



ASIGNATURA:	Tecnología e Informática	GUÍA DIDÁCTICA No.	3	FECHA DE ENTREGA:	viernes, 29 de octubre de 2021
-------------	--------------------------	--------------------	---	-------------------	--------------------------------

NOMBRE DOCENTE:	Claudia Paola González Sánchez	NOMBRE ESTUDIANTE:	
-----------------	--------------------------------	--------------------	--

GRADO:	SEXTO	PERIODO:	Cuarto (4)	JORNADA:	Tarde
--------	-------	----------	------------	----------	-------

TEMAS Y/O SUBTEMAS:	Proceso tecnológico	DESEMPEÑO:	Identifica la importancia del proceso tecnológico en la creación de objetos tecnológicos
---------------------	---------------------	------------	--

EVALUACIÓN:	Ver la película sugerida y realizar las actividades de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.
RECURSOS:	Videos sugeridos, guía de trabajo, internet
BIBLIOGRAFÍA:	https://www.youtube.com/watch?v=MpgDUbdTbPo&t=84s

LA FAMILIA DEL FUTURO



Lewis es un inteligente muchacho de doce años que tiene en su haber una sorprendente lista de ingeniosos inventos. Su último y más ambicioso proyecto es el Escáner de Memoria, una máquina que le ayudará a encontrar a su madre biológica y volver a tener una familia. Pero antes de encontrarla, el malvado Bowler Hat Guy y Doris, su diabólico e inseparable sombrero, le roban su invento. Pero Lewis no pierde la esperanza y conoce a un misterioso muchacho llamado Wilbur Robinson, que propone a nuestro desconcertado héroe un viaje en el tiempo para pasar un día con la excéntrica familia de Wilbur. En un mundo repleto de coches voladores y ciudades flotantes, se empeñará en dar caza a Bowler Hat Guy, salvarán el futuro y desvelarán el sorprendente secreto de la familia Robinson.

TALLER

De acuerdo a la película responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la necesidad que tiene Lewis para inventar el Escáner de Memoria?
2. ¿Cuáles pasos siguió Lewis para poder realizar su proyecto?
3. ¿Qué características debe tener un invento para ser un artefacto novedoso?
4. ¿Por qué a Lewis le gustaba ser inventor?
5. ¿Qué enseñanza te deja esta película para tu vida?
6. Realiza un dibujo que represente la enseñanza de la película

Marca con una X la respuesta correcta:

7. Lewis decidió viajar al futuro porque:
 - a. Wilbur lo llevó allí con mentiras
 - b. Quería encontrar a su mamá.
 - c. Necesitaba ver cómo era el futuro para copiar sus inventos.
 - d. Era la única manera para que se convenciera de que el Escáner de Memoria funcionaba.

8. El lema del padre de Wilbur era:
 - a. Corre hacia el futuro.
 - b. Camina derecho.
 - c. Camina hacia el futuro.
 - d. El mundo se puede cambiar.

9. Al final de la película Lewis decide no conocer a su mamá porque:
 - a. La odiaba porque lo abandonó.
 - b. Él ya tenía una familia.
 - c. Ya sabía quién era ella.
 - d. No quería irse a vivir a su casa.

10. ¿Por qué Cornelius Robinson decidió desconectar a Doris?
 - a. Era un sombrero mal hecho.
 - b. Quería ayudar a las personas.
 - c. Quería controlar a las personas y destruir el mundo.
 - d. Porque era amiga de Bowler Hat Guy.

11. ¿Por qué Gus estaba enfadado con Lewis?
 - a. Le tenía envidia porque él no podía inventar cosas.
 - b. Era el favorito en el orfanato.
 - c. Dejaba muy desordenado el cuarto.
 - d. No le permitía dormir mientras realizaba sus inventos.