

Actividades sugeridas del Programa

1. En parejas, eligen y dibujan a mano alzada el posible diseño de uno de los siguientes problemas:

- En ciertos momentos debemos dejar un mensaje a personas que no encontramos. Diseñe un "porta notas" solo con alambre y papel.
- Diseñe juegos con formas geométricas que se puedan elaborar utilizando materiales de desecho (como cajas de cartón, entre otros).
- A veces es necesario guardar objetos de tamaño pequeño. como arroz, clavos, mostacillas, etc. Diseñe una forma de guardarlos, transformando frascos vacíos (de comida de bebés, medicamentos, mermeladas, entre otros) y utilizando papel, goma y lápices.
- Imagine que tiene que decorar un estante solo con alambres y pintura. Diseñe posibles soluciones a... (por ejemplo: flores, figuras humanas, animales, entre otras).

Se les indica que deben considerar que la representación sea coherente en forma y que empleen adecuadamente trazos de líneas rectas y curvas en forma clara y limpia. ®

Artes Visuales

Artes Visuales

Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, experimentando con:

- materiales
- herramientas
- procedimientos (OA 3)

2. Organizados en equipos de tres o cuatro integrantes, leen los siguientes problemas:

- Problema 1: Se necesitan medios de transporte que permitan trasladar a muchas personas de forma segura y rápida. ¿Cómo elaborar un vehículo de transporte público con envases de cartón y otros materiales reciclados?
- Problema 2: Se necesita ropa apropiada para las diferentes estaciones. El profesor les muestra imágenes asociadas a diferentes estaciones del año u otras más específicas, como la playa, un día de lluvia o nieve. ¿Cómo elaborar ropa apropiada para cada una de las situaciones mostradas, considerando los materiales pertinentes en cada una de ellas?

Luego, guiados por el profesor, siguen las siguientes instrucciones para su concreción:

- Seleccionan uno de los problemas por grupo.
- Dibujan sus propuestas:
 - en un cuaderno de croquis o bloc con lápiz grafito y una goma
 - intentan representar de manera coherente los objetos elegidos
 - trazan o dibujan la representación de la solución acordada adecuadamente con líneas rectas y curvas de manera clara, limpia y completa
- Corrigen sus propuestas de acuerdo a sugerencias recibidas.
- Exponen sus propuestas ante el curso.

® Ciencias Naturales

Ciencias Naturales

Diseñar instrumentos tecnológicos simples, considerando diversos materiales y sus propiedades para resolver problemas cotidianos. (OA 10)

3. El profesor les muestra imágenes de objetos usados por los pueblos originarios de nuestro país y de los conquistadores españoles. Luego les muestra objetos equivalentes, pero utilizados actualmente (por ejemplo: vestuario, calzado, juegos, alimentos, etcétera). Les pide finalmente que realicen las siguientes actividades:

- escojan libremente objetos del pueblo mapuche asociados a distintos ámbitos (vestuario, decoración, música, recreación, alimentación, defensa, entre otros).
- representen a mano alzada tres objetos de diferentes categorías del pueblo mapuche.

Revisan sus diseños, chequeando si el dibujo se asemeja al objeto real, con detalles, colores apropiados y limpieza.

® Historia Geografía y Ciencias Sociales

Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Conocer sobre la vida de hombres y mujeres que han contribuido a la sociedad chilena en diversos ámbitos.

(OA 7)

Observaciones al docente

El acto de inventar, crear o producir un objeto que cumpla con satisfacer determinadas necesidades, involucra una serie de etapas que se van desarrollando en forma secuencial y planificada. A esto se llama **proceso tecnológico**. **En este objetivo se logra la etapa de diseñar.**

<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion- tecnologica/objetos- tecnologicos/2009/12/73-3312-9-el-proceso-tecnologico.shtml>

http://contenidos.educarex.es/mci/2009/43/TEMA1/fases_del_proceso_tecnologico.html