

Formato de Guía de Trabajo N°11

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva		
Curso:	6°		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
11	Tecnología	(OA1) Establecer diseños de objetos y sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos determinados y tópicos de otras asignaturas, innovando con productos.	Identificar y distinguir soluciones tecnológicas de: adaptación, reparación y mejora.

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 pregunta y seleccionar la alternativa que consideres correcta.
4. Relacionar con conceptos adquiridos en tarea N°10 "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/1FAIpQLSfk0VXqjKEaPWKZOaGyO8n5E83eHxDvrK30Zo6Yp0I_gH_pPQ/viewform?usp=sf_link
1. En esta actividad, debes leer con mucha atención cada pregunta 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, toma una fotografía a tu tarea con tu nombre y curso, envíala por correo electrónico a tu profesora: paula.quezada@colegio-educododegeyter.cl

CONCEPTOS CLAVES:

- **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.
1. Solución de **ADAPTACIÓN:** solución tecnológica que se lleva a cabo a partir de la adaptación de uno o varios elementos de un producto tecnológico. Por ejemplo, acortar las patas de un mueble para modificar su tamaño.
 2. Solución de **MEJORA:** solución tecnológica que se lleva a cabo a partir del mejoramiento de uno o varios elementos de un producto tecnológico. Por ejemplo, retapizar un mueble.
 3. Solución de **REPARACIÓN:** solución tecnológica que se lleva a cabo a partir de la reparación de una o varias partes de un producto tecnológico. Por ejemplo, reparar la pata quebrada de una silla.