



EDUCACIÓN TECNOLÓGICA
Ma. Isabel Trujillo Pino

Semana	13	SEMANA	29 al 3 de Julio
Curso	6°	Unidad	
Objetivo de Aprendizaje	OA1 }Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: 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		
Objetivo de la Clases	Dibujar ideas o soluciones tecnológicas por medio de perspectivas.		
Articulación			
Actitudinal	Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.		
Contenidos	Vistas principales de un objetos		
Recursos	Guía cuaderno		
Retorno de TAREA	Viernes 3 al lunes 6 de julio		

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

¡Buenos días niños y niñas!
¿cómo están hoy? _____



¡Esperemos pronto poder vernos! Mientras seguimos con este aprendizaje a distancia Esta semana iniciaremos una nueva unidad de Creación de diseños innovadores para entregar soluciones a diversos problemas en donde solucionarás un problema a través de la formulación de diseño y su confección

ACTIVIDADES

Para da inicio a la actividad se explica las PERSPECTIVA que pueden tener los objetos.
Responde preguntas

TAREA

Recuerda tomar fotografía solo a la tarea y enviármelo a mi correo O por WhatsApp, no olvides colocar tu nombre, asignatura y curso.

Retorno de tarea desde el viernes 3 al lunes 6 de Julio

GUÍA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA 6°

Objetivo: Dibujar ideas o soluciones tecnológicas por medio de perspectivas.



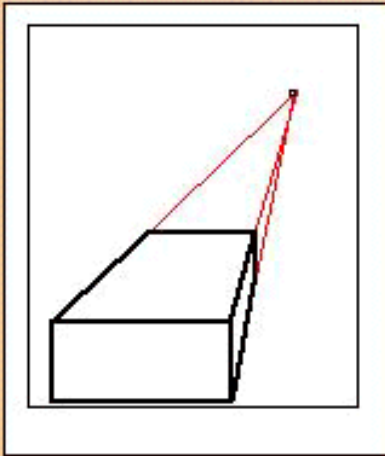
La perspectiva

Se define como el arte de representar los objetos en la forma y la disposición con que se aparecen a la vista. También, como el conjunto de objetos que se visualizan desde el punto de vista del espectador.

Mediante esta técnica, los artistas proyectan la ilusión de un mundo tridimensional en una superficie de dos dimensiones. La perspectiva nos ayuda a crear una sensación de profundidad, de espacio que retrocede.

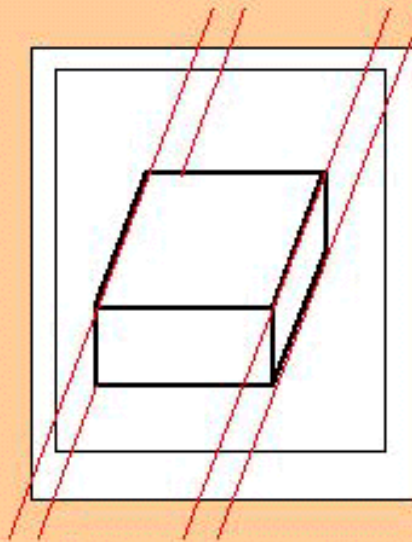
Algunos tipos de perspectiva son: perspectiva lineal, perspectiva aérea, perspectiva invertida, perspectiva de importancia y perspectiva axonométrica.

Nociones básicas



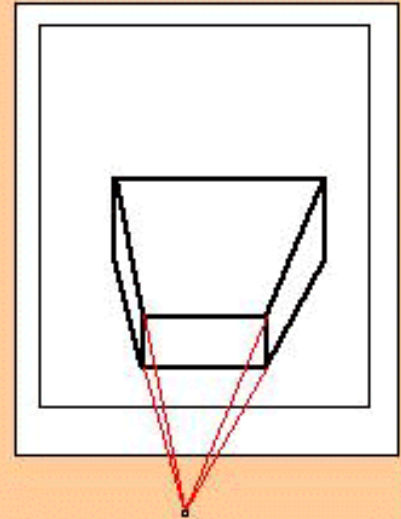
La perspectiva lineal

El punto de fuga es situado en profundidad dentro del cuadro.



la perspectiva axonométrica

Representación neutral, fuera del espacio, las líneas del objeto quedan paralelas y acercan el objeto al espectador.



La perspectiva invertida

El punto de fuga es situado adelante al exterior del cuadro.



1.- ¿Qué entiendes por soluciones tecnológicas?

2.- Menciona un objeto que utilices a diario, nombra sus características y crea una lista con innovaciones o cambios que le realizarías para un mejor uso, funcionamiento, guardado, etc.

TAREA 6°
Educación tecnológica

Observa las siguientes imágenes y luego crea innovaciones en ellos, dibujando el objeto desde dos perspectivas.

Recuerda tomar fotografía SÓLO a la tarea y enviármelo a mi correo o por WhatsApp, no olvides colocar tu nombre, asignatura y curso.

María Isabel Trujillo Pino
Docente ARTES VISUALES y EDUCACIÓN TECNÓLOGICA
mariaisabel.trujillo@colegio-mansodevelasco.cl
CONSULTAS vía WhatsApp +56 976508983

RETORNO DE TAREA DESDE EL VIERNES 3 AL LUNES 6 JULIO