

Asignatura: Tecnología  
Docente: Mariana Olivares  
Curso: 7° Básico

## Guía de Aprendizaje

<b>NOMBRE:</b>	<b>CURSO:</b>	<b>FECHA:</b>
----------------	---------------	---------------

**OBJETIVO DE APRENDIZAJE:** Elaboración de objetos tecnológicos para satisfacer necesidades.

**UNIDAD 1:** Planteamiento del problema e identificación de necesidades.

**INDICADORES:**

- 1.- Plantean diversas soluciones para la necesidad detectada.
- 2.- Justifican la solución propuesta considerando la sustentabilidad de la intervención en las personas.

ITEM I: Recordando conceptos	HABILIDADES	PUNTAJE IDEAL	PUNTAJE OBTENIDO
ITEM 2: Desarrollo de actividades	-Comprender	41	
ITEM 3: Elaboración de lego	-Observar		
	-Elaborar		

**INSTRUCCIONES:**

- Leer comprensivamente los contenidos y conceptos.
  - Responde las interrogantes y desarrolla las actividades.
  - Enviar guía desarrollada al correo: [barbaracolegiotrabajos@gmail.com](mailto:barbaracolegiotrabajos@gmail.com). (ITEM 2) Fecha estipulada: **3 de abril**
  - Elaborar personaje lego .(ITEM 3) Fecha estipulada:
  - Enviar estados de avance a través de la fotografía de tu elaboración de personaje lego, indicando nombre y curso.
  - \* DEBEN SER ENTRE 7 A 10 FOTOGRAFÍAS CADA SEMANA.
  - \*EN CASO DE DUDAS, PREGUNTAR A TRAVÉS DEL CORREO ELECTRÓNICO INDICADO.
- Primer estado de avance **17 de abril**.
- Segundo estado de avance **4 Mayo**.
- Trabajo Finalizado: **18 Mayo**.

## ITEM .1 Recordando conceptos.

### ¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA?

**TECNOLOGÍA CONCEPTO:** La tecnología es el conjunto de conocimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada para alcanzar un determinado objetivo o resolver un problema. La tecnología es una respuesta al deseo del hombre de transformar el medio y mejorar su calidad de vida.

**INVENTOR: JOHANN BECKMANN (1739- 1811).** Economista agrónomo, escritor científico. Fue la primera persona en enseñar tecnología y escribió sobre ella como una materia académica.

**IMPORTANCIA:** La tecnología se refiere a la colección de herramientas que hacen más fácil usar crear, administrar e intercambiar información. En inicio de los tiempos, los seres humanos hacían uso de ella para el proceso de descubrimiento del mundo.

**¿ PARA QUÉ SIRVE?:** Para resolver de manera más efectiva, rápida y eficiente algunos de los problemas que día a día se presentan en la vida del ser humano. Se usa para crear instrumentos, artefactos, utensilios y conocimientos que permiten a los hombres y mujeres modificar su entorno y adaptarse a él.

**¿CÓMO AYUDA AL SER HUMANO?:** Ayuda al ser humano a cambiar su modo de vivir. Ha ayudado en muchos cambios como por ejemplo en el área de la medicina, los electrodomésticos la ciencia, y En otros aspectos.

**DISEÑOS DE OBJETOS TECNOLÓGICOS ¿QUÉ SE ENTIENDE POR DISEÑO?** Se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, formas y funcionalidades.

**¿QUÉ ES UN OBJETO TECNOLÓGICO?** Son los cuales el hombre ha creado con sus habilidades. El hombre ha creado los objetos para que las personas puedan hacer todo de una forma más fácil y sencilla y así mejorar la calidad de vida.

**DIBUJOS A MANO ALZADA:** Es aquel que se realiza sin emplear ninguna herramienta auxiliar, sino que se hace con la mano y el lápiz u otro instrumento similar. También se le conoce como dibujo a pulso. Este dibujo no se hace a escala, pero mantiene las proporciones.

**DIBUJO TÉCNICO:** Sistema de representación gráfico de distintos tipos de objetos. Su fin es brindar la información necesaria para analizar el objeto. Ayudar a su diseño y posibilitar su construcción.

## ITEM.2 Desarrollo de actividades

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### **OBSOLESCENCIA PROGRAMADA**

Se denomina obsolescencia programada a la determinación, la planificación o programación de la vida útil de un producto o servicio de modo que tras un periodo de tiempo calculado con anterioridad por el fabricante o por la empresa de servicios durante la fase de diseños de dicho producto, este se torne obsoleto, no funcional, inútil o inservible.

**Ingresa el siguiente link, observa el video y luego responde las siguientes preguntas.( 2 pts c/u)**

<https://www.youtube.com/watch?v=wxX7ZCxr694>

a) ¿Qué experiencias solucionan el problema de los residuos por medio de adaptación, reparación o mejora?

---

---

---

---

b) ¿Cómo se relaciona lo anterior con el bajo porcentaje de reciclaje en Chile?

---

---

---

---

c) ¿Cuál es la relación entre el impacto medioambiental y el impacto social de la mitigación de los residuos?

