



PROYECTO TECNOLÓGICO EDUCACION TECNOLOGICA

Guía 12/unidad 2
CURSO 1° Medio
Profesora: Tamara Cifuentes E.

Nombre: _____ Curso: _____ Fecha: _____

OA5: analizan las formas en que los productos tecnológicos y los entornos evolucionan, caracterizando los diversos factores que influyen en ese cambio.

¿PARA QUÉ HACER UN PROYECTO TECNOLÓGICO?

Durante el desarrollo del proceso de su proyecto tecnológico se enfrentará a situaciones donde deberá responder con ideas creativas, exponerlas y argumentarlas de forma razonada y lógica, debatirlas con el resto de sus compañeros y compañeras y aceptar de ellos y ellas críticas constructivas.

Sirve para desarrollar actividades con la finalidad de enseñar a los niños (y adultos) un tema específico y darles las habilidades necesarias para estudiar. Por tanto es una forma de educación que consiste en aprender jugando.

El juego educativo ayuda al crecimiento del cerebro condicionando el desarrollo del individuo y ampliando la capacidad de atención y memoria.

LOS ADULTOS NO JUGAMOS

¿Será por eso que somos tan solemnes... y a veces agresivos?

Los juegos didácticos ayudan a frenar el olvido: ALZHEIMER

ALGUNOS EJEMPLOS:

