

## Guía de trabajo N°8

<b>Nombre docente:</b>	Paula Quezada Oliva	
<b>Curso:</b>	6° Año Básico	
<b>Guía número</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>
8	Tecnología	(OA1) Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: › desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas › representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC › analizando y modificando productos.

### CUADRO DE INSTRUCCIONES

- Lea atentamente las instrucciones y desarrolle la actividad según se le indica.
- Esta actividad la puedes desarrollar en TU CUADERNO, no es necesario que imprimas el documento.
- En caso de imprimirla, pega esta guía en tu cuaderno de tecnología para que cuando volvamos la pueda revisar. Si no, escribe en tu cuaderno el objetivo, la fecha y los conceptos claves de esta tarea.
- 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-educardodegeyter.cl](mailto:paula.quezada@colegio-educardodegeyter.cl)

### GUIÓN METODOLÓGICO

1. En esta actividad los estudiantes:

- Identifican mejoras en objetos tecnológicos que podrían solucionar problemas o aprovechar oportunidades existentes en su entorno.

2. **CONCEPTOS CLAVES:**

**NECESIDAD TECNOLÓGICA:** Es una carencia o una falta tecnológica que implica el desarrollo de un artefacto tecnológico que pueda suplirla. Cuando hablamos de necesidad tecnológica nos referimos a que hay una situación particular que necesita el apoyo tecnológico y no lo tiene, y por lo tanto afecta a las personas que lo necesitan.

**SOLUCION TECNOLÓGICA:** representa un proceso a través del cual, luego de analizar con una mirada crítica al objeto, se identifica un problema frente al cual se crea una respuesta. Esta respuesta obtenida, se constituye en una solución a un problema tecnológico.

3.