



COLEGIO ISABEL RIQUELME
U.T.P.

GUÍA DIGITAL N°9

ASIGNATURA: TECNOLOGIA

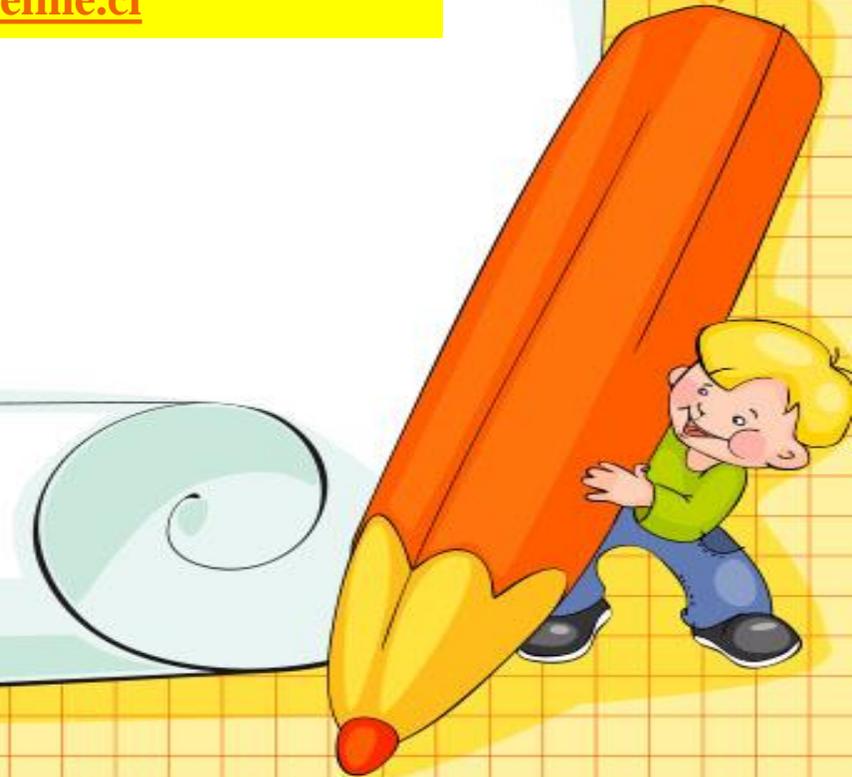
CURSO: PRIMER AÑO

DOCENTE: SANDRA FIGUEROA SOTO

SEMANA: 08 al 12 DE JUNIO

DÍAS ATENCIÓN CONSULTAS: JUEVES DE 16:00 A 17:00 HORAS

CONTACTO: sandra.figueroa@colegio-isabelriquelme.cl



**¡Queridos alumnos y alumnas bienvenidos (as)
a una nueva semana de aprendizajes!**

**Esta semana realizaremos un nuevo objeto
tecnológico.**

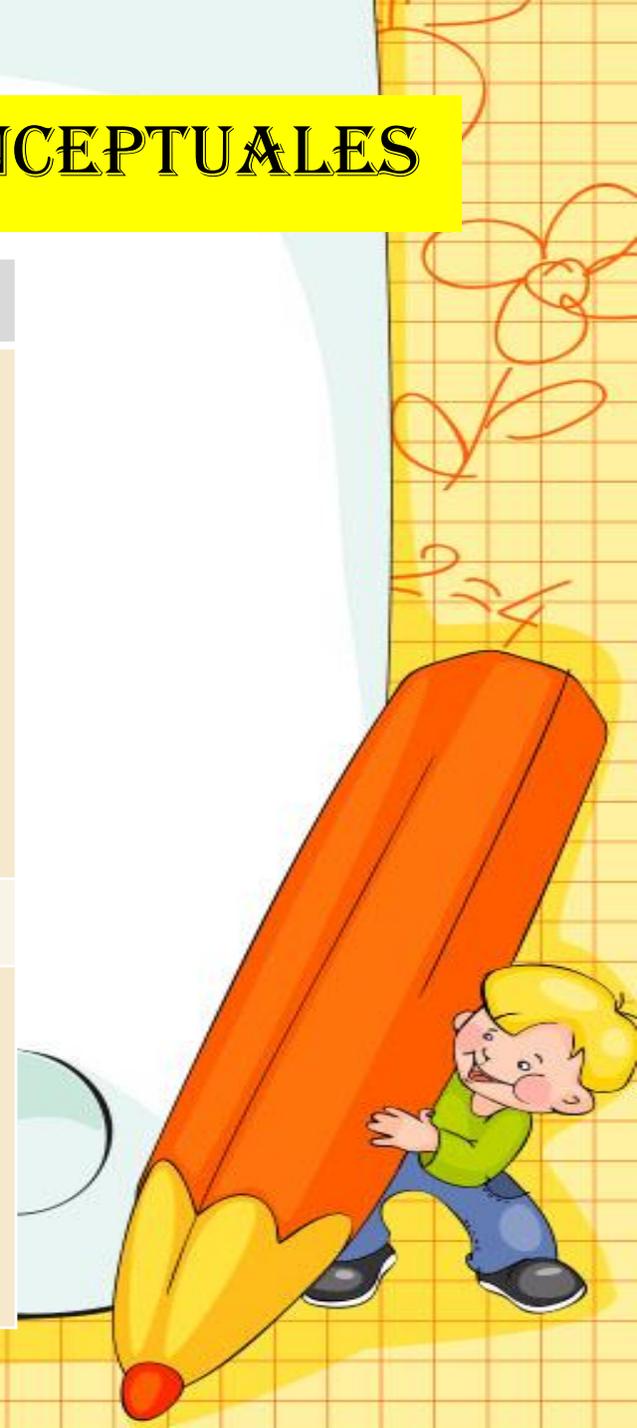
**Y si tienes alguna duda, no dudes en
preguntarme.**

**Y a ud. Estimado(a) apoderado(a) lo felicito por
su excelente acompañamiento en este nuevo
desafío que la vida nos ha puesto.**



1: OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
<p>Crear diseños de objetos tecnológicos, a partir de sus propias experiencias y representando sus ideas, a través de dibujo a mano alzada o modelos concretos, y con orientación del profesor. (OA1)</p> <p>Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y las herramientas necesarios en cada una de ellas para lograr el resultado deseado. (OA2)</p>	<p>Objeto tecnológico</p> <p>Materiales</p> <p>Herramientas</p>
OBJETIVO DE LA CLASE	HABILIDADES
<p>Crear con materiales reciclados un juego didáctico.</p>	<p>Identificar diferentes herramientas y sus usos</p> <p>Reconocen diferentes materiales y el uso en objetos tecnológicos.</p> <p>Comprender que los objetos responden a necesidades.</p>



