

# EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Semana 29

Lunes 2 al viernes 6 de noviembre



María Isabel Trujillo Pino  
Profesora TECNOLOGÍA  
8° año básico

NO IMPRIMIR



<b>SEMANA 29</b>	Lunes 2 al viernes 6 de noviembre
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	Diseñar y crear un producto tecnológico que atienda a la oportunidad o necesidad establecida, respetando criterios de eficiencia y sustentabilidad, y utilizando herramientas TIC en distintas etapas del proceso.
<b>Actitudinal</b>	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.
<b>Articulación</b>	
<b>Contenido</b>	Diseño
<b>Recursos</b>	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**

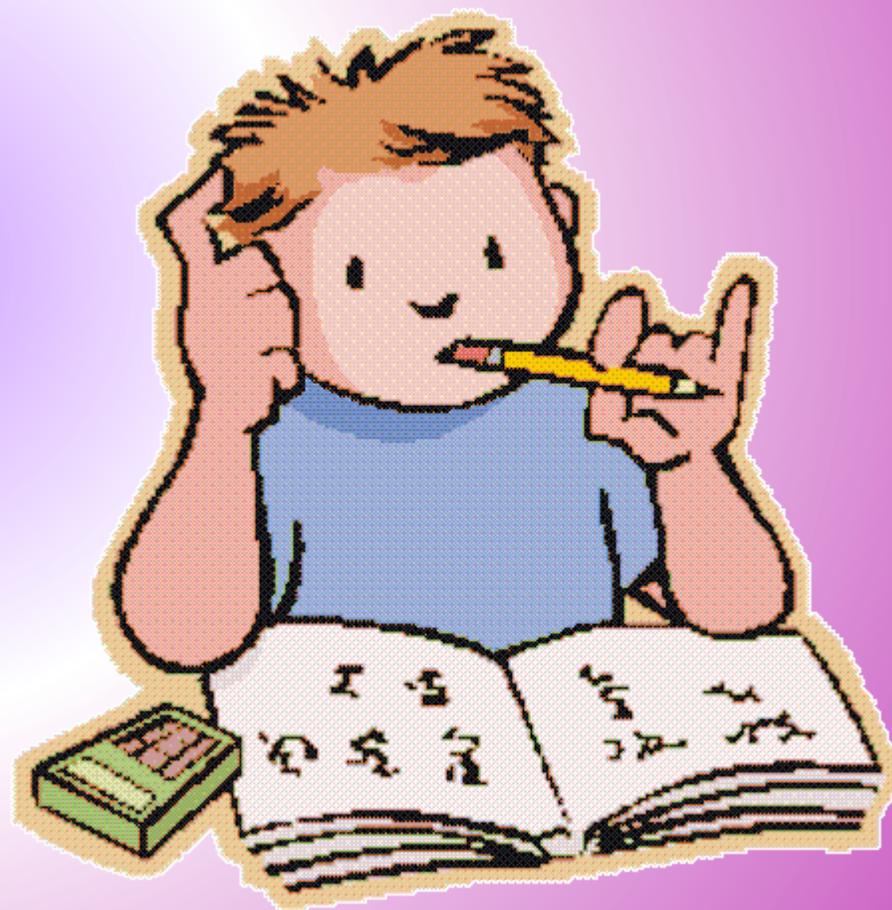
**Lee, e identifica las habilidades del objetivo de la clase.**

