

HISTORIAS

en

AltaVoz



HISTORIAS
en AltaVoz

Guía Pedagógica No.16

Temporada 2. Episodio 16.

Aparatos y tecnología: esos artefactos que cambiaron nuestra vida.



Contenido

En esta **Guía Pedagógica** encontrarás

- 1 Ficha técnica del episodio radial.
- 2 Objetivo de la Guía Pedagógica.
- 3 Áreas del conocimiento con las que se relacionan las actividades propuestas en la Guía Pedagógica.
- 4 Competencias correspondientes a los estándares básicos de las áreas involucradas.
- 5 Actividades para realizar con niños, niñas, adolescentes y jóvenes.
- 6 ¿Sabías qué?
- 7 Ampliemos nuestro conocimiento con: bibliografía recomendada, de fácil acceso para ampliar la información del episodio y de la Guía Pedagógica.
- 8 Autor invitado o autora invitada.





GUÍA PEDAGÓGICA No.16

Episodio 16. Aparatos y tecnología: esos artefactos que cambiaron nuestra vida

01

Nº del episodio	Episodio 16, Temporada 2
Nombre del episodio	Aparatos y tecnología: esos artefactos que cambiaron nuestra vida
Temas del programa	Aparatos imprescindibles en la cotidianidad Tecnología en la literatura
Reseña del programa	Aparatos y tecnologías acompañan nuestro día a día, sin ellos no nos imaginamos: nos ayudan, nos divierten, nos facilitan la vida. Acompáñanos a conocer sus historias
Autor invitado	Luis Carlos Barragán
Duración	53:50 min.

02

El objetivo de esta Guía Pedagógica es...

Identificar la influencia e importancia de las tecnologías y aparatos tecnológicos en nuestra vida cotidiana.

03

Las áreas del conocimiento relacionadas son...

- Lengua Castellana
- Ciencias Naturales





04

Las competencias que se desarrollan en esta Guía Pedagógica son...

Lenguaje

- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo.
- Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras. Elaboro un plan para organizar mis ideas.
- Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.
- Desarrollo procesos de autocontrol y corrección lingüística en mi producción de textos orales y escritos.
- Caracterizo y utilizo estrategias descriptivas, explicativas y analógicas en mi producción de textos orales y escritos.
- Evidencio en mis producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control sobre el uso que hago de ellos en contextos comunicativos
- Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas.
- Argumento, en forma oral y escrita, acerca de temas y problemáticas que puedan ser objeto de intolerancia, segregación, señalamientos, etc.





Ciencias sociales

- Identifico máquinas simples en objetos cotidianos y describo su utilidad.
- Identifico, en la historia, situaciones en las que en ausencia de motores potentes se utilizaron máquinas simples. Indago sobre los adelantos científicos y tecnológicos que han hecho posible la exploración del universo.
- Indago sobre un avance tecnológico en medicina y explico el uso de las ciencias naturales en su desarrollo. Indago sobre avances tecnológicos en comunicaciones y explico sus implicaciones para la sociedad.





Ahora sí ¡A escuchar!



01

Antes de escucharlo:

Se recomienda disponerse para la escucha tranquila, en un ambiente cómodo y sin estímulos distractores, involucrar a las personas que habitan el espacio para que disfruten juntos del programa radial.

Recuerden implementar antes, durante y después de las actividades propuestas, el protocolo de **bioseguridad**. **iCuidarnos es responsabilidad de todos!**

Niños y niñas (Primaria)

- Indague entre los niños y niñas cuál creen que es el aparato o electrodoméstico del hogar más importante para ellos y por qué. Escriba estos aportes en el tablero.
- Escuche el episodio con los chicos y pídale que escriban aspectos que llamen su atención durante el desarrollo de las secciones del Programa.