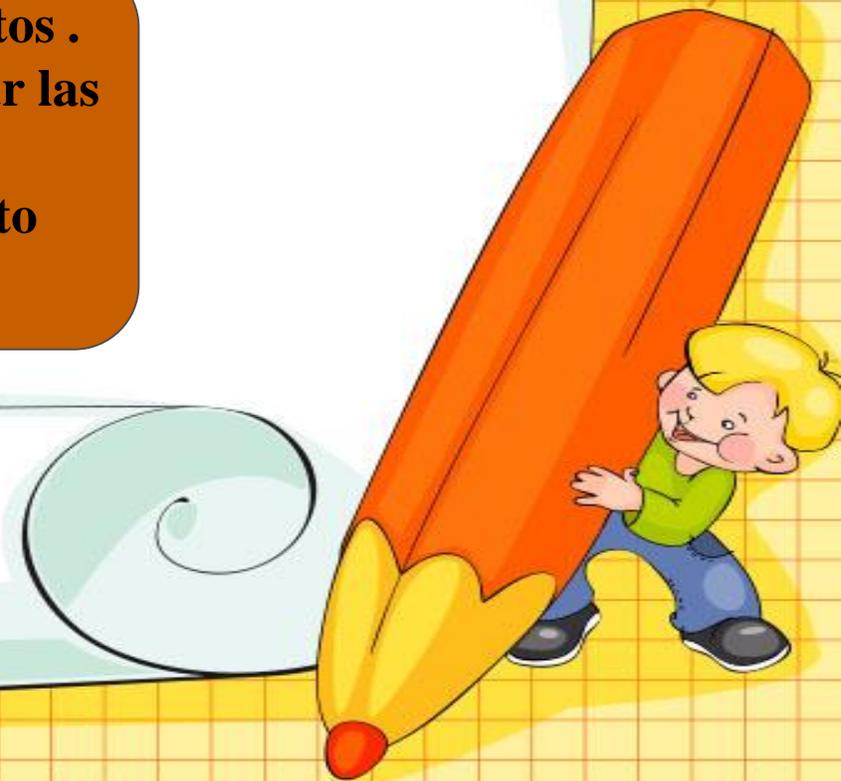
PASO 1

Planteamiento de un problema



Debes comenzar en identificar el problema, necesidad o situación que hay que solucionar mediante el diseño de un objeto tecnológico.

Ejemplo: tengo muchas fotos .
Problema: necesito ordenar las fotos.
Como lo soluciono: necesito un porta retrato

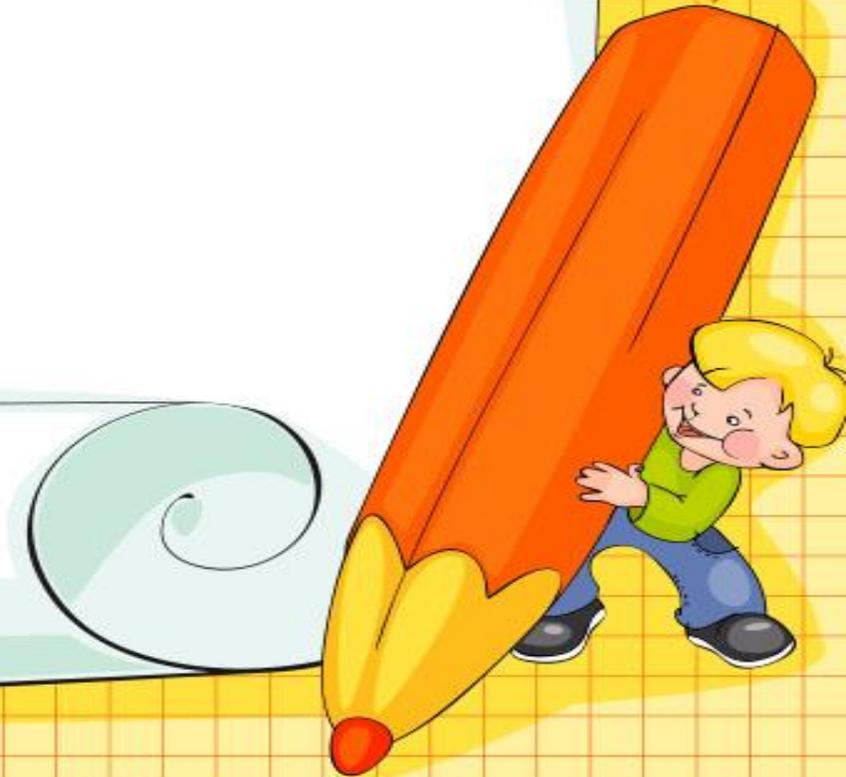


PASO 2

Crear un diseño a través de un dibujo a mano alzada de la posible solución al problema encontrado