**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?



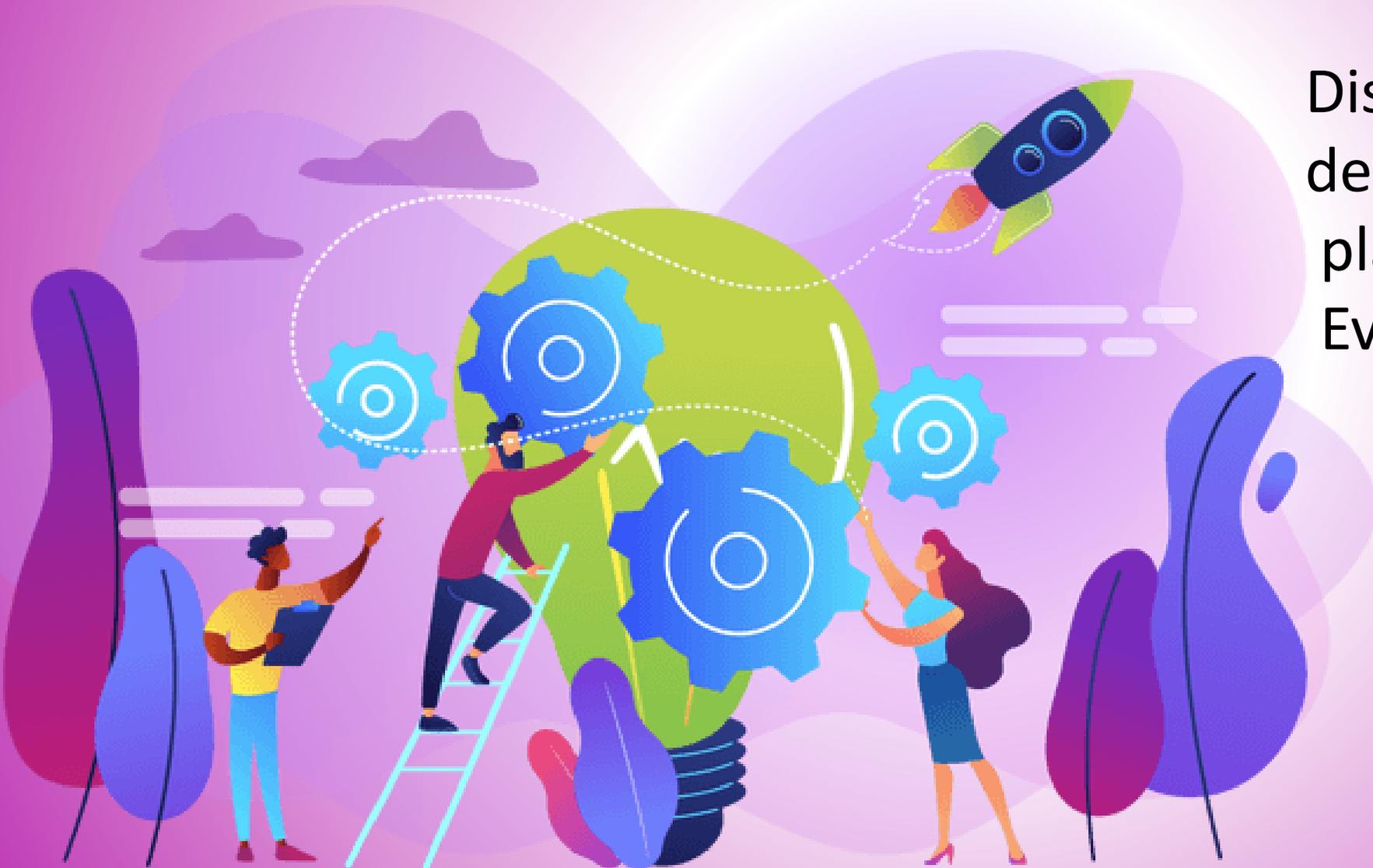
# Objetivo:

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



# Hoy espero que logren.....

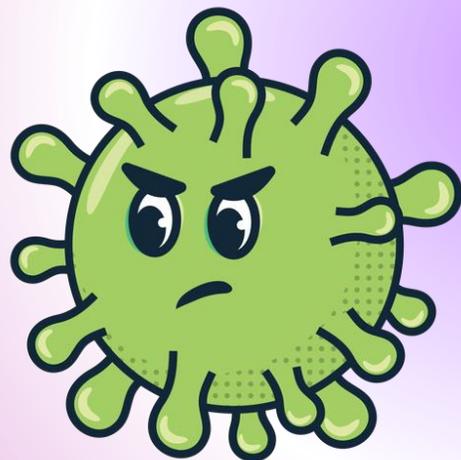
Diseñen de manera detallada la solución planteada en la Evaluación N°4 (S-28)



