**GUIA DE APRENDIZAJE UNIDAD 2 GUÍA N° 17**

**RECURSOS:** Guías de estudio, computador o note book, lápiz grafito, goma de borrar, lápices de colores. Material de desecho a gusto y posibilidades. **ASIGNATURA:** Tecnología

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

**CURSO:** 1° año **LETRA:** \_\_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Unidad 2 Relacionar objetos de la cotidianeidad con las necesidades que satisfacen.

**O.A. 1** 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.

**ACTIVIDADES**

**INICIO**

**Activación de conocimientos previos.**  Responde las siguientes preguntas orales, ¿Qué juego creaste? ¿Qué nombre le pusiste? ¿Por qué? ¿Quién te ayudo? ¿Qué materiales ocupaste? ¿Qué material te costó utilizar? ¿Por qué? ¿Qué figuras geométricas componen tu juego? Muy bien, sé que te esfuerzas por responder. Esta semana seguiremos aprendiendo nuevas cosas. Por favor, seguir con ese maravilloso entusiasmo y esfuerzo. No olviden preguntar ante cualquier duda**.**

**! Vamos que se puede ¡**

**DESARROLLO**

**1.- Objetivo de esta clase: Construir juego diseñado con formas geométricas que se puedan elaborado con material de desecho. Describir experiencia y forma de trabajo. (NO OLVIDES ESCRIBIRLO EN TU CUADERNO JUNTO A LA FECHA)**

**2.- Para desarrollar esta actividad debes reunir algunos materiales y con la ayuda de un familiar, trabajar en tu Proyecto Tecnológico.**

**3.- Expone en forma oral relatando como hiciste tu trabajo, en la clase online.**

**4.- Desarrolla la Guía de Apoyo.**

**No olvides, agradecer a tu familia por ayudarte en tu trabajo.**

**CIERRE** Responden preguntas orales en la escalera de la Metacognición.