**Guía n°16 Tecnología**

**Asignatura: Tecnología Curso: 7°A**

**Fecha: 10 al 21 de agosto Docente: Carolaine Alvarez Pizarro**

**Nombre del Alumno:**

**I.- 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.

**II.- Contenido**

Conocer objetos y sus adaptaciones

**III.- Objetivo de la clase**

Investigar si objeto rediseñado es viable o no

**Indicador de evaluación**

Discutir la viabilidad del diseño en relación con el uso eficiente de los recursos materiales

.**IV.- Indicaciones generales**

1. Recuerdan clase anterior
2. Del power point realizado tomando en cuenta el objeto que había rediseñado, ahora verán la viabilidad de él.
3. Pueden realizar un power point para mostrar si es o viable el objeto
4. Buscar en diccionario palabras desconocidas para ti
5. Grabar su disertación cuando van mostrando y explicando su power point

**V.- Actividad a desarrollar**

Recuerdan clase anterior, realizar power point para saber si el objeto trabajado en sus clases anteriores es viable o no, buscan significado de palabras que no comprenden, responden tiket de salida

**VI.-** **Retroalimentación**

A través de fotografía por correo electrónico o de forma presencial los días miércoles

**VII.- Fecha de envío**

Los días viernes por correo o presencial los miércoles

**Cómo y/o donde enviar**

Enviar fotografía al correo [leng.cuarto@gmail.com](mailto:leng.cuarto@gmail.com) o presencial los miércoles

Tiket de salida

¿Por qué es tan importante saber si un objeto es viable?