



Puedes llegar
A DONDE TÚ
quieras

¡sigue
esforzándote!

1: RUTINAS DE NORMALIZACIÓN CLASES VIRTUALES





2: GUÍA DIGITAL N°18

Asignatura : Tecnología/Taller de Computación

Curso : Segundo Básico

Docente : Ma. Francisca Rojas A.

Semana : 19 al 23 de Octubre

Días de atención : Lunes a viernes de 10.00 a 11.00 y de 15.00 a 16.00 hrs.

Contacto : francisca17r@Hotmail.com

3.- OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDO CONCEPTUALES

Objetivo de Aprendizaje	CONTENIDO
<p>OA1 Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde ámbitos cercanos y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.</p> <p>OA2 Organizar las tareas para elaborar un objeto tecnológico, distinguiendo las acciones, los materiales y las herramientas necesarias para lograr el resultado deseado.</p>	<p>Secuencias</p> <p>Objetos Tecnológico</p> <p>Dibujo a mano alzada</p>
Objetivo de la clase:	Habilidades
<p>Representar a través de dibujos a mano los pasos previos de la elaboración de un objeto tecnológico.</p>	<p>Reconocer e Identificar.</p>
Indicador	
<p>Plantean posibilidades del diseño del objeto a construir.</p>	

4: RUTA DEL APRENDIZAJE



5.- GUÍA



Los objetos tecnológicos. Son aquellos que los hombres, con su habilidad, ha creado. Además pueden ser simples, como una cuchara, o complejos, como un auto. El hombre crea **objetos tecnológicos** para que las personas puedan hacer todo de una manera más fácil, y así mejorar la calidad de vida de todos.

Se concluye que elaborar un objeto o generar una solución tecnológica determinada requiere considerar y desarrollar pasos previos:

- Identificar las acciones necesarias para realizar el objeto.
- Determinar los materiales y las herramientas que se necesitarán.
- Identificar cómo mantener el orden y el cuidado de los materiales y las herramientas a utilizar.
- Reconocer las medidas de seguridad a considerar durante el trabajo.
- Asignar responsables para cada una de las tareas que requiere el trabajo.

6: PAUSA ACTIVA

Jugando estatuas



materiales preescolar



7.- TAREA

- 1.- Dibuja las escenas que representan cada una de las situaciones antes descritas para elaborar la solución a un objeto tecnológico. Si cuentas con un computador lo puedes realizar en el programa Paint.
- 2.-Luego ordénalas hasta establecer la secuencia correcta. (Trabaja en tú cuaderno)

8.- SOLUCIONARIO



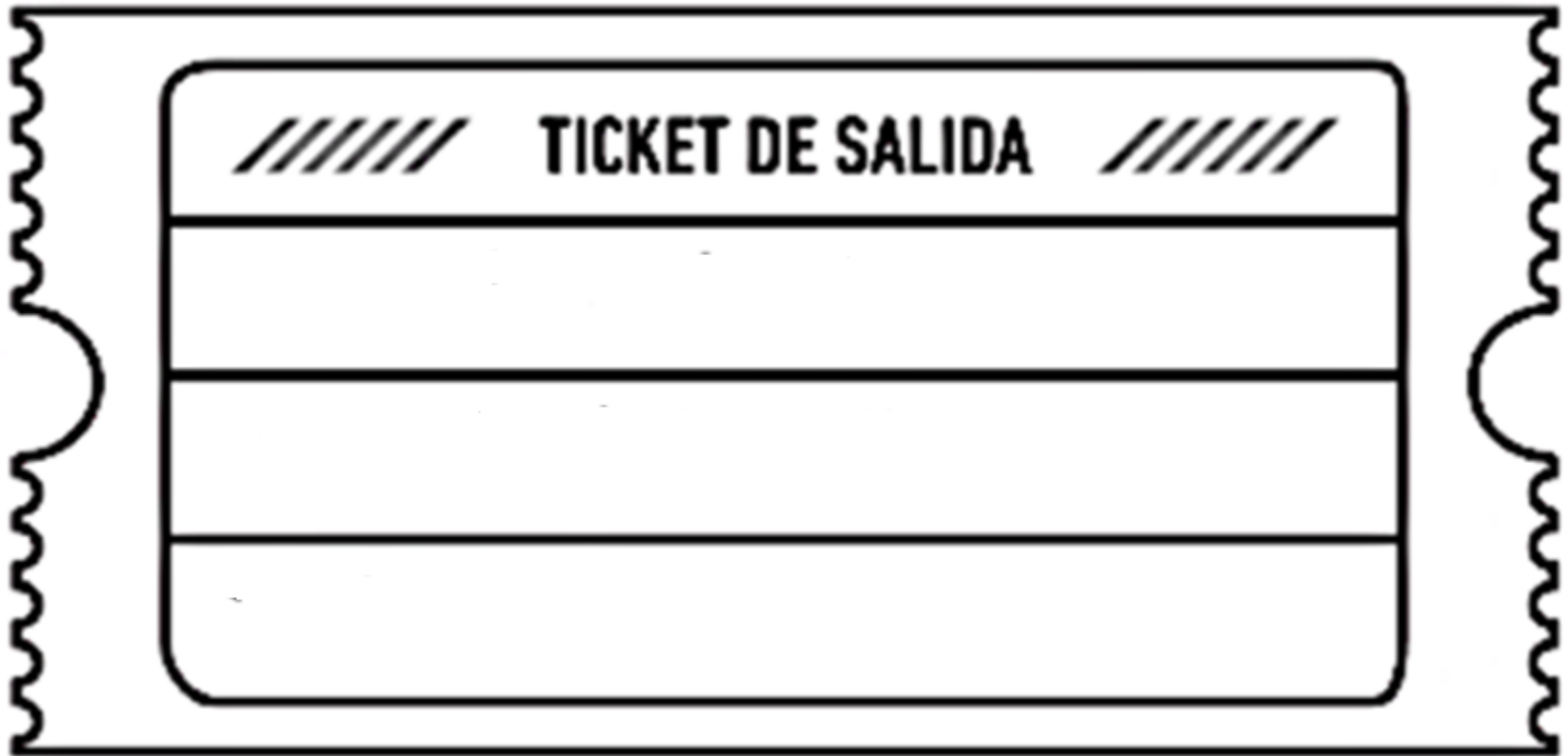
Esta actividad
no tiene
solucionario

9.- TICKET DE SALIDA

1.. Enumera las principales acciones previas para la elaboración de un objeto tecnológico.

Indicador de Evaluación

Plantean posibilidades del diseño del objeto a construir.



10.- AUTOEVALUACIÓN

Para responder marca con un “X” lo que tu consideras que representa el desarrollo de tus actividades, para realizar esta autoevaluación debes escribirla en tu cuaderno, con buena letra y ordenado.

Indicadores	Sí	No
Reconozco cuáles son los objetos tecnológicos.		
Identifico los pasos previos a la elaboración de un objeto tecnológico.		
Dibujo las escenas descritas sobre los pasos previos a la elaboración de un objeto tecnológico según secuencia.		

