

CUADERNILLO DE APOYO Y REPASO

PROYECTO: Extensiones del Futuro: Inventando para la Comunidad

CUADERNILLO DE REPASO Y EJERCICIOS

¡Hola! Este cuadernillo te ayudará a repasar y consolidar lo aprendido en el proyecto "Extensiones Corporales y Tecnología". Aquí encontrarás resúmenes clave de cada sesión y actividades prácticas para reforzar tus conocimientos y habilidades. Mismas que deberás realizar en tu libreta de tecnología con fecha 2 de octubre para entregar la próxima clase. ¡Manos a la obra!

SESIÓN 1: DESCUBRIENDO NUESTRAS EXTENSIONES CORPORALES

RESUMEN DE LA SESIÓN

En esta sesión, exploramos cómo el ser humano ha utilizado y creado herramientas, máquinas e instrumentos para extender sus capacidades físicas. Aprendimos que estas "extensiones corporales" nos permiten hacer cosas que con nuestro cuerpo solo serían imposibles o muy difíciles. El gran reto del proyecto es identificar un problema en tu comunidad y proponer una solución tecnológica que involucre estas extensiones.

* Concepto Clave: Una extensión corporal es una herramienta, máquina o instrumento que aumenta, mejora o reemplaza una capacidad natural de nuestro cuerpo (ej. fuerza, precisión, velocidad, visión).

* Ejemplos: Un martillo extiende la fuerza del brazo; unas tijeras, la precisión de los dedos; una bicicleta, la capacidad de movimiento.

* Importancia: Estas extensiones nos ayudan a resolver problemas y a satisfacer necesidades.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡ADIVINA LA EXTENSIÓN!

Lee las descripciones y adivina qué herramienta, máquina o instrumento se está describiendo. Luego, explica qué capacidad corporal extiende.

1. Descripción: Se usa para ver objetos muy, muy pequeños que a simple vista no podríamos observar, como células o bacterias.

2. Herramienta: _____ Extensión de Capacidad: Extiende la capacidad de _____.

3. Descripción: Permite levantar y mover cargas extremadamente pesadas a grandes alturas o distancias, algo que la fuerza humana por sí sola no podría hacer.

4. Herramienta: _____ Extensión de Capacidad: Extiende la capacidad de _____.

5. Descripción: Nos ayuda a medir con gran exactitud el peso de algo, mucho más allá de lo que podríamos estimar con nuestras manos.

6. Herramienta: _____ Extensión de Capacidad: Extiende la capacidad de _____.

ACTIVIDAD 2: ¡MI HERRAMIENTA FAVORITA!

Piensa en tu herramienta, máquina o instrumento favorito que usas en casa o en la escuela. Escribe su nombre, para qué lo usas y qué capacidad de tu cuerpo extiende. ¡No olvides dibujar un pequeño boceto!

Mi Herramienta Favorita: _____

¿Para qué la uso?:

¿Qué capacidad de mi cuerpo extiende?:

Espacio para tu boceto:



PARA REFLEXIONAR

¿Por qué crees que los humanos somos tan buenos creando herramientas? ¿Qué nos hace diferentes de otros animales en este aspecto?

SESIÓN 2: IDENTIFICANDO NECESIDADES EN LA COMUNIDAD 🌍

💬 RESUMEN DE LA SESIÓN

En esta sesión, pasamos de entender las herramientas a identificar problemas o necesidades en nuestra comunidad que podrían resolverse o mejorarse con nuevas o mejores herramientas. Aprendimos a pensar como "observadores de herramientas" en nuestro entorno y a mapear los desafíos comunitarios.

* Problema y Necesidad: Un problema es una situación que causa dificultad o insatisfacción; una necesidad es algo que hace falta o que se requiere para vivir bien o realizar una tarea.

* Observación: Mirar a nuestro alrededor con ojos críticos para detectar dónde las personas tienen dificultades o qué les falta.

* Mapa de Desafíos Comunitarios: Una forma visual de organizar los problemas o necesidades por áreas de la comunidad (escuela, parque, transporte, etc.) y pensar en qué capacidades se ven limitadas.

🖍️ ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡DETECTA PROBLEMAS!

