GUÍA DE APRENDIZAJE "TECNOLOGÍA"

NOMBRE:		FECHA: Semana 13	CURSO: Sexto Año
		22 al 26 de junio 2020.	Básico.
OA6: Crear diseños de objetos y sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos determinados y tópicos de otras asignaturas Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC.	Unidad 2 Crear diseños innovadores de objetos tecnológicos	Habilidades a desarrollar:	Comunicar, Crear, retroalimentar

Objetivo de clase:

• Comprender la importancia de los objetos tecnológicos

Indicadores de Evaluación:

- Comparan las ventajas y desventajas que podrían presentar los productos tecnológicos existentes al ser intervenidos
- Proponen innovaciones que se podrían aplicar a diversos objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas.
- Dibujan objetos tecnológicos que den respuesta a un problema, por medio de las vistas principales del objeto, aplicando escalas

Instrucciones de la Actividad:

- Lee y escribe en tu cuaderno la información que aparece en tu guía.
- Luego responde el cuestionario

Sitio web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=FDA6b-nveiA

Docente: Edgardo Martínez	Correo: edgardo.martinez@colegio-	Horario de Consultas: 10:30 a 11:30
Hidalgo.	pablogarrido.cl	horas

Estimados alumnos en esta clase trabajaremos conceptos como los objetos tecnológicos. Recordemos que son aquellos que los hombres, con su habilidad, ha creado. Además, pueden ser simples, como una cuchara, o complejos, como un auto. El hombre crea objetos tecnológicos para que las personas puedan hacer todo de una manera más fácil, y así mejorar la calidad de vida de todos.

Un <u>producto</u> es un objeto que surge después de un **proceso de fabricación**. Los productos, por lo general, son creados para su comercialización en el <u>mercado</u>: deben, por lo tanto, satisfacer alguna necesidad de las personas, que acudirán a la oferta mercantil a buscarlos.

Tecnológico, por su parte, es lo que está vinculado con la <u>tecnología</u>. Esta noción se asocia con las habilidades y los conocimientos que posibilitan la fabricación de objetos y la transformación de la naturaleza. En un sentido amplio, la tecnología es la aplicación de los saberes que produce la ciencia.



Estas <u>ideas</u> nos permiten acercarnos al concepto de **producto tecnológico**, aunque no aclaran demasiado el panorama. Si nos atenemos a lo dicho, un producto tecnológico puede ser casi cualquier producto, ya que su producción seguramente requiere de la aplicación de ciertos saberes científicos.

En el lenguaje cotidiano, sin embargo, se asocia la tecnología a la <u>informática</u>. Los productos tecnológicos, en este sentido, son dispositivos que permiten **procesar información** o que incluyen **componentes informáticos** en su estructura.

Una computadora de escritorio, un <u>teléfono</u> móvil, una tablet, un televisor con pantalla de **LCD**, un reloj con GPS y una cámara de fotos digital son algunos ejemplos de productos tecnológicos. En todos los casos, se puede advertir la inclusión de componentes informáticos que se convierten en su esencia.

En la actualidad, el hecho de que hayamos convertido a la tecnología en parte fundamental de nuestra vida, tanto para comunicarnos como para informarnos o para realizar tareas de diversa índole, ha traído consigo que sean numerosos los productos tecnológicos que aparecen a diario en el mercado. Se trata de artículos que llegan dispuestos a satisfacer necesidades que tenemos.

Actividad 1:

- 1.- ¿Qué es la Tecnología?
- 2.- Define:
- a.- Producto
- b.- mercado
- c.- ciencia
- d.- ideas
- e.- Informática
- 3.- Haz un listado de al menos 10 objetos que utilices en tu hogar y escuela
- 4.- Busca 4 recorte de objetos tecnológicos y señal su importancia para el ser humano.

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN PARA REALIZAR DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD.

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

