

Guía de Aprendizaje N°16 Tecnología Primero y Segundo Básico	
<b>Nombre</b>	<b>Fecha:</b> Semana 17 Desde el 27 al 31 de julio
<b>OA1</b>	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.
<b>Indicadores</b>	✓ Formulan ideas de diseño que podrían confeccionar para solucionar un problema seleccionado junto al grupo de trabajo.
<b>Contenido</b>	○ Objetos tecnológicos para solucionar problemas.

Como ya has trabajado con objetos creación y de mano alzada bocetos que solucionan problemas ahora demuestra lo aprendido:



1.- Escribe 2 ejemplos para que se utilizan los siguientes objetos en la vida diaria.

1.- Para entretenernos e informarnos. ..... .....	..... ..... .....	..... ..... .....	..... ..... .....

2.- Observas los objetos tecnológicos y une con una línea los cuales fueron creados para solucionar problemas de la vida cotidiana:



**Ticket de salida** Recuerda enviar una foto de tu ticket de salida a mi whatsapp.

Responde con una X la siguiente pregunta:  
Que objeto tecnológico debo utilizar si quiero escuchar música:  
A) Silla  
B) Equipo de Música  
C) Calendario.