Ejemplo de algunos diseños que se me ocurre para solucionar la necesidad



PASO 3

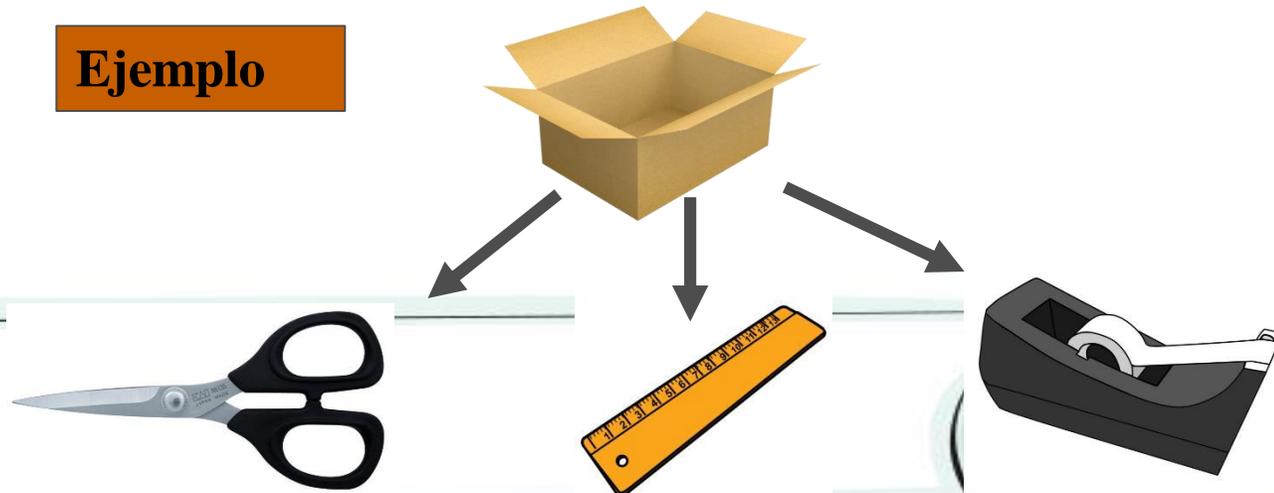
Selección y utilización de materiales y herramientas Organización y gestión

Luego de tener el diseño que van a confeccionar, deben seleccionar los materiales que utilizarán y las herramientas necesarias para trabajar con los materiales seleccionados. También se organizará el trabajo a realizar.



©DESIGNALIKIE

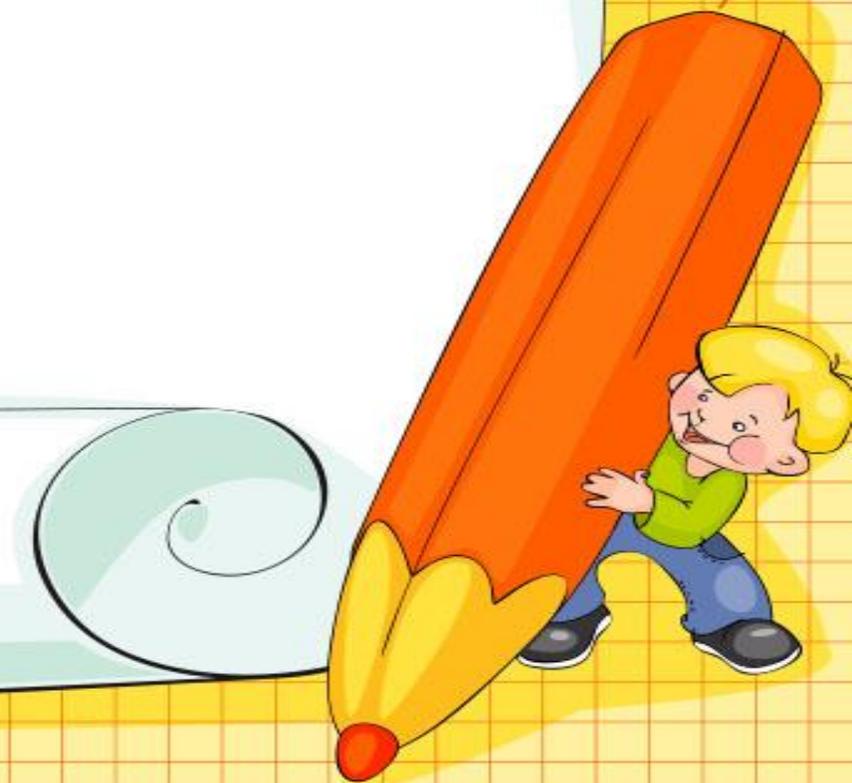
Ejemplo



PASO 4

Construir el objeto tecnológico

En este paso debes construir el objeto con los materiales elegidos y las herramientas necesarias para trabajar.



PASO 5

Evaluar

En este paso debes evaluar todo el trabajo tanto personal como grupal.

