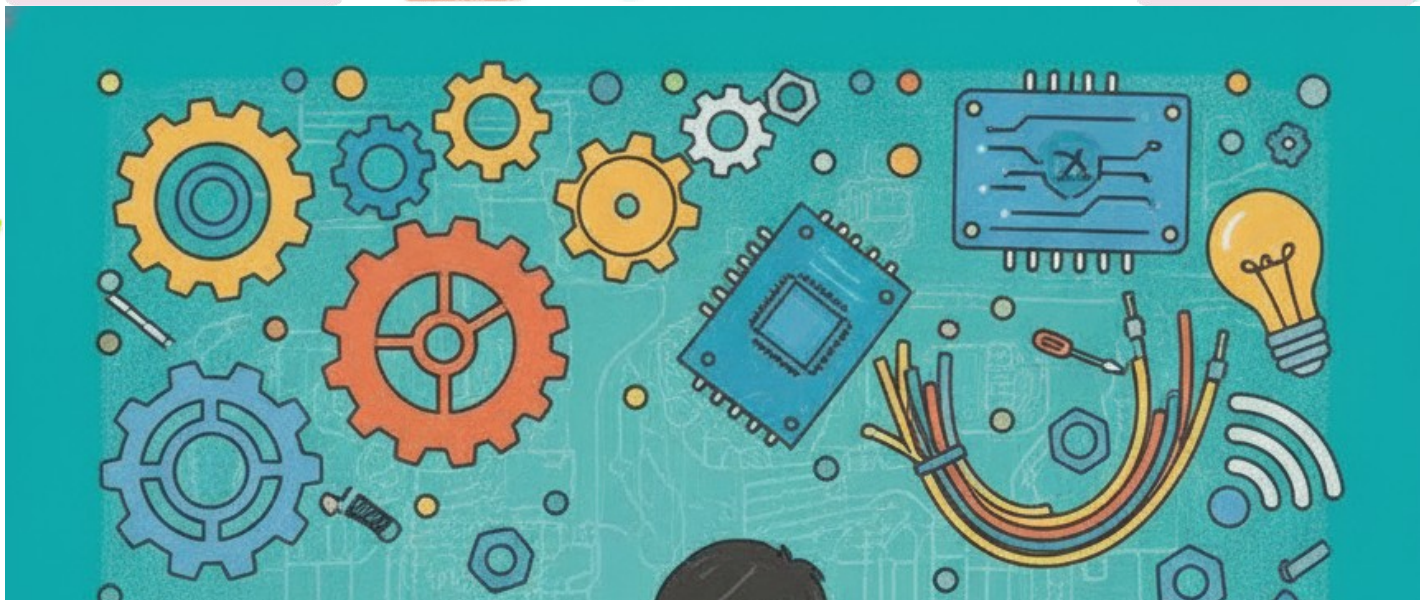


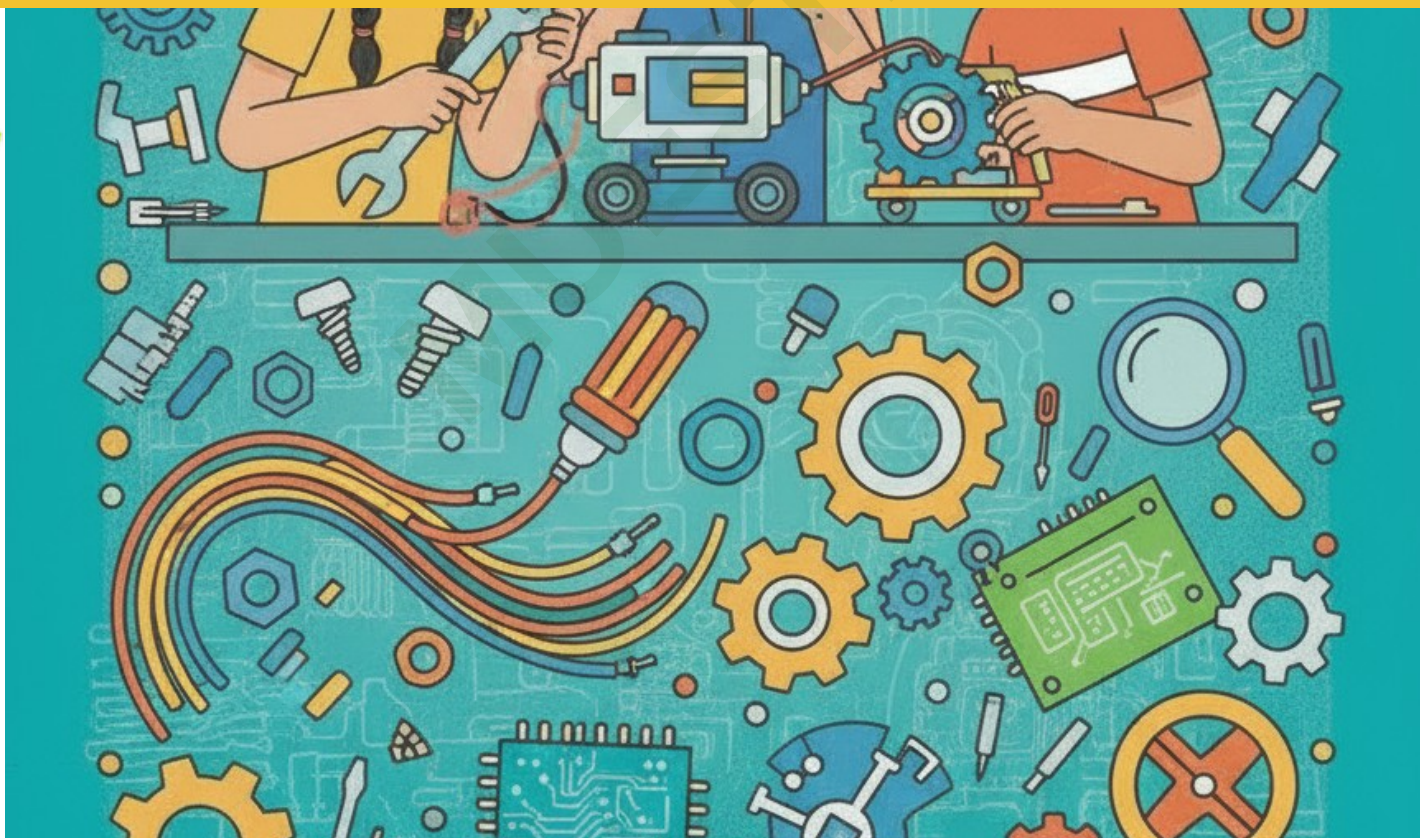


De lo Humano y lo Comunitario

Tecnología

trimestre 1

1º Trimestre 1 · Ciclo 2026-2027 · AS · Aula · Fase 6



Semana 1 · 31 ago

Tecnología · semana 1

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
hábil	hábil	hábil	hábil	hábil

Nota para la maestra

Esta semana arranca el punto de partida del proyecto con cuatro sesiones. Observe cómo el grupo reconoce la tecnología en su vida cotidiana: muchos adolescentes asocian la palabra «tecnología» solo con celulares, computadoras o videojuegos; aproveche la lluvia de ideas y la clasificación de herramienta, máquina e instrumento para ampliar esa idea. Detecte desde ahora a quienes no participan en las actividades orales y a quienes confunden herramienta con máquina; serán quienes requieran andamiaje. Al convertir las necesidades en problemas técnicos, ayude a pasar de la queja al planteamiento con la frase puente «¿qué habría que hacer para que...?» y registre los problemas elegidos en el mural.

Etapas

Etapas	4 sesiones
---------------	-------------------

Sesión 1	50 min	Punto de partida
-----------------	--------	------------------

PDA: Explora las posibilidades corporales y la delegación de funciones en herramientas, máquinas, instrumentos y formas de organización para identificar sus funciones y procesos de cambio técnico, en la satisfacción de intereses y necesidades de diversas sociedades.

INICIO

