



ACTIVIDADES TECNOLOGÍA - TALLER DE
COMPUTACIÓN

SEMANA: 21 AL 25 DE SEPTIEMBRE

3ºA

Bienvenidos a Tecnología y Taller de Computación, a partir de hoy trabajaremos en conjunto las dos asignaturas, ya que se complementan, ambas asignaturas están relacionadas con la tecnología y los recursos tecnológicos.

¡¡¡Bienvenidos a Tecnología y Taller de Computación.!!!





GUÍA DIGITAL N°17

Semana 22

OBJETIVOS Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

Taller de Computación y Tecnología

Asignatura: Taller de Computación y Tecnología

Curso: 3°A

Docente: Verónica Gracia Tapia

Semana: 21 al 25 de septiembre

Contacto: veronica.gracia@colegio-isabelriquelme.cl

Horario de atención: Lunes a Viernes 16:00 a 17:00

Objetivo de la clase: Elaborar un juego típico.

Actividad: Elaborar un juego, siguiendo instrucciones.

1.-OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

Objetivo de aprendizaje	Contenido
OA3: Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros.	Elaboración de un objeto tecnológico (juego típico) siguiendo instrucciones.
Objetivo de la clase	Habilidades
Elaborar un juego típico	Crear diseños de objetos a partir de productos existentes para resolver problemas simples o aprovechar oportunidades. Organizar el trabajo previo a la elaboración de objetos.

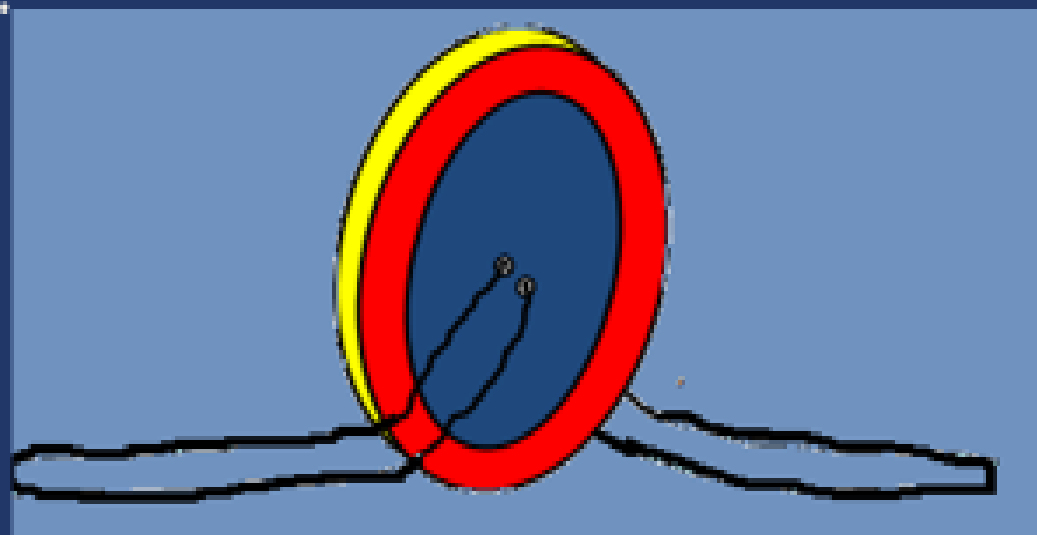
2.- GUÍA

EL RUM RUM



Es un juego típico, antiguo y fácil de hacer.

¿Conocías este
juego?



