

Guía de trabajo N°3

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva	
Curso:	5° Año Básico	
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado
3	Tecnología	<p>(OA 1) Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> › desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas › representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC › analizando y modificando productos.

CUADRO DE INSTRUCCIONES

- Lea atentamente las instrucciones y desarrolle la actividad según se le indica.
- Identificar mejoras en objetos tecnológicos que podrían solucionar problemas o aprovechar oportunidades existentes en su entorno.
- Reconocer cambios que han sufrido los objetos tecnológicos a través del tiempo (Evolución)
- Las actividades las puedes desarrollar en TU CUADERNO, no es necesario que imprimas el documento.
- En caso de imprimirla, pega esta guía en tu cuaderno de tecnología para que cuando volvamos la pueda revisar.
- Una vez que hayas terminado tu actividad, saca una fotografía a tu tarea con tu nombre y curso, envíala por correo electrónico a tu profesora: paula.quezada@colegio-eduardodegeyter.cl

GUIÓN METODOLÓGICO

1. En esta actividad los estudiantes:

- Identifican que son los objetos tecnológicos
- Reconocer cambios que han sufrido los objetos tecnológicos a través del tiempo (Evolución)

2. CONCEPTOS CLAVES:

Objetos tecnológicos: Son aquellos que los hombres, con su habilidad, han creado. Además, pueden ser simples, como una cuchara, o compuestos, como un auto.

Evolución de los objetos tecnológicos: la gran mayoría de las cosas que nos rodean son objetos tecnológicos, es decir, han sido fabricados por los seres humanos. Desde tiempos inmemorables, el hombre se hizo de una serie de objetos que le facilitaron su vida. Si pensamos en el hombre prehistórico, este hizo una gran cantidad de herramientas para poder cazar, cortar, contener, etc.



3. Video de apoyo