Imagina que estás en el patio de tu escuela (o un parque, o un mercado). Enumera 3 problemas o necesidades que observes y que creas que podrían resolverse con la ayuda de alguna herramienta, máquina o instrumento.

1.	Problema/Necesidad:
2.	¿Qué capacidad corporal se ve limitada?:
3.	Problema/Necesidad:
4.	¿Qué capacidad corporal se ve limitada?:
5.	Problema/Necesidad:
6.	¿Qué capacidad corporal se ve limitada?:

ACTIVIDAD 2: ENTREVISTA RÁPIDA

Elige uno de los problemas que identificaste en la actividad anterior. Hazle la pregunta a un familiar o amigo y anota su respuesta. Esto te ayuda a validar si la necesidad es real.

Problema elegido:

Persona entrevistada:

Pregunta que hiciste: "¿Qué dificultad tienes al realizar [menciona la actividad relacionada con el problema]? ¿Crees que alguna herramienta o ayuda podría facilitarlo?"

Respuesta de la persona:

¿Qué aprendiste de su respuesta?:

PARA REFLEXIONAR

¿Por qué es importante que un problema sea "real" y afecte a alguien antes de intentar resolverlo con tecnología?

SESIÓN 3: EL PROBLEMA EN FOCO

RESUMEN DE LA SESIÓN

Después de identificar muchas necesidades, en esta sesión aprendimos a elegir y definir un problema específico. Esto es crucial porque no podemos resolver algo que no entendemos bien. Usamos una "Ficha de Definición de Problema" para organizar nuestras ideas y asegurarnos de que nuestro problema sea claro, observable y relevante.

* Validación: Confirmar que el problema existe y es importante para las personas.

* Especificidad: Un problema bien definido es concreto, no general. Ejemplo: "Dificultad para regar el huerto escolar de manera eficiente" es mejor que "Problemas en el huerto".

* Ficha de Definición: Una guía para analizar el problema (a quién afecta, por qué es un problema, qué capacidades limita, cómo se intenta resolver ahora, qué podría mejorarlo).

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡DEFINE TU PROBLEMA IDEAL!

Imagina que eres parte de un equipo y han decidido trabajar en el siguiente problema general: "La falta de limpieza en los espacios comunes del edificio de apartamentos donde viven". Completa la ficha de definición para este problema, haciéndolo lo más específico posible.

Problema elegido (describirlo brevemente):

¿A quién(es) afecta este problema? (Personas, grupos, etc.):

¿Por qué es un problema? (Consecuencias negativas):

¿Qué capacidades corporales se ven limitadas o se extienden ineficientemente en relación con este problema?:

¿Cómo se intenta resolver este problema actualmente? (Si es que hay alguna solución, aunque sea ineficiente):

¿Qué crees que podría mejorar la situación? (Idea inicial, sin detalles):

PARA REFLEXIONAR

Si el problema no se define bien, ¿qué podría pasar al intentar crear una solución?

SESIÓN 4: INVESTIGANDO SOLUCIONES ACTUALES

RESUMEN DE LA SESIÓN

Antes de "inventar la rueda", es fundamental investigar si ya existe algo parecido o que use principios similares a la solución que queremos crear. Esta sesión se trató de ser "investigadores de soluciones análogas", aprendiendo de lo que ya está hecho para inspirarnos y mejorar.

* Soluciones Análogas: Herramientas o máquinas que resuelven problemas similares al tuyo o usan principios tecnológicos que podrías aplicar.

* Beneficio de la Investigación: Evita reinventar, ahorra tiempo, te da ideas, te muestra qué funciona y qué no.

* Ficha de Investigación: Ayuda a documentar lo que encuentras sobre las herramientas existentes.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡MI PROBLEMA, MIS INSPIRACIONES!

Piensa en el problema que definiste en la Sesión 3 (o el de la actividad anterior). Ahora, busca en tu mente o en casa dos herramientas o máquinas que, aunque no resuelvan directamente ese problema, te den ideas de cómo podrías solucionarlo. Completa la ficha para cada una.

