



Colegio Sol de Chile, Lo Espejo
Departamento de música, artes visuales y
Educación tecnológica.
Profesora Valeska Raio E.
Segundos básicos 2020

GUÍA DE TECNOLOGÍA N°2

Nombre: _____ Curso: 2do año _____

Queridos niños y niñas, esperando que se encuentren muy bien junto a sus familias. En la siguiente guía de trabajo, aprenderán un nuevo contenido, el cual podrán desarrollar y trabajar en conjunto con sus padres, en un ambiente tranquilo y sin distracciones.

Recuerda que ante cualquier duda se pueden contar con:

- Profesora Valeska Raio al correo electrónico raiovaleska@gmail.com o al Facebook segundo A (profesora Valeska)
- Profesora Marcela Cortez al correo electrónico profe.marcela.cortez.g@gmail.com o al Facebook profe.marce.cortez

🇨🇱 A continuación se describe el objetivo de la guía

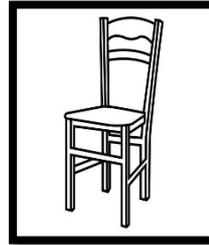
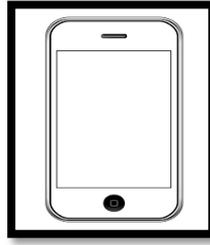
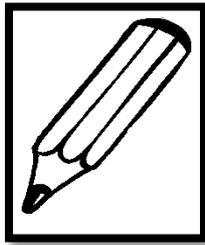
- **Objetivo:** Reconocer objetos tecnológicos.
- **Habilidades:** diseñar
- **Actitud:** Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y el diseño de tecnologías innovadoras.

I. Lee y responde las siguientes preguntas:

1.- ¿Conoces algún objeto tecnológico? ¿Cuál?

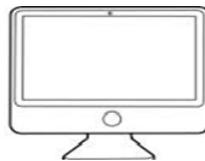
2.- ¿Por qué crees que fue creado el objeto tecnológico que mencionaste antes?

3.- Colorea el o los objetos tecnológicos.

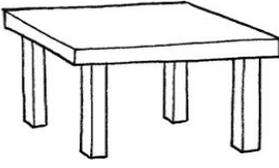
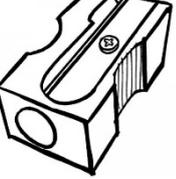
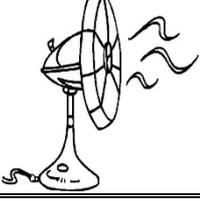


II. Objetos tecnológicos

Es muy importante comprender que, los objetos tecnológicos no son solo aquellas tecnologías que pueden utilizar con internet, o cargar a la electricidad, si bien esas también son tecnologías, un objeto tecnológico es más que eso, pues es todo aquello creado por el hombre con el fin de satisfacer una necesidad del ser humano, es decir, que todo lo que nos rodea es un objeto tecnológico, ya que todo fue creado por alguna razón.



- Ahora que sabes lo que es un objeto tecnológico, frente a cada una de las siguientes imágenes escribe la función que cumple este objeto. (1 punto c/u, 5 puntos en total).

Objeto tecnológico	Función
	
	
	
	
	

III. Diseño de objeto tecnológico.

- Pensemos en algo que nos haga falta (algún objeto que sea posible de fabricar y funcionar), y sea capaz de ayudarnos en algo, de solucionarnos o facilitarnos el quehacer cotidiano.
- Por ejemplo: "En las noches tengo que pararme de la cama para prender la luz, en cambio sí creara una lámpara de mesa o linterna, no tendría necesidad de pararme de la cama"



Si bien las lámparas de velador existen, yo podría crear una para mí, y así me facilitaría las noches.

A continuación:

- Dibuja un objeto de manera detallada, que te facilite en algo tu quehacer cotidiano, pensando siempre en que si lo llegaras a crear, funcionaria.
- Además deberás explicar con tus palabras, en qué te facilitaría tu quehacer cotidiano y por qué.

IV. Para finalizar, responde las siguientes preguntas:

1.- ¿Qué conocías como objetos tecnológicos?

2.- ¿Qué sabes ahora?

3.- ¿Te gustó aprender más sobre objetos tecnológicos? ¿Por qué?



En esta clase somos
pequeños, pero
aprendemos a lo grande

	CATEGORÍAS				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	4	3	2	1	PUNTAJE
LIMPIEZA DEL TRABAJO	El/la entrega un trabajo prolijo, preocupándose de la limpieza y la nitidez de éste.	El/la estudiante, entrega un trabajo limpio, observándose con claridad el dibujo.	El/la estudiante entrega el trabajo sucio y con manchas, observándose la falta de delicadez en él.	El/la estudiante no entrega el trabajo.	
DIBUJO	El dibujo es expresivo y detallado. Las formas, los patrones, el sombreado y/o la textura son usados para añadir interés a la pintura. El/la estudiante tiene gran control y es capaz de realizar una creación propia.	El dibujo es expresivo y de alguna manera detallada. Muy poco se ha usado de patrones, sombreado o textura. El/la estudiante tiene creación propia.	El dibujo tiene muy pocos detalles. Es principalmente representativo con muy poco uso de patrón, sombreado o textura. El/la estudiante necesita mejorar su control.	Al dibujo le falta casi todos los detalles o no está claro que se intentaba con el dibujo. El/la estudiante necesita trabajar en su control.	
PUNTAJE TOTAL					