EL RUM-RÚM



CONFECCIÓN DE
UN JUEGO TÍPICO



El run run es un juguete tradicional de latino américa. Consiste en una pieza sólida con dos orificios a igual distancia de su centro, por los que atraviesa un cordel formando lazo alrededor de este. Fabricación: Es considerado de fácil fabricación e incluso pueden hacerlo los niños y niñas, solo se deben tener dos cosas:•Un hilo que debe ser del largo que permita tomarlo con las manos y estirarlo a una distancia considerable, esto sería cuarenta o cincuenta centímetros . Este hilo debe ser resistente ya que si se corta puede resultar peligroso. •Un botón, un cartón circular resistente u otro objeto redondo al que se le pueda hacer dos agujeros. Modo de juego. Para jugar se debe tomar el hilo y pasarlo por los dos agujeros del círculo de modo que este quede en el centro, luego se deben tomar los extremos del hilo para que el hilo se enrosque. Hecho esto el hilo se estira y se enrosca extendiendo los brazos y luego a acercarlos haga un ruido de run run, de ahí su nombre. El origen del juego es muy antiguo, pero igualmente hoy en día se han creado versiones modernas que vienen hechas de plástico de diferentes colores, también pueden tener luces que se encienden al girar el círculo de plástico o venir con un sonido especial incorporado. Este juego es conocido como run run en Perú, Chile, en Puerto Rico, en República Dominicana y en Guatemala, donde también es conocido como chajalele, pero también es popular con otros nombres en países como Argentina (zumbador o rumbador), Brazil (zunidor, berra-boy, urra-boy, rói-rói), Colombia (zumbador o rumbador), Ecuador (zunzun), Venezuela (gurrufio, furrunco, runcha) y en España (zumbado).

