



COLEGIO DOMINGO EYZAGUIRRE
SAN BERNARDO // EL BOSQUE
ASIGNATURA: Tecnología
PROFESOR (a): Jaime Herrera

Guía Pedagógica N°8

“La tecnología como solución a los problemas cotidianos”

Nombre:	Curso: 5° Básico
Fecha inicio: 27/07/20	Fecha Término

Descripción Curricular de la Evaluación

Nivel	N° 1
EJE	
Objetivos (sólo los números)	OA1
Habilidades a evaluar	<i>Observar</i> <i>Problematizar</i> <i>Analizar</i> <i>Proponer</i> <i>Investigar</i>

Instrucciones: **Cualquier duda puedes consultar al siguiente correo electrónico: 5° : j.herrera@colegiodomingoeyzaguirre.cl**

1. Con ayuda de alguien de tu familia, define un problema de tu establecimiento o de la comunidad escolar que podría ser solucionado a través de un objeto tecnológico (por ejemplo, basureros que se rompen fácilmente, áreas del establecimiento que se inundan o no tienen techo, escaleras resbalosas, desorden de libros en la biblioteca o la sala de clases, llaves de los baños que gotean, entre otros).

Para ello responde las siguientes preguntas:

¿Que podríamos mejorar en nuestra sala de 5°?

¿Qué cosas no nos gustan en la escuela que podríamos cambiar con un proyecto tecnológico?

¿Qué materiales necesitaríamos? ¿Los tenemos? ¿Son difíciles de encontrar?

2. Ahora, diseña, a mano alzada o utilizando TIC, una solución tecnológica para el o los problema (s) que haz seleccionado, e incluye los materiales que necesitarías.



Finalmente, reflexiona y responde las siguientes preguntas sobre tu diseño que dibujaste:

¿Tu diseño es completo y prolijo? –

¿Tu diseño es innovador y creativo? ¿Por qué? –

¿De qué manera tu diseño soluciona de manera efectiva el problema que identificó? –

3. Nombra y escribe diversos objetos o sistemas tecnológicos que usas diariamente, e indica las necesidades que cubren cada uno de ellos en tu vidas. Por ejemplo: un cepillo de dientes, un teléfono celular, una plancha, un par de zapatos, entre otros. Guíate por las siguientes preguntas ¿ A quién va dirigido el objeto? - ¿Qué necesidad intenta satisfacer? - ¿Cuál es su función principal para la que fue diseñado? - ¿Cómo funciona?

4. Te invito a diseñar una mejora para un teléfono celular antiguo. Para obtener información de los aspectos que dificultan su uso que podrían mejorarse, realiza una encuesta entre los adultos de tu familia que sean cercanos. Ingresas los datos obtenidos en una tabla y define las características deficientes o las mejoras que más se repiten. Puedes utilizar un procesador de texto para elaborar la tabla.

5. Finalmente, y utilizando los datos obtenidos, diseña individualmente las mejoras para el celular antiguo, dibujándolo a mano alzada o utilizando TIC.



Al terminar tu guía, tómale fotografías y envíalas al correo del profesor.