---

---

---

---

d) ¿Cuáles son las implicancias para la vida de las personas?

---

---

---

---

e) ¿Por qué debemos considerar que esto nos afecta a todos?

---

---

---

---

f) ¿Cómo sensibilizamos a la población respecto de este problema?

---

---

# PROYECTO TECNOLÓGICO.

## LEGOS HECHOS CON MATERIAL RECICLADO

**Objetivo:** Planificación, diseño y elaboración de personaje lego hecho de cartón ,disminuyendo los residuos del entorno.

## PLANIFICACIÓN

1° Escoje un personaje de alguna serie, película o juego de tu interés. ( 1 pts)

2° haz un bosquejo rápido de como sería tu personaje en modo lego.(3 pts)

3° Determina los materiales y herramientas que utilizarás para su elaboración.( **Material reciclado que tengas en tu casa, usar cajas de cartón**)(5 pts)

## DISEÑO: (Adjuntar fotografías)

1° Realiza 4 vistas de dibujos técnicos , agregando medidas , colores y formas de tu personaje lego. ( 5 pts c/u)

-Vista frontal

-Vista lateral

- Vista trasera

-Vista arriba

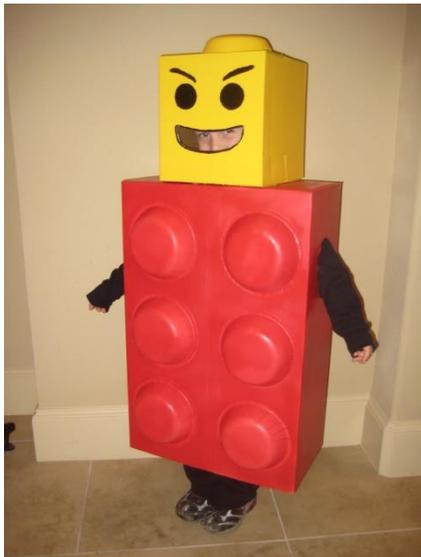
\* Alto máximo estimado de lego 50 cm.

### ITEM 3. ELABORACIÓN.

¡Manos a la obra! . Con la ayuda de tu planificación y diseño, comienza a trabajar en la elaboración de tu personaje lego.

- Es importante que envíes al correo electrónico indicado al comienzo , los estados de avance de tu proyecto con fotografías.

#### EJEMPLOS DE PERSONAJES LEGOS





## RUBRICA LEGO

Criterios	4	3	2	1
<b>Calidad de la construcción</b>	El objeto muestra una considerable atención en su construcción. Todos los elementos están cuidadosamente y seguramente pegados al fondo. Sus componentes están nítidamente presentados con muchos detalles. No hay marcas, rayones o manchas de pegamento. Nada cuelga de los bordes.	El objeto muestra atención en su construcción. Todos los elementos están cuidadosamente y seguramente pegados al fondo. Sus componentes están nítidamente presentados con algunos detalles. Tiene algunas marcas notables, rayones o manchas de pegamento presentes. Nada cuelga de los bordes.	El objeto muestra algo de atención en su construcción. Todos los elementos están seguramente pegados al fondo. Hay unas pocas marcas notables, rayones o manchas de pegamento presentes. Nada cuelga de los bordes.	El objeto fue construido descuidadamente, los elementos parecen estar "puestos al azar". Hay piezas sueltas sobre los bordes. Rayones, manchas, rupturas, bordes no nivelados y/o las marcas son evidentes.
<b>Atención al tema</b>	El estudiante da una explicación razonable de cómo cada elemento en el objeto está relacionado al tema asignado. Para la mayoría de los elementos, la relación es clara sin ninguna explicación. 80 % material reciclado.	El estudiante da una explicación razonable de cómo la mayoría de los elementos del objeto están relacionados con el tema asignado. Para la mayoría de los elementos, la relación está clara sin ninguna explicación. 70% material reciclado.	El estudiante da una explicación bastante clara de cómo los elementos del objeto están relacionados al tema asignado. 60% Material reciclado.	Las explicaciones del estudiante son vagas e ilustran su dificultad en entender cómo los elementos están relacionados con el tema asignado. 50% o menos material reciclado.
<b>Creatividad</b>	Varios de los objetos usados en el juguete reflejan un excepcional grado de creatividad del estudiante en su creación y/o exhibición.	Uno o dos de los objetos usados en el juguete reflejan la creatividad del estudiante en su creación y/o exhibición.	Un objeto fue hecho o personalizado por el estudiante, pero las ideas eran típicas más que creativas.	Los objetos presentados en el juguete no denotan creatividad ni atractivo.
<b>Diseño</b>	Todos los componentes reflejan una imagen auténtica del tema asignado. El diseño del producto está excelentemente bien organizado.	Todos los componentes reflejan una imagen auténtica del tema asignado. El diseño del producto está muy bien organizado.	La mayoría de los componentes reflejan una imagen auténtica del tema asignado. El diseño del producto está bien organizado.	Algunos de los componentes reflejan una imagen auténtica del tema asignado. El diseño del producto no está bien organizado