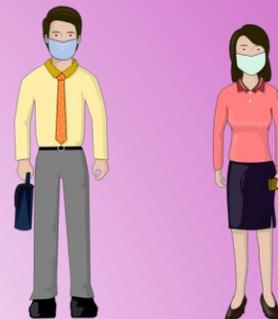


# ¿IMPACTO?

- MEDIO AMBIENTE
- TRABAJO
- FAMILIA
- EDUCACIÓN
- SOCIEDAD



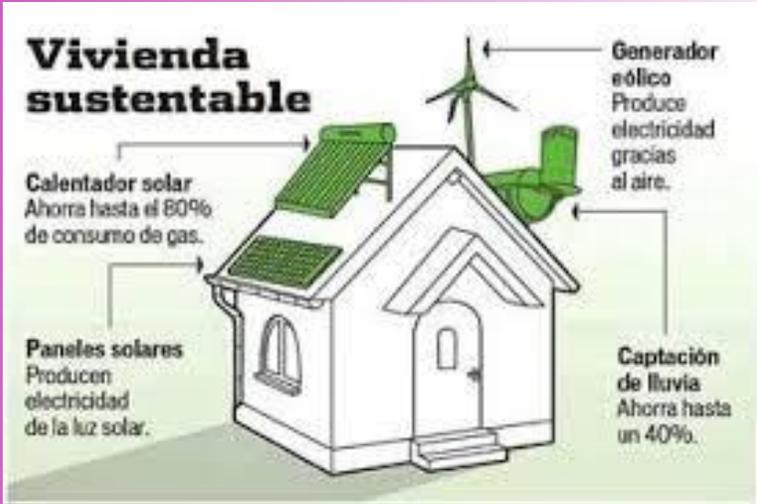
# NECESIDADES



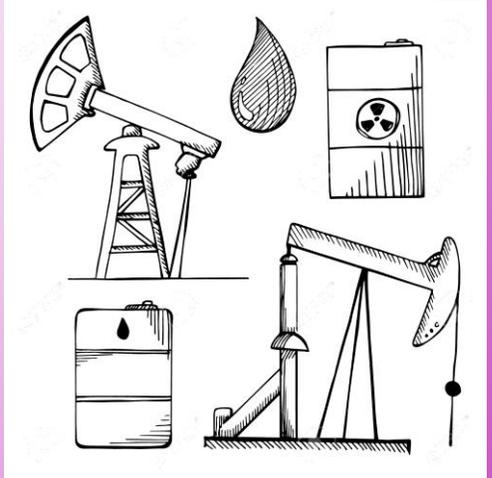
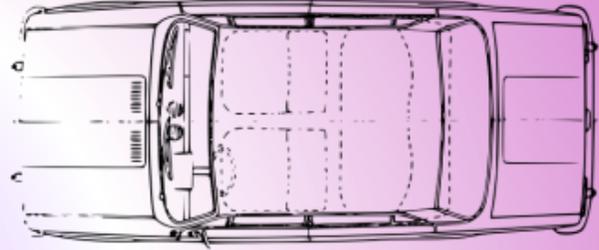
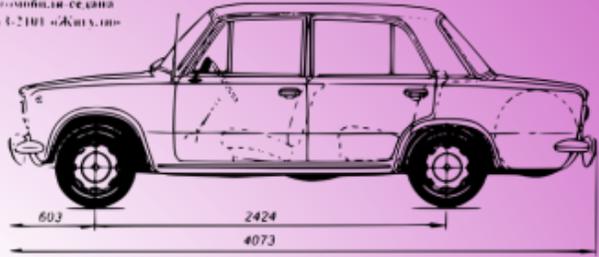
# ¿Qué es el Diseño?

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-сидани  
1 X 3-2101 «Житы»»



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**