
 <p>Soy calidad Soy Pío XII</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII</p> <p>Pacho, Cundinamarca</p>	
---	---	--

ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	Octavo
ASIGNATURA	Tecnología	FECHA DE INICIO	
DOCENTE		GUÍA N DE	3 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	4

TEMA SERC: **LA REGLA DE LAS 3R**

HORAS GUIA: 12 horas

### Construcción de sentido

En esta guía aplicaremos los pasos del proceso tecnológico en la solución de problemas o satisfacción de necesidades, a través de una actividad que sirve para mejorar el medio ambiente por medio del upcycling. Revisaremos información que nos explica que es la regla de las 3R y cómo podemos darle uso a los materiales de desecho.

### Habilidad a desarrollar

- Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía.
- Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas.
- Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.

### Habilidades específicas

Aprovecho productos, residuos o materiales de desecho modificándolos a través del Upcycling para dar solución a alguna necesidad de mi entorno cercano.

### Conocimientos

1. Proceso tecnológico
2. La regla de la 3R
3. Upcycling
4. Solución de problemas o satisfacción de necesidades siguiendo el proceso tecnológico

#### Cuando finalices esta guía se espera que puedas:

- Conocer qué es la regla de las 3R
- Conocer qué es el Upcycling
- Solucionar el problema o necesidad que se propone en la guía haciendo uso del proceso tecnológico.
- Mostrar la solución que propones al problema o necesidad haciendo uso de algún medio tecnológico.

### Recursos para el desarrollo del tema:

- Documento: Hoja de proceso upcycling
- Documentos: La regla de las 3R y el Upcycling
- Documentos: Checklist para evaluación de las actividades
- Documentos: información sobre organizadores gráficos y actividades complementarias
- Videos: Complemento a las actividades

### ETAPAS DE APRENDIZAJE

#### Punto de partida

**Realiza las actividades y contesta las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber qué conoces sobre este tema**

1. Lee todo este documento y realiza una lista de palabras clave (mínimo 12 palabras) que se encuentren en esta guía.
2. Responde las siguientes preguntas, **escribe en el cuaderno lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**
  - a. ¿Sabes qué es la regla de las 3R? si no sabes plantea una hipótesis diciendo qué crees que es.
  - b. ¿Sabes qué es el Upcycling? Si no sabes plantea una hipótesis diciendo qué crees que es.

**Si no sabes qué es una Hipótesis lee el cuadro que está a continuación:**

**¿Qué es una hipótesis?**

Una hipótesis es una idea, una suposición que basamos en una información previa y que nos permite explicar el por qué de algo.

*Ejemplo: Mi hipótesis es que en el mes de octubre tú ya has terminado las 6 guías de tecnología.*

*Esto que yo supongo puede suceder o no.*

Ahora debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

**Recuerda** que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**

Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida __ horas	Investigación __ horas	Desarrollo de Habilidad __ horas	Relación __ horas
Fecha proyectada de entrega:			

**Investigación**  
En esta etapa, tendrás la oportunidad de conocer información relacionada con la regla de las 3R. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Realiza una grabación de voz donde leas el documento de la carpeta INVESTIGACION que se llama **LAS TRES R**.
2. Con la información del documento del punto anterior **Las tres R** realiza un cuadro sinóptico explicando: qué es la **regla de las 3R** y el significado de cada una de las **R**. Revisa el video y el documento que está en la carpeta INVESTIGACION en donde se explica qué es un cuadro sinóptico, sigue las normas para hacer este tipo de organizador y antes de enviarlo a revisión con el analista evalúalo aplicando la checklist de cuadro sinóptico.

**Desarrollo de la habilidad**  
En este momento harás uso de la información vista en la etapa de investigación, si requieres ayuda u orientación comunícale con tu analista.

1. Lee con atención:

**Upcycling o reciclaje creativo**

¿Cuál es el significado exacto de upcycling? Si nos fijamos en el origen de la palabra vemos que es un neologismo del inglés que surge al juntar los conceptos reciclar (recycling) y mejorar algo que ya existía previamente (up). Porque en esencia este movimiento consiste en precisamente eso: aprovechar productos, residuos o materiales de desecho con el objetivo de fabricar nuevos productos o materiales de mayor calidad.

