

Guía de Aprendizaje N°12 Tecnología Primero y Segundo Básico		
Nombre		Fecha: Semana del 15 al 19 de junio
OA1	Crear diseños de objetos tecnológicos, a partir de sus propias experiencias y representando sus ideas, a través de dibujo a mano alzada o modelos concretos, y con orientación del profesor.	
Indicadores	Formulan ideas de diseño que podrían confeccionar para solucionar un problema seleccionado junto al grupo de trabajo.	
Contenido	Diseño de objetos tecnológicos	

Con ayuda de un adulto lee en voz alta la siguiente información y luego realiza la actividad:

¿Qué es diseñar?

Diseñar es la acción de hacer un dibujo de una cosa para que sirva como modelo en la realización.



¿Qué es un boceto?

Es un dibujo sencillo que traza las características generales de un objeto.



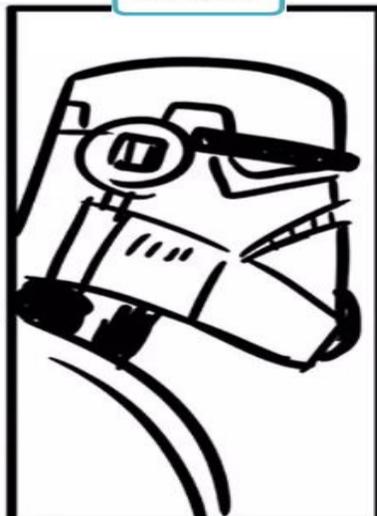
Ejemplos de boceto.

Diseño a mano alzada

Boceto 1



Boceto 2



Boceto final





Resolver problemas

1.- El equipo de Fútbol del colegio Marta Brunet, se está preparando para un gran campeonato. Ahora responde como podrías resolver el problema del equipo de futbol.

a) ¿Cómo podríamos diseñar el vestuario?

.....
.....
.....

b) ¿Qué elementos deberíamos considerar?

.....
.....
.....

c) ¿Qué colores podríamos utilizar?

.....
.....
.....

2.- Dibuja y pinta un boceto de un objeto tecnológico que solucione el problema antes planteado para el equipo de fútbol. (Vestimenta del equipo)

Ticket de salida

¿Es necesario realizar **un boceto** o diseño de un objeto tecnológico? SI___ NO___

¿Por qué?

.....
.....