

Que es el motorreductor y crear prototipos con material reciclable

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

En la Unidad 8, Pensamiento computacional: explicación en voz alta y evaluación del prototipo, los estudiantes explican en voz alta su razonamiento durante el diseño y la evaluación del prototipo, conectando el pensamiento computacional con el funcionamiento del motorreductor simulado. Esta experiencia permite compartir el proceso de diseño, registrar ideas y construir habilidades de comunicación para fortalecer la reflexión y la toma de decisiones. El curso, dirigido a estudiantes de 7 a 8 años, promueve la aplicación de conceptos de pensamiento computacional (descomposición, patrones, paso a paso) en situaciones de aprendizaje y en proyectos concretos del mundo real, con especial atención a la seguridad y la colaboración en equipo. La unidad prioriza la claridad en la explicación oral, la justificación de decisiones de diseño y la revisión de mejoras para prototipos futuros. Se fomenta un aprendizaje práctico y centrado en el estudiante, donde cada alumno participa activamente en la descripción de su razonamiento y en la evaluación del prototipo mediante evidencias observables y reflexiones breves.

Objetivo general: Explicar en voz alta su razonamiento durante el diseño y la evaluación del prototipo, conectando el pensamiento computacional con su funcionamiento. Específicos: producir explicaciones orales claras sobre las decisiones de diseño y mejoras, relacionar conceptos de pensamiento computacional (descomposición, patrones, paso a paso) con el proyecto, y reflexionar sobre el aprendizaje proponiendo mejoras para futuros prototipos.

Competencias

COMPETENCIAS

- Comunica de forma clara y razonada su pensamiento al explicar el diseño y la evaluación del prototipo.
- Aplica conceptos de pensamiento computacional (descomposición, reconocimiento de patrones, algoritmos y secuencias) al diseño y evaluación de proyectos.
- Trabaja de manera colaborativa, escucha activamente y comparte evidencias para la mejora del prototipo.
- Desarrolla pensamiento crítico y resolución de problemas para proponer mejoras viables y justificadas.
- Reflexiona sobre su aprendizaje, planifica acciones futuras y muestra creatividad en iteraciones de prototipos.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Aula equipada con espacio para manipulación de prototipos y para explicar en voz alta (pizarra, zona de presentación).
- Materiales para prototipado: componentes básicos (bloques, ruedas, ejes), piezas para el ensamblaje del motorreductor simulado y materiales de seguridad.
- Dispositivos para grabar las explicaciones orales (grabadora o smartphone) y acceso a recursos digitales para consultar conceptos de pensamiento computacional.
- Rúbricas de evaluación y guías de retroalimentación, utilizadas de forma formativa en cada sesión.
- Tiempo suficiente en clase para diseño, prototipo y presentación (aproximadamente 2-3 sesiones de 45-60 minutos cada una).

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: ¿Qué es un motorreductor y para qué sirve?

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer qué es un motorreductor y qué puede hacer en una máquina simple.
- Identificar engranajes, eje y carcasa como partes que permiten el giro y la forma de la máquina.
- Explicar de forma simple cómo un motorreductor puede cambiar la velocidad de giro.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: ¿Qué es un motorreductor? Definición sencilla y función básica.
2. Tema 2: Partes principales: engranajes, eje y carcasa y por qué son importantes.
3. Tema 3: Observación de ejemplos de motorreductores en objetos de la vida diaria.

Actividades

- **Actividad 1: "Explorando piezas"** En parejas, observan un motorreductor de juguete o un modelo simple, identifican engranajes, eje y carcasa y dicen qué hace cada pieza. Puntos clave: nomenclatura básica, función de cada parte, lenguaje simple. Aprendizajes: reconocimiento de componentes y su rol en el movimiento.
- **Actividad 2: "Demostración de movimiento"** Con un pequeño motor de pilas, se observa cómo la rotación varía cuando se conectan diferentes piezas. Puntos clave: la relación entre piezas cambia la velocidad. Aprendizajes: intuición sobre reducción de velocidad.

Evaluación

Evaluación formativa mediante observación y preguntas breves sobre:

- Identificar engranajes, eje y carcasa en un prototipo y describir su función.
- Explicar con palabras simples la función del motorreductor en movimiento.

