



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile

3° Básico

Technología



3° Básico

Technología

CRÉDITOS

Área Recursos Educativos Digitales
Centro de Educación y Tecnología, Enlaces
Ministerio de Educación

Versión multiplataforma 2.0
2016



ÍNDICE

Presentación	7
Ejes de la asignatura	7
Objetivos de aprendizaje	8
Cuadro resumen unidades y distribución horaria	9
Portada del texto	11
Íconos de navegación	11
Especificaciones técnicas	12
Habilidades TIC para el aprendizaje (HTPA)	12
Sugerencias pedagógicas	14
Unidad 1	15
Presentación	15
Objetivos de aprendizaje	15
Habilidades	16
Actitudes	16
Conocimientos	16
Conocimientos previos	16
Indicadores de evaluación	17
Tiempo	17
Módulos	18
Sugerencias pedagógicas	18
Módulo 1: ¡Me intereso en la tecnología!	18
Módulo 2: Investigando en Internet...	27
Módulo 3: Presentando lo que investigamos	33
Módulo 4: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?	36
Unidad 2	37
Presentación	37
Objetivos de aprendizaje	37
Habilidades	38
Actitudes	38
Conocimientos	38
Conocimientos previos	38

Indicadores de evaluación	38
Tiempo	39
Módulos	39
Sugerencias pedagógicas	40
Módulo 1: ¡Algunas obras famosas de mi país!	40
Módulo 2: Explorando la Vía Láctea	42
Módulo 3: Creando un diseño del Sistema Solar	45
Módulo 4: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?	47
Unidad 3	49
Presentación	49
Objetivos de aprendizaje	49
Habilidades	50
Actitudes	50
Conocimientos	50
Conocimientos previos	50
Indicadores de evaluación	51
Tiempo	51
Módulos	51
Sugerencias pedagógicas	52
Módulo 1: Técnicas de trabajo y uso de herramientas	52
Módulo 2: Evaluando y mejorando diferentes maquetas	55
Módulo 3: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?	58
Unidad 4	59
Presentación	59
Objetivos de aprendizaje	60
Habilidades	60
Actitudes	60
Conocimientos	61
Conocimientos previos	61
Indicadores de evaluación	61
Tiempo	62
Módulos	63



Sugerencias pedagógicas	63
Módulo 1: Leyendo un mito griego	63
Módulo 2: Diseñando y eligiendo materiales para un disfraz	68
Módulo 3: Construyendo el disfraz	70
Módulo 4: Evaluando el disfraz	72
Módulo 5: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?	74

PRESENTACIÓN

La presente guía docente del texto de Tecnología para Tercer año de Educación Básica, tiene como propósito apoyar a los profesores y profesoras que se desempeñan en dicho curso. Para ello, se entregan sugerencias y orientaciones que facilitarán la tarea de llevar a cabo las actividades propuestas, de manera tal que impliquen desafíos cognitivos donde se integren los conocimientos, habilidades y actitudes, tal como lo plantea el actual currículum. De esta manera, se favorecerá el logro de los Objetivos de Aprendizaje propuestos por el Ministerio de Educación en los Programas de Estudios correspondientes.

Los contenidos implicados en esta asignatura responden a dos grandes ejes. La estrategia para abordar estos ejes con sus correspondientes objetivos durante el año escolar es a través de 4 Unidades Didácticas, desarrollándose dos de ellas en cada semestre.

EJES DE LA ASIGNATURA

Los dos grandes ejes propuestos para la asignatura de Tecnología son:

- I. Diseñar, hacer y probar.
- II. Tecnologías de la información y comunicación (TIC).

En el programa de estudio de Tercer Año Básico se enfatiza para cada uno de estos ejes el desarrollo de ciertas actitudes, que se deben traducir en que los alumnos y alumnas al final del año sean capaces de:

- Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.
- Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y el diseño de tecnologías innovadoras.
- Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.
- Demostrar uso seguro y responsable de Internet, cumpliendo las reglas entregadas por el profesor o profesora y respetando los derechos de autor.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los Objetivos de Aprendizaje para Tercer Año Básico se distribuyen en cada eje de la siguiente manera:

Ejes	Objetivos de Aprendizaje
Diseñar, hacer y probar	<p>1. Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas.• Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC.• Explorando y combinando productos existentes. <p>2. Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado.</p> <p>3. Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras.• Materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros. <p>4. Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p>
Tecnologías de la información y comunicación (TIC)	<p>5. Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos.</p> <p>6. Usar procesador de texto para crear, editar, dar formato y guardar información.</p> <p>7. Usar Internet y buscadores para localizar, extraer y almacenar información, considerando la seguridad de la fuente.</p>

CUADRO RESUMEN UNIDADES Y DISTRIBUCIÓN HORARIA

La propuesta de Objetivos de Aprendizaje (OA) para cada una de las unidades que se presentan para Tercero Básico es la siguiente:

<p>Unidad 1</p>	<p>Tiempo estimado</p>
<p>- Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos. (OA 5)</p> <p>- Usar procesador de texto para crear, editar, dar formato y guardar información. (OA 6)</p> <p>- Usar Internet y buscadores para localizar, extraer y almacenar información, considerando la seguridad de la fuente. (OA 7)</p>	<p>12 horas pedagógicas.</p>
<p>Unidad 2</p>	<p>Tiempo estimado</p>
<p>- Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas. • Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC. • Explorando y combinando productos existentes. (OA 1) <p>- Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado. (OA 2)</p>	<p>7 horas pedagógicas.</p>
<p>Unidad 3</p>	<p>Tiempo estimado</p>
<p>- Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras. • Materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros. (OA 3) 	<p>7 horas pedagógicas.</p>



<p>- Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento. (OA 4)</p> <p>Unidad 4</p>	<p>Tiempo estimado</p>
<p>- Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas.• Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC.• Explorando y combinando productos existentes. (OA 1) <p>- Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarios para lograr el resultado deseado. (OA 2)</p> <p>- Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras.• Materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros. (OA 3) <p>- Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento. (OA 4)</p>	<p>12 horas pedagógicas.</p>





PORTADA DEL TEXTO

La portada del Texto Escolar Digital de Tecnología de 3º básico, contiene cuatro links que corresponden a las Unidades que se trabajarán durante el año escolar. Al pinchar cada una, se desplegarán los aprendizajes que se esperan lograr, a través, de las actividades que componen esa unidad.

ÍCONOS DE NAVEGACIÓN



Permite volver a la portada del texto.



Despliega el software de dibujo.



Permite avanzar en las páginas del texto.



Permite retroceder en las páginas del texto.



Indica la página del texto donde nos encontramos y la página final.



Activa la función de revisar el trabajo realizado en las actividades.



Entrega información complementaria.



Apoyo Docente.



Créditos.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Procesador Intel® Pentium® 4 a 2,33 GHz o superior.
- 1GB de RAM.
- 620 MB de espacio en Disco Duro (por Texto Digital).
- Resolución de 1024x768 pixeles.
- Sistema Operativo Windows XP o superior Y MAC OS X.
- Adobe Air.

- Sistema Operativo: Android 4.4.2 e iOS 9.0
- Velocidad de procesador: 1 GHz
- Memoria RAM: 512 MB
- Disco duro: 4 GB
- Resolución de pantalla mínima: 1024x768 pixeles
- Requerimiento de Conexión a Internet: No

HABILIDADES TIC PARA EL APRENDIZAJE (HTPA)

Este Texto Escolar Digital desarrolla las Habilidades TIC para el Aprendizaje (HTPA) que se definen como “La capacidad de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas legales, sociales y éticos en ambiente digital”. Estas habilidades son 20 en total y corresponden a:

Información

1.1 Información como fuente

- Definir la información que se necesita.
- Buscar y acceder a información.

- Evaluar y seleccionar información.
- Organizar información.

1.2 Información como producto

- Planificar la elaboración de un producto de información.
- Sintetizar información digital.
- Comprobar modelos o teoremas en ambiente digital.
- Generar un nuevo producto de información.

Comunicación y colaboración

2.1 Comunicación efectiva

- Utilizar protocolos sociales en ambiente digital.
- Presentar información en función de una audiencia.
- Transmitir información considerando objetivos y audiencia.

2.2 Colaboración a distancia

- Colaborar con otros a distancia para elaborar un producto de información.

Convivencia digital

3.1 Ética y Autocuidado

- Identificar oportunidades y riesgos en ambiente digital y aplicar estrategias de protección de la información personal y la de los otros.
- Conocer los derechos propios de los otros, y aplicar estrategias de protección de información en ambiente digital.
- Respetar la propiedad intelectual.

3.2 TIC y Sociedad

- Comprender el impacto social de las TIC.

Tecnología

4.1 Conocimiento TIC

- Dominar conceptos TIC básicos.

4.2 Saber operar las TIC

- Cuidar y realizar un uso seguro del equipamiento.



- Resolver problemas técnicos.

4.3 Saber usar las TIC

- Dominar aplicaciones de uso más extendido.

Para saber más acerca de las HTPA ingrese a:

<http://habilidadestec.enlaces.cl>

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Presente el Texto Escolar Digital a los alumnos y alumnas motivándoles a disfrutar de él y a que comprendan el sentido que tiene esta asignatura. Cuénteles que la tecnología es el resultado de muchos conocimientos, imaginación y creatividad de las personas para solucionar problemas, satisfacer necesidades y mejorar nuestra calidad de vida. Además, conversen acerca de cómo la tecnología ha cambiado nuestra forma de relacionarnos y comunicarnos.

Invíteles a conversar sobre este texto y a explorar los botones de navegación que presenta, para descubrir sus usos y funcionalidades.

UNIDAD 1



PRESENTACIÓN

En esta unidad, se espera que los estudiantes utilicen el procesador de texto para explorar las posibilidades que ofrece su uso para crear, editar y dar formato a documentos digitales, según indicaciones específicas.

Posteriormente, conocerán y aplicarán un software que está diseñado para hacer presentaciones o exposiciones a un público determinado. Aprenderán acerca de la simbología y las técnicas para crear diapositivas y avanzar de una hacia otra. Además, seguirán los pasos para insertar imágenes y hacer más atractiva sus presentaciones. A partir de esto, reflexionarán sobre el tema, cómo lo presentarán y demostrarán sus habilidades para comunicar ideas. Para ello, tendrán la oportunidad de familiarizarse con algunos usos en Internet como buscar información, haciendo uso comprensivo de los buscadores web y la utilidad de guardar las páginas más utilizadas en los Favoritos.

Se debe destacar, que esta unidad, está orientada al trabajo en equipo, la creación colectiva de la producción de un texto, el cual se aborda haciendo conexiones con distintas asignaturas que se complementan con tecnología y el uso de TIC. Una de ellas es Lenguaje y Comunicación, a través de un texto literario sobre los flamencos, el que se aprovecha para trabajar la comprensión lectora, la creatividad y el uso de la tecnología.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos. (OA 5)
- Usar procesador de texto para crear, editar, dar formato y guardar información. (OA 6)
- Usar Internet y buscadores para localizar, extraer y almacenar información, considerando la seguridad de la fuente. (OA 7)



HABILIDADES

- Organizar y comunicar información por medio de un software de presentación.
- Aplicar conocimiento técnico para el uso de procesador de texto.
- Abrir, editar, imprimir y guardar información con un procesador de texto.
- Trabajar de forma independiente y con otros, conformando equipos de trabajo.
- Buscar información en Internet.
- Localizar información en Internet.
- Almacenar información de Internet.
- Usar Internet de forma segura.
- Trabajar de forma independiente y con otros, conformando equipos de trabajo.

ACTITUDES

- Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- Demostrar un uso seguro y responsable de Internet, cumpliendo las reglas entregadas por el profesor o profesora y respetando los derechos de autor.
- Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

CONOCIMIENTOS

- Aplicaciones de un software de presentación, en funciones de organización, edición y animación.
- Aplicaciones del procesador de texto, en funciones como escribir y editar información.
- Configuración de aspectos básicos del procesador de texto y uso las opciones de ayuda.
- Insertar, seleccionar y editar información en un documento.
- Navegadores web y sus aplicaciones.
- Buscadores de Internet y palabras claves.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Usar aplicaciones de un software de dibujo, en funciones como insertar forma y editar imágenes.
- Utilizar un procesador de texto para escribir y guardar información.
- Realizar operaciones básicas en un texto (insertar, seleccionar, borrar, editar, mover y remplazar).
- Cambiar la apariencia de un texto.
- Revisar en Internet recursos seleccionados por el profesor.
- Uso guiado de buscadores de Internet.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Para el logro del aprendizaje:

- Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos. (OA 5)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Editan contenido de presentaciones, como textos, colores, formas.
- Insertan textos e imágenes en presentaciones.
- Insertan diseños predeterminados o nuevos en presentaciones.
- Ordenan textos e imágenes según tipo de presentación (una investigación, un cuento, una publicidad).
- Abren y guardan archivos de presentación en espacios físicos de un computador.

Para el logro del aprendizaje:

- Usar procesador de texto para crear, editar, dar formato y guardar información. (OA 6)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Aplican formato de página para establecer portada, encabezado y numeración.
- Usan opciones de edición para seleccionar, cortar, mover y pegar texto de un documento.
- Insertan imágenes y formas prediseñadas en diferentes documentos.
- Crean textos digitales aplicando formatos de texto (tipo, estilo y efecto de fuente).
- Abren y guardan archivos de texto en espacios físicos de un computador.

