**ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA**

**Asignatura: Informática Unidad N.º 2 Grado: Quinto**

**Fecha: 13 abril 2021 Profesor: Javier Alberto Isaza Caicedo**

Diseño y Tecnología.

**TÍTULO**

**HILOS CONDUCTORES:**

|  |
| --- |
| 1. ¿Qué es la tecnología y cuál es su relación con el diseño? 2. ¿Qué es el diseño y cómo se relaciona con la tecnología? 3. ¿Cómo el diseño permite crear nuevos productos, artefactos, sistemas y servicios? |

**¡Diseñando e innovando!**

**TÓPICO GENERATIVO:**

**METAS DE COMPRENSIÓN:**

|  |  |
| --- | --- |
| Comprenderá el papel que juega el diseño en la creación de artefactos y productos tecnológicos analizando algunos de los mismos en su entorno. | Reconocerá el diseño en tecnología como un pilar para la elaboración de artefactos, procesos, sistemas y productos realizando un ejercicio práctico de diseño. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN** | **TIEMPO** | **VALORACIÓN CONTINUA** | |
|  | **ACCIONES REFLEXIONADAS** |  | **FORMAS** | **CRITERIOS DEL ÁREA** |
| PA  EXPLORA-  TORIA | - Reconocer los conceptos de tecnología y diseño.  - Explorar algunos productos tecnológicos desde el punto de vista del diseño. | 2 SEMANAS | - Exponiendo algunos productos tecnológicos y explicando la necesidad o problema que suplen.  - Analizando productos desde el punto de vista del diseño en cuanto a: forma, función y estructura.  - **Avance proyecto de síntesis:** los estudiantes comprenderán los conceptos de tecnología y diseño. | - Identificación del tema  - Conceptualización y análisis |
| ETAPA GUIADA | - Crear una lluvia de ideas o “Brainstorming” sobre cómo dar solución a problemas de la cotidianidad: cuidado del medio ambiente, protegerse de enfermedades o virus, mejorar la movilidad en la ciudad…  - Elaborar una presentación en PowerPoint en la cual se muestre la metodología de diseño “Desing thinking”. | 3 SEMANAS | - Realizando un “Brainstorming” sobre cómo podría dar solución a alguna de las problemáticas actuales teniendo en cuenta la viabilidad y recursos disponibles.  - Analizando y describiendo cada uno de los pasos del método de diseño “Desing thinking”.  **Avance proyecto de síntesis:** Los niños y niñas conocerán uno de los métodos de diseño más popular y eficiente de la actualidad. | - Aplicación de conceptos.  - Apropiación del lenguaje técnico. |
| PROYECTO  DE SÍNTESIS | **¡Diseño de ensueño!**  - Generar una solución al problema: “ordenar mis útiles escolares para las clases virtuales” | 3 SEMANAS | - Proponiendo al menos tres posibles soluciones innovadoras (artefactos que se puedan crear); seleccionar una de las tres ideas y crear el prototipo haciendo uso de únicamente materiales reciclables que haya en casa. | - Organización de elementos  - Clasificación  - Diseño. |