

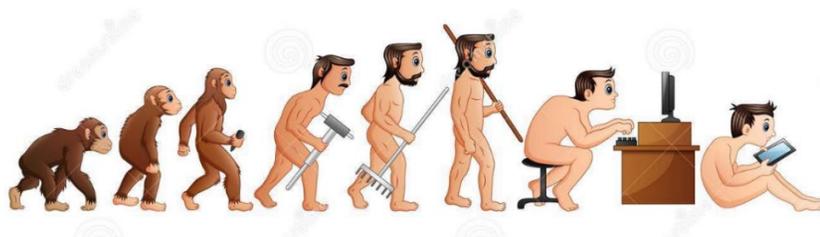
CLASE POR CONTINGENCIA SANITARIA COVID-19

Asignatura	Ciencias Naturales
Curso	6TO
Docente de Asignatura	Eduardo Esteban Romero Escudero
Semana de cobertura	22 al 26 de junio de 2020
Objetivo/s de aprendizaje tratados	OA1: Crear diseños de objetos y sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos determinados y tópicos de otras asignaturas; representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC; innovando con productos.
Objetivo de la sesión de trabajo	Objetivo Semanal: Seleccionar un objeto Tecnológico simple del hogar al cual puedan integrar innovaciones desarrollando un dibujo técnico que integre la intención de Innovación.
Fecha de entrega productos de la sesión	26 de junio de 2020

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN: A través de estas palabras les quiero dar la más cordial bienvenida a la Unidad 2 de Aprendizaje en esta asignatura. Hacemos un giro muy notorio en la forma de trabajar y abandonamos el uso de la tecnología como computadores y teléfonos inteligentes en tareas, para dar paso a la imaginación, creatividad y manipulación de materiales y herramientas, y la creación, construcción o fabricación de “soluciones tecnológicas”, guiadas.

Queridísimos muchach@s: Iniciando el estudio de la unidad 2 en la asignatura de Tecnología, les quiero llevar a una pequeña reflexión: “Se llama solución tecnológica a todos y cada uno de los objetos (por muy pequeños e insignificantes que sean), en los que el hombre ha puesto su mano en la búsqueda de solucionar un problema o necesidad.



Desde que el hombre liberó sus manos y pudo manipular objetos, comenzó a construir soluciones para hacer su vida más fácil. Hoy, el hombre prácticamente lo ha inventado todo y ha solucionado prácticamente todos los problemas tecnológicos, por ende, hoy el hombre inventa soluciones que aún no son

necesarias y, en definitiva, debe crear e inventar las necesidades. Por un lado, la tecnología que inventa, debe ser rápidamente reemplazada para que el mercado tecnológico siga teniendo vida, pero, por otro lado, genera montañas de tecnología aun útil pero OBSOLETA, lo que nos abre al estudio de un fenómeno denominado “OBSOLESCENCIA PROGRAMADA”. (La otra vida útil de los objetos). En esta ocasión y como actividad de inicio, los estudiantes deberán ser capaces de PROPONER INNOVACIONES a un producto, solución u objeto tecnológico existente en el hogar.

¿QUÉ ES INNOVAR? (Algunas Definiciones)

Cambiar las cosas introduciendo novedades.

1. La innovación tecnológica es la materialización de avances en un producto u objeto que nace del conocimiento acumulado luego del uso y experiencia con él.
2. Es el proceso en el cual a partir de una idea invención o reconocimiento de necesidad se desarrolla un producto.
3. Es el acto frecuentemente repetido de aplicar cambios técnicos nuevos y estructurales algún producto u objeto tecnológico.



