GUÍA DE APRENDIZAJE "TECNOLOGÍA"

NOMBRE:		FECHA: Semana 24	CURSO: Quinto Año
		21 al 25 de Septiembre	Básico.
	2020.		
OA 1: Crear diseño de objetos o sistemas	Unidad 2	Habilidades	Reconocer,
tecnológicos para resolver problemas o	Análisis crítico		comprender, aplicar,
aprovechar oportunidades: desde ámbitos	de objetos		diseñar.
tecnológicos y tópicos de otras	tecnológicos.		
asignaturas.	Propuesta		
Representando sus ideas a través de	gráfica de sus		
dibujos a mano alzada, dibujo técnico o	transformaciones		
usando TIC, analizando o modificando	en cuanto a su		
productos.	función,		
	aplicación y		
	diseño.		

Objetivo de clase:

Proponer cambios a diseños de objetos existentes

Indicadores de Evaluación:

- Identifican mejoras en objetos tecnológicos que podrían solucionar problemas o aprovechar oportunidades existentes en su entorno.
- Proponen cambios a objetos existentes mediante bocetos.
- Seleccionan propuesta de solución que permitan el trabajo en forma más eficiente.
- Diseñan mejoras para productos existentes a mano alzada o usando TIC.

Instrucciones de la Actividad:

- Lee y responde cada una de las preguntas que aparecen en tu guía
- Te puedes apoyar con la clase online que aprendiste con tu profesor
- Analiza, recorta y pega en tu cuaderno la información entregada
- Envía las respuestas finales a tu profesor a través del correo electrónico

Sitio recomendado: https://www.v	youtube.com/watch?v=q	uCuVZd4sFY
----------------------------------	-----------------------	------------

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

Instrucciones:

Estimados alumnos a través de la guía deberán leer, analizar y responder algunas preguntas para complementar su proceso de aprendizaje.

DISEÑO TECNOLÓGICO

1. ¿Qué es el diseño?

Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos y también se toma como un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo.

2. ¿Qué es tecnológico?

Es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

3. ¿Qué es diseño tecnológico?

Es el planteamiento y resolución de problemas supone igualmente desarrollo lógico de un conjunto de fases, de acciones cuya ejecución facilitará la resolución del problema.

4. ¿Qué es un proceso tecnológico?

Es el camino que seguimos a través de una serie de tareas ordenadas para obtener las herramientas, objetos o tecnologías que necesitamos para solucionar problemas, necesidades o situaciones.

5. ¿Qué es un proyecto tecnológico?

Es un plan cuya finalidad es propiciar el desarrollo o la modificación de un producto, un servicio o un proceso, con el objetivo de que su efecto sea una mejora en la calidad de vida.

6. ¿Qué es un producto tecnológico?

El producto tecnológico, que es el resultado del proceso, tiene como función satisfacer una necesidad, demanda o servicio.

Actividad:

Problema 1: Se necesitan medios de transporte que permitan trasladar a muchas personas, de forma segura y rápida. ¿Cómo elaborar un vehículo de transporte público con envases de cartón y otros materiales reciclados?

Instrucciones para su concreción:

Dibujan sus propuestas: en un cuaderno de croquis o bloc con lápiz grafito y una goma, intentan representar de manera coherente los objetos elegidos, trazan o dibujan adecuadamente, especialmente las líneas rectas y curvas de manera clara, limpia y completa, la representación de la solución acordada.

Corrigen sus propuestas de acuerdo a sugerencias recibidas.

Luego construir su vehiculo con materiales reciclados, como los que aparecen en la imagen



Ticket de salida

1.- ¿Qué es el diseño tecnológico?

2.- Comenta si te gustó el proyecto