Adolescentes y jóvenes (Bachillerato)

- Invite previamente a los jóvenes a preguntar a sus amigos, familia y vecinos, acerca de aparatos tecnológicos antecesores a la modernidad, en diferentes campos: la medicina, la alimentación, el hogar, la educación, las comunicaciones, los medios de transporte, etc., socialicen estos resultados en aula, escribiendo en un lugar visible (tablero, pizarra) sus aportes.
- Pregunte a los chicos ¿Por qué creen que son importantes estos artefactos? Tome estas preguntas como derrotero para la escucha del programa.





02

Después de escuchar el episodio:

Niños y niñas (Primaria)

- Haga una puesta en común sobre los aspectos que llamaron la atención de los niños y niñas durante la escucha.

- Pregunte a los niños y niñas: saben qué es el wifi, en su casa tienen wifi, qué sucede cuando no tienen señal, qué hacen. Escuche con ellos el cuento **Lobo solo buscaba Wifi de Pilar Serrano**. (Lobo sólo buscaba Wifi en La hora del cuento en mp3(23/02 a las 21:43:49) 13:55 24001010 - iVoox)

- Retome los aportes sobre los aparatos o electrodomésticos que les parecen más importantes, promueva un debate argumentado con los niños y niñas acerca de lo imprescindible de estos artefactos para el ser humano, incluyendo en el mismo las reflexiones que les deja el cuento escuchado.

- Invite a chicos a reescribir uno de los cuentos tradicionales mencionados en el texto anterior, (Caperucita roja, Los tres cerditos, Pedro y el lobo, El lobo y los siete cabritos); deben añadir elementos tecnológicos modernos, para cambiar la trama.

- Promueva la lectura de los cuentos en voz alta, e invítelos a votar por el cuento que más les haya gustado, el cuento ganador será representado por toda la clase en una pequeña obra de teatro.

Adolescentes y jóvenes (Bachillerato)

- Visite con los adolescentes y jóvenes la biblioteca pública, escolar, o la sala de sistemas e invítelos a la consulta en equipos, para que logren preparar una exposición sobre los avances tecnológicos en los siguientes ámbitos: el hogar, la medicina-salud, las comunicaciones y el transporte.

- Luego de las exposiciones, lea con los estudiantes la biografía de **Julio Verne**. Enfoque su atención en la época en la que vivió y en la temática de ficción que caracteriza sus obras. Después lea con ellos un fragmento de uno de sus libros: **De la tierra a la luna** o **Veinte mil leguas de viaje submarino**.

- Divida los chicos en equipos e invítelos a debatir en torno a dos preguntas:

1. ¿Cuál ha sido el artefacto más importante para la humanidad? ¿Por qué?

2. ¿Cuál ha sido el artefacto más perjudicial para la humanidad? ¿Por qué?

3. ¿Si tuvieran la posibilidad y los recursos, qué artefacto inventarían o modificarían y con qué fin?

- Finalizado el debate hagan una puesta en común en la que consignen los aportes y argumentos más destacados y las conclusiones que deja el debate.





Niños y niñas (Primaria)

-Motive a los niños y niñas para que transformen el cuento en un guion de teatro y preparen la obra para presentarla a la comunidad educativa (adultos acompañantes, profesores, compañeros de otros grados).

Adolescentes y jóvenes (Bachillerato)

-Motive la elaboración de carteles con estas conclusiones y aportes, de manera que hagan parte de una campaña sobre el uso adecuado de las tecnologías en la vida cotidiana.





¿Sabías que...?

- En 2013, **Pranav Kalyan** de 9 años de edad, se convirtió en el **especialista en Microsoft más joven del mundo**. Pranav desde los 2 años está inmerso en el mundo de los computadores y a los 6 años comenzó a escribir programas cortos de software, gracias a las enseñanzas de su padre que es ingeniero de sistemas.
- A través del **Internet** de las Cosas (en inglés IoT -Internet of Things-) los **dispositivos acceden a la Red de redes** para obtener la información en tiempo real que requieren para **poder dar de manera eficiente y precisa sus servicios**, de esta manera se puede controlar a través del teléfono móvil un robot aspiradora, la iluminación, el aire acondicionado o la programación de tu televisor.
- La palabra robot no fue inventada por un experto tecnológico, viene del checo «**robota**»; en inglés, esta palabra se traduce como «**trabajo forzado**».
- Los **drones**, son una tecnología que comenzó a aplicarse en el ámbito militar, pero que pronto se trasladó al entretenimiento y a la vida diaria. Hoy podemos ver drones con usos publicitarios, en la extinción de incendios y hasta en el control de plagas.

