



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS
Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE
“TECNOLOGIA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 11 08 al 12 de junio 2020.	CURSO: Octavo Año Básico.
OA2: Identificar oportunidades o necesidad personales grupales o locales que impliquen la creación de un producto tecnológico reflexionando acerca de sus posibles aportes.	Unidad 1		Habilidades a desarrollar:
	Planteamiento del problemas e identificación de necesidades.		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none"> Identificar las partes de un proyecto tecnológico. 			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Seleccionan diferentes alternativas de solución a necesidades considerando la armonía con el medio natural-social. Examinan el criterio medioambiental, necesidades grupales que impliquen la creación de un producto tecnológico. Examinan, desde el punto de vista social, oportunidades locales que impliquen la creación de un producto tecnológico. 			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none"> Lee y escribe en tu cuaderno la información que aparece en tu guía. Etapas de un proyecto tecnológico, Análisis de investigación, proceso de la tecnología. Observa el video 			
Sitio web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=MYEihiZDLZM			
Docente: Edgardo Martínez Hidalgo.	Correo: edgardo.martinez@colegio-pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 10:30 a 11:30 horas.	

Estimados alumnos deseándoles una semana exitosa, quiero señalar que en esta guía podrán Retroalimentar trabajar las fases del proceso tecnológico, es importante realizar con entusiasmo y perseverancia vuestro aprendizaje.

Recordemos que la tecnología involucra procesos y cuando desarrollamos un proyecto es necesario reconocer una serie de fases como son: Detección de un problema, búsqueda de información, búsqueda de soluciones, diseño de solución, planificación del trabajo, comprobación y resulta

ETAPAS DE UN PROYECTO TECNOLÓGICO



ETAPA 1

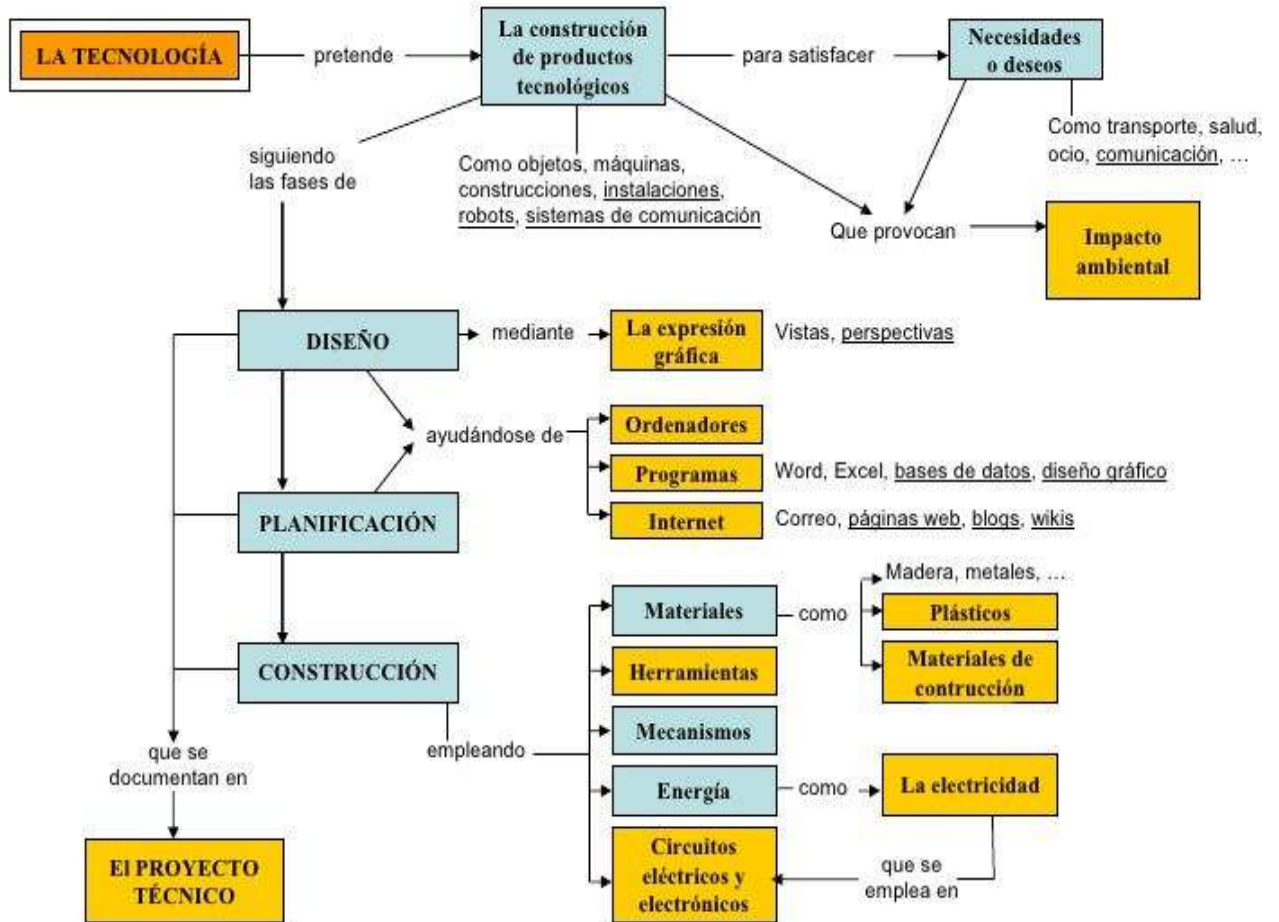
- **Análisis e Investigación:**

- Es la identificación de una demanda, uno de los métodos para identificarlas es la información que podamos lograr sobre el tema. La búsqueda de antecedentes del problema nos permite saber cómo otras personas han podido responder a situaciones similares.



EL PROCESO DE LA TECNOLOGÍA

3º ESO



3. EJEMPLO DE APLICACIÓN A continuación, se muestra un ejemplo de aplicación del proceso de trabajo en tecnología en un aula-taller. En primer lugar, se detectará un problema o necesidad, a lo que le seguirá la puesta en marcha de la imaginación para buscar ideas que encuentren la solución a dicho problema; tras esto, se explicará el proceso de diseño y construcción de la idea seleccionada. Finalmente, se detallará el proceso de verificación del funcionamiento y la presentación del objeto construido. Fase de identificación del problema. Se plantea la necesidad de transportar una mercancía entre dos núcleos de población que están separados por una determinada distancia. Fase de propuesta y estudio de ideas. Para dar solución al problema, se plantean las siguientes ideas: - Realizar el recorrido con la fuerza humana empleando una carretilla. - Hacer el transporte de mercancía usando un vehículo impulsado por la fuerza animal. Esto conlleva la construcción de un remolque. - Emplear para el transporte un vehículo motorizado. Esto implica dos opciones fundamentalmente: la construcción de un camión o bien un tren de mercancías.

Actividad

- 1.- Señala las etapas de un proyecto tecnológico
- 2.- Define cada uno de los conceptos que aparecen en tu mapa conceptual.

Piensa como podrías elaborar un portalápiz con materiales reciclados y siguiendo cada una de las fases.

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN PARA REALIZAR DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD.

- 1.- ¿Cómo realizaron el trabajo? Fundamente su respuesta
- 2.- ¿Qué actividad me resultó difícil de realizar? Fundamente su respuesta
- 3.- ¿Cómo me sentí desarrollando las actividades? Fundamenta