Nuestro Problema (ej. Dificultad de limpiar ventanas altas):

Ejemplo 1:

Nombre de la herramienta/máquina/instrumento:

¿Para qué se usa comúnmente?:

¿Cómo extiende las capacidades corporales? (Fuerza, precisión, velocidad, etc.):

¿Qué parte o principio de esta herramienta/máquina nos podría inspirar para nuestro problema?:

Ejemplo 2:

Nombre de la herramienta/máquina/instrumento:

¿Para qué se usa comúnmente?:

¿Cómo extiende las capacidades corporales? (Fuerza, precisión, velocidad, etc.):

¿Qué parte o principio de esta herramienta/máquina nos podría inspirar para nuestro problema?:



PARA REFLEXIONAR

¿Qué es más difícil: inventar algo totalmente nuevo o adaptar una idea existente para un nuevo propósito?

SESIÓN 5: DE LA MANO A LA MÁQUINA: UN ANÁLISIS HISTÓRICO Y FUNCIONAL 🕒



RESUMEN DE LA SESIÓN

Esta sesión nos llevó en un viaje a través del tiempo para ver cómo las herramientas y máquinas han evolucionado para satisfacer una misma necesidad humana. Comprendimos que no solo extienden nuestro cuerpo, sino que también cambian la forma en que organizamos el trabajo y nuestra vida. Vimos ejemplos desde herramientas antiguas hasta las más modernas.

* Evolución Tecnológica: Las herramientas no nacen perfectas; mejoran con el tiempo, con el conocimiento y la necesidad.

* Impacto Social: La evolución de una herramienta puede cambiar la sociedad, cómo se producen las cosas, cómo se transportan, cómo nos comunicamos.

* Línea del Tiempo: Una forma de visualizar este progreso histórico.



ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: LA EVOLUCIÓN DEL TRANSPORTE

Piensa en la necesidad humana de "Transportarse". Dibuja (o describe brevemente) 3 herramientas/máquinas que el ser humano ha usado a lo largo de la historia para esta necesidad. Explica brevemente su evolución.

Necesidad: Transportarse

1. Herramienta muy antigua:

Nombre: _____

¿Capacidad que extiende?:

2. Herramienta intermedia:

Nombre: _____

¿Capacidad que extiende?:

3. Herramienta moderna:

Nombre: _____

¿Capacidad que extiende?:

¿Cómo ha mejorado la forma de satisfacer la necesidad o cómo cambió el trabajo/vida?:

 PARA REFLEXIONAR

¿Qué herramienta te gustaría que evolucionara más en el futuro y por qué?

SESIÓN 6: CONTEXTUALIZANDO NUESTRO DESAFÍO 

 RESUMEN DE LA SESIÓN

Resolver un problema no es solo crear una buena herramienta; también es entender el entorno. En esta sesión, aprendimos a identificar a las personas involucradas (actores clave), los recursos disponibles y los posibles obstáculos en nuestra comunidad. Este "mapeo" nos ayuda a diseñar soluciones que no solo sean viables tecnológicamente, sino también aceptadas y sostenibles.

* Actores Clave: Personas o grupos afectados por el problema, usuarios potenciales de la solución, aliados, o posibles obstáculos.

* Recursos Disponibles: Materiales, conocimientos, espacios, herramientas que ya existen y pueden usarse para la solución.

* Limitaciones/Obstáculos: Factores que podrían dificultar la implementación (dinero, espacio, resistencia al cambio).



ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡CONOCE TU ENTORNO!

Retoma el problema que elegiste para tu proyecto (o usa el ejemplo de la Sesión 3: "Dificultad de limpieza en espacios comunes del edificio de apartamentos"). Completa este mapa de actores y recursos.

Mi Problema Comunitario Específico:

Actores Clave (¿Quiénes son los afectados, usuarios, aliados, opositores?):

* _____ (Rol: _____)

* _____ (Rol: _____)

* _____ (Rol: _____)

Recursos Disponibles (¿Qué hay en la comunidad que podría ayudar?):

* _____

* _____

* _____

Limitaciones/Obstáculos (¿Qué podría dificultar la solución?):

- * _____
- * _____
- * _____

PARA REFLEXIONAR

¿Por qué crees que es importante hablar con las personas afectadas por el problema antes de proponer una solución?