Debes responder preguntas como:

¿El objeto creado soluciono el problema detectado?

¿Los materiales que utilizamos fueron los adecuados?

¿El trabajo designado a cada integrante se realizo como se planificó?

Y otra preguntas que encuentres necesarias para evaluar el producto final



3: TAREA

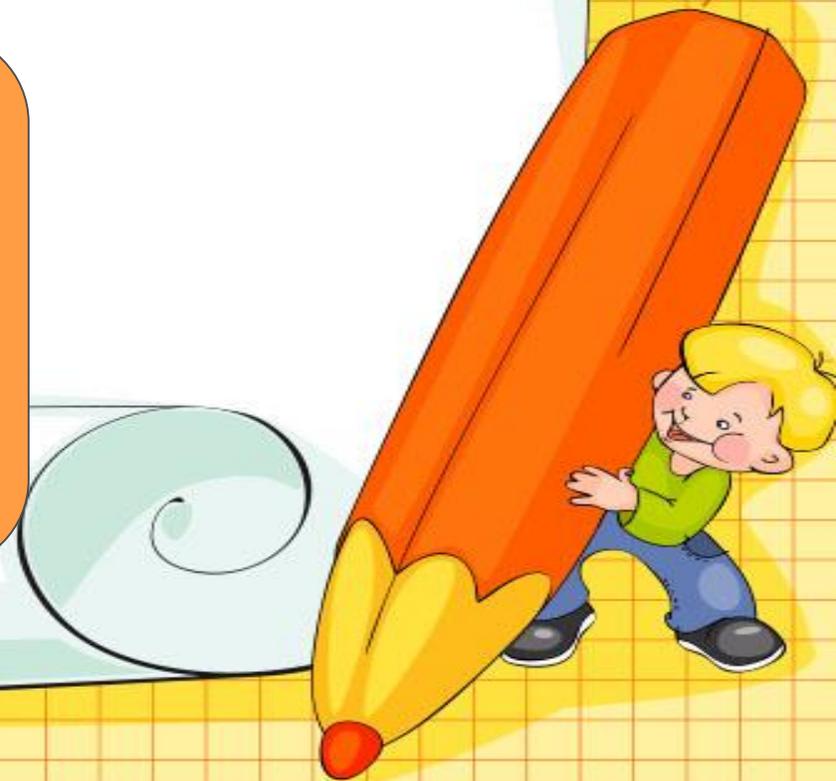
Como esta pandemia nos ha tenido a todos sin salir de casa, necesitamos juegos para entretener las tardes y alejar el estrés que provoca el estar encerrado.

Por eso vamos a crear un juego para disfrutar con la familia.

Hoy confeccionaremos un juego de destreza llamado “Desafío Pom Pom”
Para esta clase necesitaremos algunos materiales y herramientas. .

Materiales:

- Rollo de toallas de papel vacías.
- Un recipiente o bandeja poco profunda, pero una tapa grande de caja de zapatos también funcionaría.
- Pom pom
- Pegamento
- Marcados (plumón) permanente



