

EVALUACIÓN-FORMATIVA5-TECNOLOGIA- QUINTOAB-OA3-4-SEMANA25

EVALUACIÓN FORMATIVA N°5 TECNOLOGIA QUINTOS.

Objetivo de la Evaluación: Identificar y analizar características principales de variados objetos tecnológicos que satisfacen nuestras necesidades humanas.

OA 3: Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de: › técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, mezclar, lijar, serrar, perforar y pintar, entre otras › materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros.

OA 4:

Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.

Indicador evaluador:

Ponen a prueba objetos de creación propia o de otros para determinar si cumple con su propósito.

Evalúan y realizan pruebas, usando criterios de funcionamiento.

Evalúan y realizan pruebas, usando criterios técnicos como adecuación de materiales, terminaciones, estructura, entre otros.

Profesora: Piare Jaña

***Obligatorio**

1. Nombre y Apellido: *

2. Curso: *

Marca solo un óvalo.

5 año A.

5 año B.

Instrucciones generales

- 1) Leer atentamente cada pregunta y responder de acuerdo a tus conocimientos.
- 2) Para responder la evaluación, debes seleccionar la alternativa que consideres correcta marcando la opción con un click.

Lee atentamente analiza y luego responde de la pregunta 1 a la 5.

Aportes de los juegos de mesa.

Los juegos de mesa para niños y niñas ayudan en su educación y desarrollo. Los aportes son múltiples y entre ellos podemos mencionar:

- ❖ Ayudan al desarrollo de sus capacidades motoras, mentales y sensoriales.
- ❖ Desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.
- ❖ Muestran como resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones.
- ❖ Enseñan a cumplir las normas de convivencia.
- ❖ Favorecen la socialización y refuerzan los vínculos afectivos.
- ❖ Aumentan su nivel de tolerancia a la frustración y les enseña a controlar su impaciencia.
- ❖ Descubren la importancia del esfuerzo y del trabajo en equipo.
- ❖ Mejoran su autoestima y la confianza en los compañeros y compañeras.
- ❖ Dependiendo de la edad, enseñan números, conteo, vocabulario, asociación, conceptos etc.

3. 1. ¿Qué tipo de texto es el que pertenece el recuadro anterior? * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Noticia.
- B. Receta.
- C. Conceptual
- D. Informativo.

4. 2. Según la frase perteneciente al texto "favorecen la socialización y refuerzan los vínculos afectivos", hace referencia a: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Pueden compartir y crear lazos mediante un solo juego.
- B. Deben ser tolerantes a la frustración de perder el juego.
- C. Que pueden compartir y aceptar las diferencias existentes.
- D. Las la socialización son parte fundamental de las instrucciones.

5. 3. Según todas las características mencionadas en el texto, ¿Qué alternativa NO corresponde a juegos de mesa?. * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Saltar la cuerda y futbol.
- B. Gran Santiago y ludo.
- C. Luche y ajedrez.
- D. Escondidas y Monopoly.

6. 4. Según el texto leído, hace referencia a que enseña normas de convivencia principalmente a: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Comprender que solamente existen normas en los juegos.
- B. Romper las reglas de convivencia para hacerlo más divertido.
- C. Aceptar y respetar las normas de diferentes lugares y juegos.
- D. Analizar las reglas principales y anular las menos importantes.

7. 5. El texto anterior, tiene como objetivo principal informar sobre: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. El aumento de la frustración en los niños.
- B. Los beneficios generales de los juegos.
- C. Las instrucciones de los juegos de mesa.
- D. Formas de trabajar la motricidad gruesa.

8. 6. ¿Cuál es la forma más efectiva de presentar un producto tecnológico? * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. A través de un video.
- B. Por medio de una fotografía.
- C. A través de un power point.
- D. Por medio de un cuento.

9. 7. Al realizar una presentación de un proyecto tecnológico su principal propósito es: *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Dar a conocer solo las funciones del objeto tecnológico.
- B. Vender el producto de acuerdo a sus características.
- C. Mostrar el objeto de manera física sin argumentaciones.
- D. Fotografías el producto para una venta publicitaria.

Observa, lee y analiza el siguiente texto y luego responde de la pregunta 8 a la 11.

¡Agua que sube!

NECESITAREMOS:

- ✚ 1 plato o recipiente.
- ✚ 1 vaso de cristal transparente.
- ✚ 1 vela.
- ✚ 1 encendedor o fósforo.

PROCEDIMIENTOS:

- ✚ Pegamos la vela al plato o recipiente quemándole a esta la base.
- ✚ Agregar dos centímetros de agua en el recipiente que se encuentra la vela ya encendida.
- ✚ Colocar en vaso invertido sobre la vela; de tal manera que el vaso la tape. Esperar unos segundos hasta que el agua suba.

EXPLICACIÓN:

La llama de la vela necesita oxígeno para realizar la combustión de la parafina (cera). Como resultado de esta reacción química, se obtiene dióxido de carbono y agua. El agua se desprende en forma de vapor de la combustión, pero se condensa en las paredes del vaso, en forma de pequeñas gotitas. Ese cambio de estado, produce una disminución de volumen. Además, el dióxido de carbono caliente que se desprende de la combustión, también se enfría al entrar en contacto con las paredes del vaso, lo que hace que el volumen de este gas disminuya. Este último efecto es más pronunciado que la condensación mencionada antes y es la principal causa de que el experimento funcione.



