

Retroalimentación General

Módulo 1 - Tecnología

2° básico "A" y "B"

Logrado



Medianamente logrado



Por lograr



Objetivos de Aprendizaje Priorizado:

Tecnología: Elaborar un objeto tecnológico para responder a desafíos, experimentando con técnicas, herramientas y materiales; Explorar y usar una variedad de software educativos para lograr aprendizajes significativos, demostrando un uso seguro y responsable de internet TIC; **Orientación:** Practicar hábitos y actitudes que favorezcan el proceso de aprendizaje, como: cuidar los útiles escolares y mantener el orden.

Profesoras:



Prof. María Isabel Gallegos Sazo
(mariaisabelgallegoss11@gmail.com)

Prof. Ninoska Rocha Villalobos
(ninoska.rocha@cmanantial.cl)



Recuerden que deben observar la cápsula educativa, pues **ayudan a contextualizar el módulo a desarrollar y motiva el aprendizaje**. Si tiene dificultades para visualizarlos, comuníquese directamente con la profesora a través de su WhatsApp o correo electrónico.

CUADRO ORIENTADOR: con estos cuadros al inicio y final de cada actividad se espera que los y las estudiantes **logren practicar hábitos y actitudes que favorezcan el proceso de aprendizaje**, comprendiendo la importancia de ordenar, trabajar en un espacio limpio y cuidar sus materiales de estudio.

Escritura del nombre y apellido: Es importante que el o la estudiante escriba su nombre y apellido, de forma clara y con un tamaño adecuado, pues forma parte de su identidad. Recuerden incorporar poco a poco letras mayúsculas y minúsculas.



Ítem 1: Elaborar un objeto tecnológico utilizando material reciclado.

Los y las estudiantes han logrado construir un objeto tecnológico que da respuesta a un problema (cómo resolver adiciones y sustracciones identificando unidades y decenas) utilizando materiales disponibles en sus casas.

Con este tipo de actividades se espera que el o la estudiante comprenda la importancia del reciclaje, pensando en cuidar el medioambiente y nuestro espacio familiar, y que logre seguir las instrucciones dadas para obtener un producto deseado.

1. Elaborar un Abaco utilizando material desechable.

12 pts. (Según rúbrica)

Materiales:

- Trozo de cartón 20 x 12 cm.
- 1 hoja de papel blanco.
- Mostacillas azul, rojo, verde (10 de cada una) o papel lustre y colafría.
- Lana.
- Tijeras.
- Scotch ancho transparente.
- Lápices de colores.

Instrucciones:

- 1 - Forrar trozo de cartón con hoja de papel blanca.
- 2 - Trazar una línea en la mitad del cartón.
- 3 - Marcar 3 agujeros en la parte de superior del cartón con una distancia de cm. entre cada uno.
- 4 - Repetir paso anterior en la parte inferior del cartón dejando 2 cm. de borde.
- 5 - Escribir en el borde inferior del cartón "C" "D" "U" como muestra la imagen.
- 6 - Plastificar el cartón utilizando scotch ancho transparente.
- 7 - Con ayuda de un adulto hacer los 6 agujeros antes marcados utilizando un lápiz con punta.
- 8 - Pasar 3 trozos de lana por los agujeros de la parte superior del cartón (un trozo por cada agujero) anudando el extremo detrás del cartón.
- 9 - Pasar 10 mostacillas* en cada trozo de lana: "C" de color verde, "D" de color rojo, "U" de color azul.
- 10 - Pasar el otro extremo de cada trozo de lana por los agujeros de la parte inferior del cartón anudando el extremo detrás del cartón.



Ítem 2: Resolver adiciones y sustracciones utilizando un abaco.

Los y las estudiantes han logrado identificar unidades y decenas al resolver adiciones y sustracciones de dos dígitos, sin considerar reserva, utilizando el objeto tecnológico construido.

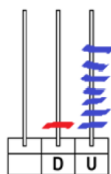
Con este tipo de actividades se espera que el o la estudiante visualice las matemáticas desde lo concreto, pasando por lo pictórico, hasta llegar a los simbólico, es decir resolver adiciones y sustracciones utilizando un ábaco, luego dibujan el resultado obtenido, para finalizar escribiendo el resultado numérico.

2. Resuelve las siguientes adiciones y sustracciones utilizando el Abaco creado en la actividad anterior y pinta la respuesta como aparece en el ejemplo.

Aplicación / 6 pts.

Ejemplo:

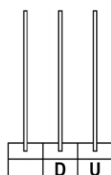
$$15 + 2 = 17$$



$$18 - 3 = \underline{\quad}$$



$$31 + 8 = \underline{\quad}$$



$$13 - 3 = \underline{\quad}$$



AUTOEVALUACIÓN: ésta es una parte muy importante a desarrollar, donde el o la estudiante debe evaluar lo que ha aprendido y cómo se ha comportado durante el desarrollo de las actividades. Tiene por objetivo reflexionar y tomar conciencia acerca de sus propios aprendizajes y de los factores que en ellos intervienen.

RECREO o PAUSA ACTIVA: son una instancia que le recuerda al estudiante que debe descansar, pues el módulo está diseñado para ser trabajado durante cuatro semanas y los juegos que se proponen responden al objetivo transversal de tecnología, donde los estudiantes deben familiarizarse con software educativos.

RETROALIMENTACIÓN GENERAL:

Fortalezas	Debilidades
<p>Las y los estudiantes de 2° básico han logrado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar un objeto tecnológico utilizando material desechable. - Seguir paso a paso las instrucciones descritas por la profesora. - Probar el objeto tecnológico construido, comprendiendo su función. - Resolver correctamente adiciones y sustracciones utilizando el objeto tecnológico creado. - Practicar hábitos y actitudes que favorezcan su propio proceso de aprendizaje. 	<p>Las y los estudiantes de 2° básico deben mejorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Algunos errores que se invitan a corregir de forma individual.

¡Felicidades!

Han realizado un excelente trabajo ¡sigan así!

Lograron los objetivos planteados en este módulo.

