
3. Utiliza las herramientas básicas del presentador de manera adecuada.						
4. Crea presentaciones y juegos con el uso de esta herramienta.						