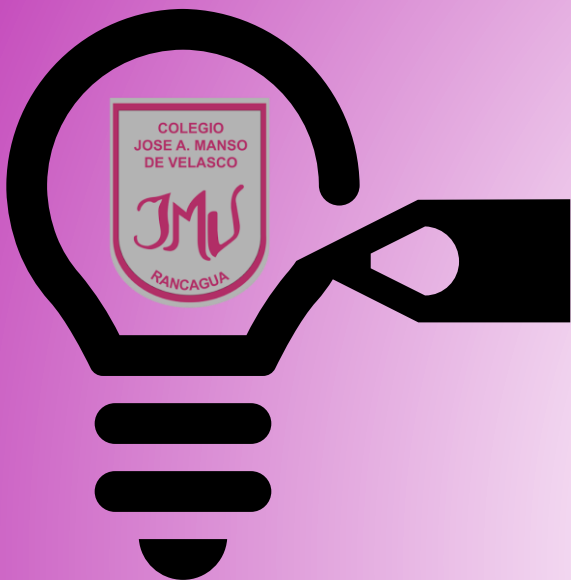


EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Semana 29

Lunes 2 al viernes 6 de noviembre



María Isabel Trujillo Pino
Profesora **TECNOLOGÍA**
7° año básico

NO IMPRIMIR



SEMANA 29	Lunes 2 al viernes 6 de noviembre
Objetivo de Aprendizaje	Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.
Actitudinal	Valorar las potencialidades propias y del otro, en relación con el desarrollo de capacidades técnicas y tecnológicas, en virtud de su aporte al mejoramiento de la calidad de vida, y en relación con todo lo que su producción requiere.
Articulación	
Contenido	Diseño
Recursos	Cuaderno-guía



NO IMPRIMIR

Normas para Clase Virtual

- DURANTE LA CLASE MANTENER EL MICRÓFONO APAGADO.
- INGRESAR CON EL CORREO INSTITUCIONAL
- SI TIENES UNA DUDA O CONSULTA ENCENDER LA CÁMARA Y LEVANTAR LA MANO.
- MANTENER UN LENGUAJE ACORDE A LA CLASE
- CUMPLIR CON ASISTENCIA Y PUNTUALIDAD
- UTILIZAR CHAT PARA DUDAS O CONSULTAS



Ruta de Aprendizaje

Escucha y sigue las normas que te entregará el profesor

Lee, e identifica las habilidades del objetivo de la clase.

Reconocer características del diseño y ejemplos planteados

Diseñar la solución presentada en el bosquejo de la clase anterior

TAREA
Presenta el diseño finalizado

¿Cual fue la problemática que se planteó clases de la semana 27 y 28 para darle solución?



Objetivo:

Diseñan la solución que se quiere implementar para la necesidad identificada en la semana 27 y 28.



Hoy espero que logren.....

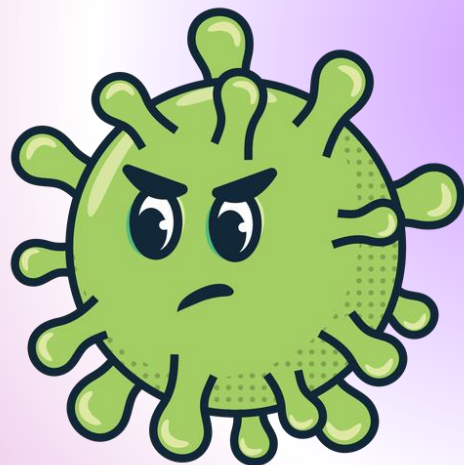
Diseñen de manera detallada la solución planteada en la Evaluación N°4 (S-28)



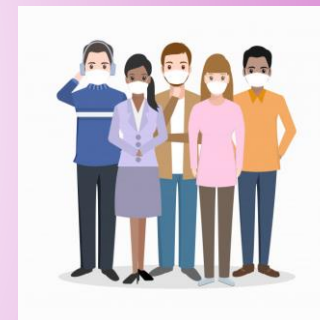


¿IMPACTO?

- MEDIO AMBIENTE
- TRABAJO
- FAMILIA
- EDUCACIÓN
- SOCIEDAD



NECESIDADES



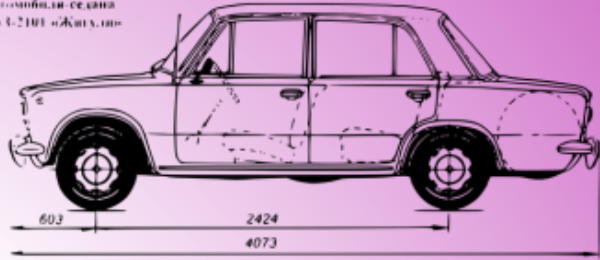
¿Qué es el Diseño?

Normalmente, por diseño se conoce el arte de proyectar el aspecto, la función y la producción de un objeto funcional por medio de signos gráficos, sea que se trate de un objeto bidimensional (carteles, logos, animaciones, portadas, etc.) o tridimensional (edificios, maquinarias, muebles, entre otros).

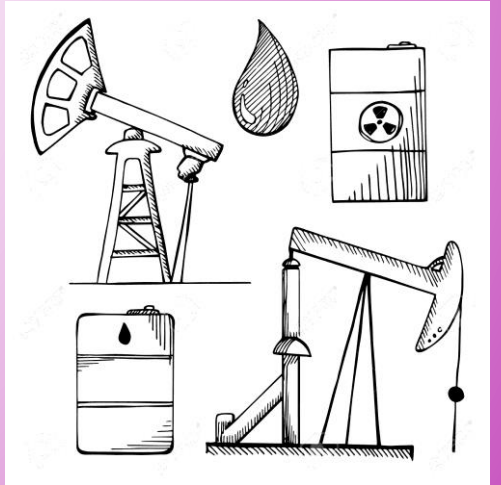
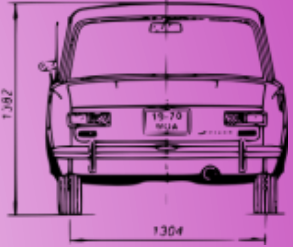
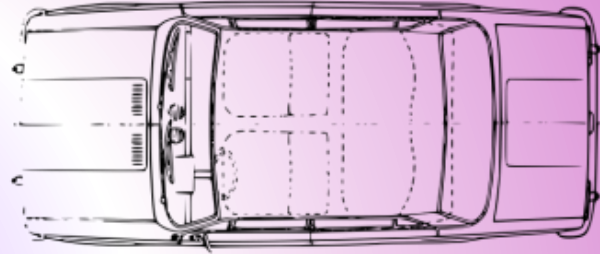




Техническая схема
компьютер-сидана
VАЗ-2101 «Жук»-01»



Вид сзади



Estos son los
materiales que
necesitamos para
presentar nuestro
diseño



TAREA

De acuerdo al bosquejo que presentaste la clase anterior , realiza el diseño definitivo para tu solución.



Fecha de entrega:

Viernes 6 al lunes 9 de noviembre