SESIÓN 7: BRAINSTORMING DE INNOVACIÓN

RESUMEN DE LA SESIÓN

¡Llegó el momento de la creatividad! En esta sesión, dejamos volar nuestra imaginación para generar la mayor cantidad posible de ideas de soluciones tecnológicas para nuestro problema. Aprendimos las reglas del "brainstorming" (¡nada de ideas malas!) y luego usamos una "Matriz de Soluciones" para evaluar y seleccionar las ideas más prometedoras, pensando siempre en cómo extienden nuestras capacidades.

* Brainstorming: Técnica para generar muchas ideas sin crítica, enfocándose en la cantidad.

* Reglas: Sin juicio, todas las ideas son válidas, cantidad sobre calidad inicial, construir sobre ideas de otros.

* Matriz de Soluciones: Herramienta para evaluar y comparar ideas según criterios como la extensión de capacidad, factibilidad y beneficio.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡MI LLUVIA DE IDEAS Y SELECCIÓN!

Imagina que tu problema es "La dificultad de personas mayores para recoger objetos del suelo sin agacharse". Genera al menos 4 ideas de herramientas o máquinas para resolver este problema. Luego, elige la mejor usando la matriz.

Mi Problema: Dificultad de personas mayores para recoger objetos del suelo sin agacharse.

Mis Ideas (Brainstorming):

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

MATRIZ DE SOLUCIONES POTENCIALES

Idea de Solución (Breve Descripción) ¿Cómo extiende una capacidad corporal? ¿Es factible con nuestros recursos? (Sí/No/Quizá) ¿Beneficia a los afectados? (Sí/No/Quizá) Puntuación (1-5, siendo 5 muy buena) [Tu Idea 1] [Tu Idea 2] [Tu Idea 3] [Tu Idea 4] Mi(s) idea(s) seleccionada(s) para la siguiente fase:

PARA REFLEXIONAR

¿Qué aprendiste de la etapa de "brainstorming"? ¿Te sorprendió alguna idea que surgió?

SESIÓN 8: DIBUJANDO LA SOLUCIÓN: PROTOTIPOS Y PLANOS 

RESUMEN DE LA SESIÓN

Una gran idea necesita ser comunicada. En esta sesión, aprendimos a traducir nuestras ideas en algo tangible: un boceto detallado o un "plano" de nuestro prototipo. Esto nos permite visualizar cómo funcionará nuestra herramienta, máquina o instrumento, identificar sus partes, y pensar en los materiales. Es un paso clave para que nuestra idea deje de ser solo un pensamiento y se convierta en un plan concreto.

* Prototipo: Un modelo inicial de nuestra solución para probar ideas.

* Boceto/Plano: Un dibujo técnico o esquemático que muestra las partes, el funcionamiento y las medidas de una idea. No tiene que ser una obra de arte, sino una guía.

* Funcionalidad: El boceto debe mostrar cómo el objeto extenderá la capacidad corporal y resolverá el problema.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡DIBUJA TU "EXTENSOR DE ALCANCE" IDEAL!

Imagina que tu idea seleccionada es un "Extensor de Alcance para tomar objetos del estante alto". Dibuja un boceto de cómo te lo imaginas, señalando sus partes y explicando brevemente cómo funciona para extender la capacidad de tu brazo y mano.

Nombre de tu Extensor: _____

Espacio para tu Boceto/Plano (Vista lateral y otra vista):

Partes Principales y su función:

* _____ (Función: _____)

* _____ (Función: _____)

* _____ (Función: _____)

Principio de funcionamiento (¿Cómo extiende la capacidad?):

Materiales sugeridos para un prototipo sencillo:

💡 PARA REFLEXIONAR

¿Qué es más útil al diseñar una herramienta: un dibujo artístico muy bonito o un plano funcional con medidas y partes?

SESIÓN 9: EL PLAN EN MARCHA 📝⚙️

💭 RESUMEN DE LA SESIÓN

Con un plano en mano, es hora de planificar la construcción. En esta sesión, aprendimos a desglosar el proceso de construcción de nuestro prototipo en pasos pequeños y manejables. Esto incluyó listar materiales, asignar tareas al equipo, identificar las herramientas necesarias y prever posibles desafíos. Un buen plan es la clave para una construcción eficiente y exitosa.