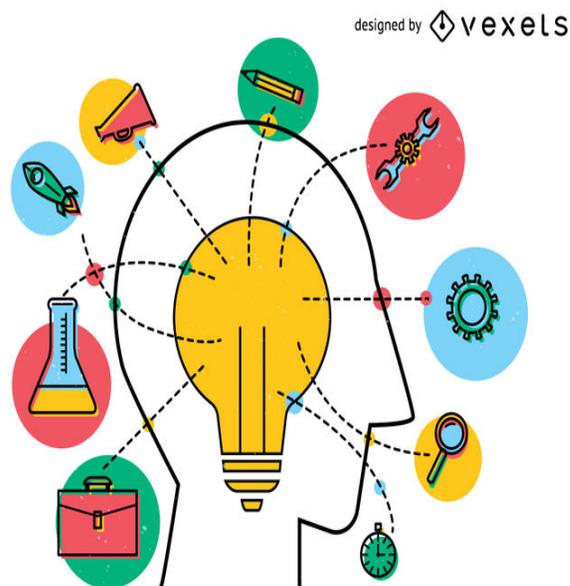
¡¡Vamos entonces a la actividad!!

ACTIVIDAD

Un producto u objeto tecnológico siempre será sujeto de modificaciones en su estructura, aspecto, materialidad, durabilidad, etc.

Dichas modificaciones pretenderán mejorarlo u ofrecer mayores y mejores características, quizá para mantenerse en el mercado o hacerlo más atractivo a las personas que lo consumen.

Cuando uno está en proceso de adquirir un producto, va comparando las ventajas y desventajas que presentan y por lo general termina escogiendo el que ofrece mayores prestaciones o mejores características en relación a su costo, por lo tanto, los fabricantes viven estudiando incorporar nuevas características en sus productos y proponen innovaciones que se podrían aplicar a diversos objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas, pasando por equipos creativos diseñan y determinan las acciones exactas para producir dichas innovaciones. Hoy serás tu propio equipo creativo.



ACTIVIDAD

1. Observa objetos tecnológicos simples de tu hogar. (Recuerda que un objeto tecnológico no necesariamente involucra circuitos, transistores, electricidad, etc. Se llama objeto o solución tecnológica a cualquier objeto que ha sido intervenido por la mano del hombre para algún propósito).
2. Selecciona uno al que creas haber encontrado la posibilidad de integrar alguna característica extra. (Consulta la creatividad de algún adulto que te pueda aconsejar)
3. Determina definitivamente el objeto y dibújalo DETALLADAMENTE en la mitad izquierda de una hoja de block.
4. En la mitad derecha de la hoja de block, desarrolla el diseño o dibujo también DETALLADO, del objeto seleccionado, pero ya con sus innovaciones aplicadas e indicándolas por escrito.
5. Levanta registro digital de tu trabajo (escanéalo, fotográfalo), y envíalo a tu carpeta de Google drive.

COMPLEMENTO

Quiero informarte que este es el inicio de un proceso que concluye con la construcción y aplicación de dichas innovaciones en el objeto que habrás de seleccionar.

A modo de referencia, el año que recién pasó, la experiencia con el 6to año fue bastante interesante y constructiva. Hubo grandes e interesantes ideas y muy creativas.

Mientras piensan en algo, yo iré a meditar en cómo poder agregar un soporte para mi celular a mis audífonos de cintillo para así liberar mis manos mientras escucho música jejeje (esa ya no la pueden hacer)

¡¡¡TE DESAFÍO!!!

Nota importante: Recordar que ahora cada estudiante podrá cargar el producto de su trabajo en una carpeta personalizada en una nube virtual. esta nube virtual se llama Google Drive Y si usted cuenta con una dirección de correo electrónico en Gmail puede escribirme un correo identificando el nombre del alumno y el curso a mi correo institucional eduardo.romero@colegio-manuelrodriguez.cl Así yo podré enviarles por correo electrónico también, una invitación a ser parte de la carpeta del estudiante, y usted podrá cargar archivos que quizás en algún momento van a representar una complicación por el tamaño de este. Google Drive admite el subir archivos de mayor peso.

Cada persona que tenga una cuenta de correo electrónico en Gmail tiene derecho a una capacidad de almacenamiento de 15 gigabytes en Google Drive probablemente los teléfonos con sistema operativo Android vengán con la aplicación ya instalada, de no ser así, se tiene que descargar de la App Store.

En definitiva, usted me ayudará a construir la carpeta de tareas en una nube virtual para su pupil@, Le invito.

