**GUIA DE APRENDIZAJE GUÍA N° 19**

**RECURSOS:** Guías de estudio, computador o note book, lápiz grafito, cuaderno de asignatura, Material de desecho a gusto y posibilidades. **ASIGNATURA:** Tecnología

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

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

**O.A. 03 Elaborar un objeto tecnológico para responder a desafíos, experimentando con técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros.**

**ACTIVIDADES**

**INICIO**

**Activación de conocimientos previos.**  Responde las siguientes preguntas orales, ¿A qué llamamos figuras planas? ¿Puedes dar un ejemplo? ¿A qué llamamos figuras 2D? ¿Dónde has visto figuras 2D? ¿Sabes o has escuchado la palabra “Tangrama”?

 ¡Muy bien! ¡Manos a la obra!

**DESARROLLO**

 **1.- Objetivo de esta clase: Reproducir y crear figuras y representaciones planas a través de tangrama.**

**(NO OLVIDES ESCRIBIRLO EN TU CUADERNO JUNTO A LA FECHA)**

**2.- Para desarrollar esta actividad debes tener junto a ti, tu cuaderno de asignatura, estuche completo, 1 regla de 20 cm, y seguir la RUTA DE APRENDIZAJE:**

OBSERVAR Y COMENTAR PPT

REVISAR Y RESPONDER LAS PREGUNTAS DE CIERRE DE LA CLASE

OBSERVAR Y COMENTAR ESTA GUÍA

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

****