Unidad 2: Unidad 2: Partes básicas del motorreductor y su función

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar la relación entre dos o más engranajes y cómo eso afecta la velocidad.
- Explicar, con ejemplos simples, qué sucede cuando cambian el tamaño de los engranajes.
- Describir la función de cada parte (engranajes, eje, carcasa) en el movimiento resultante.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Cómo funciona la relación entre engranajes y reducción de velocidad.
2. Tema 2: Influencia del tamaño y la cantidad de engranes en la velocidad de giro.
3. Tema 3: Cómo el eje y la carcasa sostienen y dirigen el movimiento.

Actividades

- **Actividad 1: "Cadena de engranajes"** Usando piezas simples, crean una pareja de engranajes para ver cómo uno mueve al otro y cómo cambia la velocidad. Puntos clave: relación de reducción, tamaño de dientes, dirección del giro. Aprendizajes: comprensión de la relación engranaje-velocidad.
- **Actividad 2: "Explicación en voz alta"** En grupo, citan ejemplos simples y explican en palabras propias cómo la relación entre piezas reduce la velocidad. Aprendizajes: lenguaje técnico sencillo y comunicación.

Evaluación

Evaluación formativa mediante:

- Capacidad para describir la relación entre engranajes y la reducción de velocidad.
- Capacidad para identificar las partes (engranajes, eje, carcasa) y su función en un prototipo.

Unidad 3: Unidad 3: Construir un prototipo con materiales reciclables

Objetivos de Aprendizaje

- Seleccionar materiales reciclables adecuados para crear engranajes, eje y carcasa simulados.
- Planificar un prototipo con componentes simples que permita movimiento básico.
- Explicar por qué los materiales elegidos son útiles para el prototipo.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Materiales reciclables útiles para prototipos (cartón, tapas, pajitas, tapas de botellas).

2. Tema 2: Clasificación simple de materiales por rigidez, peso y facilidad de manejo.

3. Tema 3: Seguridad y herramientas básicas para manipular materiales reciclables.

Actividades

- **Actividad 1: "Selección de materiales"** El grupo elige entre diferentes reciclables para formar una simulación de partes de motorreductor. Puntos clave: justificar elección, criterios simples (rigidez, tamaño, agarre).
- **Actividad 2: "Diseño rápido"** Esquema dibujado en papel de cómo encajarían las piezas para permitir giro. Aprendizajes: pensamiento de diseño básico y planificación.

Evaluación

Se evalúa la selección de materiales y la claridad del diseño, así como la capacidad para justificar por qué cada material sirve para el prototipo.

Unidad 4: Unidad 4: Montaje y verificación del prototipo con fuente de energía simple

Objetivos de Aprendizaje

- Seguir un plan paso a paso para ensamblar las piezas del prototipo.
- Verificar que el prototipo se mueva al conectar una fuente de energía simple.
- Detectar posibles problemas y proponer soluciones básicas.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Secuencia de montaje paso a paso.
2. Tema 2: Conectar una fuente de energía simple (batería) y comprobar movimiento.
3. Tema 3: Resolución de fallos simples y ajustes seguros.

Actividades

- **Actividad 1: "Montaje guiado"** Siguen una guía de montaje y ensamblan el prototipo. Puntos clave: orden de piezas, conectores, ajustes. Aprendizajes: destreza y secuencia de montaje.
- **Actividad 2: "Prueba con batería"** Con una pila y un motor de prueba, verifican si el prototipo gira y describen lo que sucede. Aprendizajes: verificación funcional, seguridad básica.

Evaluación

Evaluación basada en la capacidad de seguir la secuencia de montaje, lograr movimiento con la fuente de energía y detallar posibles mejoras.

Unidad 5: Unidad 5: Observación y registro de cambios de velocidad al variar engranajes

Objetivos de Aprendizaje

- Realizar cambios simples en el engranaje (tamaño y cantidad) y registrar el efecto en la velocidad.
- Utilizar descripciones simples para comparar diferentes configuraciones.
- Consolidar la idea de reducción de velocidad mediante cambios en la relación de engranajes.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Cómo el tamaño de los engranajes afecta la velocidad.
2. Tema 2: Cómo usar varias parejas de engranajes para lograr más reducción.
3. Tema 3: Registro de observaciones con dibujos simples o pictogramas.