10. 8. De acuerdo a lo leído, podemos decir que el texto anterior es: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Informativo.
- B. Instructivo.
- C. Receta.
- D. Cuento.

11. 9. Según el texto anterior, ¿Qué pasa cuando cubrimos una vela con el vaso mientras está se encuentra en un recipiente con líquido? * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. El agua queda quieta en el recipiente.
- B. El agua sube por falta de oxígeno.
- C. La vela se derrite por completo.
- D. El agua se reproduce en el vaso.

12. 10. Al analizar la información de este texto, podemos decir que tiene relación específica en el área: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Matemática.
- B. Motriz
- C. Científica.
- D. Tecnológica.

13. 11. De acuerdo al texto anterior, podemos decir que la explicación responde a: *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Una pregunta hipótesis previo a la realización del experimento.
- B. A las respuestas realizadas por todos los profesores.
- C. Al resultado de los estudios científicos de un laboratorio.
- D. A los desafíos planteados en los institutos de enfermería.

Lee atentamente el siguiente texto y luego responde de la pregunta 12 a la 15.

El televisor.

El televisor es una de los inventos más innovadores del siglo XX. Durante años, se ha destacado mediante la transmisión de imágenes y sonidos a distancia por un receptor, ha captado la atención del público hasta convertirse en un elemento indispensable.

El origen del televisor surge con la creación del disco de Nipkow en 1884, sin embargo, pronto se desechó este tipo de sistema mecánico para dar prioridad a los sistemas totalmente electrónicos.

En el año 1925, el inventor escocés, John Logie Baird, ejecutó la primera experiencia con dos discos, uno que cumpliera el papel de emisor y otro de receptor, los cuales se juntaron en el mismo eje para que el giro fuera síncrono y separado por 2 milímetros.

Dos años después, nace el televisor electrónico de la mano del joven Philo Farnsworth, quien descompuso una imagen en sesenta líneas de luces para transmitir como electrones y recomponer la imagen original en una pantalla. Desde sus orígenes hasta la actualidad, el televisor a pasado por diversos cambios para consolidar los modelos que conoces hoy en día, sin embargo, aún sigue desarrollándose.



1



3



2



4

14. 12. Según el texto anterior podemos decir que el televisor satisface necesidades humanas como: *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Comunicar y entretener.
- B. Ver películas animadas.
- C. Entretener a niños.
- D. Escuchar música.

15. Según el texto y a modo de conclusión, podemos definir que la principal diferencia entre los primeros televisores y los actuales es: *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Las pantallas planas tridimensionales.
- B. Las grandes pantallas curvas grises.
- C. La estructura e imágenes a colores.
- D. Las aplicaciones vía USB de internet.

16. 14. Según el texto anterior, ¿en que año se creo el televisor electrónico? *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. 1925
- B. 1884
- C. 1927
- D. 1928

17. 15. De acuerdo a las imágenes que aparecen en el texto, ¿Cuál es el orden de evolución de los televisores desde la más antigua a la más actual? * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. 1 – 2 – 3 y 4.
- B. 3 – 4 – 2 y 1
- C. 3 – 1 – 4 y 2
- D. 2 - 3 – 1 y 4

18. 16. La construcción y/o fabricación de objetos tecnológicos nos permite demostrar en los trabajos finalizados un dominio de: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Uso de materiales y procedimientos.
- B. Planificaciones y objetivos.
- C. Materiales específicamente reciclados.
- D. La unión de las piezas confeccionadas.

19. 17. En la planificación de un proyecto u objeto tecnológico se debe considerar dos puntos principales para el desarrollo de estos, estos son: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. El objetivo y las necesidades que se cubrirán
- B. Las herramientas y procesos de construcción.
- C. Los factores negativos de la construcción.
- D. El objetivo debe ser enfocado en la comunidad.

Observa y analiza las siguientes imágenes y luego responde las preguntas 18 a la 20.



20. 18. Según las imágenes observadas, ¿Cuál es el material que se reutiliza? *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Cierres.
- B. Maceteros.
- C. Botellas plásticas.
- D. Estuche.

21. 19. Según las imágenes, ¿Cuáles son las nuevas formas de reutilización de este material? *

1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Joyeros, maceteros, juegos y monedero.
- B. Maceteros, embudos, adornos y copas.
- C. Monederos, juegos, copas y cofres.
- D. Maceteros, copas, colgantes y juegos.

22. 20. De acuerdo a las imágenes, podemos decir que estos objetos tecnológicos nos ayudan a desarrollar diferentes habilidades: * 1 punto

Marca solo un óvalo.

- A. Creativas por medio de diferentes objetos.
- B. Motrices gruesas por recortar las botellas.
- C. De uso de tijeras y decorativas en los juegos.
- D. Entretenidas de acuerdo a los juegos creados.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios