

Máquinas Simples (palancas, polea, rueda)

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso de Tecnología está diseñado para estudiantes de 7 a 8 años y se organiza en experiencias de aprendizaje prácticas que promueven la curiosidad, el razonamiento lógico y la colaboración entre pares.

La Unidad 8, "Proyecto de tecnología en equipo", es una unidad clave donde los alumnos trabajan en equipos para planificar y realizar un mini-proyecto de tecnología que use una máquina simple para resolver un problema cotidiano. El objetivo es que presenten el resultado con una breve explicación y un modelo o dibujo que ilustre su solución.

En esta unidad se fomenta la planificación en equipo definiendo roles y responsabilidades, la construcción de prototipos o modelos que utilicen máquinas simples para resolver problemas reales, y la presentación ante el grupo con una explicación clara y un recurso visual. Se enfatizan habilidades como comunicación, cooperación, pensamiento crítico y creatividad, así como normas básicas de seguridad y uso responsable de materiales y herramientas. El curso está diseñado para adaptarse al ritmo de aprendizaje de niños de 7 a 8 años, con apoyos del docente, materiales simples y actividades que facilitan la participación de todos.

Al finalizar, se espera que los estudiantes hayan logrado diseñar y construir prototipos simples que empleen una máquina simple para resolver un problema cotidiano, y hayan aprendido a presentar su trabajo con un modelo o dibujo y una explicación breve. Este proceso fortalece la confianza para colaborar en proyectos reales en el futuro.

Competencias

- Trabajo en equipo y liderazgo compartido para planificar y ejecutar un proyecto común.
- Comunicación oral y escrita efectiva: expresar ideas, escuchar a los compañeros y presentar resultados con claridad.
- Planificación y organización de proyectos: definir roles, responsabilidades y un plan de trabajo básico.
- Diseño, construcción y evaluación de prototipos que utilicen máquinas simples para resolver problemas cotidianos.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas en contextos reales y próximos al alumnado.
- Uso responsable y seguro de materiales y herramientas, respetando normas de seguridad en el aula.
- Creatividad y expresión gráfica: representar ideas mediante modelos, dibujos y explicaciones visuales.
- Autoevaluación y reflexión sobre el trabajo en equipo y el aprendizaje adquirido.

Requerimientos

- Materiales y recursos: materiales simples y reciclados, herramientas básicas de seguridad, y recursos para crear prototipos (cartón, cinta adhesiva, palitos, pinzas, etc.).

- Espacios y tiempos: aula adecuada para trabajo en equipo, espacio para montar prototipos y tiempo suficiente dentro del horario escolar.
- Organización y roles: definición previa de roles (líder, planificador, diseñador, constructor, presentador) y normas de convivencia.
- Evidencias y evaluación: rúbrica para evaluar el plan de proyecto, el prototipo y la presentación, con criterios de claridad, funcionamiento y creatividad.
- Seguridad y accesibilidad: normas de seguridad y adaptaciones para atender a la diversidad de aprendizajes y necesidades.
- Apoyos docentes: guías, ejemplos de actividades, y acompañamiento para facilitar la ejecución del proyecto.
- Entregables: documentación breve del proyecto, fotografías o videos del prototipo y una breve presentación con modelo o dibujo.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Introducción a las Máquinas Simples

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las partes básicas de las máquinas simples presentadas (fulcro, carga y esfuerzo en la palanca; rueda y eje; polea) en modelos simples.
- Describir, con palabras simples, la función principal de cada máquina simple (qué ayuda a hacer más fácil el trabajo).
- Clasificar objetos de uso diario como palanca, polea o rueda y eje, y justificar por qué pertenecen a cada grupo.

Contenidos Temáticos

1. Qué es una máquina simple y para qué sirve — descripción sencilla de cómo facilitan el trabajo.
2. Partes básicas: palanca (fulcro, carga y esfuerzo); rueda y eje; polea.
3. Ejemplos cotidianos de máquinas simples y su clasificación.

Actividades

- **Actividad 1: Observación de objetos en el aula**

Observa objetos cotidianos y decide si son palancas, poleas o ruedas y ejes. Describe brevemente qué parte de cada objeto facilita el trabajo y por qué.

- **Actividad 2: Dibujo y clasificación**

Dibuja dos o tres objetos y escribe una frase corta explicando por qué pertenecen a la clase que elegiste (palanca, polea, o rueda y eje).

