



COLEGIO DOMINGO EYZAGUIRRE
SEDE EL BOSQUE
ASIGNATURA Tecnología
PROFESOR :Julio Aravena
Correo: julio.aravena3@gmail.com
+56 9 20839914

Guía Pedagógica N°1 Tecnología (Evaluación formativa)

Nombre:	Curso: 4° C
Fecha inicio: Fecha de retiro desde el colegio	Fecha Presentación: Fecha de entrega en el colegio

Descripción Priorización Curricular MINEDUC

Unidad	Crear objetos tecnológicos
Objetivo Aprendizaje	Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros.
Habilidades a evaluar	Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.
Contenido	Creación de objetos tecnológicos

¡Buenos días! ¿Cómo están? Espero que no me hayan olvidado, yo los recuerdo con mucho cariño.

Un abrazo fuerte para ustedes y sus familias, mucha fuerza y nos vemos. Se les recuerda.

Atentamente; profesor Julio.

Durante el segundo semestre trabajaremos en tecnología, y orientaremos nuestro trabajo en crear un “juego” que nos ayude a mejorar nuestro aprendizaje en matemática. Ustedes en matemática deben aprender las tablas de multiplicar, ¡veamos que hacemos!

1. Nuestro proyecto será un “MEMORICE” , ¿Lo han jugado?
2. Necesitamos material de desecho por ejemplo: cartón o a lo mejor una caja de cereal etc.
3. Comenzaremos con las tablas del tres y cuatro, nuestro juego puede crecer a medida que aprendamos las tablas.
4. Necesitamos 40 fichas de 4 X 4 centímetros.
5. En las diez primeras escribiremos la tabla del dos por ejemplo: 3 x 1 , 3 X 2 y así sucesivamente hasta 2 X 10 debes escribir en forma clara y los números de un tamaño en que sean fáciles de observarse.
6. Con las diez fichas siguientes hacemos lo mismo con la tabla del cuatro.
7. En las siguientes 20 fichas colocamos los resultados: 2 , 4 ...
8. Le agregamos nuestro toque personal: dibujar, pintar o colocarle alguna calcomanía y listo,

¡ A jugar!

Con esta hoja se evaluará tu trabajo de tecnología.

Para la evaluación de lo que hiciste completa el siguiente cuadro:

Recuerda entregar esta hoja en el colegio, siempre con tu nombre.

Proyecto : "MEMORICE"	
Coloca tu nombre: _____ 4° C	
¿Qué material usaste?: Cartón , cartulina etc.	¿Cuáles fueron las herramientas?: lápices, Regla etc. ...
Anota aquí lo que te resultó fácil hacer:	¿ y lo difícil?
¿Crees qué este juego te ayudará a aprender las tablas de multiplicar?; Con quién lo vas a jugar?	