



## Guía de Ticket N°21 (28 de Septiembre al 2 de Octubre)

<b>Nombre docente:</b>	Eduardo Pinto – Claudia Marchant		
<b>Curso:</b>	7 año Básico		
<b>Guía número</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>	<b>Indicador de evaluación</b>
21	Tecnología	<b>OA 2</b> Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.	Identifican la viabilidad del diseño en relación con el uso eficiente de los recursos materiales.

### CUADRO DE INSTRUCCIONES

A continuación, deberás realizar los siguientes pasos para poder responder Ticket de Salida N°21

- 1.- Leer comprensivamente el siguiente texto.
- 2.- Observa los diseños de hornos solares propuestos a continuación.
- 3.- Identifica que diseño consideras viable (posible), para construirlo más adelante.
- 4.- Contesta las siguientes preguntas de selección Múltiple del Ticket N°21

### GUIÓN METODOLÓGICO

1. Para responder Ticket de salida 21, lo puedes hacer en forma digital (por internet), junto a tu apoderado. Para responder el Ticket de salida debes pinchar el link de acceso según corresponda
  - 7° A y B

**Link de acceso:** <https://forms.gle/VWN9sj2tVcCzv5tD6>

Ya trabajando en el Ticket de salida, lee las instrucciones, selecciona tu curso y luego tú nombre en la lista desplegable y ahora responde la pregunta de selección múltiple.

Para finalizar, pincha el botón morado que dice ENVIAR, ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

- 1.1. Si usted no cuenta con acceso a internet lo invitamos a retirar en el colegio, el Ticket de salida 21 en forma impresa. Luego tu apoderado deberá acercarse al colegio a dejar tu Ticket de salida respondido en el plazo de una semana, para que tu profesor/a te entregue retroalimentación respecto al trabajo realizado.

### CONCEPTOS CLAVES CONTENIDOS Y CONCEPTOS

**DISEÑAR:** Hacer un dibujo o dibujos de una cosa para que sirva de modelo en su realización.  
Ejemplo: "diseñar un vestido; diseñar un puente, un modelo a cartón"

**REPARAR:** Hacer los cambios necesarios a una cosa que está estropeada, rota o en mal estado

para que deje de estarlo.

Ejemplo: "tengo que llevar la radio a reparar; repararon las goteras de todo el edificio"

**ADAPTAR:** Cambiar una cosa, modificarla o ajustarla para que sea válida, sirva, funcione, etc., en una situación nueva y con características distintas.

Ejemplo: Necesito adaptar un motor de lavadora para hacer un banco para cortar madera.

**MEJORAR:** Hacer que una cosa sea mejor de lo que era.

Ejemplo: Necesito mejorar mis flexiones de brazo de 20 a 30 ejercicios.

**RECURSOS MATERIALES:** Son los bienes tangibles o concretos que disponen una persona para lograr un objetivo.

Ej: Quiero hacer un jardín, para ello necesito recursos materiales como; pala, rastrillo. carretilla, semillas de pasto, flores,etc.

**RECURSOS ENERGÉTICOS:** Será aquella cosa, medio, que es recomendable de utilizarse como fuente de energía eficiente, es decir, a través de él es posible conseguir de manera correcta y satisfactoria energía.

Ej: energía eléctrica, energía química, energía solar, energía hidráulica, etc.

**RECURSOS DIGITALES:** Es cualquier tipo de información que se encuentra almacenada en formato digital.

Ejemplo. Software, enciclopedias digitales, google, etc.