* Planificación Detallada: Organizar el trabajo en pasos lógicos y asignar responsabilidades.

* Lista de Materiales: Saber exactamente qué se necesita y en qué cantidad.

* Previsión de Desafíos: Pensar en posibles problemas y cómo resolverlos antes de que ocurran.

* Eficiencia: Un buen plan minimiza errores y aprovecha el tiempo.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡PLANIFICA UNA MINI-CONSTRUCCIÓN!

Imagina que tienes que construir un "Porta-Lápices con cartón reciclado". Haz un plan de construcción detallado para este pequeño proyecto.

Problema a resolver (indirectamente): Lápices desordenados.

Idea del Prototipo: Porta-Lápices de cartón.

1. Lista de Materiales Necesarios:

* Material 1: _____ (Cantidad: _____)

* Material 2: _____ (Cantidad: _____)

* Material 3: _____ (Cantidad: _____)

2. Pasos de Construcción (Numerados):

1.	Paso	1:
2.	Paso	2:
3.	Paso	3:
4.	Paso	4:

3. Herramientas de Construcción Necesarias:

* Herramienta 1: _____

* Herramienta 2: _____

4. Tiempo Estimado de Construcción: _____ minutos

5. Posibles Desafíos y Soluciones Previstas:

* Desafío 1: _____ Solución: _____

* Desafío 2: _____ Solución: _____

PARA REFLEXIONAR

¿Qué tan importante es tener un plan detallado antes de empezar a construir algo? ¿Qué pasa si no tienes uno?

SESIÓN 10: CONSTRUYENDO EL FUTURO (PARTE 1)

RESUMEN DE LA SESIÓN

¡El momento de la verdad! En esta sesión, empezamos a construir nuestros prototipos. Fue un recordatorio de la importancia del trabajo en equipo, la comunicación y la seguridad. Aprendimos que los errores son parte del proceso y que la paciencia es clave para dar vida a nuestras ideas.

* Manos a la Obra: Iniciar la construcción siguiendo el plan.

- * Trabajo en Equipo: Colaboración y comunicación para lograr el objetivo.
- * Documentación: Anotar desafíos, soluciones y cambios en el plan.
- * Seguridad: Usar las herramientas de forma responsable.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡MI BITÁCORA DE CONSTRUCCIÓN!

Imagina que ya iniciaste la construcción de tu prototipo (o del Porta-Lápices). Responde las siguientes preguntas sobre tus primeras experiencias.

Nombre _____ de _____ tu _____ prototipo:

¿Qué fue lo más fácil de construir hasta ahora?:

¿Qué fue lo más difícil o lo que no salió como esperabas?:

¿Cómo empezaste a resolver ese problema o qué plan tienes?:

PARA REFLEXIONAR

¿Por qué crees que es importante documentar los desafíos y las soluciones durante la construcción de un prototipo?

SESIÓN 11: CONSTRUYENDO EL FUTURO (PARTE 2) 🏗️🧩

💬 RESUMEN DE LA SESIÓN

Continuamos con la construcción, enfrentando y superando los desafíos que surgen. Esta sesión nos enseñó que la ingeniería y el diseño son procesos de constante resolución de problemas. La clave es detenerse, discutir y encontrar soluciones en equipo, desarrollando así el pensamiento crítico y la persistencia.

* Proceso Iterativo: La construcción no es lineal; se hacen ajustes y se resuelven problemas en el camino.

* Resolución de Problemas: Discutir en equipo para encontrar la mejor forma de superar los obstáculos.

* Atención al Detalle: Asegurarse de que las partes se conecten y funcionen como se espera.

🖍️ ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡EL PROBLEMA Y LA SOLUCIÓN!

Piensa en un problema común que podría surgir al construir una estructura simple con cartón (como tu prototipo o el Porta-Lápices). Describe el problema y una posible solución.