3.- TAREA



MATERIALES QUE UTILIZAREMOS



1 BOTÓN

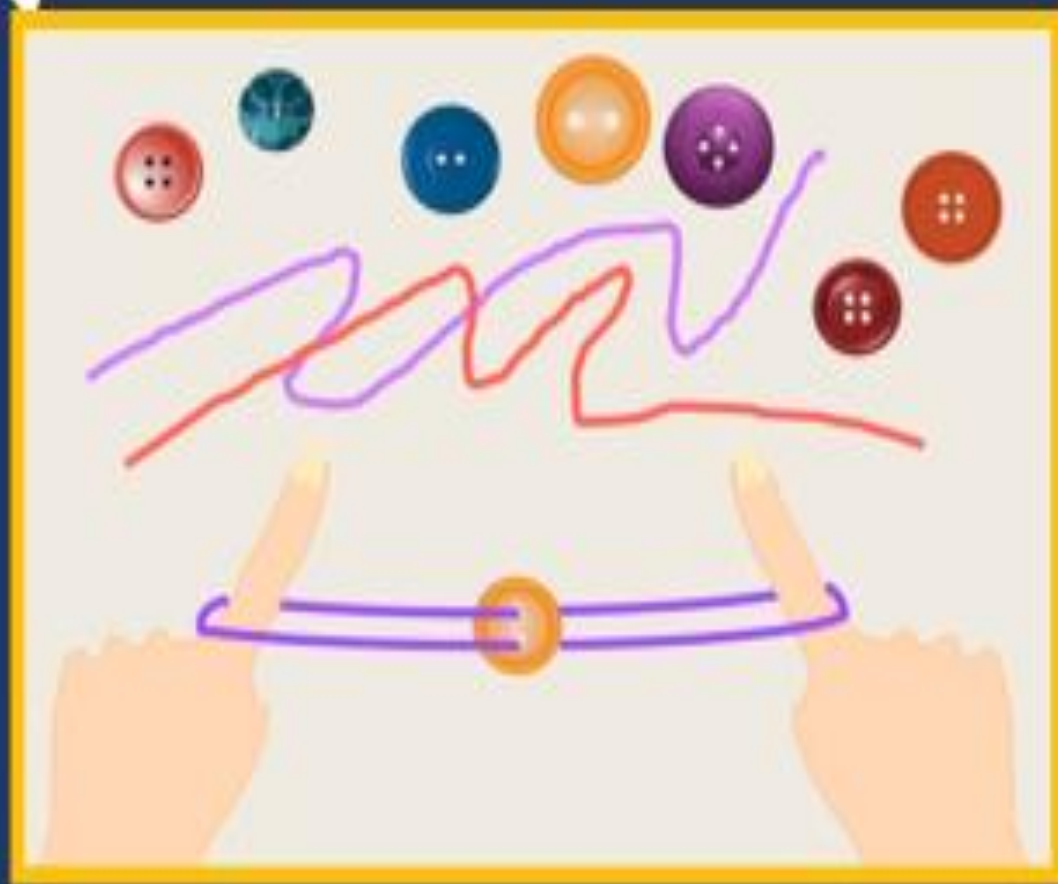
1 CÍRCULOS
DE CARTÓN

MATERIALES QUE
UTILIZAREMOS

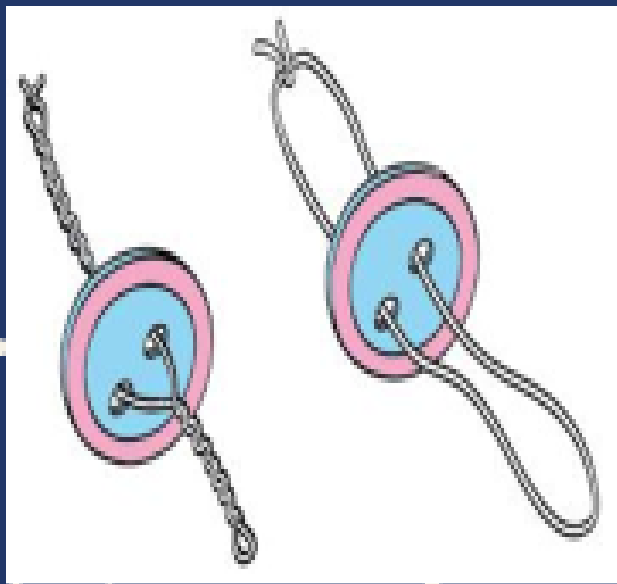


PITA O HILO

MATERIALES QUE UTILIZAREMOS



***¡MANOS A
LA OBRA!***

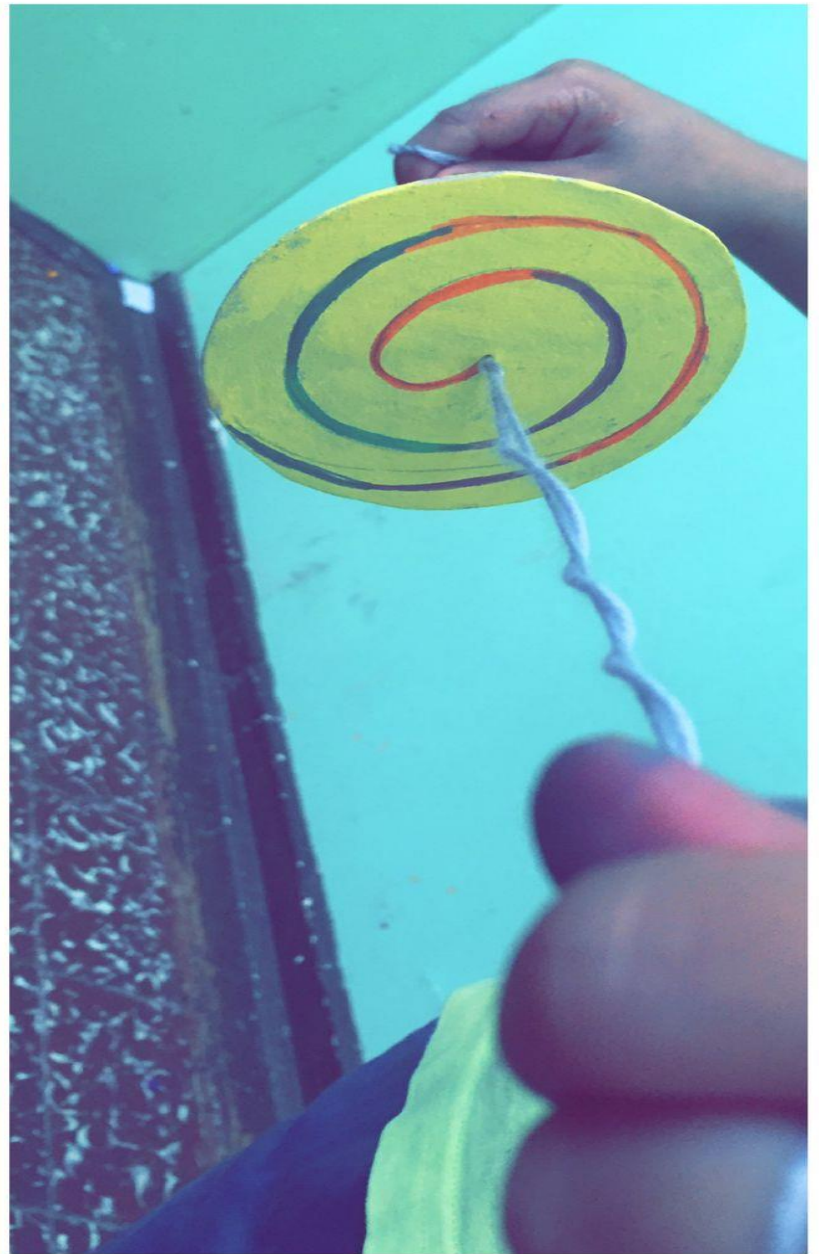


PASAMOS LA PITA O HILO POR LOS
ORIFICIOS. (OBSERVA PRIMERO)





DidacticJustine





¡COMENZAMOS A

JUGAR!

(OBSERVA

PRIMERO)



4.- SOLUCIONARIO

Una vez que hayas elaborado el run-run, gíralo y enrosca el hilo y luego estira para hacerlo sonar y girar, graba un video cortito en el teléfono y envíalo a tu profesora al wasap.

Recuerda tener cuidado con las herramientas que utilizarás, trabaja en un lugar seguro, siempre con la supervisión de un adulto.

Si realizas el run run con cartón lo puedes pintar para una mejor presentación.

Utiliza un cordón que no dañe tus manos al jugar con el, ojalá lana o pita, lo ideal es que sea firme y no se rompa. Espero que te haya gustado el juego y lo disfrutes.



5.-AUTOEVALUACIÓN

INDICADORES.	Objetivo Logrado	Objetivo en Desarrollo
Seguí las indicaciones de la tarea para construir el juego		
Utilicé los materiales y herramientas adecuadas		
Trabajé en forma ordenada y metódica		

6.- TICKET DE SALIDA

6 PALABRAS EXIT TICKET 

Resume la clase con 6 palabras la clase de hoy

1.- _____ 4.- _____
2.- _____ 5.- _____
3.- _____ 6.- _____

¿Por qué las has elegido?

Indicadores:

- Usan las técnicas y herramientas necesarias para transformar materiales (medir, marcar, pegar, entre otras).