1. **Lluvia de objetos técnicos** El docente saluda al grupo y organiza la actividad en círculo para que todos se vean. Lee en voz alta la consigna: «Vamos a hacer una lluvia de ideas: ¿qué objetos, herramientas o máquinas usamos desde que nos levantamos hasta que nos dormimos?». Da dos ejemplos para activar la memoria: «Por ejemplo, el despertador del celular, la cuchara con la que desayunamos o el transporte que nos trae a la escuela». Conforme el grupo responde, el docente registra cada aportación en el pizarrón y la agrupa por tipo: para cortar, para mover, para comunicar, para cocinar, para transportar. Si algún estudiante no participa, se le invita de manera directa y amable: «A ti te toca darme un ejemplo, ¿qué usaste esta mañana?». Se cuida que todos respeten los turnos de habla y que las aportaciones sean variadas; si aparecen solo objetos de un tipo, el docente pregunta: «¿Y para mover cosas pesadas qué usamos? ¿Y para comunicarnos con alguien que está lejos?». (15 min)

DESARROLLO

1. **La delegación de funciones** El docente forma equipos de cuatro integrantes y entrega a cada

Si esto no funciona, haz esto

- Si el grupo menciona pocos objetos, se muestran imágenes de objetos cotidianos para provocar la lista
- Si la delegación de funciones se complica, se parte del ejemplo de las tijeras que amplían los dedos

Sesión 2

50 min

Punto de partida

PDA: Explora las posibilidades corporales y la delegación de funciones en herramientas, máquinas, instrumentos y formas de organización para identificar sus funciones y procesos de cambio técnico, en la satisfacción de intereses y necesidades de diversas sociedades.