Una característica del upcycling –también conocido como supra-reciclaje o reciclaje creativo- es que, una vez le damos su nueva función al objeto, generalmente podemos identificar qué era antes de su transformación.





Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Ejemplos de upcycling

Convertir unos calcetines de adulto en unos leggings para bebé

Una percha para que luzcan las fotos



2. Revisa el video que está en la carpeta de INVESTIGACIÓN tiene como nombre: **Qué es upcycling**, de modo que puedas entender claramente de qué se trata esta tendencia.
3. Según la información revisada en los puntos anteriores punto 1 y 2 escribe ¿Qué entiendes por Upcycling?
4. Pepito Pérez tiene una gran cantidad de productos, residuos y materiales de desecho que salen constantemente de su casa, todo esto gracias a que su familia es numerosa, tiene 7 hermanos y vive con sus papás, su abuela y uno de sus tíos. Para ayudar al medio ambiente a Pepito se le ocurre que puede utilizar algún material de estos para satisfacer una necesidad presente en su casa. Antes de pensar en que artefacto vas a construir ten en cuenta las siguientes condiciones:

**Condiciones por cumplir:**

- Llena primero la **HOJA DE PROCESO UPCYCLING** que aparece como anexo a la guía.
- Se deben aprovechar productos, residuos o materiales de desecho. **NO SE PUEDEN USAR BOTELLAS DE GASEOSA NI CARTON DE ROLLO DE PAPEL HIGIÉNICO.**
- El gasto económico debe ser mínimo (podrás gastar en pinturas, hilos, pegantes, etc).
- La solución debe satisfacer alguna necesidad que esté presente en tu casa.
- Antes de realizar las modificaciones y lograr el artefacto final debes tener la hoja de proceso revisada y con el visto bueno de tu analista de tecnología.

2. Después de la revisión del analista y con su visto bueno, construye el artefacto realizando las modificaciones que propones, **graba un video donde muestres el artefacto terminado y explica qué necesidad satisfaces con este.** Presenta el video a tu analista.
3. Evalúa tu proceso llenando la checklist que tiene como nombre "Upcycling".

**Relación**

En esta etapa aplicarás los nuevos aprendizajes a tu realidad (harás una transferencia de conocimientos a otros entornos), evaluarás tu proceso durante las etapas anteriores y tu disposición de trabajo en general.

1. La etapa de relación sirve para reflexionar acerca de cómo se puede utilizar lo aprendido en clase de tecnología e informática en la solución de actividades y necesidades de otra área, por este motivo puedes utilizar un máximo de dos horas en esta etapa y realizar una actividad en donde uses una herramienta tecnológica (video, audio, presentación, organizadores gráficos, etc.) que debas presentar en otra asignatura. **Este trabajo debes presentarlo primero al analista de tecnología para que te dé el visto bueno y puedas entregarlo lo mejor posible al otro docente.**
2. Responde la lista de chequeo de autoevaluación.

**Ahora es el momento de evaluar tu meta:**

Retoma tu meta y valida si esta fue alcanzada o no ¿Por qué?

Título del Tema FRE: G3 LA REGLA DE LAS 3R							
Área		Tecnología		Asignatura	Tecnología e informática	Grado	Octavo
						Grupo	
<b>Estudiante</b>							
<b># Horas</b>		2 horas semanales		<b>Habilidad a desarrollar</b>			
<b>Fecha lograda</b>		<b>Fecha proyectada</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía.</li> <li>- Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas.</li> <li>- Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.</li> </ul>			
<b>Inicio</b>	<b>Cierre</b>	<b>Inicio</b>	<b>Cierre</b>				
Conocimientos		Etapa		P. Partida	Investigación	D. Habilidad	Relación
1. Proceso tecnológico 2. La regla de la 3R 3. Upcycling 4. Solución de problemas o satisfacción de necesidades siguiendo el proceso tecnológico		<b># Horas</b>					
		<b>Verificación</b>					