- **Actividad 3: Puesta en común**

Compartimos las respuestas en grupo y corregimos conceptos, destacando las partes identificadas.

Evaluación

Evaluación formativa basada en la participación en las actividades, la capacidad para identificar partes básicas en modelos simples y la justificación de por qué un objeto pertenece a cada grupo. Se realizará una breve revisión oral al final de la unidad y un registro de 2-3 objetos clasificados correctamente.

Unidad 2: Unidad 2: Palancas y su funcionamiento

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar fulcro, carga y esfuerzo en un modelo de palanca.
- Explicar, con palabras simples, cómo la posición del fulcro cambia la dificultad para mover un peso.
- Realizar un experimento sencillo con una palanca para observar la relación entre la longitud del brazo y la fuerza necesaria.

Contenidos Temáticos

1. Partes de la palanca: fulcro, carga y esfuerzo — descripción de cada parte.
2. Cómo la ubicación del fulcro cambia la facilidad para levantar una carga.
3. Experimento sencillo con palanca para observar el efecto de Brazo vs. Fuerza.

Actividades

- **Actividad 1: Identificación de palancas en el entorno**

Localiza palancas simples (reloj de pared, cuchara como palanca, etc.) y señala fulcro, carga y esfuerzo. Explica su función.

- **Actividad 2: Observación del efecto de la posición del fulcro**

Usa una regla y un objeto ligero para crear una palanca y cambia la ubicación del fulcro para registrar cuánto esfuerzo se necesita.

- **Actividad 3: Construcción de una palanca casera**

Con materiales simples (regla, c ajitas), construye una palanca y describe cómo cambia la dificultad al mover la carga.

Evaluación

Evaluación de la comprensión a través de la participación en las actividades, el poder identificar las partes de una palanca y el análisis del experimento (qué cambió cuando se movió el fulcro). Se entrega un informe corto con observaciones y conclusiones.

Unidad 3: Unidad 3: Poleas y dirección de la fuerza

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar componentes de una polea (rueda y cuerda) en un modelo básico.
- Demostrar, con una demostración simple, que la dirección de la fuerza puede cambiar con una polea.
- Clasificar objetos de uso diario que utilicen poleas y justificar su clasificación.

Contenidos Temáticos

1. Qué es una polea y para qué sirve
2. Cómo una polea cambia la dirección de la fuerza
3. Ejemplos cotidianos de poleas

Actividades

• Actividad 1: Demostración de polea

Usa una cuerda, una polea simple y un objeto ligero para demostrar cómo la fuerza se dirige en una dirección diferente al mover la cuerda.

• Actividad 2: Identificación de poleas en casa

Busca objetos que usen poleas (cortinas, persianas, etc.) y explica por qué son útiles.

• Actividad 3: Dibujo y explicación

Dibuja una polea simple y describe brevemente cómo cambia la dirección de la fuerza.

Evaluación

Evaluación basada en la participación en la demostración, la identificación de poleas en objetos cotidianos y una breve explicación de la función de la polea en cada ejemplo. Se pueden hacer preguntas orales para verificar comprensión.

Unidad 4: Unidad 4: Rueda y eje, movimiento facilitado

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las partes de la rueda y el eje.
- Explicar por qué la rueda y el eje facilita el movimiento de objetos.
- Realizar una demostración simple o actividad de construcción con rueda y eje (vehículo o carrito).

Contenidos Temáticos

1. Qué es la rueda y eje
2. Cómo reduce la fricción y facilita el movimiento
3. Aplicaciones simples, como carritos o juguetes con ruedas

Actividades

- **Actividad 1: Construcción de un pequeño carrito**

Usa tapas o rodajas de cartón para hacer un carrito con ruedas y eje y observa cómo se mueve.

- **Actividad 2: Comparación de movimientos**

Empuja un objeto con y sin ruedas para notar la diferencia en la facilidad de movimiento.

- **Actividad 3: Esquema de rueda y eje**

Dibuja un esquema simple y describe qué hace cada parte.

Evaluación

Observación de la participación y del entendimiento sobre por qué la rueda facilita el movimiento. Se puede pedir una pequeña explicación oral o escrita sobre la reducción de la fricción.

