



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

Guía Pedagógica N°2 Tecnología **(Evaluación formativa)**

Nombre:	Curso: 5° 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

¡Hola niños y niñas! Que gusto saludarlos a ustedes y sus familias espero que estén súper bien y con ganas de trabajar.

En la guía anterior trabajamos en un “Dominó”, en esta guía trabajaremos en su propio proyecto, para ellos completen el siguiente cuadro que les facilitará la confección del producto por ustedes elaborado, recuerden que está permitido que nuestra familia nos ayude, siempre es más divertido trabajar en grupo o no.

Un proyecto tecnológico se desarrolla cuando se detectamos una necesidad y buscamos su solución con un proyecto para la construcción de la solución.

Para desarrollar un proyecto tecnológico el necesario seguir las siguientes fases:

1. Planteamiento del problema
2. Diseño de proyecto
3. Organización y planeación de proyecto
4. próxima guía
5. próxima guía

Con ayuda de mamá o papá identifica un problema, puede ser por ejemplo el deseo de ampliar tu vocabulario de sinónimos u otro (puedes trabajar con lenguaje, matemática)

Luego piensas la solución: Ah; un juego de naipes con muchas palabras de uso cotidiano (20 o el número que tú quieras) Ej Sinónimo de lindo: agraciado, precioso, bello etc. Lo anterior es solo un ejemplo, siente la libertad de crear tu propio juego, no es tan difícil como parece ánimo. **Todavía no debes fabricar nada, completa el siguiente cuadro y espera la guía tres**

Nombre del proyecto: (Inventa tu uno)	
Coloca tu nombre:	curso:
Planteamiento del problema: Aquí el necesario especificar muy bien el problema que presenta la necesidad de solución, también se debe incluir la posible soluciones a esta necesidad.	
Organización y planeación de proyecto Tiene como finalidad organizar el proyecto de una forma cronológica, como se construirá la máquina, artefactos y otros que sea necesario. También se debe realizar un listado de los materiales que será utilizado para la construcción de proyecto.	
Ejecución de proyecto: Esta fase de proyecto permite que se ejecute la forma como se realizara el proyecto, es necesario que se haga una descripción paso a paso de la forma como se hará el proyecto.	

BIEN A TRABAJAR, RECUERDA ENVIAR ESTA HOJA PARA SU EVALUACIÓN