

PROGRAMA MY ROBOT ASIGNATURA DE TECNOLOGÍA 1º A 3º BÁSICO

Promover un acercamiento significativo de los pequeños estudiantes a la tecnología mediante el diseño, construcción y programación de robots, fomentando habilidades como el pensamiento computacional, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, integrando los principios de la educación STEAM, preparándolos para los desafíos tecnológicos del futuro.

OBJETIVO



PROPUESTA

Programa de una unidad correspondiente a 8 - 12 clases de dos horas pedagógicas para la asignatura de Tecnología. En cada sesión los estudiantes podrán trabajar en equipo para construir un robot diferente, lo que les permitirá conectar los conocimientos teóricos con la práctica.



¿QUÉ INCLUYE?

- **Plan clase a clase** para el profesor.
- **Plataforma con paso a paso** para estudiantes.
- **Libro digital.**
- **Propuestas de evaluación.**
- Arriendo/venta de **kits adecuados para la edad.**
- **Capacitación** gratuita para docentes.

Nuestra metodología incluye división de roles de trabajo y lecciones con apoyo visual, escrito y auditivo, además de materiales de fácil manipulación para la edad de los estudiantes, lo que permite trabajar sin necesidad mayores adecuaciones con un

Diseño Universal de Aprendizaje.



HABILIDADES CIENTÍFICAS A FORTALECER

★ **Analizar:** Distinguir y establecer las relaciones entre los principales componentes de un objeto tecnológico con para comprender su diseño, lógica y funcionamiento.

★ **Comparar:** Examinar dos o más objetos para identificar similitudes y diferencias entre ellos.

★ **Comunicar:** Intercambiar con otros ideas, experiencias, diseños, planes y resultados de su trabajo con objetos y procesos tecnológicos.

★ **Evaluar:** Probar diseños, objetos o ideas para comprobar su calidad y confiabilidad.

★ **Explorar:** Descubrir y conocer el entorno tecnológico por medio de los sentidos y el contacto directo.

★ **Clasificar:** Agrupar objetos con características comunes según un criterio tecnológico determinado.

★ **Observar:** Obtener información de un objeto, sistema o proceso tecnológico por medio de los sentidos.

★ **Resolver problemas:** Diseñar soluciones, planificar proyectos o resolver desafíos que den respuesta a necesidades o deseos.

★ **Trabajar con otros:** Compartir experiencias con otras personas para colaborar, discutir sobre el rumbo del trabajo, intercambiar roles, obtener ayuda recíproca y generar nuevas ideas



*Fuente: Bases Curriculares
Primero a Sexto Básico. MINEDUC

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE SE ABORDAN POR NIVEL

1º Básico

OA2_ Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y las herramientas necesarias en cada una de ellas para lograr el resultado deseado.

OA3_ Elaborar un objeto tecnológico según indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras. materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros

OA4_ Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacerse de otra manera.

2º Básico

OA2_ Organizar las tareas para elaborar un objeto tecnológico, distinguiendo las acciones, los materiales y las herramientas necesarias para lograr el resultado deseado.

OA3_ Elaborar un objeto tecnológico según las indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras. materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros

OA4_ Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas y señalando cómo podría mejorar el trabajo en el futuro

3º Básico

OA2_ Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado.

OA3_ Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras. materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros

OA4_ Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.

HABILIDADES A DESARROLLAR

- ☒ Demostrar **curiosidad** por el entorno tecnológico y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.
- ☒ Demostrar **disposición** a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- ☒ Demostrar **iniciativa** personal y emprendimiento en la creación y el diseño de tecnologías innovadoras.
- ☒ Demostrar disposición a trabajar en equipo, **colaborar** con otros y aceptar consejos y críticas.
- ☒ Demostrar uso de **pensamiento computacional** y disposición para la resolución de problemas.

PIDE UNA REUNIÓN AQUÍ

MY ROBOT
SCHOOL