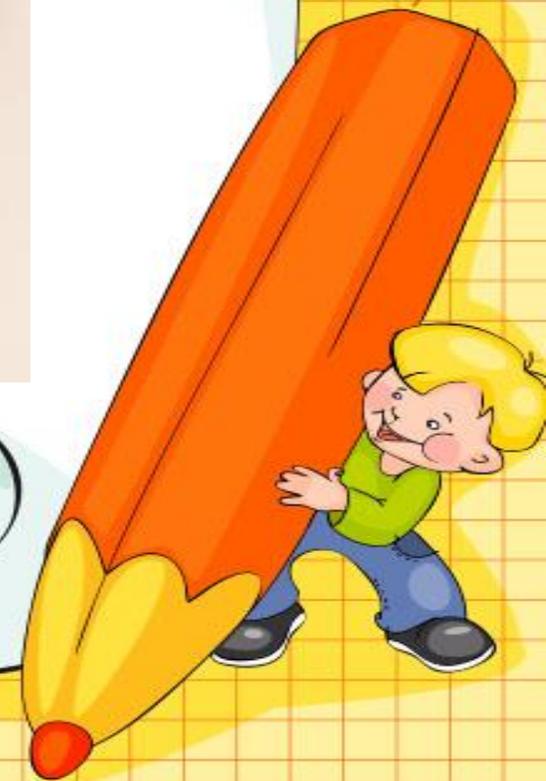
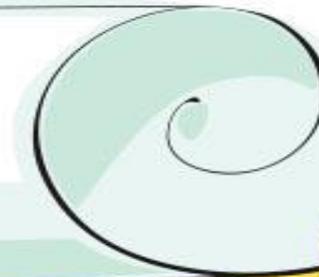
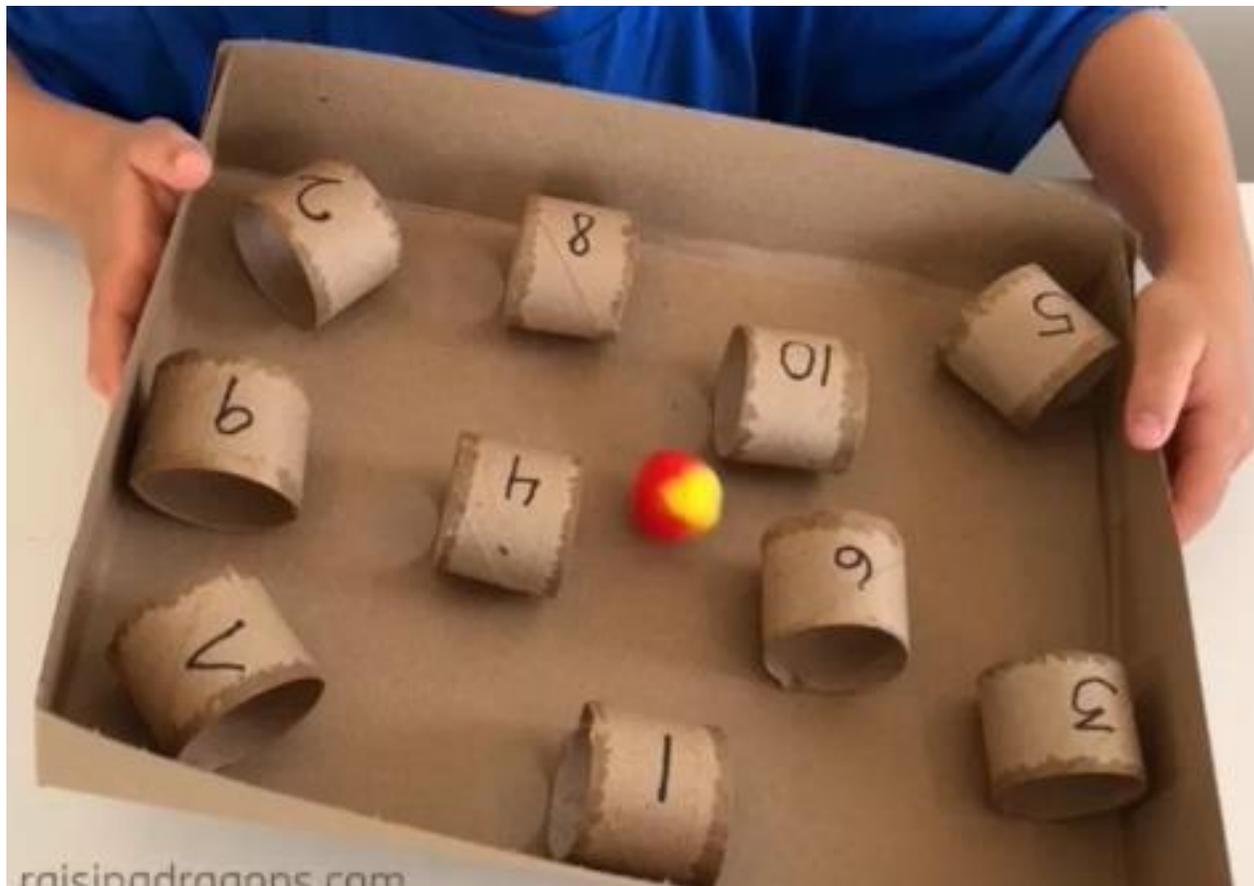
¿Qué hacer?

