

## GUÍA N°3 DE PRIORIZACIÓN CURRICULAR NIVELACIÓN Y RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES

Fecha: Lunes 5 y 12 de abril de 2021

**OA 1: Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas; representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC; analizando y modificando productos.**

### Actividad I

¿Recuerdas la definición de objeto tecnológico? Anótala aquí (si no la recuerdas, búscala)

---

---

Selecciona un objeto tecnológico de tu entorno y anótalo.

---

¿Este objeto podría ser mejor? \_\_SÍ \_\_NO

¿Qué mejoras requiere?

---

---

---

### Actividad II

Selecciona una de las mejoras propuestas, que permitan el trabajo con este objeto de forma más eficiente.

---

¿Por qué esto lo haría más eficiente?

---

---

---

### Actividad III

Dibuja tu objeto mejorado y explica los accesorios o funciones que lo hacen mejor.

	<hr/>

**LUNES 12 DE ABRIL: Trae los materiales que necesites y construye tu objeto.**



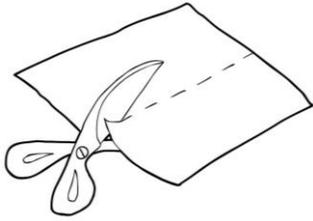
**Tecnología**

**Prof. Robinson J. Ahumada O.**

**Quinto año básico**

Ejemplo:

Paso 1: Recortar imágenes divertidas de revistas, diarios y libros



<b>Paso 1</b>	<b>Paso 2</b>	<b>Paso 3</b>
<b>Paso 4</b>	<b>Paso 5</b>	<b>Paso 6</b>
<b>Paso 7</b>	<b>Paso 8</b>	<b>Paso 9</b>
<b>Paso 10</b>	<b>Paso 11</b>	<b>Paso 12</b>
<b>Paso 13</b>	<b>Paso 14</b>	<b>Paso 15</b>

**¿Cuándo lo voy a hacer?** (Ordena tu horario y asegúrate de trabajar durante las próximas dos semanas; usa el siguiente cronograma para organizar la realización del proyecto)

Anota las actividades que realizarás y marca una X en la fecha que la realizarás. Guíate por el ejemplo.

Actividades o tareas	Lunes 19					Lunes 26				
	1°	2°	3°	4°	5°	1°	2°	3°	4°	5°
Conocer el proyecto a desarrollar	X									
Planificar la realización		X								

Etapa 2 Elaboración

¡Manos a la obra! Es momento de construir tu juego de mesa o juguete. Sé ordenado/a y sigue los pasos y plazos que planificaste.

Etapa 3 Presentación

Crea un comercial o spot que muestre tu creación.

Graba un video de menos de un minuto, promocionando tu juego de mesa o juguete.

#### Actividad IV

¡Evalúate para mejorar! Marca sí o no frente a cada afirmación.

AUTOEVALUACIÓN								Sí	No
Reflexioné sobre cómo me entretengo									
Escogí qué proyecto iba a desarrollar									
Definí el propósito de mi proyecto									
Consigné los materiales y herramientas necesarios para el proyecto									
Establecí el paso a paso para concretar mi proyecto									
Organicé las tareas en el cronograma y lo respeté									
Diseñé y grabé el comercial de mi juego de mesa o juguete									
He usado mi creación para entretenerme									
Cuenta la cantidad de <b>SÍ</b> que obtuviste. Píntalos a continuación, en la barra de progreso, y determina en qué nivel estás.									
MI DESEMPEÑO									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Debo mejorar				Voy bien encaminado/a			¡Lo hice muy bien!		