



Colegio Isabel Riquelme
U.T.P.

Un saludo virtual para cada uno



GUIA DIGITAL 13

ASIGNATURA: Educación Tecnológica y Computación

CURSO: 8° BÁSICO

DOCENTE: MARIA TERESA SERRANO

maria.serrano@colegio-isabelriquelme.cl

*DIAS ATENCIÓN CONSULTAS: Lunes a Jueves 18:00
a 19:00 horas por el whatsapp del curso*

+56935165427

Semana: del 3 al 7 de agosto

1: OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

<i>Objetivos de Aprendizaje</i>	<i>contenidos</i>
<p>O.A. 1 Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un producto tecnológico, reflexionando acerca de sus posibles aportes.</p> <p>OA 06 Establecer impactos positivos y/o negativos de las soluciones tecnológicas analizadas considerando aspectos éticos, ambientales y sociales, entre otros.</p>	Objeto tecnológico
<i>Objetivo de la clase</i>	<i>habilidades</i>
Diseñar un objeto tecnológico o producto artesanal, para participar en una feria de jóvenes del siglo XXI(Virtual).	<ul style="list-style-type: none">❖ <i>Analizar</i>❖ <i>Aplicar</i>❖ <i>Diseñar</i>

2.-Guía digital

*En la clase pasada tenias que enviar un video como fue la construcción de un puente con mecanismos
En este proyecto aplicaremos lo que hemos aprendido*

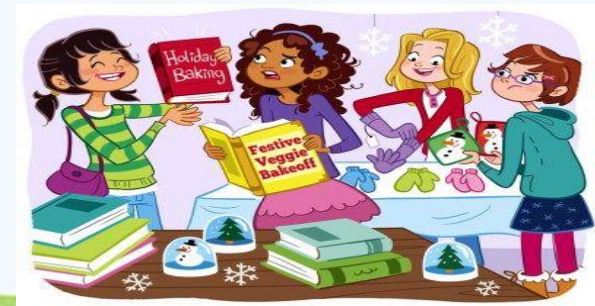


Nuestra clase será un desafío en un proyecto ,que surgirá a partir de una necesidad y un problema que debemos encontrar una solución (los problemas o necesidades no siempre son negativos la mayoría de las veces podemos modificarlas a nuestras necesidades).En este punto te sugiero que sigas paso a paso las indicaciones para realizar de nuestro proyecto “Feria de innovación de los jóvenes del siglo XXI”

Problema : Te han invitado/a a participar en una feria de innovación de los jóvenes del siglo XXI”, en donde podrás usar toda tu imaginación , creatividad , experiencia en Crear un producto u objeto para participar en esta feria de emprendedores. Podrás mostrar tus productos en forma virtual y los interesados lo podrán adquirir al precio que tu estimes conveniente, más el envío o despacho a domicilio , porque estamos en cuarentena y no debemos salir de nuestras casas a no ser que sea estrictamente necesario.

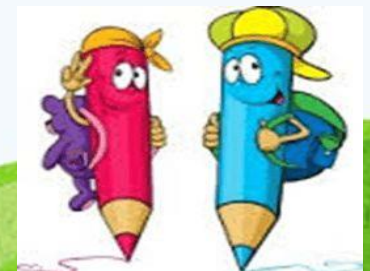
Necesidad: carencia o falta de algo. Es aquí donde tienes que realizar tu aporte significativo. Tienes que saber qué hacer , a que público quieres llegar(niños , jóvenes, adultos, abuelitos/as ...Debes ser innovador/a y crear la necesidad del producto, es decir , porque te tienen que comprar tu producto , que cualidades tiene a diferencia de otros que ya existen , es decir crearlo para alguien , que tenga tu sello . El producto puede ser muy bueno , pero si no le resaltas las características , no sirve mucho .

Te invito entonces a ser parte de este proyecto tecnológico artesanal y que puedas hacer participar a tu familia en este desafío , que va a durar unas tres semanas aproximadamente.