Actividades

- **Actividad 1: "Pruebas de configuración"** Probar diferentes pares de engranajes y registrar si el prototipo va más rápido o más lento. Aprendizajes: relación entre engranajes y velocidad.
- **Actividad 2: "Gráficas simples"** Utilizar dibujos para mostrar si la velocidad aumenta, disminuye o permanece igual ante cada cambio. Aprendizajes: pensamiento gráfico y comparación.

Evaluación

Registro de al menos tres configuraciones diferentes con notas claras sobre la velocidad observada y la razón simplificada.

Unidad 6: Unidad 6: Clasificación de materiales reciclables para prototipos

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar características útiles de los materiales (firmeza, tamaño, facilidad de manejo).
- Clasificar materiales según sus propiedades para prototipos simples.
- Justificar por qué un material funciona mejor que otro para una parte del prototipo.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Materiales duros vs. flexibles y su uso en engranajes simulados.
2. Tema 2: Clasificación rápida de reciclables comunes (cartón, tapas, pajitas, tapas de plástico, ojaletas).
3. Tema 3: Criterios simples de selección y conservación de recursos.

Actividades

- **Actividad 1: "CATEGORÍA Y JUSTIFICACIÓN"** En equipos, clasifican una lista de materiales y explican por qué cada uno sirve para una parte del prototipo. Aprendizajes: clasificación y justificación.
- **Actividad 2: "Elección de material para una pieza"** Eligen material para una pieza específica (engranaje simulado) y defienden su elección ante la clase. Aprendizajes: toma de decisiones informada.

Evaluación

Evaluación basada en la capacidad de clasificar correctamente los materiales y justificar la elección de cada uno para una pieza del prototipo.

Unidad 7: Unidad 7: Algoritmo de montaje para repetición y consistencia

Objetivos de Aprendizaje

- Crear una lista de pasos claros para montar el prototipo.
- Asignar roles en el equipo para que todos participen y se pueda repetir el proceso.
- Verificar que al seguir el procedimiento, el prototipo funcione de manera similar en distintos intentos.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Crear un procedimiento simple de montaje (pasos numerados).
2. Tema 2: Roles del equipo y coordinación para un montaje repetible.
3. Tema 3: Verificación del funcionamiento consistente tras repetición.

Actividades

- **Actividad 1: "Escribir el algoritmo"** El grupo escribe en tarjetas los pasos para montar el prototipo y los ordena de forma secuencial. Aprendizajes: organización y secuenciación.
- **Actividad 2: "Práctica en equipo"** Siguen su algoritmo para montar una segunda versión del prototipo y comparan resultados con la primera versión. Aprendizajes: repetibilidad y mejora.

Evaluación

Evaluación de la claridad y precisión del algoritmo, la ejecución en equipo y la consistencia entre intentos.

Unidad 8: Unidad 8: Pensamiento computacional: explicación en voz alta y evaluación del prototipo

Objetivos de Aprendizaje

- Producir explicaciones orales claras sobre las decisiones de diseño y las mejoras propuestas.
- Relacionar conceptos de pensamiento computacional (descomposición, patrones, paso a paso) con el proyecto.
- Reflexionar sobre el aprendizaje y proponer mejoras para futuros prototipos.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Explicación en voz alta de decisiones de diseño (descomposición y pasos).
2. Tema 2: Conexión entre pensamiento computacional y funcionamiento del prototipo.

3. Tema 3: Evaluación final y propuestas de mejora.

Actividades

- **Actividad 1: "Razonamiento en voz alta"** Los equipos narran sus decisiones de diseño y las verificaciones que realizaron, destacando los pasos seguidos y los resultados obtenidos. Aprendizajes: comunicación clara y pensamiento explícito.
- **Actividad 2: "Revisión y mejora"** Analizan su prototipo y proponen una mejora simple con base en la observación y la retroalimentación del grupo. Aprendizajes: iteración y mejora continua.

Evaluación

Evaluación de la capacidad para explicar el razonamiento, relacionar conceptos de pensamiento computacional y describir mejoras para el prototipo.