Problema encontrado durante la construcción:

¿Cómo lo abordaría tu equipo para resolverlo?:

¿Qué pasaría si no se resolviera ese problema?:

PARA REFLEXIONAR

¿Qué te parece más valioso: que un prototipo sea "perfecto" desde el principio o que permita aprender de sus fallas?

SESIÓN 12: PRUEBAS Y MEJORAS

RESUMEN DE LA SESIÓN

Una vez que nuestro prototipo está casi listo, ¡es hora de probarlo! Esta sesión se centró en la importancia de la fase de prueba para evaluar si nuestra herramienta funciona como esperábamos, si realmente extiende nuestras capacidades y resuelve el problema. Luego, aprendimos a identificar mejoras para hacerla aún mejor. La prueba y error son fundamentales en el diseño tecnológico.

- * Fase de Prueba: Evaluar la funcionalidad del prototipo de forma práctica.
- * Observación Crítica: Notar qué funciona bien y qué necesita mejorar.
- * Ronda de Mejoras: Identificar y describir cambios para optimizar el prototipo.
- * Proceso Iterativo: Diseño, construcción, prueba, mejora... y repetir si es necesario.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡DISEÑA TU PRUEBA!

Imagina que construiste el "Extensor de Alcance para tomar objetos del estante alto" que dibujaste en la Sesión 8. ¿Cómo lo probarías para saber si funciona bien y qué mejoras le harías?

Mi Prototipo: Extensor de Alcance para tomar objetos del estante alto

¿Cómo lo probarías? (Describe al menos 2 pruebas):

1.	Prueba	1:
2.	Prueba	2:

¿Qué observarías durante la prueba para saber si funciona o no?:

¿Qué 2 mejoras importantes le harías después de probarlo?:

1.	Mejora	1:

 PARA REFLEXIONAR

¿Por qué un diseñador o ingeniero no debería tener miedo de que su prototipo "falle" en las pruebas?

SESIÓN 13: PREPARANDO LA PRESENTACIÓN COMUNITARIA RESUMEN DE LA SESIÓN

¡Casi listos para compartir nuestro trabajo! Esta sesión se trató de aprender a comunicar eficazmente nuestro proyecto. Preparar un póster o panel descriptivo y un guion de presentación oral nos ayuda a mostrar lo que hemos logrado, cómo nuestra solución es una extensión corporal y el impacto que podría tener en la comunidad. Comunicar es tan importante como construir.

- * Comunicación Efectiva: Explicar el proyecto de manera clara y atractiva.
- * Póster/Panel: Resumen visual del problema, la solución, el funcionamiento y el impacto.
- * Guion de Presentación: Estructurar lo que se va a decir (introducción, desarrollo, conclusión) y asignación de roles.
- * Orgullo y Confianza: Mostrar con entusiasmo el trabajo realizado.

 ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡CREA TU GUION DE PRESENTACIÓN!

Imagina que vas a presentar tu "Extensor de Alcance para tomar objetos del estante alto" a un grupo de personas. Completa el guion para tu presentación de 3 minutos.

Nombre del Equipo: _____

Problema de la Comunidad: Dificultad de personas mayores para recoger objetos del suelo sin agacharse.

Mi Solución Tecnológica: El Extensor de Alcance.

Guion de Presentación Oral:

1. Introducción (30 segundos):

* ¡Hola a todos! Somos el equipo _____ y hoy les vamos a hablar sobre un problema que afecta a muchas personas en nuestra comunidad: _____.

2. Desarrollo (2 minutos):

* Para resolverlo, hemos diseñado y construido este prototipo: el Extensor de Alcance. (Mostrarlo y demostrar cómo se usa).

* Este extensor funciona extendiendo la capacidad de _____ (ej. el brazo, la mano, la precisión) para que las personas puedan _____.

* Su principio tecnológico clave es _____ (ej. un sistema de pinzas, una palanca simple, un botón).

* Creemos que esto podría ayudar a satisfacer la necesidad de _____, haciendo la vida de las personas más _____.

3. Conclusión (30 segundos):

* En el futuro, nos gustaría mejorar nuestro extensor agregando

* ¡Gracias! ¿Tienen alguna pregunta?

💡 PARA REFLEXIONAR

¿Qué te genera más nervios: construir el prototipo o presentarlo a los demás? ¿Por qué?

