



Guía de Ticket N°29 (23 al 27 de Noviembre)

Nombre docente:	Eduardo Pinto – Claudia Marchant		
Curso:	7 año Básico		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
29 Unidad IV: Evaluación y funcionamiento de la solución.	Tecnología	OA 3: Evaluar soluciones implementadas como respuesta a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, aplicando criterios propios y técnicos.	Evalúan la funcionalidad de la solución implementada a partir de las decisiones tomadas en el diseño.

CUADRO DE INSTRUCCIONES

A continuación, deberás realizar los siguientes pasos para poder responder Ticket N°29.

1. Leer comprensivamente el siguiente texto.
2. Observa los diseños, a partir de las decisiones implementadas con cajas de frutas.
3. Evalúa la funcionalidad de la solución implementada, considerando decisiones tomadas en los diseños con cajas de frutas.
4. Responde las preguntas de selección múltiple del Ticket de salida N°29.

GUIÓN METODOLÓGICO

1. Para responder Ticket N°29, 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 <https://forms.gle/pbANNcnPEu9tpjZRA>

Link de acceso:

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.

CONCEPTOS CLAVES

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

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

