



ACTIVIDADES TECNOLOGÍA - TALLER DE
COMPUTACIÓN

SEMANA: 30 DE JUNIO – 3 DE JULIO

3ºA

Bienvenidos a Tecnología y Taller de Computación, a partir de hoy trabajaremos en conjunto las dos asignaturas, ya que se complementan, ambas asignaturas están relacionadas con la tecnología y los recursos tecnológicos.

¡¡¡Bienvenidos a Tecnología y Taller de Computación.!!!





GUÍA DIGITAL N°11

Semana 14

OBJETIVOS Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

Taller de Computación

Asignatura: Taller de Computación y Tecnología

Curso: 3°A

Docente: Verónica Gracia Tapia

Semana: 30 de junio a 3 de julio

Contacto: veronica.gracia@colegio-isabelriquelme.cl

Horario de atención: Lunes a Viernes 16:00 a 17:00

Objetivo de la clase: Identificación del problema y diseño para la elaboración de un objeto tecnológico.

Actividad: Crear diseño en Programa Paint.

1.-OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

Objetivo de aprendizaje	Contenido
OA2 Organizar las tareas para elaborar un objeto tecnológico, distinguiendo las acciones, los materiales y las herramientas necesarias para lograr el resultados deseado.	Programa Paint Objeto tecnológico
Objetivo de la clase	Habilidades
Identificación del problema y diseño para la elaboración de un objeto tecnológico.	Planificar Diseñar

2.- GUÍA



**"EVOLUCIÓN DE UN OBJETO
TECNOLÓGICO"**



¿Sabías que...?

- La mayoría de los objetos que hoy utilizas no siempre fueron así?
- Cualquier objeto creado o intervenido por las personas para satisfacer una necesidad, ya sea propia o ajena, recibe el nombre de OBJETO TECNOLÓGICO.



Por lo tanto...

- Los objetos tecnológicos son aquellos que han experimentado la intervención humana. Bajo esta definición, objeto tecnológico no es solamente un alicate o un automóvil, sino también un arreglo floral o una leche envasada.



- Muchos objetos han sufrido cambios que facilitan su uso. Piensa en los primeros hombres... ¿cómo sabían qué hora era?, ¿cómo se comunicaban?, ¿cuánto tiempo demoraban en viajar?



FASES DEL PROCESO TECNOLÓGICO

Pensar

Identificación
del problema

Busqueda de
información

Propuesta de
soluciones

Hacer

Diseño o
dibujo

Planificación
del trabajo

Construcción

Comprobar

Verificación
y evaluación

Divulgación y
presentación

3.- TAREA

En esta clase vamos a desarrollar la fase de pensar del proceso de un objeto tecnológico y parte de la fase del hacer que es el diseño. Te entrego un problema para que trabajes la fase de Pensar, (identificas el Problema, buscas información y propones una solución.)

(Fase del Hacer) Esta solución la tienes que diseñar en Paint. Hasta acá llega la tarea por hoy.

Problema: Se necesitan medios de transporte que permitan trasladar a muchas personas, de forma segura y rápida. ¿Cómo elaborar un vehículo de transporte público con envases de cartón y otros materiales reciclados?



TÓMATE UN MOMENTO PARA
APRECIAR LO INCREÍBLE QUE ERES.



SÍ, ¡TÚ!

4.- SOLUCIONARIO

Debes representar de manera clara y precisa el objeto elegido para dar solución al problema.

Utilizar Programa Paint para diseñarlo.

Dibujar adecuadamente, especialmente las líneas rectas y curvas de manera clara, limpia y completa. Ejemplo de solución: (conos de papel higiénico, bandejas de huevos de cartón, papel, cinta.)



5.-AUTOEVALUACIÓN

INDICADORES.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Pienso, investigo y doy solución al problema presentado.			
Diseño el objeto tecnológico en Paint.			
Trabajo con dedicación y constancia.			

"Procura ser tan grande
que todos quieran alcanzarte



Y tan humilde que todos
quieran estar contigo."

¡¡¡Hasta la próxima semana, trabajen con entusiasmo y dedicación y obtendrán grandes logros, confío en cada uno de ustedes, un gran abrazo!!!

