



Semana N°19 del 03 al 07 de agosto.
Evaluación formativa N°2 - 5° Básicos 2020
Elaboración de objetos.



Nombres:	Apellidos:	Fecha:
--------------------------	----------------------------	------------------------

Tiempo considerado: 45 minutos.

Objetivo de aprendizaje: Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de:

- > técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, perforar, mezclar, lijar, serrar y pintar, entre otras
- > materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros.

Habilidad: Diseñar, crear,

Evolución de la tecnología: se refiere a la creación de nuevos objetos, como a la vez en ir mejorando los que ya existen, con el fin de satisfacer y mejorar nuestras necesidades a través de variados métodos y estrategias.



¿Cuándo aprenden los niños a atarse los cordones?

Los niños siguen diferentes líneas de desarrollo, por lo que todos no están preparados a la misma edad para **aprender a atarse los cordones**. La mayoría adquieren las destrezas necesarias entre los 4 y 5 años.

Antes de comenzar la actividad realiza un recorrido por tu casa, busca los siguientes materiales de: ✓ Un trozo de cartón de cualquier tipo, tijeras, pegamento, lana o un cordón de zapatos, lápiz grafito, lápices de colores o tempera.

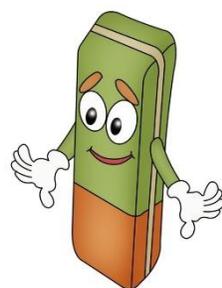
Actividad.

1. Según los materiales solicitados deberás crear un simulador para atar los cordones de los zapatos. Puedes observar estos ejemplos para ayudar a orientar tus ideas creativas.



2. Los procedimientos de creación del simulador, dependerá principalmente del modelo creativo que realices.

4. El simulador debe ser decorado con los materiales que tú estimes convenientes y tengas en casa, los que fueron solicitados anteriormente son una orientación para tu creación.



	Indicador de Evaluación	Puntaje
1	El simulador tiene forma de zapato o zapatilla con los agujeros y cordón.	4 pts
2	El simulador está elaborado con material de desecho.	3 pts
3	El simulador está decorado, según objeto real (zapato o zapatilla).	1 pts
4	El simulador cumple con el objetivo.	1 pts
5	Se aprecia un trabajo limpio.	1pts
	Puntaje Total	10



Enviar la fotografía de tu trabajo terminada al WhatsApp:
EDUCACIÓN ARTÍSTICA: +569 79990539, Prof. Eugenio Jerez P

