

Formato de Guía de Trabajo N°14

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva		
Curso:	6°		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
14	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°12 "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://forms.gle/35iUkErDuwAB9dCq5>
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. Para este trabajo contarás con un plazo de una semana, para que pueda entregarte la retroalimentación respecto al trabajo realizado.
 4. En caso de no contar con internet, puedes enviar una fotografía de tu tarea con tu nombre y curso, envíala por correo electrónico a tu profesora: paula.quezada@colegio-educardodegeyter.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.