Para el logro del aprendizaje:

- Usar Internet y buscadores para localizar, extraer y almacenar información, considerando la seguridad de la fuente. (OA 7)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Distinguen dominios y navegadores de Internet.
- Usan palabras clave, en buscadores, para localizar información.
- Extraen y almacenan información de Internet a través del uso de favoritos e historial.
- Usan estrategias de seguridad para buscar información en Internet.

TIEMPO

- 12 horas pedagógicas.



MÓDULOS

1. ¡Me intereso en la tecnología!
2. Investigando en Internet...
3. Presentando lo que investigamos.
4. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Antes de presentarles esta primera unidad, invite a sus alumnos y alumnas a responder preguntas como las siguientes: ¿Qué tipo de computadores conocen?, ¿qué saben hacer con ellos?, ¿han escrito alguna vez un texto en un procesador de texto?, ¿qué funcionalidades saben utilizar para editar un texto? Ayúdelos a verbalizar: cómo se selecciona una palabra, se copia, se corta, entre otras. Además, pregúnteles qué saben de Internet, para qué sirve, y si conocen otros programas y software. Conversen sobre las dudas que tienen y entusiásmelos para seguir aprendiendo. Lean juntos lo que aprenderán en esta primera unidad y pregúnteles cuál de los tres temas dominan más.

El objetivo es que, los niños y niñas, logren una interacción apropiada con las TIC, es por ello que se sugiere acompañar el trabajo interactivo individual, con momentos de reflexión y discusión grupal, donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias en el uso de las TIC, manifestando sus dificultades y resolviendo dudas.

MÓDULO 1: ¡ME INTERESO EN LA TECNOLOGÍA!

Descripción del módulo

En este primer módulo, se espera que los niños y niñas, demuestren su interés por ampliar sus conocimientos previos y explorar las posibilidades de uso que tiene el procesador de texto, profundizando y aplicando las diferentes herramientas que permiten editar y mejorar un texto. Por ejemplo, seleccionar, copiar, cortar, pegar y subrayar. Además, integrarán los conocimientos que tienen, con la herramienta para pintar y dibujar, aprenderán a insertar imágenes y a jugar con ellas.

Podrán trabajar aplicando estos nuevos conocimientos en textos informativos y literarios, vinculándolos con la asignatura de Lenguaje y Comunicación, específicamente con la comprensión lectora de un texto. Usted puede potenciar más la relación interdisciplinaria al trabajar en conjunto con otros profesores o planificar unidades en las cuales se desarrollen los conocimientos y las habilidades de más de una asignatura bajo el alero de un mismo tema.

Actividad 1



Sugerencias pedagógicas

Comente a los niños y niñas que la tecnología permite resolver problemas y satisfacer necesidades humanas a través de la producción de objetos que han sido creados por las personas. Pregúnteles qué necesidades puede resolver Internet, un software de presentación o un procesador de texto y cuál herramienta han utilizado. Para ello, proyecte cada uno de los programas de modo que si no los conocen, anticipen cuál será su función.

Explíqueles que Internet ofrece un método fácil y rápido de buscar información de variados tipos y de todas partes del mundo (noticias, lugares, mapas, personajes, horarios, bancos, tiendas, etc.). Para ello se escribe en la barra www (World Wide Web). Además, cuénteles que Internet, cambió el modo en que las personas se comunican desde cualquier parte del planeta en pocos segundos.

Con respecto a los software de presentación, estos son herramientas que se pueden utilizar para exponer sobre temas variados, insertando textos, imágenes, gráficos, etc., añadir colores, formatos, efectos especiales y hacer más amena cualquier presentación.

Finalmente, conversen sobre el procesador de texto que permite producir textos, y mientras se va escribiendo, se puede intercalar textos, corregir faltas de ortografía, borrar, utilizar diferentes formatos y diseños, variados tipos y tamaños de letra. Luego, guardar el texto escrito e imprimirlo para ser leído.



Actividad 2

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Módulo 1

El flamenco

¿Por qué crees que el flamenco se para en una pata?

Escribe aquí tu respuesta

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Módulo 1

El flamenco

PROCESADOR DE TEXTO

Inicio Insertar Diseño

Cortar Century 14

Pegar N K S etc

¿Por qué los flamencos se paran en una pata?

Los flamencos toman esta postura para regular su temperatura corporal. El plumaje mantiene la temperatura de su cuerpo. Pero las patas, al no tener plumas, pierden el calor; y más todavía cuando están en el agua. Por eso, el flamenco dobla y cobija una de sus patas bajo sus plumas. De esta manera, pierde solo la mitad de calor que perdería si tuviera las dos patas en el agua.

Sugerencias pedagógicas

Comente a los niños y niñas, que realizarán actividades donde leerán variados textos sobre los flamencos, unas aves características de los salares del norte de nuestro país. Motíveles a que compartan sus conocimientos sobre estas aves, jueguen a imitarlos y que planteen algunas hipótesis sobre por qué creen ellos que los flamencos se paran en una sola pata. Acepte todas sus teorías y pídale que las fundamenten con argumentos y discutan sobre ellas. Reflexionen acerca de los comentarios de los personajes y pregunte si alguno coincidió con ellos. Después de todas las respuestas, descubren por qué ocurre efectivamente este fenómeno. Consulte en la siguiente página web las explicaciones y coméntelas con los niños y niñas. <http://www.sabercurioso.es/2009/09/07/por-que-encoge-pata-flamenco/>

Motive a los niños y niñas a leer el texto informativo: “¿Por qué los flamencos se paran en una pata?” Proponga que formulen nuevas preguntas de comprensión lectora a partir de la lectura.

Por último, aproveche la instancia para trabajar vocabulario y ortografía, por ejemplo:

- ¿Qué significa “cobijar”? Significa dar refugio, guarecer a alguien, generalmente de la intemperie.
- ¿Por qué plumaje se escribe con “j”? Se escriben con “j” las palabras terminadas en aje y en eje. Ejemplos: Lenguaje, personaje, embalaje, despeje, hereje, eje, tejemaneje, etc. Excepciones: proteger, protege.

A partir de la lectura, trabajarán el procesador de texto y cómo editar información. Pídale que anticipen y compartan las dificultades que han tenido y los cuidados que hay que tener al copiar/cortar/pegar un texto. Si sus estudiantes presentan muchas dificultades, muéstrelas el Texto Digital de Tecnología de Segundo

Básico, donde se muestran problemas y soluciones.

Relación de la actividad con otra asignatura:

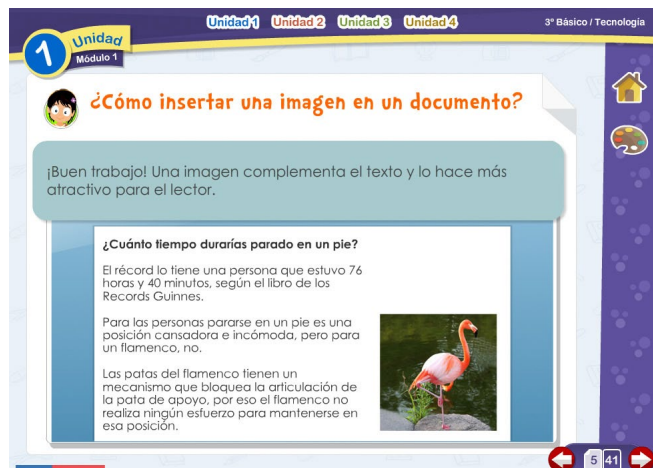
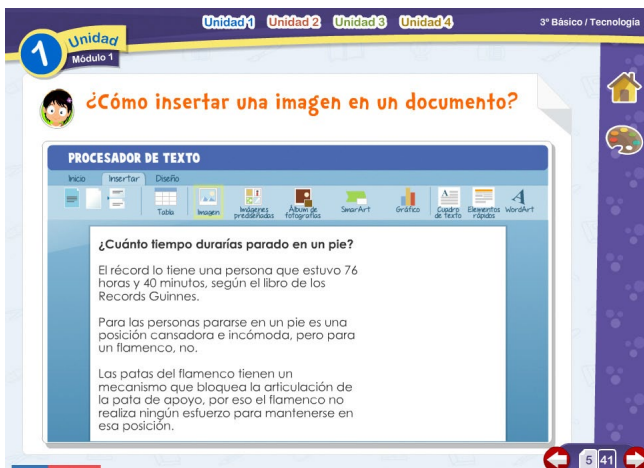
Lenguaje y Comunicación / OA 2 / Eje: Lectura.

Comprender textos, aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo:

- Relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos.
- Releer lo que no fue comprendido.
- Visualizar lo que describe el texto.
- Recapitular.
- Formular preguntas sobre lo leído y responderlas.
- Subrayar información relevante en un texto.

NOTA: La interacción con el tablet es diferente a la que se experimenta con el computador, para seleccionar un texto o un objeto se requiere hacer clic sobre él.

Actividad 3



Sugerencias pedagógicas

Antes de realizar la actividad, pregúntele a los niños y niñas: ¿Qué prefieren leer un texto sin imágenes o leer uno con imágenes? Invíteles a dar razones de sus preferencias, incentivando siempre el respeto por la opinión del otro. Luego, comente a los niños y niñas, que aprenderán a insertar una imagen en un documento para acompañar un texto. Recuérdeles que es útil tener una carpeta en el computador con varias imágenes y sobre todo para esta actividad. Si no tienen una que les guste para esta actividad, recuérdeles cómo copiarlas de Internet:



1. Escriben en la barra del buscador el nombre de la imagen que desean, por ejemplo, flamenco;
2. Pinchan donde dice “Imágenes”;
3. Seleccionan las que más les gustan (con un clic);
4. Aplican sus conocimientos de copiar y pegar;
5. Escriben la fuente desde dónde la sacaron. Explíqueles por qué es importante el derecho de autoría.

Después de realizada la actividad, invíteles a hacer una prueba física: ¿Quién dura más parado en un pie? Invíteles a probar diferentes formas de mantener el equilibrio por más tiempo; por ejemplo: extienden los brazos o flectan un poco la rodilla para bajar el centro de gravedad. Caminar cada vez más rápido sobre una cuerda, que en primer lugar se coloca recta, luego, ondulada y por último en forma de zigzag. Completar llevando objetos en la boca, por ejemplo, una cuchara con una papa y caminar rápidamente. Otra actividad en este sentido, es permitir, a los niños y niñas, que circulen libremente en un espacio determinado y dar instrucciones como caminar, después de un tiempo correr, saltar, retroceder, andar en un pie, etc.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Educación Física / OA 1 / Eje: Habilidades Motrices.

Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como, correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un solo pie.

Actividad 4



Sugerencias pedagógicas

Motíveles a leer el cuento, “Las medias de los flamencos”. Apoye, a los niños y niñas, para que activen sus

conocimientos previos, pídeles que expliquen lo que saben sobre los flamencos antes de leer el texto, que formulen sus hipótesis acerca de por qué los flamencos tienen sus patas de ese color y las comparen con lo que plantea el autor en el cuento.

Cuénteles que Horacio Quiroga es el escritor de este texto, que nació en Uruguay, pero vivió casi toda su vida en Argentina. Escribía con gran destreza cuentos populares.

A partir de la lectura, estimule el diálogo haciendo preguntas abiertas que inviten a reflexionar sobre aspectos centrales del texto y que motiven una respuesta personal de parte de los niños y niñas. Esto les ayudará a desarrollar su capacidad expresiva y crítica a partir de lo leído. Recuerde que un interrogatorio exhaustivo sobre cada detalle del texto no hace más que desanimar e intimidar al lector. Plánteeles preguntas como, ¿qué es la burla?, ¿qué hacen ellos cuando se enojan?, etc.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Lenguaje y Comunicación / OA 23 / Eje Comunicación Oral.

Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, como:

- Cuentos folclóricos y de autor.
- Poemas.
- Fábulas.
- Mitos y leyendas.

Actividad 5



Sugerencias pedagógicas

Al momento de dibujar los disfraces de los animales, preocúpese especialmente, que estos sean efectiva-



mente los que se señalan en la lectura. Recuerde que esta actividad, además de focalizarse en el uso de la herramienta para dibujar y pintar, se integra con un objetivo de Lenguaje y Comunicación, referido a comprensión lectora, por lo tanto, si los niños y niñas no se acuerdan o se equivocan en los disfraces de los animales, pídeles que releen el texto, visualicen la descripción de cada disfraz, piensen en los materiales que necesitarán para hacerlos. También, converse con el docente de Artes Visuales de manera que apoye o trabaje, con los niños y niñas, en la confección de los disfraces, usando adecuadamente la tijera, pincel o lápices y/o los materiales de desecho que reciclarán.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Artes Visuales / OA 3 / Eje: Expresar y Crear Visualmente.

Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de:

- *Materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales.*
- *Herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras).*
- *Procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.*

Lenguaje y Comunicación / OA 2 / Eje: Lectura.

Comprender textos, aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo:

- *Relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos.*
- *Releer lo que no fue comprendido.*
- *Visualizar lo que describe el texto.*
- *Recapitular.*
- *Formular preguntas sobre lo leído y responderlas.*
- *Subrayar información relevante en un texto.*

Mientras trabajan, permita que se apoyen unos a otros y hágales preguntas que les permitan explorar y llegar a solucionar sus dudas. No les resuelva las dificultades, sino busque el andamiaje apropiado para que sean ellos quienes conversen, discutan y resuelvan los problemas que se les vayan presentando.

