**TAREA/EVALUACION DE APRENDIZAJE UNIDAD 2 N° DE GUÍA: 16**

ASIGNATURA: TECNOLOGIA

NOMBRE ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

CURSO: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_6\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ LETRA: \_\_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

O.A: 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 clase: Identificar porque un objeto es considerado innovador y cómo impacto en las personas.

¿Qué aprendimos hoy?

Te presento el ticket de salida, acá aparecerán preguntas 3 preguntas que deberás responder en el espacio en blanco que aparece al lado de cada preguntas.



3. ¿Qué dudas te quedaron de la clase de hoy?

Anótalas y recuerda enviarme un correo

2. Consideras que un lápiz es un invento innovador. Justifica tu respuesta.

3.

2.

1. ¿Qué necesita un invento para ser innovador?