Unidad 5: Unidad 5: Experimento práctico con palanca

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar un experimento básico con una palanca para variar el fulcro y el brazo.
- Medir y registrar la fuerza necesaria para mover una carga en cada configuración.
- Explicar, con palabras simples, qué concluye el experimento sobre la palanca.

Contenidos Temáticos

1. Diseño de experimento con palanca
2. Variables: fulcro y longitud del brazo
3. Recolección y análisis de datos simples

Actividades

- **Actividad 1: Planificación del experimento**

Elige una palanca simple y decide dónde colocar el fulcro y qué longitudes de brazo usar.

- **Actividad 2: Realización del experimento**

Mide la fuerza necesaria para elevar una carga en cada configuración y registra los resultados.

- **Actividad 3: Análisis y conclusiones**

Analiza los datos y explica por qué cambia la fuerza según la posición del fulcro y la longitud del brazo.

Evaluación

Evaluación de la capacidad de diseñar, ejecutar y analizar un experimento simple; se espera un informe corto que explique la relación entre fulcro, brazo y esfuerzo.

Unidad 6: Unidad 6: Construcción de un modelo de palanca o rueda y eje

Objetivos de Aprendizaje

- Seleccionar materiales simples adecuados para el tipo de modelo elegido.
- Construir, paso a paso, el modelo y verificar su correcto funcionamiento.
- Describir las partes y su función dentro del modelo construido.

Contenidos Temáticos

1. Planificación y selección de materiales
2. Montaje del modelo (palanca o rueda y eje)
3. Presentación del funcionamiento

Actividades

• Actividad 1: Planificación del modelo

Elige entre palanca o rueda y eje y listo el plan de construcción y los materiales.

• Actividad 2: Construcción del modelo

Ensambla el modelo con los materiales disponibles y verifica que funcione.

• Actividad 3: Presentación y explicación

Muestra el modelo al grupo y explica qué parte es la palanca o la rueda y eje, y cómo funciona.

Evaluación

Evaluación del producto final (el modelo) y de la capacidad para explicar las partes y su función. Valoración del trabajo en equipo y la claridad de la explicación.

Unidad 7: Unidad 7: Aplicación de las máquinas simples en la vida diaria

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar una máquina simple en una actividad cotidiana (por ejemplo, abrir una tapa con una palanca, mover objetos con ruedas).
- Explicar de forma simple por qué esa máquina ayuda a hacer la tarea más fácil.
- Comparar dos objetos distintos y justificar cuál es la máquina simple presente en cada uno.

Contenidos Temáticos

1. Ejemplos de máquinas simples en casa
2. Por qué facilitan el trabajo
3. Comparación entre dos objetos cotidianos

Actividades

- **Actividad 1: Observación de tareas diarias**

Observa una tarea en casa o en la escuela y señala qué máquina simple está presente.

- **Actividad 2: Explicación en palabras simples**

Escribe o dibuja una breve explicación de cómo la máquina simple ayuda a realizar la tarea.

- **Actividad 3: Comparación**

Compara dos objetos y explica por qué uno tiene una máquina simple más adecuada para la tarea.

Evaluación

Evaluación de la capacidad de identificar máquinas simples en situaciones reales y de explicar su función de forma clara. Se realiza una breve conversación guiada y un pequeño escrito o dibujo explicativo.

Unidad 8: Unidad 8: Proyecto de tecnología en equipo

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar el proyecto en equipo, definiendo roles y responsabilidades.
- Construir un prototipo o modelo que utilice una máquina simple para resolver un problema cotidiano.
- Presentar el proyecto al grupo con una breve explicación y un dibujo o modelo.

Contenidos Temáticos

1. Planificación en equipo y roles
2. Selección de una máquina simple para el proyecto
3. Presentación y reflexión sobre el aprendizaje

Actividades

- **Actividad 1: Plan de proyecto**

En equipo, discutan y asignen roles (coordinación, construcción, registro) y definan el problema a resolver.

- **Actividad 2: Construcción y pruebas**

Construyan el prototipo usando una máquina simple y prueben su funcionamiento, registrando resultados.

- **Actividad 3: Presentación final**

Presenten el proyecto ante la clase con un dibujo o modelo y una explicación breve de la máquina simple usada y su utilidad.

Evaluación

Evaluación del trabajo en equipo, la calidad del prototipo/modelo y la claridad de la presentación. Se valorará la participación, el progreso y la explicación de cómo la máquina simple facilita la tarea.