SESIÓN 14: EXPOSICIÓN COMUNITARIA Y RETROALIMENTACIÓN 🧠💡

💬 RESUMEN DE LA SESIÓN

¡El gran día de la exposición! En esta sesión, tuvimos la oportunidad de mostrar nuestros proyectos a la comunidad (o a otros compañeros y el docente como "comunidad"). Presentamos nuestras soluciones, recibimos preguntas y valiosa retroalimentación. Este intercambio es vital para entender el impacto real de nuestro trabajo y pensar en futuras mejoras. Es una "feria de inventos" donde todos aprenden.

- * Feria de Prototipos: Ambiente de exposición para compartir los proyectos.
- * Presentación Segura: Explicar el problema, la solución y su impacto con confianza.
- * Retroalimentación Constructiva: Recibir comentarios y preguntas que ayuden a mejorar el proyecto.
- * Aprendizaje Mutuo: Compañeros y audiencia aprenden del trabajo de todos.

🖍️ ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡MI EXPERIENCIA DE PRESENTACIÓN!

Piensa en cómo te sentiste o te sentirías al presentar tu proyecto. Responde las siguientes preguntas.

¿Cómo describirías la experiencia de presentar tu proyecto a otras personas?:

¿Cuál fue la pregunta más interesante o útil que recibiste sobre tu proyecto?:

Si alguien sugirió una mejora, ¿cuál fue y qué te pareció?:

¿Qué aprendiste al ver los proyectos de tus compañeros?:



PARA REFLEXIONAR

Si tuvieras la oportunidad de presentar tu proyecto a una persona que realmente sufre el problema que quieres resolver, ¿qué le dirías para convencerla de que tu solución puede ayudarla?

SESIÓN 15: REFLEXIÓN Y EL LEGADO TECNOLÓGICO 🌟🎓

💬 RESUMEN DE LA SESIÓN

¡Hemos llegado al final de este increíble viaje! La última sesión es un momento para reflexionar sobre todo lo aprendido, no solo sobre herramientas, sino sobre nosotros mismos como solucionadores de problemas e innovadores. Celebramos las habilidades desarrolladas y pensamos en cómo aplicar este conocimiento en el futuro para seguir contribuyendo a nuestra comunidad.

* Evaluación Personal: Reflexionar sobre los aprendizajes, habilidades y contribuciones individuales.

* Impacto Comunitario: Pensar en cómo la tecnología puede ser un motor de cambio social.

* Legado Tecnológico: Comprender que todos somos capaces de ser innovadores y mejorar el mundo.

* Cierre: Agradecer el esfuerzo y celebrar el proceso de aprendizaje.

✏️ ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

ACTIVIDAD 1: ¡MI EVALUACIÓN PERSONAL DEL PROYECTO!

Completa esta hoja de evaluación. ¡Sé honesto y celebra tus logros!

Nombre: _____

Equipo: _____

1. Mi Mayor Aprendizaje: Escribe lo más importante que aprendiste sobre herramientas, máquinas e instrumentos como extensión corporal y su rol en satisfacer necesidades humanas.

2. Habilidades Desarrolladas: ¿Qué habilidades (trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, comunicación, investigación, manualidades) crees que mejoraste durante este proyecto?

3. Mi Contribución al Equipo: Describe cómo contribuiste al éxito de tu equipo.

4. Desafío Superado: Describe el desafío más grande que enfrentaste (personal o como equipo) y cómo lo superaste.

5. Impacto Comunitario: ¿Cómo crees que tu proyecto (o la idea detrás de él) podría realmente beneficiar a la comunidad?

6. Futuro: Si tuvieras más tiempo, ¿qué harías para mejorar tu prototipo o llevarlo a la comunidad?

 PARA REFLEXIONAR

Después de este proyecto, ¿cómo mirarás ahora las herramientas y máquinas que usas a diario?

¡Felicidades por completar este cuadernillo y por tu increíble trabajo en el proyecto!
Recuerda que tienes el poder de observar, innovar y crear soluciones que beneficien a tu comunidad.

¡Sigue siendo un agente de cambio con la tecnología! 🎉