Actividad 6



Sugerencias pedagógicas

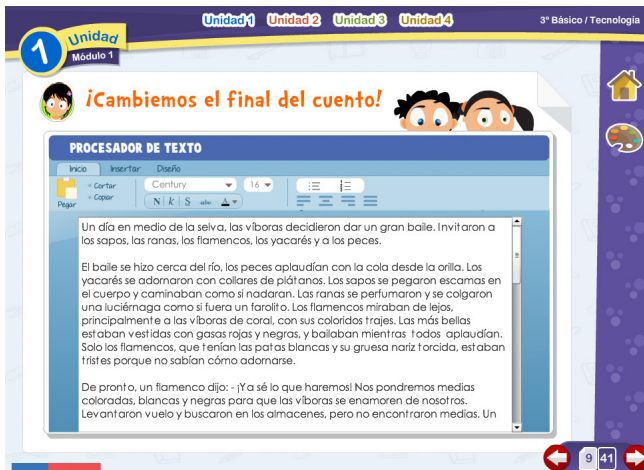
En esta actividad, los niños y niñas, usan opciones de edición para seleccionar, cortar, mover y pegar textos de un documento, para crear una lista de personajes y aplicarle numeración.

El objetivo de todas estas actividades es que, los niños y niñas, vayan gradualmente aumentando su capacidad de utilizar funciones básicas del procesador de texto. Por lo tanto, refuerce el uso de estas herramientas en el procesador de texto cada vez que accedan a los computadores de su establecimiento, realizando las diferentes opciones de numeración. Infórmeles además, que en el caso de las viñetas es similar, con la diferencia que cuentan con símbolos diversos que sirven para dar formato y orden al diseño de los textos que producimos.

NOTA: La interacción con el tablet es diferente a la que se experimenta con el computador, para seleccionar un texto o un objeto se requiere hacer clic sobre él.



Actividad 7



Sugerencias pedagógicas

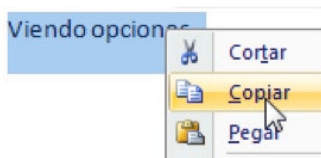
En esta actividad, los niños y niñas, usan opciones de edición para seleccionar y cortar el último párrafo de un cuento, para luego escribir un nuevo final.

Es importante tener presente que las actividades propuestas en el Texto Digital, son simulaciones de algunas acciones de los distintos software, y de ninguna manera reemplazan el trabajo, la exploración y ejercitación de ellos. Es más, están pensados para que, los niños y niñas, tengan un primer acercamiento y se motiven a usarlos constantemente. De esta manera los niños y niñas reforzarán los nuevos saberes y los incorporarán cuando trabajen en los computadores con que cuenten. Es sabido que con la práctica sistemática, es cuando más se aprende.

Al utilizar Microsoft Word, Open Office Writer o cualquier otro procesador de texto, que tengan disponible en sus computadores, comente con los niños y niñas, que tomen consciencia que existen otras maneras de copiar, cortar y pegar un texto, además de las herramientas que están disponibles en el ícono del menú del procesador de texto.

Ejemplo 1:

Usando el mouse. Se puede hacer clic con el botón derecho del mouse sobre el texto seleccionado, y aparecerán las opciones para cortar, copiar y pegar.



Ejemplo 2:

Usando el teclado. Se pueden realizar las acciones usando combinaciones de teclas.

- Para **copiar** debes seleccionar el texto, mantener la tecla **Ctrl**, y sin soltarla, pulsar la letra **C**.
- Para **cortar** debes seleccionar el texto, mantener la tecla **Ctrl**, y sin soltarla, pulsar la letra **X**.
- Para **pegar** debes seleccionar el texto, mantener la tecla **Ctrl**, y sin soltarla, pulsar la letra **V**.

En relación con la asignatura de Lenguaje y Comunicación, el uso de los procesadores de texto es de gran utilidad para realizar tareas de escritura, porque facilita el trabajo de corrección y edición sin requerir de la reescritura total del documento, por lo que los niños y niñas se muestran más motivados frente a la tarea.

Explicite, a los niños y niñas, que al cambiar el final del cuento de los flamencos, están desarrollando su creatividad y que van siendo capaces de producir textos breves, sin mayor dificultad. Además, ejercitan la ortografía y redacción de los textos que producen.

NOTA: *La interacción con el tablet es diferente a la que se experimenta con el computador, para seleccionar un texto o un objeto se requiere hacer clic sobre él.*

Relación de la actividad con otra asignatura:

Lenguaje y Comunicación / OA 13 / Eje: Escritura.

Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.)

que incluyan:

- *Una secuencia lógica de eventos.*
- *Inicio, desarrollo y desenlace.*
- *Conectores adecuados.*

MÓDULO 2: INVESTIGANDO EN INTERNET...

Descripción del módulo

El propósito de este módulo es, que los niños y niñas, usen Internet y fortalezcan sus conocimientos y habilidades, utilizando buscadores para localizar información y puedan seleccionar aquello que es relevante, para satisfacer los objetivos que se les demandan. Para ello, aprenderán a utilizar ciertas estrategias para encontrar información más precisa y específica. Junto a esto, experimentarán y ejercitarán la función de “guardar” en la carpeta **Favoritos**, todas aquellas direcciones de sitios Web, que en forma repetida utilizan y que más les interesen.



Actividad 1

Unidad 1 Unidada2 Unidada3 Unidada4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Unidada2 Unidada3 Unidada4 3º Básico / Tecnología

Investigando animales...

Flamenco Vibora Lechuza Rana Cocodrilo Pez

¿Piel desnuda, plumas, pelos o escamas?
Escribe aquí tu respuesta

¿Omnívoro, carnívoro o herbívoro?
Escribe aquí tu respuesta

¿Vertebrado o invertebrado?
Escribe aquí tu respuesta

Buscador

Sugerencias pedagógicas

Antes de realizar la actividad interactiva, converse con los niños y niñas acerca de la historia y los orígenes de Internet, así como del cambio que se produjo en el mundo con este invento. Cuénteles cuánto nos demorábamos antes en saber lo que ocurría en otra parte del planeta, lo lento que era poder comunicarse con personas de países lejanos y cómo se hacían trabajos de investigación y tareas del colegio. Permita que, los niños y niñas, compartan lo que saben sobre este tema y que piensen en las ventajas y desventajas que tiene la existencia de Internet.

Información adicional:

En la década de 1960 se iniciaron muchos avances en relación a Internet en Estados Unidos: Este invento surgió como una respuesta a la necesidad de buscar mejores maneras de utilizar los computadores. Como existían distintos investigadores y laboratorios alejados en distancia, muchas veces ellos lograban conocimientos que otros ya sabían y avanzaban en la solución de los mismos problemas. Por eso, formaron una agencia para trabajar en forma conjunta y dada la necesidad de estar más comunicados crearon la primera red de comunicaciones de alta velocidad. A partir de esto, hasta el día de hoy muchos investigadores de diferentes países siguen creando y descubriendo formas de acceder a la información, de compartirla y comunicarse de las formas más variadas.

Algunas ventajas:

- Es posible conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo.
- La búsqueda de información se vuelve mucho más sencilla, sin tener que trasladarse a otros lugares a buscarla.
- Es posible encontrar muchos puntos de vista diferentes sobre alguna noticia.

- Es posible entretenerse con juegos que son gratis.
- Se pueden leer libros y aprender de variados temas.
- Se conocen las noticias de otros países en el mismo momento que están ocurriendo.
- Es posible compartir muchas cosas personales o conocimientos que a otros les puede servir.

Desventajas:

- Así como es de fácil encontrar información buena, es posible encontrar de la misma forma, información falsa o desagradable.
- Hace que los estudiantes se esfuercen menos en hacer sus tareas, debido que las personas copian información.
- Si hay un corte de Internet en una oficina pública, en una tienda o en alguna empresa, hay muchos procesos que no pueden continuar porque toda la información está en Internet.
- Si hay un corte de energía se corta la comunicación (no es el caso de los teléfonos).

Adaptación de Artículo de Ventajas y desventajas de Internet por David Mejía (México).

Relación de la actividad con otra asignatura:

Ciencias Naturales / OA 4 / Eje: Ciencias de la Vida.

Describir la importancia de las plantas para los seres vivos, el ser humano y el medioambiente (por ejemplo: alimentación, aire para respirar, productos derivados, ornamentación, uso medicinal) proponiendo y comunicando medidas de cuidado.

Para la actividad interactiva, puede guiar la investigación de los estudiantes poniendo foco en la asignatura de Ciencias Naturales, ya que la búsqueda corresponde a reconocer distintas características de los animales. En particular, abordar la investigación profundizando en las cadenas alimentarias, donde las plantas son parte central de la cadena de alimentación de los animales y del proceso de transformación de la energía.




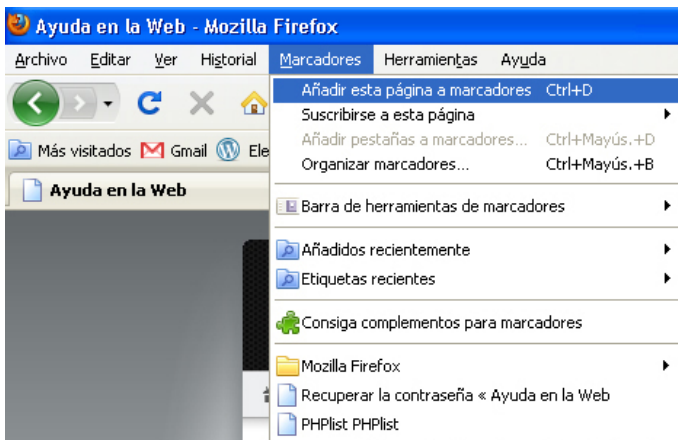
Actividad 2





Sugerencias pedagógicas

Comente, con los niños y niñas, que Internet entrega la posibilidad de acceder a todo tipo de textos y constituye una de las herramientas indispensables para la búsqueda de información. Sin embargo, es tan grande la cantidad de sitios y páginas web disponibles, que es importante ir guardando los mejores o los más útiles, con el fin de encontrarlos de manera más rápida. Por eso en esta actividad aprenderán a guardar sus sitios favoritos. Indique a los niños y niñas, que existen diferentes formas de hacerlo, dependiendo del navegador, y que una de ellas es la que muestra este Texto Digital.

Por ejemplo, en el navegador Mozilla Firefox (), tienen que buscar en el menú principal la opción de Marcadores. Al desplegarse la pestaña, sólo tienen que pulsar en “agregar a marcadores” para que la página quede guardada en tus favoritos.



En el navegador Google Chrome (), tienen que presionar en el símbolo  del sitio que desean guardar en favoritos y en la pestaña que se despliega hacer clic en Ok.



Converse, con los niños y niñas, acerca de que independiente de los sitios que guarden en Favoritos, deben tener precaución al guardar sus contraseñas, debido a los riesgos que esto conlleva. Aproveche esta instancia para darles a conocer otras medidas de seguridad al navegar por Internet mostrando la lista de “5 cosas que no debo hacer en Internet” (<http://www.enlaces.cl/index.php?t=95&i=2&cc=2099&tm=2>):

1. No abras archivos adjuntos de correo electrónico o hagas clic en archivos, si no sabes exactamente lo que son.
2. No escribas información personal en formularios de Internet. Antes de escribir cualquier información sobre ti mismo, pídele autorización a tus padres y que ellos lo hagan. Muchas veces la gente mala averigua de esta forma donde vives u otros datos familiares.
3. No debes publicar imágenes tuyas en Internet si tus padres no lo autorizan.
4. No conversar en línea (chatear) sin autorización. Si tienes permiso, recuerda nunca chatear en habitación privada. Cualquier persona que sugiere que hables en privado te está poniendo en riesgo.
5. Bajo ninguna circunstancia, te comprometas a una cita para conocer a alguien que solo conoces en Internet.

Para informarse sobre la importancia de preocuparse de la seguridad cuando se navega por Internet, visite el sitio de Enlaces:

- <http://www.internetsegura.cl>



Actividad 3

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Módulo 2

¿Cómo buscar mejor?

http://www.mibuscador.com

Buscad vibora

Vibras gigantes - YouTube
www.youtube.com/watch?v=7... →
Desde tiempos bíblicos las vibras despiertan un gran temor...

La vibora - Nicanor Parra
www.nicanorparra.uchile.cl/antologia →
Que la vibora hacia publicar en un diario de su propiedad. Apasionada hasta el...

vibora - Definición
www.wandreferencia.com/definicion →
vibora - Significados en español y discusiones con el uso de 'vibora'. Definición

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Módulo 2

¿Cómo buscar mejor?

Busca la frase exacta, no cada palabra por separado.

http

Buscad "de qué se alimentan las vibras"

El Alicante , La Jerga
www.lajerga.com/articulos/vibora →
Como la mayoría de las vibras, se alimenta de ratones, ratas

Fauna de la Serranía de Ronda
www.laserraniantural.com/tag/fauna →
Ataca y vence a las vibras. Se alimenta de conejos, micromamíferos y reptiles como

Descubre la ciudad 9 - Gledéda
glededa.com/descubre-la-ciudad-9 →
... inofensiva y no tiene veneno a diferencia de las vibras, se alimenta de...

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Módulo 2

¿Cómo buscar mejor?

