**Fecha:** agosto 20 (5°5 y 5°4)

El grado 5°5 debe ponerse al día con lo planteado en las clases desde la página web, desatrazarse y realizar el compromiso planteado para las próximas 2 semanas.

**Tema:** Creación de un proyecto tecnológico

**El Juego como forma de aprender a investigar:**

Algunos juegos pueden ser utilizados para enseñar los principios de la investigación científica. Algunos ejemplos son:

1. **Juegos de palabras**: como los crucigramas o sopa de letras, estos juegos, permiten el aprendizaje del vocabulario de una manera divertida y emocionante.
2. **Juegos de imágenes**: como diagramas y rompecabezas, pueden ser utilizados para a aprender nuevas teorías e ideas por medio del encajamiento.
3. **Juegos de mapas y de muestreo**: se pueden utilizar para aprender a hacer estimaciones y probar nuestras ideas con los datos del mundo real. Por ejemplo: se pidió a un grupo de estudiantes, que calcularan el número de M & Ms que se encontraban en un frasco. Los estudiantes aprenden a utilizar su habilidad perceptiva para estimar algo sobre la realidad, y luego probar la estimación contando una muestra del mundo real.

**Actividad:** elijo uno de los de juegos anteriores y con la ayuda de 2, máximo 3 compañeros diseño o creo en mi cuaderno, un juego que me permita afianzar lo aprendido en las etapas del método científico.

**Compromiso:** para la próxima clase debo traer:

1. El trabajo escrito que sustente mi proyecto de investigación, es decir la creación de mi proyecto tecnológico.
* Objetivo del proyecto
* Planteamiento del problema: tener en cuenta la observación
* ¿cómo lo hice?: tener en cuenta la experimentación
* Análisis y conclusiones: tener en cuenta los beneficios que presta.
1. Para la semana del 1 al 5 de septiembre, debo traer mi diseño tecnológico (maqueta o modelo a escala).