



PLANIFICACIÓN DE AUTOAPRENDIZAJE

SEMANA 11 DEL 8 AL 12 DE MAYO 2020

ASIGNATURA/CURSO	Tecnología 6° básico
NOMBRE DEL PROFESOR/A	Marcos Lucero
CONTENIDO	Creación de diseños innovadores para entregar soluciones a diversos problemas.
OBJETIVO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 2	(OA 1) 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.
MOTIVACIÓN	iiiBuenos días estudiantes!!! Hoy daremos inicio a nuestra clase n°11 en la cual aprenderemos a identificar características de un objeto, la importancia de las innovaciones y representar objetos con innovaciones en diferentes perspectivas. Te dejo el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=1C-02DXdoTw
ACTIVIDAD(ES) Y RECURSOS PEDAGÓGICOS	Observan video 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. 3.- Observa imágenes y luego crea innovaciones en ellos, dibujando el objeto desde dos perspectivas. RECURSOS: Computador, cuaderno y lápices.
EVALUACIÓN	Evaluación Formativa: Sera la fotografía de la actividad.
ESTE MÓDULO DEBE SER ENVIADO AL SIGUIENTE CORREO ELECTRÓNICO	Marcos.lucero@colegio-jeanpiaget.cl WhatsApp: +56964515300 Fecha de entrega:12/06/2020 Recordar sacar una fotografía a la actividad y enviarla al correo del profesor.



GUÍA DE TECNOLOGIA

Nombre:		
Curso: Sexto básico	Fecha:	Profesor : Marcos Lucero
OBJETIVOS DE APRENDIZAJES Dibujar ideas o soluciones tecnológicas por medio de perspectivas.		CONTENIDOS: Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales

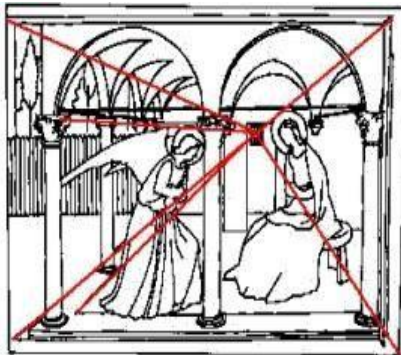
La Perspectiva

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.

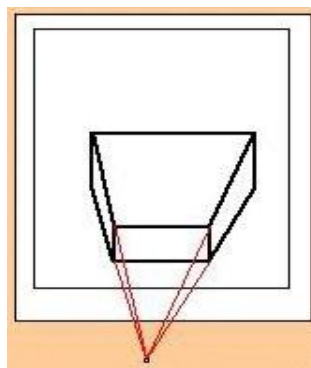
Mediante esta técnica, los artistas proyectan la ilusión de un mundo tridimensional en una superficie de dos dimensiones. La perspectiva nos ayuda a crear una sensación de profundidad, de espacio que retrocede.

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

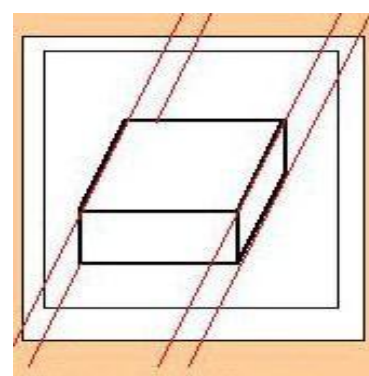
Perspectiva lineal



Perspectiva invertida



Perspectiva



axonométrica

Perspectiva Lineal: Consiste en que las líneas paralelas que ven de más cerca a más lejos, convergen en un punto de fuga, lo que crea una ilusión de profundidad. En rigor, el punto de fuga está situado en profundidad dentro del cuadro.

Utilizando esta perspectiva, entonces, el pintor sitúa las figuras, de más cerca a más lejos, en diferentes planos, que son paralelos al fondo, e interpone el vacío entre unas y otras.



Ejemplos de esto son "La Última Cena", de Leonardo da Vinci, y "La Anunciación", de Fra Angélico.

Perspectiva Invertida: En la perspectiva invertida el punto de fuga está situado adelante, al exterior del cuadro.

La utilización frecuente, aunque no en forma exclusiva, de la perspectiva invertida en el arte del ícono desorienta al hombre de cultura europea moderna cuyos ojos están acostumbrados a la perspectiva lineal reintroducida en el arte entre los siglos XIII y XIV.

Perspectiva axonométrica: La perspectiva axonométrica se utiliza mucho para realizar los diseños previos. Es una representación neutral, fuera del espacio, las líneas del objeto quedan paralelas y acercan el objeto hacia el espectador.

TICKET DE SALIDA

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.



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

