



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS

Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE
"ARTES VISUALES"

NOMBRE:		FECHA: Semana 13 22 al 26 de junio 2020.	CURSO: Cuarto año básico.
OA1 Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: Desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas (Matemática)	Unidad 1	Habilidades a desarrollar:	Planificar diseñar elaborar
	Solucionar problemas a través de la creación de objetos tecnológicos o de la transformación de productos existentes.		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none"> Elaborar una caja mackinder. 			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Distinguen un problema u oportunidad que refleja una determinada necesidad específica en un ámbito tecnológico. 			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none"> Escribe el objetivo de la clase y la fecha. Tienes 1 semana para realizar tu trabajo. No te olvides que si tienes dudas pídele a un adulto que me consulte al correo o al WhatsApp Antes de comenzar con la actividad te sugiero que veas el video sugerido. 			
Sitio web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=62w_PNQZLAG			
Docente: María Teresa Ahumada.	Correo: maría.ahumada@colegio-pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 13.00hrs a 19.00hrs	

Bienvenidos mis niños/as a una nueva semana de clases, espero que se encuentren muy bien y se estén cuidando mucho junto a su familia.

Que tengan una buena semana, les mando un cariñoso abrazo a cada uno de Ustedes.

Vamos a recordar que todo objeto tecnológico, es un objeto creado por el hombre

Diseñar, planificar la elaboración de la caja mackinder para ser usada como un recurso de apoyo para la asignatura de matemática (en este caso en el aprendizaje de las cuatro operaciones)

En esta clase vamos a **elaborar una CAJA MACKINDER** con materiales reutilizados según esquema tradicional dado.

Es un recurso metodológico con varias aplicaciones principalmente para enseñanza de las cuatro operaciones matemáticas.

Que ayuda a convertir el pensamiento concreto (que requiere la manipulación de objetos materiales) para convertir en pensamiento abstracto (simbólico: números y signos) Ayuda a enseñar las operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y de manera contraria, también puede representar que una cantidad es retirada de la caja mayor, haciendo referencia a la división. Los receptáculos o cajitas menores poseen elementos que representan cantidades unitarias, las cuales se van depositando en el receptáculo o cajita mayor, haciendo referencia para agregar o quitar o que la multiplicación es la suma iterada de esos elementos, a la inversa con la división.

Como hacer una caja mackinder. Observa este modelo



Materiales:

- 10 cajas chicas de fósforo o cajitas pequeñas iguales.
- 1 caja grande de fósforo o cajita grande
- 1 tapa de cartón de block de dibujo (piedra), cartón corrugado (de caja de embalaje) o una lámina de madera terciada.
- Pegamento (cola fría, silicona líquida o de pistola)
- Fichas de cartón, porotos, garbanzos, pepas de zapallo secas, canicas, botones u otro recurso similar que cumpla la función.

Procedimiento:

- Se coloca la caja grande de fósforo en el medio de la base de cartón o madera.
- Se ubican las cajas pequeñas de fósforo según se muestra la figura

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN:

Responde en tu cuaderno de tecnología.

¿Qué aprendiste en esta clase?

¿Para qué te sirve este objeto que elaboraste?

¿Qué fue lo más difícil?

¿Cómo te sientes hoy?