- 1.- Comience cortando los rollos de toallas de papel vacías en secciones de 5 centímetros.
- 2.- Una vez que tenga 10 piezas cortadas, colóquelas al azar dentro del contenedor de cartón. Asegúrese de dejar suficiente espacio para que el pompón pueda rodar entre las piezas.
- 3.- Luego levante cada pieza y coloque pegamento debajo de ella y vuelva a colocarla en el mismo lugar en el recipiente.
- 4.- Permita que el pegamento se seque durante un tiempo. Una vez que el pegamento esté seco, escriba los números del 1 al 10 en la parte superior de las piezas en orden aleatorio.
- 5.- Finalmente, coloca el pompón en el recipiente y luego el juego puede comenzar.



4: SOLUCIONARIO

JUEGO “DESAFIO POM POM”

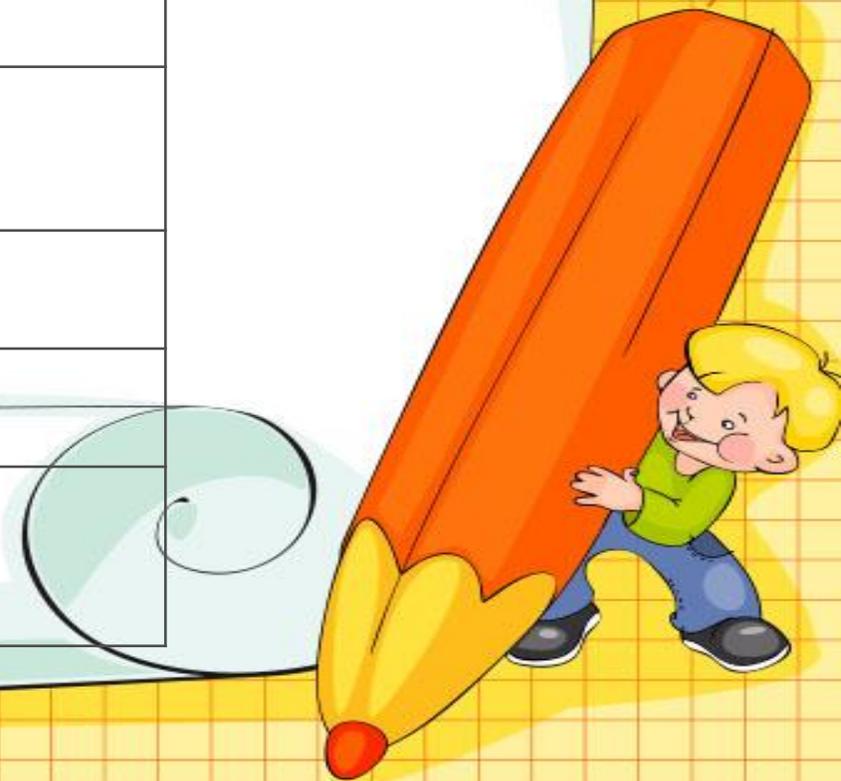


5: AUTOEVALUCION

ESTIMADO ALUMNO (A)
TE INVITO A REALIZAR TU AUTOEVALUACION DEL TRABAJO REALIZADO EN
ESTA CLASE.
ESCRIBE EN TU CUADERNO LA PAUTA DE EVALUACION Y CONTESTA
MARCANDO CON UNA (X)

NOMBRE DEL PROYECTO: DESAFIO POM POM

CRITERIOS	LOGRADO 	EN PROCESO 	NO LOGRADO 
Me he comprometido con el trabajo que me envió la profesora			
Mi apoderado me lee la presentación enviada por la profesora.			
Tengo los materiales solicitados para realizar el trabajo.			
Realizo el trabajo siguiendo las instrucciones de la docente			
Trabajo con entusiasmo y dedicación para que la actividad resulte exitosa.			





¡¡ PERMISO !!
Déjame interrumpir
lo que estás haciendo
Para Darte...