Ampliamos nuestro conocimiento con...



Para conocer más de las tecnologías en nuestra vida, puedes encontrar en la Biblioteca Digital de Colombia Aprende:

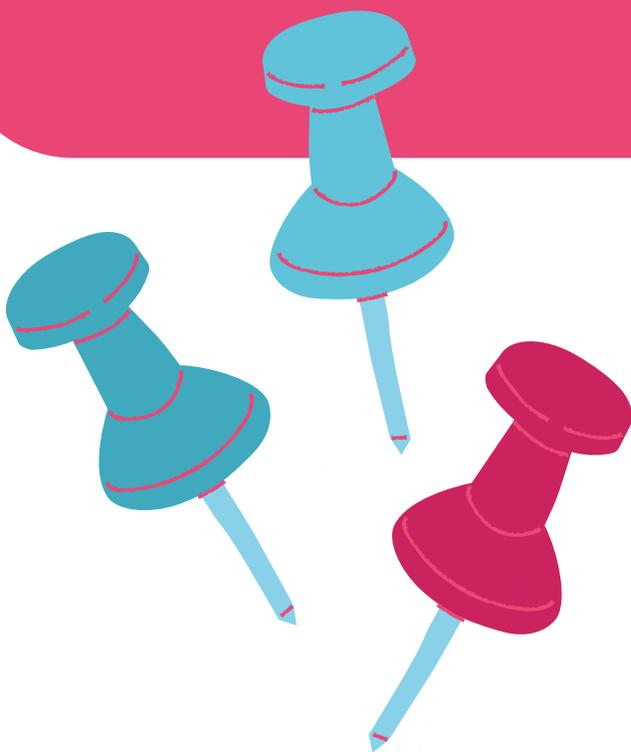
<https://bibliotecadigital.colombiaaprende.edu.co/>

- **Animales urbanos**, de **Melibea y Rafael Yockteng**. En este libro, que puedes leer con los más pequeños, un niño hace tareas ante el computador, lee un libro impreso, juega con un balón. Al acostarse en su cama para oír música, todo se transforma. Las tecnologías se convierten en animales: la aspiradora es en verdad un oso hormiguero, el fuego del horno en un dragón, el avión raudo en el cielo, un pájaro de metal. Las cosas tienen vida, hay que aprender a ver.





- En **1984** de **George Orwell**, encontrarás una sociedad imaginaria, en la que la tecnología del Gran Hermano, ha despojado de su libertad a los ciudadanos. George Orwell fue uno de los escritores más importantes del siglo XX, 1984 es una de las novelas insignias del género distópico, es decir, una historia en la que el medio social pretendiendo la felicidad hace sufrir a sus ciudadanos. Una excelente opción para leer con jóvenes y adolescentes.
- Y para los profesores, **El profe 2.0 La construcción de actividades de aprendizaje con tecnologías de la información, la comunicación y el diseño** de **Judith Kalman** Este libro ofrece un excelente punto de partida para ir más allá de los requisitos curriculares actuales mediante el uso de una serie de herramientas digitales para cumplir con las tareas escolares. Plantea la posibilidad de efectuar actividades con tecnología de la información en solo dos o tres sesiones de trabajo, así como proyectos de investigación documental, con ejemplos para secundaria que pueden ser