Busca todas las páginas que tengan las dos palabras.

http

Buscad vibras + cuento

Cuento de la Vibora de cascabel
redescalar.ice.edu.mx/redescalar →
Caminaba un hombre por el desierto cuando se topó con una serpiente rígida casi.

Las medias de los flamencos
www.literaturaus/quiroga/medias.html →
"Cuentos de la selva, 1915] Cierta vez las vibras dieron un gran baile. Invitaron.

Cuento del campesino y de la vibora.
www.ciesas-golfo.edu.mx/~144-cuento- →
En una ocasión estaba trabajando un señor en su milpa. De pronto escuchó que...

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

Unidad 1 Módulo 2

¿Cómo buscar mejor?

Excluye la segunda palabra de la búsqueda.

http

Buscad vibras - cuento

Vibras gigantes - YouTube
www.youtube.com/watch?v=7... →
Desde tiempos bíblicos las vibras despiertan un gran temor...

La vibora - Nicanor Parra
www.nicanorparra.uchile.cl/antologia →

¿Te diste cuenta? Cuando ocupas el signo menos (-) excluyes la palabra que va después del signo, por eso en los resultados no aparece ningún cuento.

Sugerencias pedagógicas

Motíveles, para que realicen las actividades que se les proponen acerca de ciertas técnicas de búsqueda más precisa, y que luego experimenten con otros temas de su interés, de modo que apliquen lo aprendido. Recuérdeles que mientras mayor sea el tiempo que ejerciten, más rápido se manejarán en forma eficiente. Preocúpese de que no olviden la utilidad que tiene utilizar símbolos al escribir lo que desean buscar, así los resultados de sus búsquedas serán más precisos.

Estrategia	Signo	
Reducir y especificar la búsqueda.	+	Debe contener todas las palabras.
Excluir un término o expresión de la búsqueda.	-	Excluye la palabra a continuación del signo.
Especificar la búsqueda.	“ ”	Busca exactamente la expresión entre comillas, no cada palabra por separado.

Permítales que exploren libremente en la web y conversen sobre qué temas les gustaría investigar. Prevéngales de los peligros y cuidados que deben tener con la información que entrega Internet y de que hay que comprobar que la información sea de una fuente confiable. Invíteles a visitar sitios que son pertinentes a su edad como: “Yo estudio”, Chile para niños”, museos, etc.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Lenguaje y Comunicación / OA 9 / Eje: Lectura.

Buscar información sobre un tema en libros, Internet, diarios, revistas, enciclopedias, atlas, etc., para llevar a cabo una investigación.

MÓDULO 3: PRESENTANDO LO QUE INVESTIGAMOS

Descripción del módulo

En este módulo se espera que los niños y niñas, desarrollen habilidades en el uso de algunas herramientas del software de presentación, aplicando dichas herramientas para comunicar ideas.

Los niños y niñas, tendrán la oportunidad de acceder a una presentación, apreciar su atractivo y manejar la simbología necesaria para poder leerla y pasar de una diapositiva a otra.

Además, a los niños y niñas, organizados en grupos de trabajo, se les orientará para que puedan, con cierta autonomía, producir y comunicar la creación de un cuento, y escribirlo en una presentación realizada por ellos, para que posteriormente la presenten al curso.



Actividad 1



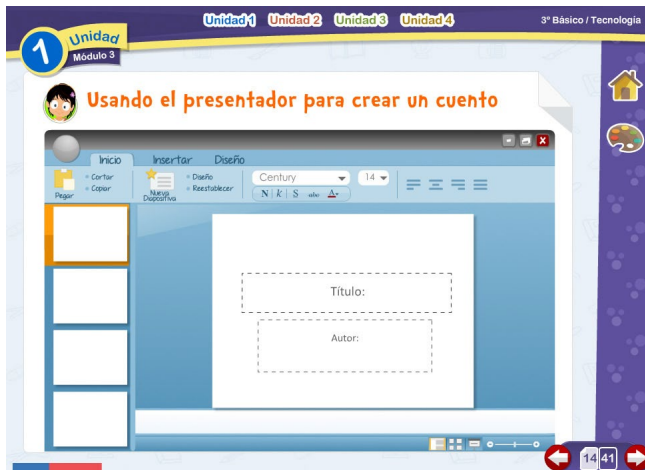
Sugerencias pedagógicas

Comente con, los niños y niñas, que un software de presentación nos permite organizar y comunicar ideas e invítelos a revisar en el Texto Digital, la presentación que armaron el niño y la niña sobre los flamencos. Ponga énfasis, en que descubran los componentes y características de una presentación: título llamativo; imágenes alusivas; textos breves; etc.

Pídales que observen con detención el presentador de su computador, el cual usted proyecta, para que les muestre algunas herramientas, de modo que reconozcan el objetivo que tiene este software, es decir, presentar información de forma más llamativa y precisa.

Aproveche estas actividades para que aclaren dudas y refuercen sus conocimientos sobre el mundo animal, su hábitat y que relaten datos curiosos que conocen acerca de otras aves. Por ejemplo: el ojo del avestruz es más grande que su cerebro; el corazón del colibrí, al igual que el del canario, late hasta mil veces por minuto; el búho puede girar la cabeza 360 grados; las cotorras tienen tanta inteligencia natural como un niño de tres años de edad; el ave más rápida es el halcón peregrino que puede alcanzar los 340 km/h al lanzarse en picada sobre su presa.

Actividad 2



Sugerencias pedagógicas

Presénteles el software de presentación y comente, con los niños y niñas, estas palabras de vocabulario propias de un software de presentación.

- Diapositiva: Es una pantalla que contienen información, texto, imágenes, gráficos, entre otros, y forma parte de una presentación ya elaborada o por crear.
- Archivo de presentación: Conjunto de información que contiene una presentación y que está guardada en la memoria de un computador.
- Pase de diapositiva: Acción de avanzar de una pantalla o diapositiva a otra para reproducir la secuencia de una presentación.
- Transiciones: Son las formas en que se pasan las diapositivas de una presentación.

Pida, a los niños y niñas, que sigan atentamente las instrucciones para crear un cuento y que verbalicen cómo se insertan imágenes. Oriéntelos para que creen una carpeta de imágenes para que cuando hagan esta y otras presentaciones, cuenten con una variedad de ellas y les sea más fácil insertarlas. Revise sus creaciones, poniendo énfasis en la claridad para expresarse, el uso de mayúsculas y conectores, sin dejar de lado los signos de puntuación y la ortografía. Finalmente, felicíteles por su trabajo e invíteles a presentar el cuento a sus compañeros y compañeras. Promueva que se escuchen, unos a otros, y respeten los turnos para tomar la palabra, opinar y comentar sus creaciones.

Recuerde que, las actividades del Texto Digital, son simulaciones que replican algunas acciones de un software de presentación. Por lo tanto, es importante que después de trabajar en ellas, dediquen tiempo a explorar y conocer con mayor profundidad las inmensas posibilidades y funcionalidades que entrega la



experiencia real, con este tipo de software.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Lenguaje y Comunicación / OA 13 / Eje: Escritura.

Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.) que incluyan:

- Una secuencia lógica de eventos.
- Inicio, desarrollo y desenlace.
- Conectores adecuados.

MÓDULO 4: ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿CÓMO LO HICE?

Descripción del módulo

Este cuarto módulo es un momento de cierre y reflexión sobre lo aprendido durante toda la unidad. Es la instancia de realizar una síntesis y donde cada niño y niña podrá autoevaluar su trabajo. No solamente será de beneficio para ellos, sino le permitirá al docente obtener información de su propio rol como mediador o mediadora del proceso y podrá tomar decisiones para seguir trabajando con este Texto Digital.



Sugerencias pedagógicas

Motive a los niños y niñas para que recuerden las actividades que realizaron, sus dificultades y felicítele por sus logros y avances.

Coménteles acerca del conjunto de actividades que realizaron en esta unidad y estimule a los niños y niñas a observar cada recuadro y marcar la carita que representa mejor cómo hizo la actividad señalada. Evite que esta actividad la hagan como algo rutinario, sino como una toma de consciencia de cómo ha sido el proceso de aprendizaje con este texto.

UNIDAD 2



PRESENTACIÓN

El propósito de esta unidad es que, los niños y niñas, puedan ampliar sus saberes con respecto a nuevos objetos y sistemas tecnológicos de su entorno, los que se han diseñado para satisfacer necesidades específicas o generales que atañen a sectores grandes o pequeños de la población. En esta unidad, profundizarán en sistemas tecnológicos como los ascensores de Valparaíso, que responden a necesidades de transporte de personas que viven en los cerros de ese puerto. Además, reconocerán otros objetos tecnológicos que responden a otras necesidades, por ejemplo de comunicación e investigación. Se relacionará un observatorio astronómico de la IV región, con la Vía Láctea que es la galaxia donde se encuentra el Sistema Solar, el cual será reproducido por los niños y niñas a través de una maqueta. Para ello, profundizarán en contenidos relacionados con Objetivos de Aprendizaje de Ciencias Naturales.

Para la construcción de la maqueta del Sistema Solar, los niños y niñas realizarán el diseño de este objeto tecnológico y se organizarán en grupos de trabajo para: planificar las tareas, organizarlas en etapas (preparación de materiales y herramientas, unión y acabado); ponerse de acuerdo en los responsables de cada una de ellas; y ejecutar lo planeado.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:
 - Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas.
 - Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC.
 - Explorando y combinando productos existentes. (OA 1)
- Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado. (OA 2)



HABILIDADES

- Crear diseños de objetos a partir de productos existentes para resolver problemas simples o aprovechar oportunidades.
- Organizar el trabajo previo a procesos de elaboración de objetos.
- Explorar las técnicas y medidas de seguridad necesarias para elaborar un objeto.
- Comunicar ideas por medio de diferentes formas de dibujo a mano alzada o usando TIC.

ACTITUDES

- Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.
- Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- Demostrar un uso seguro y responsable de Internet, cumpliendo las reglas entregadas por el profesor y respetando los derechos de autor.

CONOCIMIENTOS

- Modelos tecnológicos: maquetas.
- Dibujo a mano alzada: boceto y croquis de objetos tecnológicos.
- Objetos tecnológicos combinados.
- Materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad para la elaboración de un objeto.
- Fases del proceso de elaboración: preparación, unión y acabado de piezas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Dibujo a mano alzada de objetos tecnológicos o formas simples.
- Necesidades del ser humano.
- Uso de software de dibujo.
- Etapas en la elaboración de un producto.
- Importancia de organizar el trabajo para hacer un objeto tecnológico.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Para el logro del aprendizaje:

- Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:
 - Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas.
 - Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC.

- Explorando y combinando productos existentes. (OA 1)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Distinguen necesidades que se satisfacen por medio de objetos o sistemas en diferentes ámbitos tecnológicos (como transporte, vestuario, alimentación).
- Exploran características relevantes de diseño (función, forma, partes) de un objeto o sistema existente.
- Reproducen objetos o sistemas tecnológicos en tres dimensiones por medio de maquetas o prototipos.
- Dibujan a mano alzada combinaciones de objetos o sistemas tecnológicos (quitan o agregan partes).
- Dibujan objetos o sistemas tecnológicos por medio de bocetos y croquis a mano alzada o usando TIC.

Para el logro del aprendizaje:

- Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado. (OA 2)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Organizan una secuencia con las acciones necesarias para elaborar un objeto tecnológico.
- Listan los materiales y las herramientas necesarias de acuerdo a cada una de las piezas o partes del objeto que se quiere elaborar.
- Seleccionan las técnicas necesarias para elaborar un objeto tecnológico.
- Distinguen las precauciones que se debe adoptar para que el trabajo se efectúe de manera cuidadosa y segura al elaborar un objeto tecnológico.

TIEMPO

- 7 horas pedagógicas.

MÓDULOS

1. ¡Algunas obras famosas de mi país!
2. Explorando la Vía Láctea.
3. Creando un diseño del Sistema Solar.
4. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?



SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Presente esta segunda unidad, recordando lo realizado en la unidad anterior y estableciendo un vínculo entre ambas, con preguntas como: ¿Qué tipo de necesidades hemos visto que los seres humanos pueden satisfacer con la tecnología?, ¿qué objetos tecnológicos y software se han creado para facilitar el estudio y trabajo de las personas?, ¿cuál es la utilidad específica que cumple cada software que nombraron?, ¿qué objetos tecnológicos han satisfecho necesidades en trabajos de la construcción?, ¿qué objetos tecnológicos han satisfecho necesidades para la investigación del espacio?, ¿a qué planeta le conocen su nombre?, entre otras.

Los niños y niñas aprenderán a reconocer soluciones tecnológicas de gran envergadura que el ser humano ha creado para resolver necesidades de transporte, comunicación e investigación.

Vinculada al área de investigación, diseñarán y elaborarán una maqueta del Sistema Solar, que les permitirá visualizar el funcionamiento del Sistema Solar.

MÓDULO 1: ¡ALGUNAS OBRAS FAMOSAS DE MI PAÍS!

Descripción del módulo

En este primer módulo, se espera que los niños y niñas, amplíen sus conocimientos acerca de ciertas necesidades que los seres humanos han buscado satisfacer, en los ámbitos de la construcción, las comunicaciones y el transporte.

