

Formato de Guía de Trabajo N°11

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva		
Curso:	5°		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
11	Tecnología	(OA1) Establecer diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas o analizando y modificando productos.	Identificar y distinguir el origen de las necesidades y soluciones tecnológicas.

CUADRO DE INSTRUCCIONES

Para desarrollar el siguiente ticket en el formulario online, deberás:

1. Seleccionar tu curso
2. Seleccionar tu nombre
3. Leer con mucha atención cada afirmación y seleccionar la alternativa que consideres correcta.
4. Relacionar con conceptos adquiridos en tarea N°10 “Necesidades y Soluciones Tecnológicas”
5. Responder las preguntas de selección múltiple de tu Ticket de Salida

GUIÓN METODOLÓGICO

Para responder tu ticket de salida. Debes ingresar al siguiente link:

- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdiOZBgOWTSouzfzggBY6PGuM1WkxYJZ5090Fw8KC_P3oSlaA/viewform?usp=sf_link
1. En esta actividad, debes leer con mucha atención cada afirmación y marcar la alternativa que consideres correcta.
 2. Cuando hayas terminado de responder, presiona el botón “ENVIAR” y las respuestas llegarán automáticamente a tu profesora.
 3. En caso de no tener acceso a internet, para responder tu ticket de salida, puedes ir al colegio y retirar la versión impresa.
 4. Para este trabajo contarás con un plazo de una semana. Luego tu apoderado deberá acercarse al colegio a dejar tu ticket de salida para que tu profesora pueda entregarte la retroalimentación respecto al trabajo realizado.
 5. Una vez que hayas terminado tu actividad, saca una fotografía a tu tarea con tu nombre y curso, envíala por correo electrónico a tu profesora: paula.quezada@colegio-eduardodegeyter.cl

CONCEPTOS CLAVES:

NECESIDADES TECNOLOGICAS: Son las necesidades imprescindibles que el ser humano necesita cubrir para poder sobrevivir. Se trata de la alimentación, vestuario, vivienda, salud, educación, ocio y entretenimiento.