



# PLANIFICACIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMA TECNOLÓGICO MEDIA TÉCNICA

<b>Año:</b> 4to	<b>Secciones :</b> A y B	<b>Año escolar</b> 2020-2021	<b>Temporalidad</b> 16 -11 al 27-11/2020
<b>Tema generador</b>	<b>Reduzco, re uso y recicló para cuidar del entorno</b>		

## Problema a resolver:

Durante décadas, nos hemos distinguido en el contexto nacional por la producción de los más divertidos y económicos juguetes que se encuentran en el mercado. Sin embargo, la gran competencia a la que nos vemos sometidos en los tiempos actuales nos exige cada día ideas y productos más novedosos y económicos con el fin de no desaparecer del mercado nacional.

Por lo tanto, para celebrar la llegada del niño Jesús, el equipo debe diseñar un juguete didáctico novedoso, adecuado a las necesidades de los niños, que estimule su inteligencia y que se active con un control a distancia mínima de 1 metro.

Adicionalmente el juguete debe cumplir las siguientes condiciones:

- \*- **Los materiales utilizados deben ser reusables**
- \*- Debe tener movimiento de vaivén en alguna parte del juguete.
- \*- Debe tener movimiento hacia adelante y hacia atrás
- \*- Deben seleccionar a qué edad está dirigido el juguete didáctico.

## SOLO SE TRABAJARÁ HASTA EL DISEÑO DEL JUGUETE

Fase	Área de conocimiento sugeridas	Actividad	Evaluación
<b>Análisis de la Situación:</b>	<p>Lunes 16 11 20</p> <p>Área de conocimiento: Sociales</p> <p><b>Área de Formación: GHC</b></p> <p>Docente: Tarbelia Pérez Teléfono:04246392056 Correo electrónico: tarbegrado5tob@gmail.com</p>	<p>*- Se invitará a los estudiantes a organizarse en equipos, asignando los roles y funciones que cumplirán cada uno, de acuerdo al problema que deben resolver.</p> <p>*- Los equipos que formen deben mantenerse para el Resolución del problema. Si decides trabajar de forma individual debes cumplir igualmente con todas las etapas.</p> <p>*- Para comenzar el análisis del problema, se les presentará la rutina de pensamiento “Puntos cardinales”, para explorar las ideas que los grupos cooperativos tienen sobre él.</p> <p>* Posteriormente se les invitara a construir un mapa mental creativo sobre lo que saben del reciclaje, y sus beneficios. <b>Además, en que consiste las 3 R: reciclar, reusar y reducir.</b></p> <p>*Finalmente se invitará a los equipos de trabajo a elaborar un árbol de problemas para analizar las causas y consecuencias de la situación problemática planteada.</p>	<p><b>Evidencia de producto:</b> Mapa mental Rúbrica</p> <p><b>Evidencia de desempeño:</b> Árbol de problemas Escala de estimación</p>
<b>Investigación:</b> Lenguaje y comunicación	<p>Martes 17 11 20</p> <p>Área de conocimiento: Lenguaje y comunicación</p> <p><b>Área de Formación:</b> <b>Inglés:</b></p>	<p>Por equipo los estudiantes deberán construir una revista juvenil en inglés acerca del E-WASTE y otros problemas ambientales asociados a la tecnología, y sus consecuencias en el ambiente.</p>	<p><b>Evidencia de producto:</b> La revista juvenil</p> <p>Rúbrica</p>



## PLANIFICACIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMA TECNOLÓGICO MEDIA TÉCNICA

	<p><b>Cesar Sánchez</b> cas4music83@gmail.com 0412 1505886</p>	<p><b>En la revista debes dejar un apartado para la actividad de Castellano que será desarrollada el día 25-11-20</b></p>	
<p><b>Especificación o concreción</b></p>	<p>Jueves 19 11 20 Grupos CRP</p> <p>4to Año A. Cesar Sánchez cas4music83@gmail.com</p> <p>4to año B. Docente: Maira Hidalgo Teléfono:04261614821 Correo electrónico:mairahidalgo3027@gmail.com</p>	<p>*- Luego los equipos que han realizado la investigación, deberán realizar la rutina de pensamiento: “El Titular, donde deberán escribir la esencia del problema que deben solucionar, es decir concretar lo que tienen que resolver</p> <p>*- Cada equipo deberá realizar una pantomima, que refleje el titular que escribieron.</p> <p>La pantomima deben grabarla en un video. Si no puedes grabar el video, también puedes realizar una ilustración que refleje el Titular que escribieron</p>	<p><b>Evidencia de conocimiento:</b> Rutina “El titular” Escala de estimación</p> <p><b>Evidencia de desempeño:</b> La pantomima o ilustración Rubrica</p>
<p><b>Posibles soluciones</b></p>	<p>Viernes 20 11 20 Área de Conocimiento : Ciencias: <b>Área de Formación:</b> <b>Educación Física</b> Docente: Argenis Castro Teléfono: 04246367361 Correo electrónico: argenisc.5@gmail.com</p>	<p>*-Los equipos, teniendo claridad del problema que deben resolver, deberán plantear mínimo cuatro soluciones diferentes de cómo podrían resolver el problema, especificando las fortalezas y dificultades de cada alternativa planteada. Incluye dentro de las fortalezas de tus propuestas, Cómo ayudaría el juguete que propones en la motricidad de los niños. (Matriz foda)</p>	<p><b>Evidencia de conocimiento:</b> Matriz foda Lista de cotejo</p>
<p><b>Elegir la mejor solución</b></p>	<p>Lunes 23 11 20 Área de Conocimiento : Ciencias: <b>Área de Formación:</b> <b>Matemática</b> Docente: Miguel Rojas Correo electrónico: ing.miguelrojas@gmail.com</p>	<p>*- Los equipos deberán realizar la destrezas de pensamiento “toma de decisiones”, para seleccionar la mejor alternativa.</p> <p>Además cada solución deberá contar con su esquema gráfico.</p> <p>Para ello, realiza una encuesta con las personas de tu hogar, diseñando un instrumento (tipo encuesta) que tenga no menos de 3 preguntas relacionadas con el proyecto.</p> <p>Hacer un análisis estadístico (descriptivo y gráfico) sobre las respuestas de la encuesta, concluya con respecto a los resultados de análisis.</p> <p>Todas las preguntas de la encuesta deberán ser para responder afirmativa (si) y negativa (no).</p> <p>Determine la probabilidad de que se responda afirmativamente (si) en una de las preguntas de la encuesta dada por todas las personas encuestadas, compárela con el resultado posterior a la encuesta y haga un análisis probabilístico del porqué se respondió de la manera determinada (sea que haya semejanzas o incongruencias)</p>	<p><b>Evidencia de desempeño:</b> Mejor alternativa Análisis estadístico.</p>



## PLANIFICACIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMA TECNOLÓGICO MEDIA TÉCNICA

		Nota: Las variables que deben manejar son tiempo disponible; accesibilidad a los recursos y herramientas; los conocimientos técnicos para realizar la solución.	
<b>Preparar diseño, planos y planificar la solución</b>	<p>Martes 24 11 20</p> <p>Área de Conocimiento : Sociales</p> <p><b>Área de Formación:</b> <b>Formación para la Soberanía</b></p> <p>Docente: Pedro Querales Teléfono:04121630073 Correo electrónico: Pedro_querales@hotmail.com</p>	<p>*- Luego que tienen seleccionada la mejor alternativa de solución, deberán realizar el diseño, con los planos en escala de funcionamiento, y de los sistemas que utilizarán. Deberán tener las medidas de las partes y del todo.</p> <p>*- En equipos deberán realizar la planificación de los procesos a realizar para la construcción del juguete. Además deberán presentar un cuadro con la lista de materiales con el presupuesto con los costos.</p>	<p><b>Evidencia de desempeño:</b> Plan de acción</p> <p>Diseño del juguete Escala de estimación.</p>
<b>Elaborar el manual de funcionamiento</b>	<p>Miércoles 25 11 20</p> <p>Área de conocimiento: Lenguaje y comunicación</p> <p><b>Área de Formación:</b> <b>Castellano:</b> <b>Evelyn Hernández</b> Correo: evelyndelvalle03@gmail.com</p>	<p>Para esta fase retomas nuevamente la revista digital que iniciaste en el área de inglés. Trabajas en el apartado que se te indicó reservar:</p> <p>*- Se invita a los equipos de trabajo, a elaborar un breve manual de funcionamiento. Donde se explique las funciones y recomendaciones de uso para alargar la vida útil del juguete propuesto. La intencionalidad de la actividad es trabajar con textos instruccionales. El manual deberá tener algunos apartados de funcionamiento en inglés.</p> <p><b>Al culminar la revista debes enviarla a ambos docentes (Castellano e inglés)</b></p>	<p><b>Evidencia de producto:</b> Manual de funcionamiento Escala de estimación.</p>
	<p>Jueves 26 11 20</p> <p>Área de Conocimiento: Valores y Ciudadanía.</p> <p><b>Áreas de Formación:</b> <b>Orientación y Convivencia- Formación humana Cristiana.</b></p> <p>4to año A. Joaselis Galea Joase_galea@hotmail.com 4to año B. Nilda Berroteran nildabeatriz2312@gmail.com</p>	Se abordará con el material del Encuentro 1 preparado por Huellas. Revisar guía anexa	

### Metacognición:

Ahora es el momento que autoevalúes tu trabajo, y compartas lo que aprendiste, te proponemos realizarlo a través de la rutina del pensamiento El Helado, donde dice tema nos referimos a la guía completa



# PLANIFICACIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMA TECNOLÓGICO MEDIA TÉCNICA