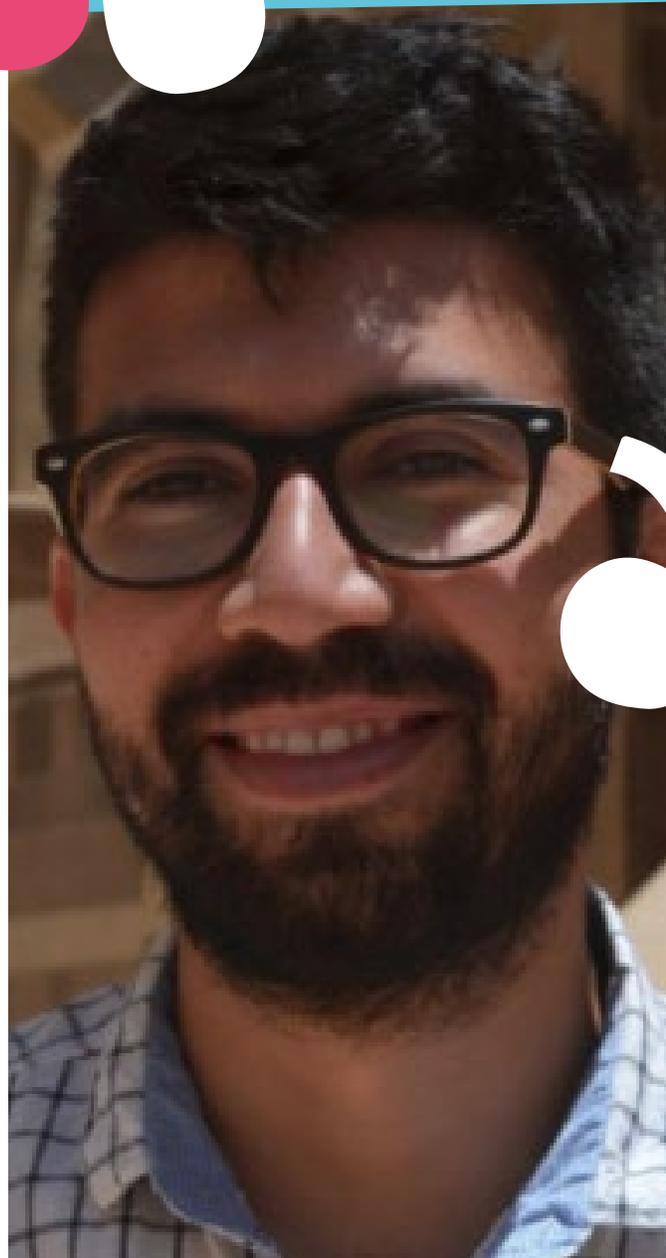


Y nuestro autor invitado en este episodio fue...



El escritor **Luis Carlos Barragán**

Nació en Bogotá, estudió Artes Plásticas en la Universidad Nacional; y tiene un Máster en Historia del Arte Islámico de la Universidad Americana del Cairo. Luis Carlos es uno de los escritores de ciencia ficción más destacados de nuestro país y uno de los más innovadores en Latinoamérica, por lo que sus publicaciones, tanto cuentos como novelas, han recibido varios reconocimientos. En 2012, por la novela **Vagabunda**, recibió el X Premio de novela de la Cámara de Comercio de Medellín, así como el II Premio de Historias de Amor de Timbío, Cauca. Fue nominado al premio Rómulo Gallegos en 2013. En 2018, ganó el Premio George Scanlon por sus tesis de maestría, así como el primer premio del Concurso de Ucronías Perú. Fue mención en el concurso de cuentos **Mirabilia 27+**, y recibió una mención de honor por su novela **El Gusano** en el concurso de novela de ciencia ficción Isaac Asimov del Ateneo de Puerto Real, España. La escritura de este autor se nutre de lo oscuro, de las visiones poco usuales sobre el futuro, del surrealismo, elementos que combina con la realidad colombiana para obtener relatos cercanos y estremecedores.



Nota al Pie: Para tener más claridad sobre el programa Radial Historias en AltaVoz y sobre el uso de esta guía, puede remitirse a la Guía Pedagógica 0. **Guías Pedagógicas de Historias en AltaVoz.** [Enlace a guía](#)



HISTORIAS
en AltaVoz

