



## UNIDAD IV “PROCESO PARA ELABORAR UN PRODUCTO” TECNOLOGÍA SEXTOS BÁSICOS

Correo electrónico: [daniel.cabezas@northamerican.cl](mailto:daniel.cabezas@northamerican.cl)

Apoderad@:

En el cuadro a continuación encontrará una guía resumida para ayudar al estudiante a llevar a cabo la Unidad “Proceso para elaborar un producto”.

A partir de la columna “Semana” y “Actividad” podrá orientarse respecto del orden para la realización de ellas. Adicionalmente, acompañamos esa indicación con la descripción del objetivo a modo de que Ud. tome conocimiento de lo que estamos trabajando con el estudiante. Finalmente, en la columna “Material Complementario” incorporamos archivos adicionales dedicados exclusivamente para profundizar en el objetivo trazado.

SEMANA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIAL COMPLEMENTARIO	OBSERVACIONES
05-10 al 09-10	OA 3) Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de: › técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, perforar, mezclar, lijar, serrar y pintar, entre otras › Materiales como papeles, cartones, maderas, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros.	- Clase 1: Presentación de la unidad, a través de la presentación de un video.  - Observan guía n°1 acerca de los derechos de los niños y responden en su cuaderno las preguntas.	Clase 1: Video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wXkmrdVw-Cs">https://www.youtube.com/watch?v=wXkmrdVw-Cs</a> Guía n°1	
13-10 al 15-10	Obj: Identificar los pasos para producir un producto.	Clase 2: -Observan guía acerca de los pasos a seguir en la elaboración de un proyecto. -Planifican elaboración de proyecto “Juego de mesa” con material reciclado, registrando en su cuaderno, lista de materiales y herramientas a utilizar, además del boceto e instrucciones del juego.	Guía N°2  -	
19-10 al 23-10	Obj: Elaborar objeto tecnológico.	Clase 3: - Elaboran juego de mesa, según lo planificado la clase anterior.		

26-10 al 30-10	Obj: Evaluar proyecto.	<p>Clase 4:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Continúan con elaboración de trabajo de la clase anterior.</li><li>- Evalúan proyecto realizado, según estética (terminaciones), materialidad (resistencia) y funcionalidad (objetivo para lo que fue creado),</li></ul> <p>respondiendo las siguientes preguntas, en su cuaderno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) ¿Cumple la función por la que fue creado?</li><li>b) ¿Tiene un buen acabado y/o terminaciones?</li><li>c) ¿Los materiales son resistentes para su uso?</li><li>d) ¿Es necesario realizar ciertas mejoras?</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Envían evidencia de su trabajo final al correo: <a href="mailto:daniel.cabezas@northamerican.cl">daniel.cabezas@northamerican.cl</a></li></ul>		
-------------------	------------------------	--	--	--



## CLASE 1 TECNOLOGÍA 6° BÁSICO

El **artículo 31** de la Convención de los **Derechos del Niño** (CDN) reconoce el **derecho** de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes.



### ACTIVIDAD

1.- RESPONDE EN TU CUADERNO:

- ¿Qué juego te gusta más?
- ¿Cuántos minutos del día juegas?
- ¿Compartes con tu familia en algún juego?



## **CLASE 2**

# **TECNOLOGÍA 6° BÁSICO**

## LA ELABORACIÓN DE TODO OBJETO TECNOLÓGICO TIENE UNA SECUENCIA DE ACCIONES

En todo proceso de construcción de un objeto tecnológico debemos seguir estos pasos para obtener un buen resultado:

1. Identificar una necesidad o problema.
2. Investigar e imaginar posibles soluciones.
3. Diseñar la mejor solución
4. Seleccionar herramientas y materiales necesarios
5. Elaborar el objeto, utilizando las técnicas y medidas de seguridad adecuadas
6. Probar el objeto y proponer mejoras
7. Realizar mejoras al objeto.

### **ACTIVIDAD**

- 1.- Planifica la elaboración de proyecto “Juego de mesa” con material reciclado, registrando en tu cuaderno, lista de materiales y herramientas a utilizar, además del boceto e instrucciones del juego.