

Guía de Aprendizaje N°16 Tecnología Primero y Segundo Básico	
Nombre	Fecha: Semana 17 Desde el 27 al 31 de julio
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	○ Objetos tecnológicos para solucionar problemas.

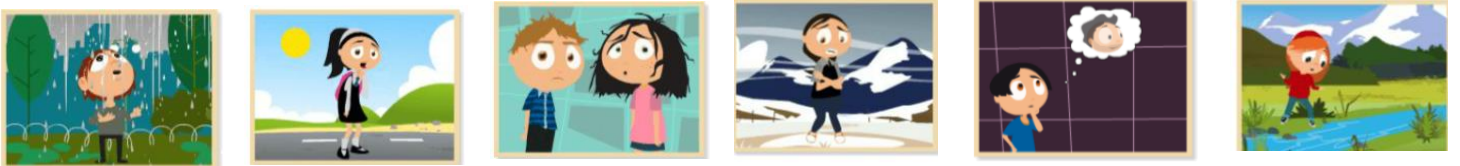
Como ya has trabajado con objetos creación y de mano alzada bocetos que solucionan problemas ahora demuestra lo aprendido:



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.