Los niños y niñas, reconocerán y aprenderán sobre algunas obras de construcción que existen en nuestro país (torre Entel, observatorio del cerro Tololo, viaducto del Malleco). Además, desarrollarán habilidades para analizar información otorgada por medios audiovisuales que los ayudarán a profundizar e interiorizarse con contenidos relacionados con los ascensores de Valparaíso, su funcionamiento, los materiales de que están hechos, las partes que los componen, las que podrán apreciar a través de una animación y video ilustrativo.

Actividad 1



The interface is titled 'Unidad 2 Módulo 1' and '3º Básico / Tecnología'. The main heading is '¡Conozcamos algunas obras de nuestro país!'. The left screenshot shows four categories: Torre Entel, Viaducto del Malleco, Observatorio Cerro Tololo, and Ascensores de Valparaíso. Below these are three buttons: TRANSPORTE, INVESTIGACIÓN, and COMUNICACIÓN. The right screenshot shows a detailed view of the '¿Sabías qué...?' section with descriptions for each category.

Sugerencias pedagógicas

Converse, con los niños y niñas, sobre qué obras de la construcción conocen y hay en el lugar donde viven e incentíveles a investigar sobre ellas utilizando y aplicando sus conocimientos de Internet (buscadores). Desafíeles a descubrir para qué fueron construidas, de qué materiales están hechas y que construyan, con los aportes de sus compañeros y compañeras, un listado de obras de la construcción que sean famosas en Chile y en otros países. Para ello, visite las siguientes direcciones:

- <http://www.minube.com/tag/monumentos-historicos-chile-p40>
- <http://bitacora.ingenet.com.mx/2013/07/la-25-construcciones-mas-impresionantes-del-planeta/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=6tseKHEuUWM>

Proponga, a los niños y niñas, que cierren sus ojos para hacer un viaje imaginario por los lugares de Chile que se mencionaron: Valparaíso, en la V región, sus cerros, el mar y se imaginen viajando por sus ascensores; el observatorio del cerro Tololo cerca de La Serena en la IV región y se vean utilizando instrumentos para observar las estrellas; en el viaducto del Malleco en la IX región, cruzando en un bus y mirando desde la altura hacia abajo; en el centro de Santiago, región Metropolitana, en la torre Entel, observando las antenas.

Pida, a los niños y niñas, que observen en un mapa donde se encuentran estas construcciones, a qué distancia se encuentran del lugar donde viven y que investiguen sobre el aporte de todas ellas en beneficio de la calidad de vida de las personas y el desarrollo del país.



Actividad 2



Sugerencias pedagógicas

En esta actividad, los niños y niñas pueden visualizar que una solución tecnológica, como un ascensor, está formada por distintos componentes que interactúan entre ellos, para hacerlo funcionar. Antes de la actividad, se sugiere complementar con imágenes de Valparaíso donde se muestren los cerros, la extensión de los caminos y toda la distancia que se puede acortar al usar el ascensor.

Cuénteles que los ascensores de esta ciudad, se han convertido en patrimonio cultural y es necesario cuidarlos para preservarlos, pues no sólo prestan un servicio muy útil, sino que también son parte de la historia de Valparaíso. Visite el siguiente sitio:

- <http://goo.gl/V5XdTq>
- <http://www.youtube.com/watch?v=9WdI4wQ2lrQ>

MÓDULO 2: EXPLORANDO LA VÍA LÁCTEA

Descripción del módulo

Este módulo tiene por finalidad, que los niños y niñas, se interioricen acerca de la Vía Láctea, para que posteriormente construyan una maqueta. Para esto, tendrán la oportunidad de explorar el Sistema Solar y observar los planetas, sus características y el movimiento que realizan alrededor del Sol.

Actividad 1



Sugerencias pedagógicas

Para introducir las actividades de este módulo, pida a los niños y niñas, que observen el video en la siguiente dirección:

- <http://www.youtube.com/watch?v=CVggtqgOcd0>

Pida, a los niños y niñas, que recuerden lo aprendido previamente en las actividades del texto sobre el Observatorio del cerro Tololo, complemente y responda sus preguntas, y a partir de estas conversaciones, introduzca el tema de los descubrimientos de los planetas y del Sistema Solar. Esto será abordado con una actividad interactiva de reconocimiento de los componentes del Sistema Solar.

Cuénteles que diseñarán y construirán más adelante una maqueta del Sistema Solar y que todo lo aprendido en este módulo, les servirá para ponerlo en práctica en su trabajo.



Desafíe a los niños y niñas, a que superen sus concepciones erradas sobre el Sol, su ubicación en el Sistema Solar y que es la Tierra la que gira alrededor del Sol y no el Sol que se traslada de la cordillera al mar.

Visite la siguiente página web, para que los niños y niñas desarrollen las actividades que ahí se proponen y aclaren sus dudas sobre el movimiento de rotación y traslación y profundice lo que se señala en el ícono de Saber más.

- <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/primer-ciclo-basico/ciencias-naturales/fuerza-y-movimiento/2012/11/22-9653-9-tercero-basico-movimientos-de-rotacion-y-traslacion.shtml>

Además, invíteles a realizar lo propuesto en “Yo Estudio” en las siguientes direcciones ingresando previamente su nombre de usuario y contraseña:

- <http://www.yoestudio.cl/taxonomy/term/13524/material-de-estudio>
- <http://www.yoestudio.cl/taxonomy/term/13525/material-de-estudio>

“Yo estudio” es un portal que está orientado a estudiantes de todos los niveles de enseñanza, NT1-NT2 y de 1º Básico a 4º Medio, donde podrán acceder a un conjunto de contenidos, que le permiten reforzar lo aprendido a través de Recursos Educativos Digitales.

Información adicional:

El observatorio del Tololo tiene 7 cúpulas y solo 5 se mantienen funcionando. Su telescopio más grande se llama Víctor Blanco y mide 4 metros de diámetro. Allí trabajan astrónomos de varias partes del mundo.

El observatorio se ubica bajo un cielo casi perfectamente libre de luces de ciudades, tiene una atmósfera muy transparente, su cercanía con el desierto, además de las frías capas de aire oceánico que se mueven sin turbulencias hacia la cordillera de los Andes, se combinan para crear uno de los mejores sitios del mundo para observaciones astronómicas.

http://es.wikipedia.org/wiki/Observatorio_de_Cerro_Tololo (Adaptación).

Relación de la actividad con otra asignatura:

Ciencias Naturales / OA 11 / Eje: Ciencias de la Tierra y el Universo.

Describir las características de algunos de los componentes del Sistema Solar (Sol, planetas, lunas, cometas y asteroides) en relación con su tamaño, localización, apariencia y distancia relativa a la Tierra, entre otros.

Ciencias Naturales/ OA 12 / Eje: Ciencias de la Tierra y el Universo.

Explicar, por medio de modelos, los movimientos de rotación y traslación, considerando sus efectos en la Tierra.

MÓDULO 3: CREANDO UN DISEÑO DEL SISTEMA SOLAR

Descripción del módulo

En este módulo, los niños y niñas, iniciarán la etapa de diseño, necesaria para la construcción de un objeto tecnológico, en este caso, el dibujo de un boceto de una maqueta del Sistema Solar. Para ello, seguirán las instrucciones propuestas, de manera de poder representarlo de la manera más fiel a lo aprendido sobre los planetas y sus movimientos en torno al Sol.

Se organizarán en grupos de trabajo, para investigar y reflexionar juntos acerca de cómo imaginan su maqueta y los materiales y herramientas que necesitarán para construirla.

Actividad 1



Sugerencias pedagógicas

Incentive, a los niños y niñas, para que se pongan manos a la obra en imaginar y realizar el diseño de la maqueta del Sistema Solar. Pídales, que exploren nuevamente, la imagen del Sistema Solar de la actividad anterior e indíqueles que se fijen bien en todos los componentes, mediante preguntas acerca de los nombres de los planetas, el tamaño de cada uno y sus ubicaciones dentro del Sistema Solar. Propóngales que investiguen en las páginas web que se les proponen y que hagan sus diseños.



Sitios web sugeridos:

Educarchile:

- <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=207416>

Icarito:

- <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/primer-ciclo-basico/ciencias-naturales/tierra-y-universo/2009/12/26-7061-9-el-sistema-solar.shtml>

A continuación, invíteles a evaluar sus trabajos, observar distintos modelos de maquetas y a que las comparen con sus diseños. Recuérdeles acerca de la importancia que tiene, para lograr buenos resultados, la selección de los materiales y herramientas más adecuadas. Propóngales que recuerden las fases de producción de un objeto tecnológico y que la selección de materiales y herramientas, forma parte de ellas.

Actividad 2

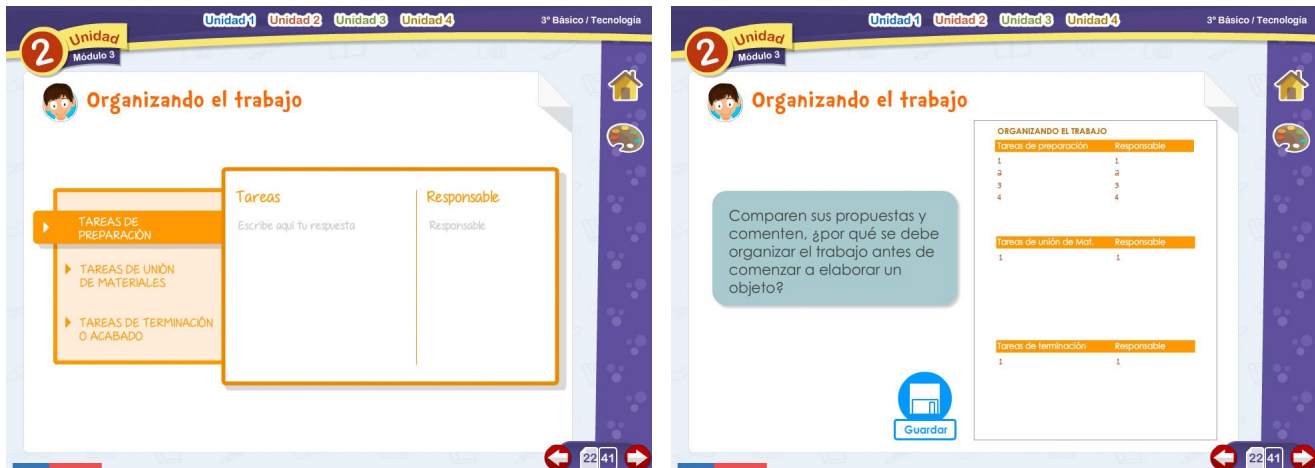
The image displays two digital worksheets side-by-side. Both worksheets have a header with 'Unidad 1', 'Unidad 2', 'Unidad 3', and 'Unidad 4' tabs, and '3º Básico / Tecnología' on the right. The left worksheet is titled 'Unidad 2, Módulo 3' and asks '¿Qué materiales y herramientas necesitamos?' for a 'Base o sistema para colgar'. It features a diagram of a hanging system with a central yellow sphere and several smaller colored spheres. Below the diagram are two empty boxes labeled 'MATERIALES' and 'HERRAMIENTAS', each with the prompt 'Escribe aquí tu respuesta'. The right worksheet is also titled 'Unidad 2, Módulo 3' and asks '¿Qué materiales y herramientas necesitamos?' for 'Planetas'. It features a diagram of a planetarium model with a central yellow sphere and several smaller colored spheres. Below the diagram are two empty boxes labeled 'MATERIALES' and 'HERRAMIENTAS', each with the prompt 'Escribe aquí tu respuesta'. Both worksheets have a navigation bar at the bottom with arrows and the numbers '21' and '41'.

Sugerencias pedagógicas

Solicíteles que se organicen para trabajar en grupos, elijan la maqueta que consideren que refleja mejor cómo es el Sistema Solar y reflexionen sobre qué materiales y herramientas utilizarán para construirla.

En el momento de completar las tablas con los materiales y herramientas que acordaron utilizar, tanto para la base, sistema para colgarla, como para los planetas mismos, estimúeles a argumentar sus elecciones. En esta conversación es importante que puedan señalar las razones de sus elecciones, atendiendo a los materiales que resultan más apropiados para el tipo de objeto que construirán. Luego de la elección de materiales deben ser capaces de elegir las herramientas apropiadas para trabajar el material que eligieron, de modo que el objeto resulte bien construido.

Actividad 3



Organizando el trabajo

Tareas

Responsable

TAREAS DE PREPARACIÓN

TAREAS DE UNIÓN DE MATERIALES

TAREAS DE TERMINACIÓN O ACABADO

Organizando el trabajo

Comparen sus propuestas y comenten, ¿por qué se debe organizar el trabajo antes de comenzar a elaborar un objeto?

ORGANIZANDO EL TRABAJO

Tareas de preparación	Responsable
1	1
2	2
3	3
4	4

Tareas de unión de Mat.	Responsable
1	1

Tareas de terminación	Responsable
1	1

Guardar

Sugerencias pedagógicas

Para la realización de esta actividad, sugiéralos que, en grupos, analicen qué tareas corresponden a cada etapa de la elaboración de la maqueta. Ayúdeles a discriminar, cuáles son tareas de preparación, cuáles de unión y cuáles de acabado.

Coménteles la importancia de planificar bien lo que harán y asignar responsables a cargo de cada tarea. Junto con escribir un listado con las tareas que realizarán, deben ponerse de acuerdo en quién asumirá la responsabilidad de cada una de ellas. Explíqueles que de esta manera, cuando construyan la maqueta, tendrán claridad de lo que harán y podrán seguir paso a paso lo planificado.

