



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS  
*Formando líderes sin distinción*

GUÍA DE APRENDIZAJE  
“TECNOLOGÍA”

		FECHA: Semana 31 09 al 13 de noviembre 2020.	CURSO: Sexto Año Básico.
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; innovando con productos.	Unidad 4	Habilidades a desarrollar:	Comunicar, retroalimentar  Crear,
	El proceso de creación de un objeto tecnológico		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comparan las ventajas y desventajas que podrían presentar los productos tecnológicos existentes al ser intervenidos</li></ul>			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comparan las ventajas y desventajas que podrían presentar los productos tecnológicos existentes al ser intervenidos.</li><li>• Proponen innovaciones que se podrían aplicar a diversos objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas.</li><li>• Dibujan objetos tecnológicos que den respuesta a un problema, por medio de las vistas principales del objeto, aplicando escalas.</li><li>• Dibujan ideas o soluciones tecnológicas por medio de perspectivas (caballera, isométrica)..</li></ul>			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none"><li>• Lee y responde cada una de las preguntas que aparecen en tu guía</li><li>• Analiza, recorta y pega en tu cuaderno la información entregada</li><li>• Envía las respuestas finales a tu profesor a través del correo electrónico</li><li>• Desarrolla el ticket de salida que debes enviar a tu profesor.</li></ul>			
Sitio recomendado: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EvzZDuyehIA">https://www.youtube.com/watch?v=EvzZDuyehIA</a>			
Docente: Edgardo Martínez Hidalgo.	Correo: edgardo.martínez@colegio-pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 10:30 a 11:30 horas. -	

Instrucciones:

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

**ACTIVIDAD:**

**Leer el siguiente fragmento**

“En nuestra vida cotidiana, el plástico es uno de los materiales que más utilizamos sin que seamos conscientes plenamente de las consecuencias ambientales que puede ocasionar. El ritmo frenético de nuestra forma de vida y el abandono de buenas costumbres que nos comprometan socialmente tienen sus repercusiones directas en la generación de basuras: por ejemplo, el aumento del consumo de comida en establecimientos de fast food o el consumo creciente de alimentos precocinados que utilizan envases desechables son algunas de las prácticas que aumentan la generación de residuos de plástico.”

Fragmento Tiempo de Actuar, recursos didácticos para convivir y perdurar.

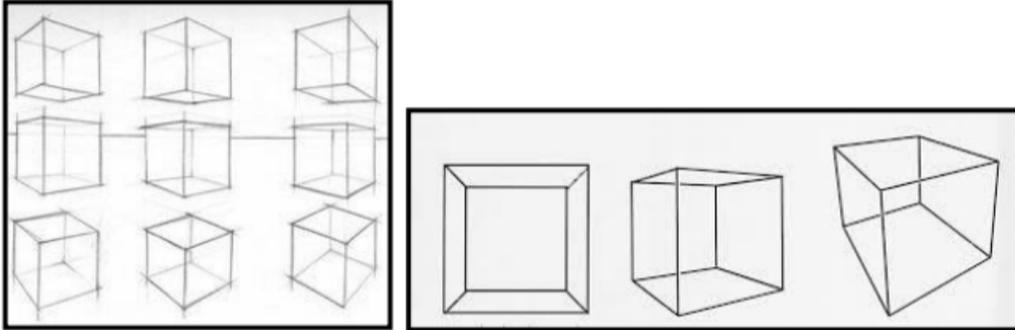
<https://tiempodeactuar.es/blog/reciclaje-y-reutilizacion-de-botellas-de-plastico/>

**¡Hora de actuar!**

Mas de una vez hemos visto estas botellas plásticas en nuestro hogar, pero NO siempre las reutilizamos para crear elementos nuevos y dar nuevas utilidades a estos.

En esta actividad les invito a innovar con estas botellas o envases de plástico.

- Observar en su hogar cuantas botellas o envases de plástico puede juntar en 5 días.
- Juntar la mayor cantidad de envases de plástico y botellas que puedas (deben ser desechos o basura, botellas sin uso, sin contenidos en su interior)
- Pensar en que nuevo objeto puedo crear con estos residuos para dar un nuevo uso. Puedes pensar en el objeto que sea MENOS un basurero, macetero o lapicero ya que son ideas muy frecuentes.
- Cuando tengas pensado que puedes crear, debe realizar el diseño de este nuevo objeto.



- El objeto debe ser útil para usted y su entorno familiar.
- Adjuntar fotografías del diseño y sus 3 planos diferentes.
- El diseño debe estar coloreado, tal cual usted se lo imagine.

**Responder a las siguientes preguntas:**

1.- ¿El diseño presentado resuelven algún problema?

R:

2.- ¿Qué elementos permiten confirmar que su nuevo objeto resuelve un problema?

R:

3.- ¿Cuáles son los nuevos aspectos del diseño que serían atractivos para que las personas no desechen el envase?

R:

Finalmente, completar el siguiente cuadro para contrastar el diseño final propuesto:

Botella de Plástico	Ventajas		Desventajas	
	Funcionalidad del objeto	Elementos visuales	Funcionalidad del objeto	Elementos visuales
Envase Existente (sin innovaciones)				
Envase con Innovaciones				

**Ticket de salida**

1.- ¿Es importante el Diseño en la Tecnología?

2.- ¿Qué entiendes por comparación de ventajas y desventajas?