3.- TAREA

- 1) Diseña o dibuja un objeto o producto tecnológico para la Feria artesanal, puede ser : objeto artesanal (pulseras, aros, mándalas, flores etc.), o también puede ser un producto gastronómico (empanadas , queques, sopaipillas , tortas, pasteles , etc.), ¿te ayudan los ejemplos?, ¿ qué se te ocurre en el momento? ,piensa que no solo es de tu gusto si no que del gusto de otros también; para que lo puedas vender fácilmente. Para desarrollar esta actividad, necesitaras del asesoramiento y monitoreo constante de tu Madre, padre, hermanos, personas mayores que te puedan ayudar o guiar .
- 2) Piensa y realiza un bosquejo o dibujo de tu idea
- 3) Realiza un listado de cantidad, medida , precio da cada producto a utilizar en el proyecto
- 4) Realiza un costo de materiales de tu producto. (Madera, clavos , cola fría , lana , palillos, harina ,huevos, azúcarlo que tu vayas a necesitar (debes sumarlos todos , ejemplo, si utilizas $\frac{1}{4}$ kilo grs de harina y el valor del kilo es de \$900 debes colocar en tu costo de material \$ 300 pesos.
- 5) Presupuesto : debes considerar todos los costos de materiales, mano de obra , gastos de gas , luz , etc. Y agregarle el precio final del producto. Ejemplo : La arepa que realice vale \$ 1.000 , porque, el trozo de queque vale \$ 600 porque....., el tejido del gorro vale \$ 5.000 porque.....



Elaboración del producto: Este se realiza en esta etapa, no al inicio, es decir debes tener pensada la idea para solucionar el problema de participar en la feria de innovación de los jóvenes del siglo XXI” , después el diseño, o bosquejo , listado de materiales , costo total de los materiales (ojalá utilices materiales o productos que tu ya tengas y que no sea necesario entrar en gasto innecesarios, o puedas reciclar como puede ser: conos de papel higiénico , botella de plástico vidrio, pedazo de madera, lana o genero de ropa que ya no uses etc.), Desarrolla el presupuesto, recién en esta etapa del proceso , tú debieras entrar a elaborar o construir tu producto.

Realiza una bitácora de trabajo con cada uno de las actividades realizadas antes, durante y después de haber elaborado tu proyecto.

Ejemplo de bitácora



<i>Actividad</i>	<i>Fecha</i>	<i>Observaciones</i>
<i>Diseño o dibujo del objeto</i>		
<i>Medidas</i>		
<i>Listas de materiales</i>		

Pausa activa



GIMNASIA CEREBRAL

Luciennella García

LECTURA AL REVÉS. LEE DESPACIO

La idea de este ejercicio es invitarte a reflexionar, el respeto al derecho ajeno es la paz. Respeta a tus compañeros de juego. "No te pido que me ames solo que me respetes" Te agradecemos tu participación.

INSTRUCCIONES: LA IDEA ES OXIGENAR EL CEREBRO PARA PREVENIR ENFERMEDADES MENTALES Y MANTENER ACTIVO EL CEREBRO, SOLO

COLOCA **LOGRADO**

4.-Solucionario

Sugerencias, no te compliques mas de la cuenta , sigue cada uno de los pasos a seguir , si no entiendes algo lo veremos en la clase virtual, por ahora concéntrate en que vas a elaborar, cual es la necesidad que satisface el producto.

Muy bien nos ponemos a trabajar y recuerda las medidas de higiene , seguridad que sean necesarias, acompaña tu proyecto por tu Mamá o Papá cuando elabores el objeto

5.-Cuando hayas terminado de realizar las actividades ,realiza una Autoevaluación de la actividad

<i>Crterios</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>¿Por qué?</i>
<i>El diseño cumple con los datos solicitados</i>			
<i>Invite a mi familia a participar del proyecto</i>			
<i>Incorpore material reciclado al proyecto</i>			
<i>Seguí las normas de higiene y cuidado</i>			
<i>Envié mi trabajo del diseño a la profesora por email o foto</i>			

Ticket de salida
Define lo que significa:
Necesidad
Innovación