MÓDULO 4: ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿CÓMO LO HICE?

Descripción del módulo

Este cuarto módulo es un momento de cierre y reflexión sobre lo aprendido durante toda la unidad. Es la instancia de realizar una síntesis, donde cada niño y niña podrá autoevaluar su trabajo. No solamente será de beneficio para ellos, sino le permitirá al docente obtener información de su propio rol como mediador o mediadora del proceso y tomar decisiones para seguir trabajando con este Texto Digital.



Unidad 2
Modulo 4

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3º Básico / Tecnología

¿Cómo lo hice?

Distingui las necesidades que satisfacen un puente, un observatorio, un ascensor y una torre de comunicaciones.

Reconoci las partes que componen los ascensores de Valparaíso.

Aprendí sobre los componentes y características del Sistema Solar.

Diseñé una maqueta del Sistema Solar.

Reconoci los materiales y herramientas que necesitaré para elaborar la maqueta.

Organicé las tareas necesarias para elaborar la maqueta.

23/41

Sugerencias pedagógicas

Motive a los niños y niñas para que recuerden las actividades que realizaron, sus dificultades y felicítele por sus logros y avances.

Coménteles acerca del conjunto de actividades que realizaron en esta unidad y estimule a los niños y niñas a observar cada recuadro y marcar la carita que representa mejor cómo hizo la actividad señalada. Evite que esta actividad la hagan como algo rutinario, sino como una toma de consciencia de cómo ha sido el proceso de aprendizaje con este texto.

UNIDAD 3



PRESENTACIÓN

Esta unidad está orientada a que, los niños y niñas, elaboren un objeto tecnológico, en este caso, una maqueta que represente el Sistema Solar. Para ello, se familiarizarán con el uso de los materiales que utilizarán y con el manejo de herramientas que cumplen objetivos determinados. Se trata de que tomen consciencia, del uso apropiado de herramientas como el alicate, puedan reconocer una variedad de ellos y conocer su función específica, además de tomar las precauciones necesarias para evitar algún accidente. Reconocerán técnicas para cortar, doblar y fijar el material empleado, de modo que permita ejecutar un mecanismo que simule el movimiento de los planetas alrededor del Sol.

Para la construcción de la maqueta del Sistema Solar, los niños y niñas, organizados en sus grupos de trabajo, seguirán paso a paso la planificación realizada con anterioridad. Una vez finalizado el objeto tecnológico, podrán observar otros del mismo tipo y solucionar los problemas o fallas que ellos mismos detecten con la ayuda de ejemplos.

Finalmente, evaluarán el funcionamiento de los arreglos y responderán a preguntas que los ayudarán, a revisar con detención sus construcciones y a ejecutar soluciones frente a los posibles errores.

OBJETIVOS DE 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. (OA 3)
- Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos,



aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento. (OA 4)

HABILIDADES

- Aplicar fases del proceso de construcción o fabricación (preparación, unión y acabado de piezas).
- Aplicar técnicas de conformación de objetos de forma sistemática en procesos de elaboración de productos.
- Usar materiales y herramientas de forma segura.
- Aplicar conocimiento técnico para probar la calidad de un producto.
- Trabajar de forma independiente y con otros, conformando equipos de trabajo cuando el desafío o la tarea lo requiera.

ACTITUDES

- Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.
- Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.

CONOCIMIENTOS

- Sistema tecnológico.
- Herramientas para medir, cortar y golpear (regla, tijera, martillo).
- Materiales elaborados (papeles, cartones, tejidos), sin elaborar (piedras, ramas, pintura) y de desecho (envases de yogurt, cono de papel higiénico, bombillas).
- Características estéticas de objetos (color y formas).
- Criterios técnicos, medioambientales y de seguridad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Soluciones tecnológicas simples.
- Técnicas básicas de preparación, unión y acabado de piezas.
- Materiales y sus características.
- Herramientas y uso en tareas específicas.
- Elaboración de prototipos o modelos a escala.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Para el logro del 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. (OA 3)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Usan las técnicas necesarias para manipular herramientas específicas (reglas, tijeras escolares, sierra de calar manual, entre otras).
- Usan las técnicas y herramientas necesarias para transformar materiales (medir, marcar, pegar, entre otras).
- Elaboran un objeto o sistema tecnológico, utilizando materiales y herramientas apropiadas.

Para el logro del aprendizaje:

- Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento. (OA 4)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Ponen a prueba el objeto para determinar si cumple con su propósito.
- Realizan pruebas, usando criterios técnicos como adecuación de materiales, terminaciones, estructura, entre otros.
- Proponen ideas específicas para mejorar objetos tecnológicos, de forma individual y colaborativa.

TIEMPO

- 7 horas pedagógicas.

MÓDULOS

1. Técnicas de trabajo y uso de herramientas.
2. Evaluando y mejorando diferentes maquetas.
3. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?



SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Motive, a los niños y niñas, a nombrar diferentes herramientas, materiales y técnicas posibles de utilizar, para llevar a cabo la organización y las tareas que planificaron en la unidad anterior. Invíteles a reflexionar acerca de cómo van progresando en cada una de las etapas de la construcción de un objeto y cómo cada vez son capaces de realizar tareas más complejas.

Entusiásmelos a seguir avanzando, a superar sus dificultades y a pedir ayuda cuando la requieran. Recuérdeles que para que logren el objetivo, todos deben participar entregando lo mejor de cada uno y que todos son responsables de que resulte como se lo propusieron.

Anticípelos que al final de esta unidad, evaluarán los distintos aspectos que debían tener presente al momento de construir la maqueta y pídeles que mejoren lo que sea necesario.

MÓDULO 1: TÉCNICAS DE TRABAJO Y USO DE HERRAMIENTAS

Descripción del módulo

Este módulo pretende que, los niños y niñas, aprendan técnicas para trabajar con cierto material (en este caso el alambre) y los distintos usos que se le puede dar a una herramienta específica, por ejemplo, el alicate, que será la herramienta que utilizarán. Conocerán diversos tipos de alicates y lo que se puede hacer con cada uno de ellos. Aprenderán técnicas específicas para cortar y doblar el alambre y serán capaces de tomar los resguardos necesarios de cómo usar correctamente la herramienta, de manera tal, de prevenir algún accidente.

Junto con el manejo de técnicas, se busca transmitir a los niños y niñas, la importancia de reconocer los riesgos en el uso de herramientas, antes de comenzar la construcción de la maqueta del Sistema Solar.

Actividad 1



The image displays two screenshots of a digital educational activity. Both screenshots are from a software interface for '3º Básico / Tecnología', 'Unidad 3', 'Módulo 1'. The title of the activity is 'Utilizando herramientas de manera segura'. The left screenshot contains a question: '¿Cuál es la herramienta más segura para cortar o doblar alambre?' and shows four tools: pliers, scissors, a hand saw, and a utility knife. The right screenshot shows three sequential illustrations of hands using pliers to bend a wire.

Sugerencias pedagógicas

Motive, a los niños y niñas, a nombrar las herramientas que ellos saben utilizar y que expliquen la forma correcta de usarlas, para no correr peligros de accidentes. Permítales, que exploren con sus manos, la movilidad y características del alambre y/o del material elegido, para que nombren objetos tecnológicos que podrían construir, utilizando distintos tipos de alambre u otros materiales.

Pregúnteles, sobre los usos de las demás herramientas que aparecen en la actividad y si existen distintos tipos de esa misma herramienta y cuál es el uso específico de cada una. Por ejemplo, tijeras para cortar el pelo, para cortar papel, de podar, de cortar pasto, para géneros, etc. Junto con nombrar los distintos tipos de tijeras, se debe mencionar la importancia de utilizar cada tijera, para el fin que fue creada, de este modo evitaremos accidentes. Otra medida de seguridad que es necesario reforzar, con los niños y niñas, es la recomendación de utilizar herramientas como la sierra o el martillo con supervisión de un adulto.



Actividad 2

Unidad 1 Unidada 2 Unidada 3 Unidada 4 3º Básico / Tecnología

3 Unidada Módulo 1

¡Distintos alicates para distintas tareas!


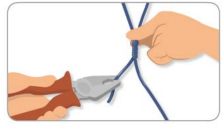


26 41

Unidad 1 Unidada 2 Unidada 3 Unidada 4 3º Básico / Tecnología

3 Unidada Módulo 1

¡Distintos alicates para distintas tareas!



El alicate es una herramienta que puede ser muy útil en la elaboración de objetos porque nos permite realizar distintas tareas, como cortar, sujetar o doblar de diferentes maneras.

26 41

Sugerencias pedagógicas

Al trabajar con alambre, se pueden utilizar distintas técnicas de trabajo. Es posible cortar, doblar o sujetar el alambre y para cada una de estas tareas, existen distintos tipos de alicates.


Luego de la actividad, se sugiere reforzar el uso del alicate, mostrando a los niños y niñas un alambre y las distintas técnicas con las que es posible manipularlo, dependiendo de lo que deseen hacer. Sin perjuicio que al momento de usar un alicate, ellos tengan presente que deben pedir la ayuda de un adulto. Adicionalmente, puede pedirles, a los niños y niñas, que investiguen qué otros tipos de alicates existen y qué funciones tienen.

Actividad 3

Unidad 1 Unidada 2 Unidada 3 Unidada 4 3º Básico / Tecnología

3 Unidada Módulo 1

¿Cómo evitar accidentes?



Alicate

- Usarlo para cortar un alambre.
- Colocar los dedos entre los mangos
- Usarlo para martillar.
- Usarlo para doblar un alambre.
- Cortar hacia el cuerpo.
- Mango suelto.

27 41

Unidad 1 Unidada 2 Unidada 3 Unidada 4 3º Básico / Tecnología

3 Unidada Módulo 1

¿Cómo evitar accidentes?

Para evitar accidentes, las herramientas deben mantenerse en buen estado y nunca se deben usar herramientas que no correspondan al trabajo. Cuando las herramientas se usan de forma inadecuada, se pueden provocar golpes, heridas o cortes. Recuerda que siempre debes utilizar el alicate y la sierra con ayuda de un adulto.



27 41

Sugerencias pedagógicas

Solicite, a los niños y niñas, que describan cuándo una herramienta es peligrosa de ser usada y en qué se deben fijar antes de usar un martillo, una pala, un cuchillo cartonero, etc. Conversen sobre el buen uso de las herramientas y de no intentar hacer fuerzas con las manos frente a objetos con filo, cortar materiales con los dientes o tomar las tijeras u otras herramientas por el lado del filo. Procure que ellos mismos den las razones de por qué evitar este tipo de conductas e intente que vayan tomando consciencia de los riesgos.

Es necesario que les recuerde, a los niños y niñas, que tengan su planificación con el listado de tareas y sus responsables. Anímeles a construir su maqueta, a utilizar adecuadamente las herramientas y a aplicar lo aprendido sobre las características de cada uno de los planetas, para que los reproduzcan de la mejor manera posible.

Acompañe a cada grupo, formulando preguntas, poniendo énfasis en que argumenten las razones de por qué toman ciertas decisiones. Chequee en los grupos, el tiempo y qué partes de la planificación han desarrollado. Pregunte al grupo sobre el cumplimiento de las responsabilidades, acerca de las dificultades que han tenido y cómo las han superado.

Motíveles, permanentemente, para que logren su objetivo y refuerce los aspectos positivos del trabajo, de la organización del grupo y del clima que van generando.

MÓDULO 2: EVALUANDO Y MEJORANDO DIFERENTES MAQUETAS

Descripción del módulo

En este módulo, se les entregarán a los niños y niñas, ejemplos con imágenes de maquetas elaboradas, de manera que puedan evaluarlas, respondiendo una serie de preguntas que les permitirán detectar posibles fallas. Finalmente, evaluarán sus propias maquetas, a partir de una guía de trabajo, para que posteriormente hagan los ajustes necesarios.



Actividad 1



Sugerencias pedagógicas

Procure que, los niños y niñas, discutan entre ellos, acerca de los resultados y logros de los ejemplos de maquetas ya finalizadas que se les presentan. Pídales que lean la pregunta y la respondan, después de haber realizado una observación detenida, y un análisis crítico de la maqueta que están evaluando. Permítales que confronten sus posturas, reflexionen y por último, respondan haciendo clic en las opciones: cumple, cumple medianamente o no cumple.

Pídales que realicen esta actividad, con mucha consciencia, ya que les ayudará a desarrollar la capacidad crítica, a aprender de los errores y a darse cuenta del propio trabajo. A partir de esto, podrán probar y mejorar el trabajo de su maqueta, con más elementos de análisis.

Actividad 2



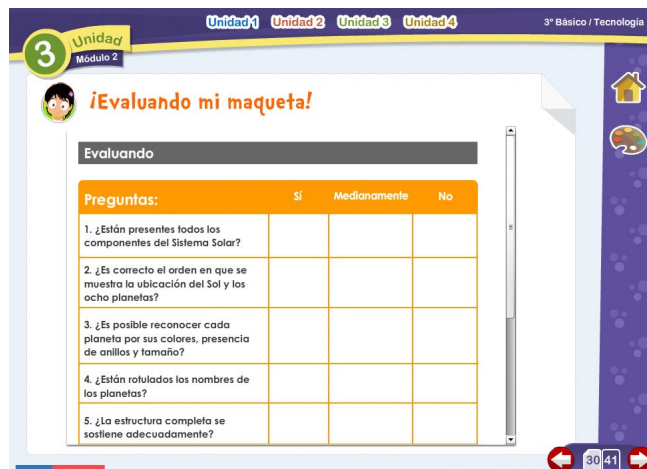
Sugerencias pedagógicas

Esta actividad, es previa al proceso de elaboración que realizarán en grupos de trabajo y es una forma de hacer un chequeo de cómo abordarán el proceso. Puede pedirles que tengan una carpeta con todos sus materiales: el diseño, la planificación y listado de materiales y herramientas.

Puede proponer un chequeo cruzado, de modo que los grupos intercambien su carpeta de trabajo, lo que les puede ayudar a tener una mirada externa. Propicie que esta revisión sirva para detectar si falta alguna herramienta o alguna tarea que pueden haber omitido en la planificación.

Durante el proceso de construcción, recuérdelos ciertos elementos claves que deben considerar para su maqueta: que incluyan todos los planetas, que estos sean reconocibles de acuerdo a sus características, que incluyan etiquetas con los nombres de los planetas.

Actividad 3



The screenshot shows a digital interface for a 3rd-grade technology class. The title is '¡Evaluando mi maqueta!'. Below the title is a table for evaluation with the following structure:

Preguntas:	Sí	Medianamente	No
1. ¿Están presentes todos los componentes del Sistema Solar?			
2. ¿Es correcto el orden en que se muestra la ubicación del Sol y los ocho planetas?			
3. ¿Es posible reconocer cada planeta por sus colores, presencia de anillos y tamaño?			
4. ¿Están rotulados los nombres de los planetas?			
5. ¿La estructura completa se sostiene adecuadamente?			

Sugerencias pedagógicas

Esta actividad les permitirá evaluar y proponer mejoras a la maqueta que ellos construyeron. Solicite a los niños y niñas, que en forma autónoma, descubran las posibles soluciones, las analicen y planifiquen cómo las podrían abordar, anticipando los materiales y herramientas que necesitarán, el tiempo y el trabajo que les demandará. Para guiar este análisis puede usar las siguientes preguntas:

- ¿Qué materiales y herramientas se necesitarían para cada solución?
- ¿Les resulta fácil realizarla o requerirían ayuda de un adulto?
- ¿La solución se ajusta al diseño de la maqueta o hay que hacer cambios en ella?



Recuerde a los niños y niñas que la etapa de evaluación y mejoras, es parte central en el proceso de elaboración de un objeto tecnológico, pues pone a prueba la calidad de la construcción que realizamos y el uso para el que fue diseñado el objeto.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Ciencias Naturales / OA 11 / Eje: Ciencias de la Tierra y el Universo.

Describir las características de algunos de los componentes del Sistema Solar (Sol, planetas, lunas, cometas y asteroides) en relación con su tamaño, localización, apariencia y distancia relativa a la Tierra, entre otros.

MÓDULO 3: ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿CÓMO LO HICE?

Descripción del módulo

Este módulo es un momento de cierre y reflexión sobre lo aprendido durante toda la unidad. Es la instancia de realizar una síntesis y donde cada niño y niña podrá autoevaluar su trabajo. No solamente será de beneficio para ellos, sino que le permitirá obtener información de su propio rol como mediador o mediadora del proceso, y tomar decisiones para seguir trabajando con este Texto Digital.



Sugerencias pedagógicas

Motive a los niños y niñas para que recuerden las actividades que realizaron, sus dificultades y felicítele por sus logros y avances.

Estimule a los niños y niñas a observar cada recuadro y a marcar la carita que representa mejor cómo se siente frente al logro del objetivo señalado. Evite que esta actividad sea realizada como algo rutinario, sino como una toma de consciencia de cómo ha sido el proceso de aprendizaje con este texto.

UNIDAD 4



PRESENTACIÓN

Esta unidad, desde la vinculación con la asignatura de Lenguaje y Comunicación y Artes Visuales, se orienta a que, los niños y niñas, puedan profundizar en un mito y a través de él, comprender el proceso de la construcción de un objeto tecnológico que pretende resolver un problema.

Los niños y niñas, observarán imágenes de vestimentas realizadas con papeles y objetos de desecho, las que fueron hechas aplicando diversas técnicas (trenzados, plegados, cortes, uniones, entre otras), para identificar los materiales y las técnicas mismas. Esto les servirá de modelo para la construcción de un objeto tecnológico, en este caso, un disfraz, que luego elaborarán.

También observarán imágenes de los diferentes personajes del mito, se organizarán en grupos de trabajo y elegirán uno de ellos para diseñarlo y construirlo. Se pone especial énfasis en la planificación de este proceso de elaboración, en el que se abordarán cada una de sus etapas. Definen los materiales, las herramientas, las tareas, las técnicas a emplear, y los responsables de cada etapa y tarea.

Además, luego de fabricar el objeto, tendrán que evaluar sus propios trabajos y los de otros, tomando los resguardos necesarios y haciendo las mejoras donde corresponda. Por último, verán la forma de hacer un desfile u obra de teatro utilizando sus disfraces, lo que les permitirá ponerlos definitivamente a prueba.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:
 - Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas.
 - Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC.
 - Explorando y combinando productos existentes. (OA 1)
- Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado. (OA 2)
- 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. (OA 3)
- Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento. (OA 4)

HABILIDADES

- Crear diseños de objetos a partir de productos existentes para resolver problemas simples o aprovechar oportunidades.
- Organizar el trabajo previo a la elaboración de objetos.
- Aplicar procesos de construcción o fabricación (preparación, unión y acabado de piezas).
- Usar materiales y herramientas de forma segura.
- Aplicar conocimiento técnico para probar la calidad de un producto.
- Trabajar de forma independiente y con otros, conformando equipos de trabajo cuando el desafío o tarea lo requiera.

ACTITUDES

- Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.
- Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.
- Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.
- Demostrar un uso seguro y responsable de Internet, cumpliendo las reglas entregadas por el profesor y respetando los derechos de autor.

CONOCIMIENTOS

- Soluciones tecnológicas.
- Vistas principales de un objeto.
- Proceso de elaboración de productos.
- Herramientas de medición y marcado, trazado, unión, corte (regla, cinta métrica, plumones, puntas de acero, tijeras, alicate, agujas).
- Materiales elaborados (papeles, tejidos, plásticos, cerámicos, etc.) y de desecho (cajas de cartón, cables, cordeles, botellas, vasos y platos de plástico, rollos de toallas, etc.).
- Criterios técnicos, medioambientales y de seguridad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Objetos tecnológicos combinados.
- Técnicas básicas de preparación, unión y acabado de piezas.
- Materiales: papeles, cartón, tejidos, plásticos.
- Herramientas: reglas, tijeras, sierra de calar.
- Criterios técnicos, medio ambientales de seguridad.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Para el logro del aprendizaje:

- Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:
 - Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas.
 - Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC.
 - Explorando y combinando productos existentes. (OA 1)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Describen necesidades que se satisfacen por medio de objetos o sistemas en diferentes ámbitos tecnológicos (como transporte, vestuario, alimentación).
- Comparan características de diseño de objetos tecnológicos similares de diferentes ámbitos.
- Dibujan soluciones tecnológicas por medio de bocetos o croquis a mano alzada o usando TIC.

Para el logro del aprendizaje:

- Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado. (OA 2)



Se sugieren los siguientes indicadores:

- Organizan acciones necesarias para la elaboración de objetos tecnológicos.
- Listan los materiales y las herramientas necesarias de acuerdo a cada una de las piezas o partes del objeto que se quiere elaborar.
- Seleccionan las técnicas necesarias para elaborar un objeto tecnológico.

Para el logro del 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. (OA 3)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Usan materiales elaborados y de desecho necesarios para construir o elaborar un producto.
- Usan herramientas de medición, marcado, trazado, unión y corte necesarias para elaborar un producto.
- Usan técnicas (medir, marcar, trazar, cortar, unir, acabar) para elaborar un objeto o un sistema tecnológico.

Para el logro del aprendizaje:

- Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento. (OA 4)

Se sugieren los siguientes indicadores:

- Explican el resultado del proceso de construcción o elaboración de un producto.
- Prueban productos elaborados usando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad.
- Proponen formas alternativas de construcción o elaboración de un producto o cómo podría mejorar en el futuro.

TIEMPO

- 12 horas pedagógicas.

MÓDULOS

1. Leyendo un mito griego.
2. Diseñando y eligiendo materiales para un disfraz.
3. Construyendo el disfraz.
4. Evaluando el disfraz.
5. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hice?

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Dado que es la última unidad apoya a los niños y niñas cuando sea estrictamente necesario. Es esperable que después de haber reforzado, en las unidades anteriores, cada paso de la construcción de un objeto tecnológico, ellos sean capaces de trabajar en forma autónoma. Esto les servirá tanto a ellos como a usted, para evaluar los aprendizajes logrados por los niños y niñas, y así tendrá claridad, acerca de las metodologías que han dado resultado y sobre los objetivos necesarios de reforzar.

MÓDULO 1: LEYENDO UN MITO GRIEGO

Descripción del módulo

Este primer módulo se vincula, casi en su totalidad, con la asignatura de Lenguaje y Comunicación y Artes Visuales, que pretenden ser una motivación o fuente de inspiración para las actividades de Tecnología propiamente tal. Los niños y niñas, leerán el mito griego “Ícaro y Dédalo” y realizarán una serie de actividades de comprensión lectora. También, a partir de esa lectura, iniciarán un acercamiento a diferentes técnicas utilizadas como: marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, que serán empleadas en los disfraces que confeccionarán con materiales de desechos, tales como: plástico, cartón, aluminio. Esto tiene por finalidad, sensibilizar a los niños y niñas, y anticiparles, que en los módulos siguientes tendrán la tarea de confeccionar disfraces de los personajes del mito griego.



Actividad 1

Un mito griego...

En la isla de Creta, existió hace muchos años un rey llamado Minos, que tenía un hijo con cuerpo de hombre y cabeza de toro, conocido como el Minotauro. Para esconder su vergüenza y proteger a su pueblo de la violencia de este monstruo, Minos le encargó a Dédalo, un gran arquitecto de Atenas, que construyera un enorme y complicado laberinto de donde el Minotauro no pudiera escapar.

Los mitos intentan explicar el origen o la existencia de algún aspecto de la vida humana o del mundo en general.

Saber más

Sugerencias pedagógicas

Motive a los niños y niñas, a que activen sus conocimientos previos sobre qué es un mito, si conocen alguno y que lo cuenten. Pregunte también, si han escuchado hablar de Grecia y que compartan lo que cada uno sabe de este país. Luego, sistematice lo que ellos han relatado, con la intención de que amplíen sus conocimientos. Para ello, cuénteles quiénes eran los griegos y en qué aspectos se han destacado. Enfatice que fueron pioneros en actividades relacionadas con el teatro.

Solicite, a los niños y niñas, que investiguen en Internet información sobre la antigua Grecia, especialmente, algunas construcciones relevantes de teatros. Se sugiere que esta actividad sea desarrollada de forma autónoma por parte de los estudiantes. Apoye a quienes solicitan ayuda. Una vez que terminen su ejercicio, pídeles que comenten sus respuestas en forma oral y comparen las características de esas construcciones con las salas de teatro actuales. Para esta actividad, sugiérales que exploren el software “Google Earth” para observar algunas edificaciones. Para acceder a “Google Earth”:

- Ingrese a http://earth.google.com/intl/es_cl/
- En la parte superior encontrará el botón que le permite descargar la aplicación.

Google Earth

[Página principal](#) [Explorar](#) [Información](#) [Conéctate](#) [Ayuda](#)

La información geográfica del mundo en tu mano

Realiza un viaje virtual a cualquier lugar del mundo. Explora el relieve, edificios 3D y otras imágenes. Busca ciudades, sitios y empresas locales.

[Descargar Google Earth](#)

Refiérase y busque la forma de interesar, a los niños y niñas, en qué son los mitos, es decir, relatos que intentan explicar el origen, las causas o la existencia de algún aspecto de la vida humana o del mundo en general. Invíteles a investigar en Internet para que elijan y conozcan al menos dos nombres de mitos y lo que cada uno quiere explicar. Por ejemplo, “La caja de Pandora” pretende explicar por qué existe la maldad, la tristeza, las enfermedades, etc.; “El caballo de Troya” que pretende explicar cómo entraron los griegos a la ciudad amurallada de Troya, en tiempos de guerra.

A continuación, pida a los niños y niñas que lean el mito, “Ícaro y Dédalo”. Propóngales que expresen, en forma oral o escrita, en dramatizaciones, dibujos u otras manifestaciones artísticas, lo que sentirían ellos si estuviesen en el lugar de algunos de los personajes del mito. Muestre un mapa, a los niños y niñas, de manera que se ubiquen dónde está Grecia y en particular el mar Mediterráneo, la isla de Creta y las islas Ícaras.

Invíteles a relacionar el contenido del mito, con los pasos o etapas que se consideran para la construcción de un objeto tecnológico. Desafíeles a que los descubran ellos mismos.

