



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS
Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE
“TECNOLOGIA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 25 28 sept. al 02 de octubre 2020.	CURSO: Séptimo Año Básico.
OA 2 Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.	Unidad 3	Habilidades a desarrollar:	Plantear, identificar
	Establecimiento del Diseño solución		
Objetivo de clase: Diseñar soluciones aplicando el rediseño como principal estrategia.			
Indicadores de Evaluación: - Representan gráficamente, en soportes impresos o digitales, la solución que se quiere implementar para la necesidad identificada. - Discuten la viabilidad del diseño en relación con el uso eficiente de los recursos materiales.			
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 web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=PtBwUUZxX6M			
Docente: Guillermo Contreras Moreno.	Correo: guillermo.contreras@colegio-pablogarrido.cl		Horario de Consultas: 10:30 a 11:30 horas. -

Intrucciones: Lee, analiza y responde las preguntas de tus guías

Consumo y medioambiente Desde los inicios de la Revolución Industrial, en la segunda mitad del siglo XVIII, han surgido nuevas formas de mirar los objetos y relacionarse con ellos. Esta época marca un punto en la historia que modifica e influye la vida cotidiana. En la actualidad nos encontramos frente a una sociedad con un alto nivel de consumo que no responde a satisfacer las necesidades esenciales, sino que promueve el recambio de bienes y servicios como signo de estatus y prestigio social. Este alto consumo implica, por una parte, la explotación de recursos naturales, el uso de energías convencionales contaminantes y un desarrollo insostenible de la naturaleza, y por otra, al anteponer las necesidades personales a las globales, aumenta la adquisición de productos de rápida o innecesaria obsolescencia. En consecuencia, el carácter desechable de los objetos conlleva una sobreacumulación de basura en las ciudades. En Chile, el Ministerio de Medio Ambiente entrega cifras de 17 millones de toneladas de basura al año, de las cuales 6,5 millones de toneladas corresponden a residuos domiciliarios y 10,4 millones de toneladas a residuos industriales, sin considerar los mineros. De las cifras anteriores se recicla solo un 10% de la basura. Por otra parte, según un informe de la CONAMA, actualmente existen 251 vertederos en el país, pero solo 77 tienen autorización, lo que origina vertederos clandestinos y genera problemas de salud: de acuerdo a estudios internacionales, existen 22 enfermedades asociadas a vertederos o basurales, entre ellas el dengue, la encefalitis, la fiebre tifoidea e incluso el cólera. Todo lo anterior indica que debemos poner en práctica mecanismos que nos permitan alcanzar un consumo razonable, reciclar o clasificar la basura y recuperar los materiales.

Después de la lectura, responde las siguientes preguntas:

¿Qué objetos tecnológicos desechados se pueden rediseñar para su adaptabilidad, reparación o mejora?

--

¿Qué puedes rediseñar para solucionar este problema?

Selecciona un objeto tecnológico que podría ser rediseñado para su reutilización. Posteriormente, responde las preguntas que siguen:

¿A qué necesidad da respuesta el rediseño?

¿Qué elementos se consideraron para hacerlo sustentable?

¿Cuál es la viabilidad del rediseño propuesto?

Ticket de Salida
Completa el siguiente esquema utilizando la información de la clase.

OBJETO	PREGUNTAS	RESPUESTAS
Imagen o dibujo del objeto	¿Cuánto se usa?	
	¿Quiénes lo usan?	
	¿Requiere mantenimiento? ¿En qué consiste el mantenimiento?	
	El diseño del objeto, ¿facilita su mantenimiento?	