



Guía Pedagógica N°2

Nombre:	Curso: 4to
Fecha inicio: 31 agosto	Fecha Término: 11 septiembre

Descripción Curricular de la Evaluación

Unidad	N° 1: Diseñando
Objetivos	OA 1: Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas.
Habilidades a evaluar	<i>Distinguir, comparar, formular, dibujar.</i>

No realices todas las actividades de una vez. Toma descansos de a lo menos 15 minutos para continuar con el trabajo.

Cualquier duda puedes realizarla al siguiente correo electrónico:

p.saavedra@colegiodomingoeyzaguirre.cl (4° A)

l.lopez@colegiodomingoeyzaguirre.cl o al teléfono + 56 9 47161428 (4° B)

ACTIVIDAD 1

FECHA: 01 de septiembre

Al andar en bicicleta, se pueden sufrir caídas y recibir golpes en la cabeza, lo que puede traer graves consecuencias para sus cerebros.

Pensemos en cómo el cuerpo humano protege la cabeza de golpes y caídas, y qué objetos se pueden construir ellos para ayudar a protegerse de los golpes.

Mediante dibujo técnico, los estudiantes diseñan el objeto, indicando los materiales y herramientas que utilizarían para su construcción.

Diseño del objeto, dibújalo	
Materiales, nombra	
Herramientas, nombra	

Responde:

a. ¿Qué objeto diseñaste?

--

b. ¿Sirve para protegerse de los golpes en la cabeza? Los materiales, ¿son adecuados para la protección?

--

c. ¿Qué consecuencias tendría un golpe en la cabeza?

--



ACTIVIDAD 2

FECHA: 08 de septiembre

Analiza con alguien de tu familia, que problemas que existan en tu barrio (escaso reciclaje de la basura, escaleras resbalosas, falta de iluminación en algunos sectores, entre otros).

Comenten cómo este problema afecta a toda la comunidad y proponen soluciones tecnológicas. Luego, sobre papel cuadriculado, diseña el objeto propuesto, indicando:

Tamaño	
Color	
Materiales	

Responde:

a. El objeto diseñado, ¿resuelve el problema inicial?

b. ¿Cómo funciona?

c. ¿Pudiste haber diseñado otro objeto?

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se consideran los siguientes criterios:

El o la estudiante:

- › Distingue el problema existente.
- › Realiza dibujos técnicos de los objetos que den solución al problema planteado.
- › Señala materiales con los cuales se construyen objetos tecnológicos.
- › Señala las herramientas utilizadas en la construcción de los objetos observados.
- › Propone cambios a sus diseños originales para aumentar su utilidad.