

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
ESC. SEC. DIURNA N° 173  
"YURI A. GAGARIN"  
TURNO MATUTINO  
TECNOLOGÍA

- Profesor: Maximino Jesús Alvarado Jiménez.
- Correo electrónico: [maximino.alvarado@aefcm.gob.mx](mailto:maximino.alvarado@aefcm.gob.mx)
- **Materia: Tecnología Diseño Arquitectónico. (DIBUJO).**

**GRADO: 2° GRUPO: A, B, C, D, E y F.**

**CONOCIMIENTO: Los métodos de la tecnología. (Título)**

**FECHA: 14 de septiembre 2020.**

**APRENDIZAJES ESPERADOS:** Compara las finalidades de las ciencias y de la tecnología para establecer sus diferencias.

**ÉNFASIS:** Diferenciar entre ciencia y tecnología, métodos e interacciones para la obtención de productos.

**EXPLICAR PARA ENTENDER.**

Las tecnologías que utilizamos para resolver y realizar nuestras actividades de la vida cotidiana pueden tener impactos muy variados sobre la naturaleza, gracias a la tecnología nuestra vida se puede hacer más fácil, pensamos que la tecnología va a resolver muchos de nuestros problemas que hoy nos aquejan, un celular nuevo, un auto nuevo, una computadora nueva etc.

Los métodos que utiliza la tecnología pueden ser de carácter artesanal o industrial, pero en el intervienen el uso de herramientas e instrumentos para realizar las tareas o actividades propuestas, por ejemplo la tarea de construir una casa, la cual se puede edificar con los conocimientos tradicionales de nuestra región, utilizando piedra, tabiques, madera, aluminio, vidrio etc. Sin embargo las nuevas tecnologías invitan a implementar nuevos sistemas para nuestro beneficio, como puede ser el uso de calentadores de agua solares, lámparas led de bajo consumo eléctrico, fosas prefabricadas para tratar las aguas negras, etc.

Entre ciencia y tecnología existe una **relación muy estrecha o simbiótica**: entre ellas se benefician. Sin embargo, **no debemos confundir ciencia con tecnología. La ciencia se basa en el método científico como estrategia de investigación; la tecnología puede ser un método, un proceso o un equipo.**

## **Ejemplos de ciencia**

### **Biología:**

**La biología es la ciencia encargada del estudio de los seres vivos.** Ella abarca desde los seres microscópicos como bacterias y protozoarios, hasta la interrelación que existe entre los seres vivos. Gracias a la biología conocemos por qué nos enfermamos y cuáles son los tratamientos para mejorar nuestra salud.

## **Ejemplos de tecnología**

### **Vacunación**

**La primera vacunación** fue realizada en 1798 por el Dr. Edward Jenner, estudiando el efecto protector de la viruela de las vacas contra la viruela en los humanos. Con la implementación de esta tecnología, millones de

seres humanos y animales han sobrevivido al ataque de agentes infecciosos que, hasta hace menos de doscientos años, eran fatales.



### ACTIVIDAD SOLICITADA:

1.- **Dibuja en tu block de hojas de papel marquilla** o en tu cuaderno de la materia de tecnología, **la imagen anterior** en donde se muestra, que gracias a los conocimientos científicos, podemos tener nuevas y mejores tecnologías para realizar las actividades de la vida cotidiana en nuestra casa.

2.- **Explica con tus palabras el significado de tres símbolos que observes en la imagen y dibuja dicho símbolo.**

4.- Apóyate en la rúbrica que se te presenta para obtener tu calificación, y para conocer los elementos a considerar en tu trabajo, así como el valor de cada uno de ellos.

**Si quieres saber más sobre el tema, te puedes apoyar en:**

**Programación Aprende en Casa:**

**Miércoles 16 de septiembre canal 20.1 + 3.2 horario: 9:30 a 10:00 hrs/ 20:30 a 21:00 hrs**

**O bien puedes ver este video corto: <https://youtu.be/uji3IWzQdco>**

### MATERIALES Y RECURSOS:

Para la realización de esta actividad sólo requieres: Block de espiral con hojas de papel marquilla o el cuaderno de la especialidad, plumas, lápiz, colores.

### SEGUIMIENTO:

Cuando hayas concluido la actividad tómale una foto, deberás enviarla por correo electrónico a tu profesor de taller el día y fecha marcada.

Si quieres saber más sobre el tema, te puedes apoyar en el siguiente video:

### FECHA Y HORARIO DE ENTREGA:

La entrega del trabajo o actividad tendrá como fecha limite el día 21 de septiembre 2020

**NOTA. Favor de enviar solamente la actividad resuelta con fecha, nombre, grupo, escuela y turno.**

**Aspectos que tomaré en cuenta para calificar tu trabajo.**

### Rúbrica.

Valor de la actividad	3 puntos	2 puntos	1 punto
Aspecto a evaluar			
<b>Dibujo</b>	La imagen dibujada se parece al modelo original y esta coloreado.	La imagen dibujada no se parece mucho al modelo pero esta coloreada de acuerdo.	La imagen dibujada no se parece al ejemplo y no esta coloreada.
<b>Explicaciones</b>	La explicación está completa y corresponde a la realidad.	La explicación está incompleta pero parte de ella corresponde a la realidad	La explicación está incompleta y no corresponde a la realidad
<b>Actividad completa</b>	Está terminado el dibujo y también las explicaciones solicitadas.	No entregó el dibujo pero las explicaciones están completas	No entregó el dibujo y las explicaciones están incompletas
<b>Limpieza</b>	<b>Un punto</b>		

### RECOMENDACIONES A PADRES, O TUTORES:

Pueden acompañarlos en el proceso del trabajo, pero no resolver las actividades de alumno.

Favor de dotarle de los materiales necesarios, asignar un lugar para que el alumno pueda realizar sus actividades escolares, respetar el horario de clase del alumno, generar un ambiente de seguridad e higiene y esperamos su apoyo para que el alumno pueda realizar satisfactoriamente sus actividades.