INICIO

1. **¿Todos los objetos son herramientas?** El docente lleva al aula un conjunto variado de objetos: tijeras, regla, licuadora, martillo, termómetro, batidora, cuchara y un reloj. Plantea la consigna: «Vamos a separar estos objetos en dos montones: los que amplían lo que nuestro cuerpo hace y los que transforman la energía para hacer un trabajo». Explica con dos ejemplos en el pizarrón: las tijeras amplían lo que hacen los dedos, y la licuadora transforma la electricidad en movimiento para mezclar. Conforme el grupo opina, el docente va colocando los objetos en el montón correspondiente y pregunta en cada caso: «¿Qué parte del cuerpo amplía este objeto? ¿O qué energía transforma?». Se anima a que toquen y prueben algunos objetos para decidir mejor. (15 min)

DESARROLLO

1. **Clasificar con argumentos** En equipos de cuatro, el docente reparte tarjetas con nombres de objetos y una regla de clasificación: herramienta (amplía el cuerpo), máquina (transforma la energía en trabajo) e instrumento (mide o registra). Lee la consigna: «Cada equipo clasifica sus tarjetas en herramienta, máquina o instrumento y escribe por qué eligió ese montón». Antes de que trabajen, modela tres casos: el martillo amplía el brazo (herramienta), la batidora transforma la electricidad en movimiento (máquina), la regla mide (instrumento). Mientras circula, ayuda con los casos límite: «La cuchara, ¿amplía el cuerpo o transforma energía? ¿Y el celular?». Cada equipo justifica al menos una de sus decisiones en voz alta y la registra en el cuaderno. (20 min)

CIERRE

1. **La regla para distinguir** El docente reúne al grupo y entre todos construyen la regla que quedó en el pizarrón: «La herramienta amplía el cuerpo, la máquina transforma la energía en trabajo y el instrumento sirve para medir o registrar». Lee la consigna: «Escriban la regla en su cuaderno y pongan un ejemplo de cada uno: una herramienta, una máquina y un instrumento». Se

Recursos

- Cuaderno
- Pizarrón
- Guía de preguntas
- Mural de necesidades

¿Qué observar hoy?

Indicador	Señales
Convierte una necesidad en problema técnico	positiva: Formula una pregunta positiva: Identifica a quién afecta alerta: Se queda en la queja
Aporta a la precisión del problema	positiva: Sugiere mejoras al planteamiento positiva: Considera recursos necesarios alerta: Repite ideas sin añadir datos

Si esto no funciona, haz esto

- Si al grupo le cuesta pasar de la queja, se usa la frase puente: ¿qué habría que hacer para que...?
- Si algún equipo no avanza, se le da un problema ya formulado para que lo complete

Cierre de la semana**Participación**

Logrado	En desarrollo	Requiere apoyo
---------	---------------	----------------

Análisis técnico

Logrado	En desarrollo	Requiere apoyo
---------	---------------	----------------

Trabajo en equipo

Logrado	En desarrollo	Requiere apoyo
---------	---------------	----------------

Alumnos prioritarios

- **Participación:** Estudiante que no interviene en las actividades orales — observarlo en la siguiente sesión
- **Análisis técnico:** Estudiante que confunde herramienta con máquina — reforzar con la regla de clasificación

Campo formativo	De lo Humano y lo Comunitario
Campos secundarios	Saberes y Pensamiento Científico · Ética, Naturaleza y Sociedades
Metodología	AS
Escenario	Aula
Producto final	Muestra técnica comunitaria: prototipos y propuestas para atender una necesidad del entorno
Duración	13 semanas · 46 sesiones
Nivel y grado	secundaria · 1º · Fase 6

Contenidos y Procesos de Desarrollo de Aprendizaje

5

De lo Humano y lo Comunitario

5 contenidos en 1 campos formativos

Contenido	PDA	Campo	Subcampo
Herramientas, máquinas e instrumentos, como extensión corporal, en la satisfacción continua de intereses y necesidades humanas.	Explora las posibilidades corporales y la delegación de funciones en herramientas, máquinas, instrumentos y formas de organización para identificar sus funciones y procesos de cambio técnico, en la satisfacción de intereses y necesidades de diversas sociedades.	De lo Humano y lo Comunitario	Tecnología
Materiales, procesos técnicos y comunidad.	Distingue el origen, transformación y características tecnológicas de los materiales que comparten técnicas similares, para utilizarlos desde una perspectiva local, eficiente y sustentable.	De lo Humano y lo Comunitario	Tecnología