



Guía N° 10

Asignatura

Tecnología

Curso 1° y 2° básico

Semana 13

Desde el 30 de noviembre 04 de diciembre

Profesora Gabriela Zúñiga Villegas
Gabriela.zuniga@colegio-martabrunet.cl



OA3: Elaborar un objeto tecnológico para responder a desafíos, experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros.

Indicador:

- Elaboran un producto, aplicando correctamente las técnicas, como medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras.

Ruta de aprendizaje:



¿Qué voy a aprender...?

Buscar soluciones para un problema específico.

¿Cómo lo voy a aprender...?

Realizando con materiales reciclados un objeto que solucione el problema.

¿Para qué lo voy a aprender...?

Para buscar soluciones a problemas de la vida cotidiana.

Los aprendizajes se fortalecen con respeto y apoyo de lo familia.



Reglas para la clase virtual



PUNTUALIDAD



MANTENER
MICROFONO APAGADO



MANTENER CÁMARA
ENCENDIDA



LEVANTAR LA MANO
PARA OPINAR



SER RESPETUOSOS CON
PROFESORES Y COMPAÑEROS/AS



TENER EL MATERIAL NECESARIO
PARA LA CLASE

Los aprendizajes se fortalecen con respeto y apoyo de lo familia.

INICIO



- **Problema:**

- Joaquín quiere confeccionar su propio rompecabezas con su mascota favorita para jugar en casa en sus tiempos libre, pero no sabe como comenzar a confeccionar lo que quiere.
- **¿Crees poder ayudar a Joaquín?**

Desarrollo de la clase



- Para trabajar necesitaras los materiales que fueron solicitados en la clase anterior.
- 1 trozo de cartón (30 X 40 cm).
- Elementos para colorear (témperas, papeles de colores u otros disponibles en casa).
- Lápices scripts
- Lápiz grafito.
- Goma de borrar.
- Regla.
- Tijera.
- Plumón negro



Actividades

Paso 1. En el trozo de cartón dibuja tu animal favorito y pintar con t mpera.

Paso 2. Se sugiere remarcar con un plum n negro para mejorar su visualizaci n cuando ya este seca la pintura.

Paso 3. Traza l neas horizontales y verticales con un l piz grafito o scriptos para formar las piezas.

Paso 4. Recorta las piezas de tu rompecabezas, siguiendo las l neas antes trazadas.

Paso 5. Ya est  listo para jugar, mezcla las piezas y divi rtete junto a tu familia.

Ticket de Salida: *¿Qué aprendimos en esta clase?*



Escribe 3 materiales que utilizaste para solucionar el problema de Joaquín.

1.- -----

2.- -----

3.- -----

Escribe el nombre de tu animal favorito que dibujaste en tu rompecabezas.

.....

- Recuerda enviar tu ticket durante el día.



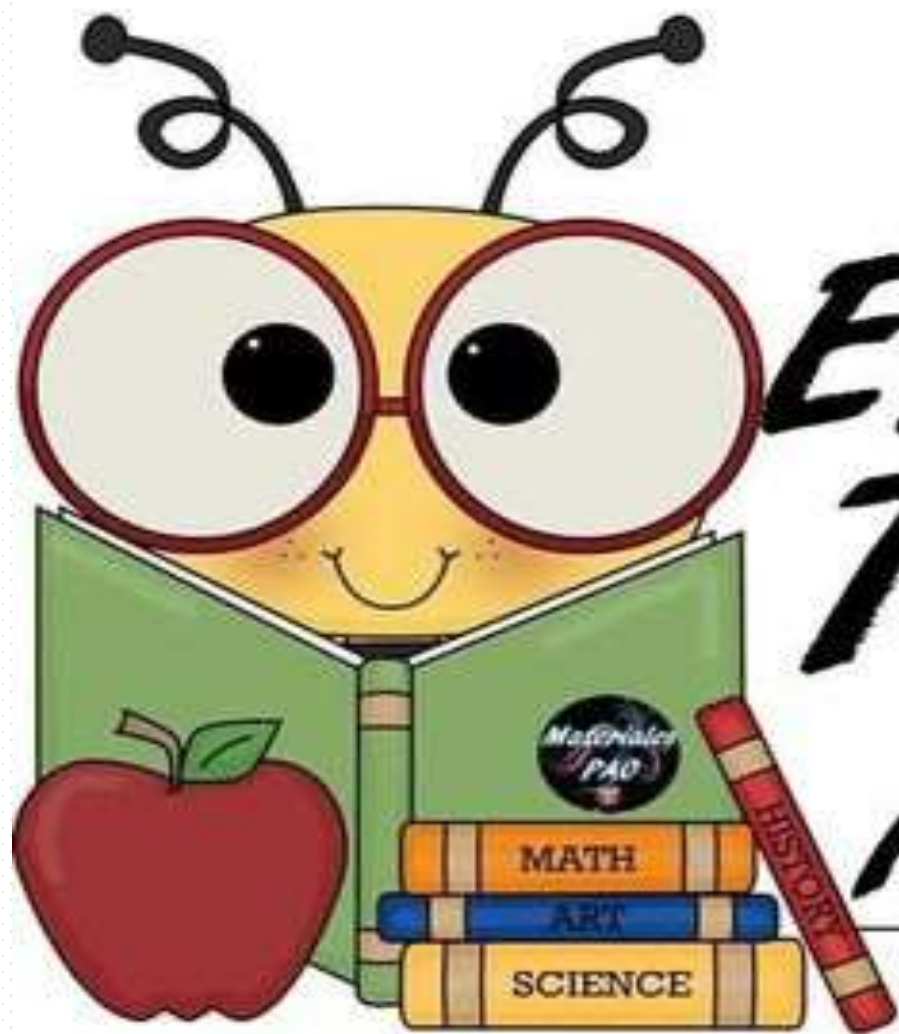
Respuesta correcta del Ticket

Escribe 3 materiales que utilizaste para solucionar el problema de Joaquín.

(Tijeras, Pegamento, Lápices, Cartón, Regla)

Escribe el nombre de tu animal favorito que dibujaste en tu rompecabezas.

Ejemplo: Gato, Perro, Loro, Tortuga etc...



*Excelente
Trabajo
Felicidades*

Los aprendizajes se fortalecen con respeto y apoyo de lo familia.