- Elaboran un objeto o sistema tecnológico, utilizando materiales y herramientas apropiadas.

Recuerden siempre, ser solidarios y considerar la inclusión como una oportunidad de crecer y aprender, todos los seres humanos somos iguales, con capacidades distintas...y nos ayudamos unos a otros con las experiencias de vida y el amor que profesamos a nuestro prójimo, los quiero mucho...

Profesora Verito.

<p>YO SI PUEDO</p> <p>La discapacidad no te define; te define cómo haces frente a los desafíos que la discapacidad te presenta.</p>  <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>YO VEO CON LOS OJOS DEL CORAZÓN</p> <p>Solo porque un hombre carezca del uso de sus ojos, no significa que carezca de visión.</p>  <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>YO SOY HERMOSA</p> <p>La discapacidad no es una lucha valiente o coraje en frente de la adversidad. La discapacidad es un arte. Es una forma ingeniosa de vivir.</p>  <p>http://www.imageneseducativas.com</p>
<p>SOY EL HÉROE DE MI CLASE</p> <p>Plenso que un héroe es un individuo extraordinario que encuentra la fuerza de perseverar y resistir a pesar de los obstáculos.</p>  <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>ABRIENDO PUERTAS</p> <p>Cosas difíciles son puestas en nuestro camino, no para pararnos, sino para llamar a nuestro coraje y fortaleza.</p>  <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>LUCHO POR MIS SUEÑOS</p> <p>No estoy en desventaja por mi condición. Estoy físicamente desafiada y capacitada de forma diferente.</p>  <p>http://www.imageneseducativas.com</p>