

Ejemplos de actividades

OA_1

Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde sus propias experiencias y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.

OA_2

Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y las herramientas necesarias en cada una de ellas para lograr el resultado deseado.

OA_3

Elaborar un objeto tecnológico según las indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con:

- › **técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras**
- › **materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros.**

OA_4

Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacerse de otra manera.

Alternativas de problemas a resolver con objetos o sistemas tecnológicos

Los estudiantes resuelven uno o más problemas con objetos o sistemas tecnológicos. Según las herramientas y materiales disponibles, cada uno puede seleccionar una solución distinta, aplicando los pasos de diseño, selección de materiales, herramientas y técnicas, elaboración y pruebas de calidad. El profesor tiene libertad para seleccionar los problemas o plantear otros nuevos; asimismo, se puede agregar, omitir y/o cambiar pasos según el problema a trabajar.

Se sugiere plantear problemas como:

- › El profesor de preescolar les contará un cuento a sus alumnos y necesita representarles los personajes y la historia. Les pide que le ayuden, construyéndole pequeños títeres confeccionados con palitos de helado.

Ⓡ (Lenguaje y Comunicación)

- › A los primos de Luisa les encantaría poder jugar haciendo burbujas de variadas formas con jabón o detergente. Una posibilidad es construir varitas que tengan formas variadas (de corazón, de luna u otras que parezcan entretenidas).
- › Construyen un juego para entretenerse, como el “gato”, con materiales de desecho como un plato de cartón y tapitas plásticas de botellas recicladas.
- › Es importante aprender a leer la hora para llegar puntuales a clases, salir y volver a tiempo del recreo y salir a almorzar. Para eso, utilizando materiales de desecho, construirán un reloj que les permita practicar el reconocimiento de la hora en un reloj análogo.

Ⓡ (Matemática)

- › A la clase llegan pájaros y los niños quieren que se queden y los vuelvan a visitar. Con cajas de huevo, recipientes plásticos, papel, alambre, un bastón y cordel, inventan una casa para que los pájaros vuelvan. Averiguan sobre el tema (ver <http://manualidades.facilisimo.com/casa-pajaros>).

Ⓡ (Ciencias Naturales)

OA_1

Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde sus propias experiencias y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.

Desarrollo de un problema

Los estudiantes construyen un objeto con materiales de desecho, principalmente con cajas de huevos.

- › En grupos, hacen una lluvia de ideas respecto de diferentes objetos que podrían confeccionar para solucionar el problema. Intentan imaginar algo original y que solucione el problema.
- › Realizan varios dibujos a mano alzada hasta llegar al más apropiado. En el siguiente espacio, dibujan el objeto que van a construir.
- › En el siguiente espacio, dibujan individualmente el objeto que les gustaría realizar.
- › Una vez que deciden qué tipo de objeto van a generar, elaboran algunos bocetos con ideas de forma, tamaño, color, etcétera.
- › Considerando todos los diseños ya realizados por su grupo, hacen una propuesta final de diseño.

OA_2

Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y las herramientas necesarias en cada una de ellas para lograr el resultado deseado.

Junto a su grupo, distinguen las tareas, los materiales y las herramientas que deben tener para elaborar el objeto. Luego, con la ayuda del profesor, asignan tiempos y responsables para cada actividad.

En el siguiente cuadro, escriben las tareas que tendrán que realizar y el tiempo en que las harán.

TAREAS	TIEMPO

En el siguiente espacio, planifican y organizan los pasos que seguirán en la construcción del proyecto, distribuyendo las tareas y determinando los materiales para la construcción.

	1	2	3
Tareas			
Procedimientos			
Integrantes			
Materiales y herramientas			

OA_3

Elaborar un objeto tecnológico según las indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con:

- › técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras
- › materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros

Comienzan la elaboración de su objeto con los materiales y las herramientas seleccionadas. En el cuadro de avance del proyecto, pueden organizar las etapas, marcando en cada clase los progresos que van realizando.

ACTIVIDADES								
Marque los avances	Clase 1 1ªh 2ªh		Clase 2 1ªh 2ªh		Clase 3 1ªh 2ªh		Clase 4 1ªh 2ªh	
Preparación de las piezas								
Determinar el nº de piezas que se fabricarán.								
Marcar las piezas.								
Cortar las piezas.								
Unión de las piezas								
Pegar las diferentes piezas.								
Marcar los diseños para la decoración.								
Pintar la decoración.								

OA_4

Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacerse de otra manera.

Una vez terminados sus objetos, deben evaluar si hicieron un trabajo de calidad. Para esto, completan la tabla, indicando con una cruz si el objeto elaborado cumple o no con los criterios propuestos. Finalmente comentan si hay algo que cambiarían del objeto.

OBJETIVO TECNOLÓGICO	SÍ	NO
El objeto tecnológico resuelve el problema planteado.		
El objeto funciona sin problemas.		
El objeto tecnológico tiene terminaciones de calidad.		
El objeto tecnológico es adecuado para las personas para los cuales fue creado.		
COMENTARIOS ADICIONALES		

❗ **Observaciones al docente:**

Hay más información sobre los procesos de evaluación en tecnología en <http://www.slideshare.net/JFMG62/la-evaluacin-en-tecnologa>

Hay más información sobre evaluación de proyectos en <http://www.slideshare.net/chipokles/evaluacion-de-proyectos-1480301>