

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.

Artes Visuales

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

- > materiales
- > herramientas
- > procedimientos (OA 3)

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.

R (Artes Visuales)

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

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)

- › Corrigen sus propuestas de acuerdo a sugerencias recibidas.
- › Exponen sus propuestas ante el curso.

R (Ciencias Naturales)

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.

R (Historia Geografía y Ciencias Sociales)

! 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

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.

1

El docente guía una conversación entre los estudiantes para que reconozcan que, a través del tiempo, el hombre ha necesitado construir muchos objetos que nos han facilitado la vida cotidiana; se los conoce como objetos tecnológicos (medios de transporte, medios de comunicación, viviendas, objetos para recrearse, entre muchos otros). Además, reconocen que debemos seguir al menos tres pasos para elaborar un objeto:

- › definir las materias primas que necesitamos extraer de la naturaleza
- › convertir las materias primas en materiales
- › fabricar el objeto con los materiales

Para finalizar la actividad, el docente los invita a identificar acciones simples para construir objetos como mesas, balones de trapo, ropas, entre otros.

Ciencias Naturales

Explorar y describir los diferentes tipos de materiales en diversos objetos, clasificándolos según sus propiedades e identificando su uso en la vida cotidiana. (OA 8)

Artes Visuales

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

- > materiales
- > herramientas
- > procedimientos (OA 3)

2

El docente pregunta: ¿Cómo se hacen los objetos que nos rodean? (sillas, cuadernos, estantes, mesas, cuadros, entre otros). Luego:

- > los estudiantes seleccionan libremente un objeto que puedan encontrar en la sala de clases
- > lo dibujan, pintando con colores diferentes cada una de las partes principales
- > determinan los principales materiales con los cuales está elaborado
- > dibujan las herramientas que se debiera utilizar para su elaboración

R (Ciencias Naturales)**3**

Los estudiantes recolectan en sus hogares algunas muestras de materiales empleados para la elaboración de las ropas usadas en diferentes estaciones del año. Comentan en la clase qué tipo de ropa se emplea en cada estación del año, resaltan junto al docente que estas prendas varían de color debido a los tonos brillantes u opacos usados y el grosor, según los requerimientos de los usuarios. Para finalizar, construyen un muestrario con las principales prendas que se emplea en cada estación.

4

El docente les plantea que el alumno que desee puede ir al baño durante el desarrollo de las clases, pero para esto deben seguir un orden y no puede haber más de dos estudiantes fuera de la sala al mismo tiempo. En grupos, acuerdan una solución que les permita lograr el objetivo. Se sugiere construir un semáforo, colgarlo en la puerta y que el color rojo signifique que no se puede ir y el verde, que sí se puede. Luego, el profesor los invita a identificar las acciones, herramientas y materiales que necesitan para elaborar su semáforo.

R (Artes Visuales)**! Observaciones al docente:**

El profesor explica que los materiales y las herramientas son necesarios para la fabricación de productos.

<http://www.educaciontecnologica.cl/herramientas.htm>

En el diseño (dibujo a esta edad) de un objeto, ha de emplearse el material que mejor se adapta a sus exigencias de uso y que resulta más económico. Igualmente, hay que conocer los tipos de materiales que se puede usar.