- Primer paso: **se plantea un problema**, en este caso, dos hombres fueron encerrados dentro de un laberinto y piensan en inventar algo para escapar.
- Segundo paso: Dédalo **diseña un plan**, cómo construir alas para arrancarse.
- Tercer paso: **seleccionar los materiales**, aprovechando lo que hay en el lugar (cera, plumas, etc.).
- Cuarto paso: **elaboración o construcción del objeto** imaginado.
- Quinto paso: **probar y hacer funcionar el objeto**, anticipando problemas y soluciones.



Relación de la actividad con otra asignatura:

Lenguaje y Comunicación / OA 23 / Eje: Comunicación Oral.

Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, tales como:

- Cuentos folclóricos y de autor.
- Poemas.
- Fábulas.
- Mitos y leyendas.

Historia, Geografía y Ciencias Sociales / OA 1 / Eje: Historia.

Reconocer aspectos de la vida cotidiana de la civilización griega de la Antigüedad e identificar algunos elementos de su legado a sociedades y culturas del presente; entre ellos, la organización democrática, el desarrollo de la historia, el teatro como forma de expresión, el arte y la escultura, la arquitectura, el mitología, la geometría y la filosofía, la creación del Alfabeto, y los juegos olímpicos.

Historia, Geografía y Ciencias Sociales / OA 5 / Eje: Historia.

Investigar sobre algún tema de su interés con relación a las civilizaciones estudiadas (como los héroes, los dioses, las ciudades, las viviendas, la vestimenta, las herramientas tecnológicas y la esclavitud, entre otros) por medio de diferentes fuentes (libros, fuentes gráficas, TICs) y comunicar lo aprendido.

Actividad 2





Sugerencias pedagógicas

Solicite, a los niños y niñas, que realicen las actividades de observar imágenes donde se presentan diferentes disfraces, de modo que elijan con qué material de desecho fueron elaborados. Infórmeles que estas actividades constituirán un gran aporte de ideas, para el momento en que ellos tendrán que fabricar los disfraces.

Tomando alguno de los materiales utilizados (papel de diario, bolsas de papel, etc.) pídale que imaginen otras formas de utilizar esos materiales para hacer un disfraz y compartan esas ideas con todo el curso. Usted puede pedirles que lleven, por ejemplo papel de diario, y que ejerciten la técnica mostrada en la actividad y elaboren algunos de los objetos vistos en el Texto Digital.

Actividad 3



Sugerencias pedagógicas

Al igual que con las ideas de materiales que es posible reutilizar para hacer disfraces, cuénteles que suce-



derá lo mismo con las variadas técnicas para trabajar el papel o cartón que se les presentan, tales como: enrollar, trenzar, pegar, ondular, cortar en tiras, etc. Todas estas técnicas son ideas que les servirán para elaborar sus propios disfraces.

Pídales que se concentren y que ejerciten lo que observan, siguiendo la indicación de practicar algunas de estas técnicas. Les puede proponer la realización de un objeto sencillo, como un canasto o un sombrero, usando las distintas técnicas. Después del ejercicio, ellos podrán evaluar el grado de dificultad de cada técnica y cuál resulta más apropiada, dependiendo del objeto.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Artes Visuales / OA 1 / Eje: Expresar y Crear Visualmente.

Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:

- Entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales.
- Entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros).
- Entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau.

MÓDULO 2: DISEÑANDO Y ELIGIENDO MATERIALES PARA UN DISFRAZ

Descripción del módulo

Este módulo se trata de que, los niños y niñas, inicien la etapa de diseño y selección de materiales y herramientas que tendrán que utilizar, para confeccionar el disfraz que más les guste de los personajes del mito: Ícaro, Dédalo, Minotauro o rey Minos.

Oriéntelos para que elijan el personaje, pensando en el que les parezca más interesante, pero también pensando en qué tipo de materiales desean utilizar. Sugierales que investiguen más de la época para decidir con qué tipo de accesorios pueden vestir al personaje, de modo que la caracterización sea lo más completa posible.

Actividad 1



Sugerencias pedagógicas

Cuente a los niños y niñas, que basados en el mito que leyeron, ellos participarán en un desfile u obra de teatro que representa lo leído. Para ello, pídales que elijan el personaje que quisieran ser, luego abran el software de dibujo para que diseñen cómo se imaginan el disfraz. Recuérdeles que para realizar esta actividad, deben tener en consideración los materiales que se imaginan podrían reutilizar, para hacer su disfraz.

Pídales que se organicen en grupos para realizar esta actividad y que luego compartan sus diseños. Solicite, a los niños y niñas, que opinen y entreguen sus apreciaciones acerca de los diseños de los demás grupos.

Actividad 2



Sugerencias pedagógicas

Al llegar a esta actividad, los niños y niñas, deben tener claridad de los materiales y herramientas que van



a necesitar para confeccionar sus disfraces. Cada grupo, puede aportarle al resto, ideas de materiales y herramientas fáciles de conseguir y acerca de cómo podrían trabajar para que cada disfraz cumpla con sus características específicas.

Se sugiere que, en la medida de lo posible, los niños y niñas, impriman sus diseños para que los compartan y den sus aportes.

Relación de la actividad con otra asignatura:

Artes Visuales / OA 1 / Eje: Expresar y Crear Visualmente.

Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:

- Entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales.
- Entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros).
- Entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau.

MÓDULO 3: CONSTRUYENDO EL DISFRAZ

Descripción del módulo

Este módulo tiene por finalidad, que los niños y niñas, profundicen en la importancia de la planificación y hagan una metacognición de todas las tareas que tendrían que realizar, que las agrupen en etapas y se pongan de acuerdo en los responsables de cada una.

Podrán definir, de acuerdo al diseño que realizaron, el uso más eficiente del tiempo, agrupando las tareas que puedan realizarse en paralelo, en cada etapa del proceso de elaboración.

Actividad 1



Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3° Básico / Tecnología

4 Unidad Módulo 3

Agrupando las tareas

1 Preparación	2 Unión	3 Terminación

Tareas

Pintar	Pegar	Decorar	Recolectar materiales y herramientas
Medir	Coser	Armar	Dibujar



Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 3° Básico / Tecnología

4 Unidad Módulo 3

Agrupando las tareas

1 Preparación	2 Unión	3 Terminación
Recolectar materiales y herramientas	Coser	Pintar
Medir	Armar	Decorar
Dibujar	Pegar	

¡Buen trabajo! En todo proceso de elaboración hay tres etapas: preparación, unión y terminación o acabado de piezas.

Sugerencias pedagógicas

Solicítesles que se organicen, formando grupos de trabajo, elijan el personaje que quieren representar y elijan el disfraz y los accesorios correspondientes. Pídales que recuerden, cómo era físicamente el personaje y que lo caractericen, de manera que la construcción sea un fiel reflejo del personaje. Luego, pídales que recuerden y tengan a mano los materiales que utilizarán para construirlo. Sugiera que cada grupo, elija un disfraz diferente. De esta manera, en caso de que, posteriormente, organicen una obra con sus disfraces, todos los personajes estarán representados.

Para la realización de las tareas, es importante que los niños y niñas, puedan pensar en la secuencia en que deben realizar las actividades de elaboración del disfraz: deben determinar qué harán primero y con qué pasos seguirán. La actividad interactiva está pensada para ayudarles a reconocer qué tipo de tareas corresponden a la etapa de preparación, cuáles a unión y cuáles al acabado o terminaciones.

1 Preparación	2 Unión	3 Terminación
Recolectar materiales y herramientas	Coser	Pintar
Medir	Armar	Decorar
Dibujar	Pegar	



Actividad 2

	Tareas	Responsable
ETAPA 1: PREPARACIÓN	Escribe aquí tu respuesta	Responsable
ETAPA 2: UNIÓN		
ETAPA 3: TERMINACIÓN		

Sugerencias pedagógicas

Pida a los niños y niñas, que recuerden la importancia de planificar a través de preguntas como: ¿Por qué es importante planificar?; ¿qué aspectos se toman en cuenta al momento de planificar?; ¿en qué orden se describen las tareas?; ¿por qué es importante imprimir o guardar la planificación en el momento de iniciar la elaboración de un objeto? Insístales, que cuando uno improvisa el trabajo, puede cometer muchos errores y si se saltan algún paso, no obtendrán los resultados esperados, especialmente en este trabajo, ya que tiene varias etapas diferentes. Los responsables de cada tarea, deben organizar a su grupo y decidir qué hay que hacer primero y cuáles tareas se pueden realizar al mismo tiempo, porque no afectan el producto.

Luego que los niños y niñas, completen los cuadros de planificación de cada etapa, procure que al concluir, la compartan con los otros grupos, la expliquen y reciban las sugerencias del resto. Es importante que reitere y comente con los niños y niñas, las fases del proceso de elaboración de un objeto tecnológico: preparación, unión y acabado de piezas o terminación. Pídales que den ejemplos de acciones características de cada una de las etapas.

MÓDULO 4: EVALUANDO EL DISFRAZ

Descripción del módulo

En este módulo, los niños y niñas, llevan a cabo su proyecto de construcción del objeto, es decir, el disfraz que eligieron, y ejecutan cada uno de los pasos planificados previamente.

Además, observan disfraces hechos por otros y los evaluarán respondiendo una serie de preguntas. De esta manera, la actividad les servirá de modelo para evaluar sus propios trabajos. En función de la revisión de las terminaciones de su disfraz, evaluarán su producción, considerando los diferentes aspectos de una

pauta que se presenta en el texto.

Actividad 1



Sugerencias pedagógicas

Cuando inicien la construcción y cumplan con una tarea determinada, sugiérales que marquen las tareas que ya están realizadas. Pueden hacerlo en el mismo documento digital, marcando con color las tareas realizadas o sobre papel, si desean escribir su planificación o han podido imprimirla.

Procure que mientras trabajan, las tareas estén bien repartidas, así nadie se quedará sin aportar. Observe a los grupos trabajando y si es necesario, acérquese procurando que resuelvan sus conflictos, en caso que los haya. Si dos niños o niñas del grupo quieren realizar la misma tarea, apóyelos para que lleguen a un acuerdo que los deje a ambos conformes. Intente a través de preguntas, sean ellos mismos los que solucionen las dudas y problemas que se relacionan con la construcción del disfraz. Solicite que revisen las terminaciones de sus disfraces y corrijan lo que consideren necesario.

Luego, pídales que observen con detención los disfraces presentados en el texto, lean las preguntas planteadas para que reflexionen, y las respondan. La información que se desprende de cada una, les dará pistas para poder evaluar su propia producción. Invíteles a crear nuevas preguntas, y a imprimir o guardar la pauta que se presenta en el texto para que también evalúen sus disfraces y les hagan las mejoras correspondientes.

Sugiera que organicen un desfile, preparen la sala como si estuvieran en la época de los griegos y tomen fotografías. Si es posible, coordínese con el docente de Artes Visuales y de Lenguaje y Comunicación, u organicen una obra de teatro, realizando tareas como: elaboración de guiones, escenografía, iluminación, etc.



Relación de la actividad con otra asignatura:

Artes Visuales / OA 3 / Eje: Expresar y Crear Visualmente.

Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de:

- *Materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales.*
- *Herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras).*
- *Procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.*

Lenguaje y Comunicación / OA 3 / Eje: Lectura.

Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación; por ejemplo:

- *Poemas.*
- *Cuentos folclóricos y de autor.*
- *Fábulas.*
- *Leyendas.*
- *Mitos.*
- *Novelas.*
- *Historietas.*
- *Otros.*

MÓDULO 5: ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿CÓMO LO HICE?

Descripción del módulo

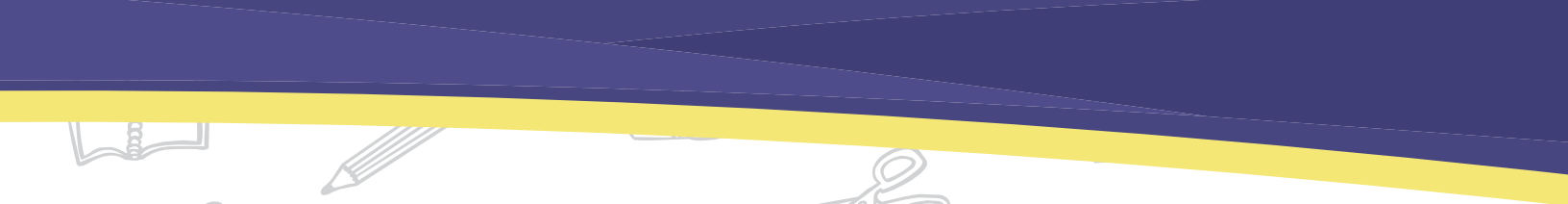
Este quinto módulo es un momento de cierre y reflexión sobre lo aprendido durante toda la unidad. Es la instancia para realizar una síntesis, donde cada niño y niña podrá autoevaluar su trabajo. No solamente será de beneficio para ellos, sino le permitirá obtener información de su propio rol como mediador o mediadora del proceso y tomar decisiones para seguir trabajando con este Texto Digital.



Sugerencias pedagógicas

Motive a los niños y niñas para que recuerden las actividades que realizaron, sus dificultades y felicítele por sus logros y avances.

Estimule a los niños y niñas a observar cada recuadro y marcar la carita que representa mejor cómo se sintió frente al logro del objetivo señalado. Evite que esta actividad sea realizada como algo rutinario, sino como una toma de consciencia de cómo ha sido el proceso de aprendizaje con este texto y lo que les falta para aprender y mejorar.



Enlaces
Centro de Educación y Tecnología
C H I L E

