



## Guía N°18

Semana del 31 de Agosto al 04 de Septiembre

<b>Nombre docente:</b>	Claudia Marchant – Eduardo Pinto Arredondo	
<b>Curso:</b>	7° Año Básico	
<b>Guía número</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>
18	Tecnología	• Relacionar objetos tecnológicos, con los conceptos de factores medioambientales, sociales, ergonómicos y estéticos

### CUADRO DE INSTRUCCIONES

- Lea atentamente las instrucciones y desarrolle las actividades según se indica.
- identifica las definiciones de factores medioambientales, sociales, ergonómicos y estéticos. Uniendo con una línea la COLUMNA A (Imágenes y definiciones) con la COLUMNA B (los conceptos) según corresponda.
- En caso de imprimir esta guía, péguela en su cuaderno de tecnología para que cuando volvamos la pueda revisar. Si no, escribe en su cuaderno el objetivo y la fecha.
- Una vez que haya terminado su actividad, saque una fotografía a su tarea con su nombre y curso, envíela por correo electrónico a sus profesores:
- **7°A** [eduardo.pinto@colegio-eduardodegeyter.cl](mailto:eduardo.pinto@colegio-eduardodegeyter.cl)
- **7°B** [claudia.marchant@colegio-eduardodegeyter.cl](mailto:claudia.marchant@colegio-eduardodegeyter.cl)

### GUIÓN METODOLÓGICO

#### 1. ¿Qué aprenderemos?

- Relacionar objetos tecnológicos, con los conceptos de factores medioambientales, sociales, ergonómicos y estéticos

#### ¿Cómo realizaremos este desafío?

- A través de la propuesta en TAREA N° 18, podrás responder, las actividades planteadas.
- Deberá escribir en su cuaderno de tecnología:
- Fecha
- Objetivo

**CONCEPTOS CLAVES:**

**Impacto ambiental:** Efecto que produce la actividad humana sobre el medioambiente.

**Impacto social:** efecto que produce una intervención en la comunidad.

**Ergonomía:** Es una disciplina que se ocupa de adaptar las condiciones del diseño de un objeto tecnológico a las características (forma, tamaño y peso) de las personas que lo ocuparán, para su mayor comodidad y salud física al momento de utilizarlo.

**Estética:** Es un principio que busca la manera de componer, disponer y combinar elementos visuales como colores, forma y textura y principios estéticos como proporción, equilibrio, armonía y contraste dentro de un diseño.

**Dibujo a mano alzada:** Es la técnica que se emplea para expresar las ideas necesarias, para la elaboración de una determinada pieza, objeto o proceso, sin la ayuda de instrumentos de dibujo, solo el lápiz y la mano.

**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.

**Sustentabilidad:** capacidad de satisfacer necesidades de la generación humana actual sin que esto suponga la anulación de que las generaciones futuras también puedan satisfacer sus necesidades propias.

**Viabilidad:** que tiene probabilidades de llevarse a cabo o de concretarse gracias a sus circunstancias o características.

**Importante: Recuerda por favor:**

• Escribir tu nombre completo: \_\_\_\_\_ CURSO: 7º A \_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

• Asignatura: \_\_\_\_\_

• Nº de Guía : \_\_\_\_\_ Muchas gracias.