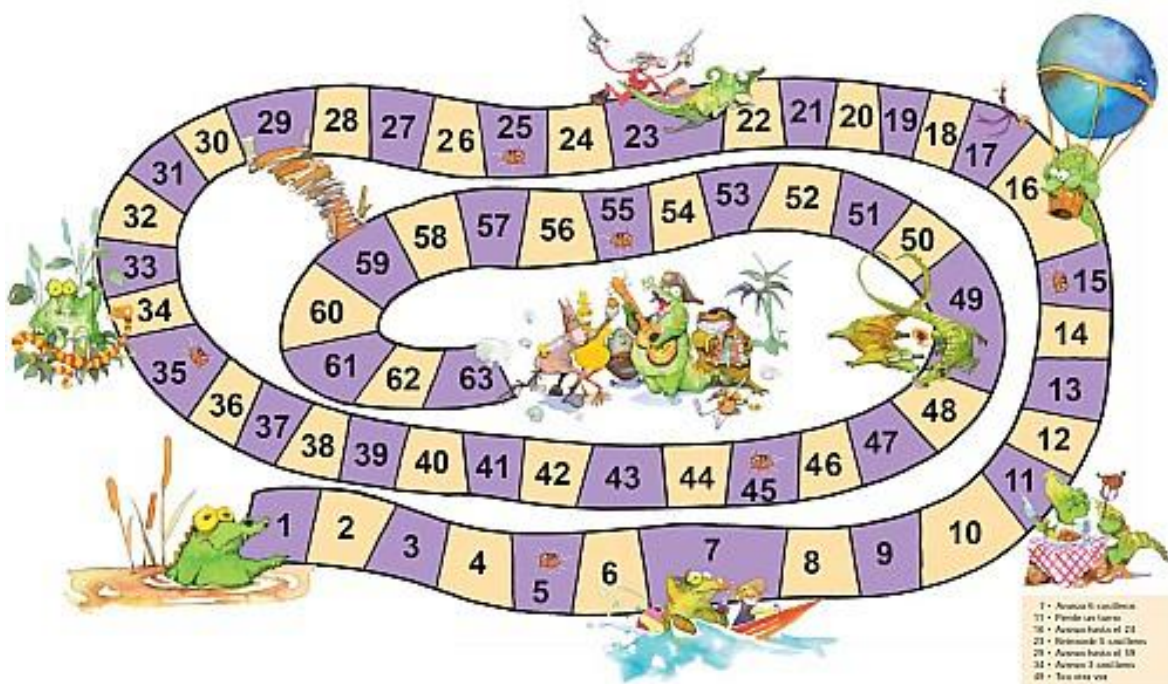
Sopa de letras

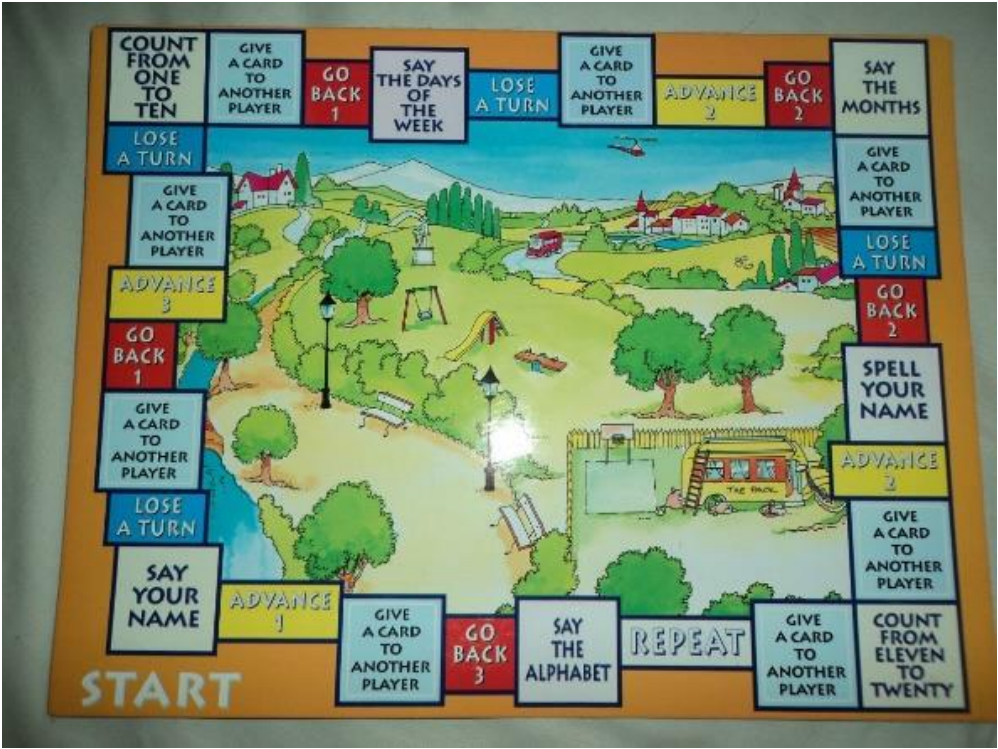
Rompecabezas de animales con preguntas

Escaleras o serpientes

Laberintos

entre otros...





ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO: realizar un juego didáctico educativo, con imágenes pintadas o recortadas. Realización de un instructivo para jugar correctamente. Debe tener una marca (logotipo) diseñado sobre el juego.

Tema: biodiversidad flora y fauna de chile

Realizar un informe en el cuaderno respondiendo las siguientes preguntas, (desarrollarlo durante la clase):

- Quién es el responsable de elaborar el juego.
- ¿Qué se realizará?
- Colocar un nombre creativo a su juego. Nombre y marca.
- Diseñar un logotipo para presentar su juego.
- ¿Por qué se realizará el proyecto?
- Cuáles serán las actividades que realizarán en la confección del juego didáctico.
- Diseñar el juego didáctico. Dibujar las piezas y la forma
- Anotar las instrucciones del juego claramente.
- Con qué materiales se hará el juego, especificar.

PAUTA DE EVALUACIÓN
1° Medio Educación Tecnológica

ESCALA:

- 1.- Insuficiente: el nivel de logro alcanzado no llega a un nivel de aprobación.
- 2.- Satisfactorio: no logra completar todos los aspectos que pide la profesora.
- 3.- Bueno: se nota preocupación por la realización del trabajo.
- 4.- Muy Bueno: el trabajo final es sobresaliente.

	Niveles de logro			
Criterios e indicadores de Evaluación	1	2	3	4
Realiza juego didáctico con el tema especificado				
Técnica utilizada correctamente				

Cortes y pegados				
Realiza instructivo del juego				
Se observa dedicación en el trabajo realizado.				
Diseña el logotipo sobre el juego.				
1 fotografía (nítida)				
Limpieza y orden del trabajo.				
Entrega a tiempo				
Puntaje total (36)	Puntaje:		NOTA:	

La actividad terminada deberá enviarla a la profesora por medio de una fotografía (nítida), al correo de la profesora de la asignatura:

Tamara Cifuentes Espinoza: tcifuentes@soceduc.cl