

TECNOLOGÍA-SEXTOSAB-OA2-GUÍA16-SEMANA19

Guía de Tecnología 6° año A y B

Profesora: Piare Jaña.

Objetivo de la clase: Construir un juego de mesa creativo a través de variados materiales, herramientas y procesos según sus intereses y tema seleccionado.

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, perforar, mezclar, lijar, serrar y pintar, entre otras › materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otro. Planificar la elaboración de objetos o servicios tecnológicos, incorporando la secuencia de acciones, tiempos, costos y recursos necesarios o alternativos para lograr el resultado deseado, y discutiendo las implicancias ambientales y sociales de los elementos considerados.

***Obligatorio**

1. Nombre y Apellido: *

2. Curso: *

Marca solo un óvalo.

6° año A.

6° año B.



Hola... ¿Cómo están? Antes de comenzar los saludo con un gran abrazo a la distancia y cariños, deseando que todos ustedes se encuentren bien.

I.- Retroalimentación:



Previo a comenzar con el trabajo que corresponde a esta nueva semana de trabajo, recordaremos lo visto en la guía anterior, para fortalecer los aprendizajes y continuar con la siguiente parte de nuestro trabajo.

La semana anterior vimos las características de un juego de mesa, donde mencionamos que constaba de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, teniendo como reglas la participación de uno o más jugadores, teniendo como propósito que los participantes requieran el uso de razonamiento táctico, estratégico, coordinación, destreza manual, memoria, entre otras, incluso, algunos basados en el juego de azar.

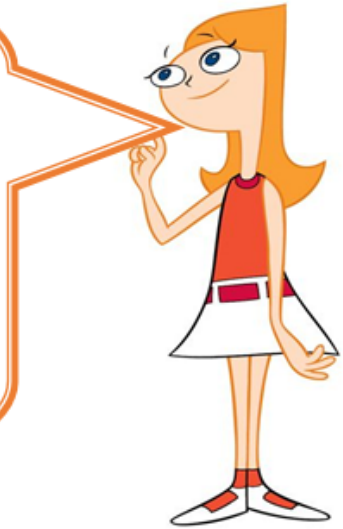
Según este tipo de juego debíamos planificar un juego con dos opciones de temáticas en Historia “Reconquista”, “Patria vieja”, “Patria Nueva” o relacionado con Educación física” enfocados en capacidades físicas como; fuerza, resistencia y flexibilidad. Considerando aspectos como nombre, instrucciones, materiales, ilustración del juego.

En esta nueva etapa de trabajamos que realizaremos en las siguientes actividades aplicaremos diversas técnicas para la elaboración de un producto y así obtener objetos o sistemas tecnológicos de calidad, usando de forma efectiva habilidades para construir, fabricar, cocinar, confeccionar o elaborar productos a partir de ideas y diseños, dando paso a que prueben y evalúen la calidad y utilidad de los productos realizados usando criterios a principios tecnológicos.



II.- Contenido: (Registrar el contenido en tu cuaderno).

En la guía anterior, se realizó una planificación de un juego de mesa para apoyar el contenido de la asignatura de Historia "La independencia de Chile" y a la asignatura de Educación Física "Capacidades físicas", desarrollando habilidades en demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.



III.- Actividad Segunda Parte:

- 1.- En esta segunda parte de nuestro trabajo "juego de mesa", deberás realizar la construcción considerando lo registrado en la guía anterior, para ello podrás ocupar diferentes materiales de acuerdo a tus propios intereses y lo que puedas tener en casa.
- 2.- Recuerda que el proceso de construcción de tu juego dependerá netamente de las características que viste en la planificación.
- 3.- Para el proceso de construcción deberás registrar y considerar los siguientes puntos.

3. A. Explicar cada uno de las etapas de construcción de este juego de mesa. * 1 punto

4. B. ¿En qué juego se inspiró para planificarlo? * 1 punto

5. C. Confección de folleto de instrucciones: * 1 punto

6. D. ¿Qué conceptos de la asignatura seleccionada fueron aplicados en el juego? * 1 punto



7. ¿Qué conclusiones extraes de este trabajo realizado? *

1 punto

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios