


 Centro Don Bosco GUÍA DE MEJORA 				Versión: 02	Página 1 de 3
				Código: CECOFR - 016	
				Vigencia: Desde 2014	
Elaboró:	Coordinación Académica y Técnica	Revisó:	Asesor Pedagógico	Aprobó:	Padre Rector

Área: Tecnología e Informática	Asignatura: Tecnología	Tema: Operadores Mecánicos	Guía No. 2
Docente: Yolemáida Cáceres Correa	Período Académico: Segundo	Tiempo de Aplicación: Junio	Grado: QUINTO
Estudiante:		Curso:	Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual:	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo: X
Nombre de la Guía: Con operadores Mecánicos puedo demostrar mi Creatividad						
Reflexión sobre Sistema Preventivo: Es indispensable llevar a cabo todos los procesos que se tienen en cuenta para el sistema preventivo de la institución, ya que esto nos facilita la enseñanza- aprendizaje con calidad.						
Competencia del PEPS:						
Competencia Período: Aplicar operadores tecnológicos mediante la construcción de un proyecto para generar soluciones a un problema establecido						
Desempeño: Construir un elemento tecnológico mediante el uso de operadores mecánicos para evidenciar la transformación de movimientos en un objeto						
Criterio de Evaluación: 1. Realiza el análisis de situaciones problemas e ideas propuestas por medio del proceso tecnológico 2. Construye objetos a partir de especificaciones predeterminadas dentro de una necesidad						
Correlación conceptual con: Lengua Castellana, para la construcción de la muestra en escena, representación de personajes.						

1. FASE DE INICIO (Identificación de la guía)

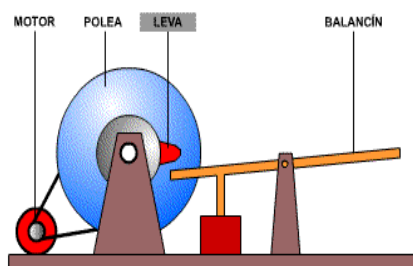
1.1 Motivación

En la actualidad los operadores mecánicos nos sirven para trabajar, estudiar y hasta para divertirnos en un balancín o pescando y la diversión que es una de las actividades de las cuales más gusta el ser humano los hace ser en mi opinión más importantes aun.

El transporte es el medio que hoy en día más utiliza operadores mecánicos nombrando algunos seria: poleas en el motor, ruedas para su desplazamiento y palanca para las velocidades.

Necesidad:

Con ayuda de los operadores mecánicos, deberás realizar un montaje sobre tu videojuego favorito, el cual debe estar construido a través de biela- manivela y leva, así como poleas o cremallera. Todos los personajes que representes deben estar diseñados para que funcionen a través de estos tipos de movimientos.



1.2. Reconocimiento de saberes previos: Los operadores mecánicos y las máquinas simples

1.3. Recursos a utilizar: Módulo académico

Actividad 1. Junio

1. Antes de iniciar con la elaboración del proyecto planteado haremos un repaso de los conceptos vistos en este periodo. Con ayuda de tu modulo academico, HACIENDO UNA SÍNTESIS de lo allí descrito, responde las siguientes preguntas:

a) ¿Qué es el análisis de objetos tecnológicos?

b) ¿Qué tipos de operadores mecánicos existen?

c) ¿Qué es una máquina simple?

d) ¿Qué diferencia una máquina simple de un operador mecánico?

2. Consultar sobre funcionalidad de los siguientes mecanismos:

1. Biela-Manivela

2. Leva

e) Sistema de engranaje

f) Polea

Recuerde hacer una lista de los materiales requeridos para su proyecto, pues son indispensables para la próxima sesión.

2. FASE DE ELABORACIÓN

1.1. Estrategia de enseñanza: Construcción y materialización

Interpretando el funcionamiento de los operadores mecánicos vistos en clase el estudiante elabora un montaje sobre un juego favorito, el cual debe dar respuesta a la necesidad establecida que será la representación de movimientos establecidos por biela- manivela y la leva, esto con el fin de verificar su funcionamiento, se hace una retroalimentación del resultado, en donde el estudiante identifica las falencias en su proyecto.

Recuerde que la totalidad del proyecto debe ser elaborada en el aula de clases, con apoyo de consultas realizadas en casa.

2.2 Estrategia de aprendizaje

Actividad 2: Junio

Cree una ficha técnica con las especificaciones de la materialidad, de la siguiente forma:

Descripción física del objeto	materiales usados	procedimiento de construcción	Características de uso

Actividad 3: Junio

Elaborar un paralelo entre los resultados esperados y los resultados obtenidos desde la fase de planeación con respecto al desempeño del objeto

3. FASE DE EVALUACION:

3.1 Evidencias del aprendizaje del estudiante

- **Conocimiento:** Desarrolla un documento que contenga la planeación para la construcción de un objeto que dé respuesta a una necesidad específica.
- **Desempeño:** Materializa la respuesta teniendo en cuenta las especificaciones del proyecto
- **Verificación:** Realiza un paralelo entre los resultados esperados y los resultados obtenidos como método de verificación y evaluación de su propio diseño

3.2. Aplicación de estrategias de evaluación: (Técnica e instrumento de evaluación)

Conocimiento: Documento escrito con las ideas y la planeación de su proyecto

Desempeño: Construcción de la materialidad que supla la necesidad establecida.

Verificación: Se realiza la prueba del objeto y posteriormente un paralelo entre los resultados esperados y los resultados obtenidos. Dicho paralelo debe ser objetivo, de tal manera que demuestre una evaluación seria de la materialidad

3.3. FASE DE CIERRE

SINTESIS

RETROALIMENTACION DEL PROCESO AL ESTUDIANTE POR PARTE DEL DOCENTE
Observaciones realizadas por el docente al estudiante con el fin de dar a conocer sus potencialidades y deficiencias.

RETROALIMENTACION DEL PROCESO POR PARTE DEL ESTUDIANTE
Indique que aplicación del conocimiento adquirido, es aplicable para la vida cotidiana
Describa el acompañamiento pedagógico del Docente durante el proceso desarrollado
Indique mínimo dos conclusiones resultantes en el aula frente a la frase de reflexión

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
Con el desarrollo del proceso alcanzo la competencia propuesta en el encabezado		
La fase de entrada generó expectativa frente al desarrollo de la temática		
La fase de elaboración le permitió apropiarse de los conceptos y procedimientos propuestos		
Cumplió con las evidencias planteadas en la fase de salida		
Las fuentes de información recomendadas fueron pertinentes a la temática propuesta		