

Guía de trabajo N°12

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva	
Curso:	6° Año Básico	
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado
12	Tecnología	(OA1) 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.

CUADRO DE INSTRUCCIONES

- Lea atentamente las instrucciones y desarrolle la actividad según se le indica.
- Recordar que son las soluciones tecnológicas.
- Proponer tres cambios a objetos dados por medio del dibujo: un cambio de adaptación, de mejora y de reparación.
- 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

GUIÓN METODOLÓGICO

1. En esta actividad los estudiantes:

- Recordar que son las soluciones tecnológicas.
- Proponer tres cambios a objetos dados por medio del dibujo: un cambio de adaptación, de mejora y de reparación.

2. **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.

Las podemos clasificar en:

- **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.
- **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.
- **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.

3.