 **GUIA DE AUTOAPRENDIZAJE Nº10 TECNOLOGIA**

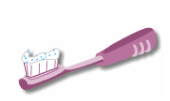
**2º BÁSICO**

|  |
| --- |
| **Objetivo de Aprendizaje:** Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde sus propias experiencias y tópicos de otras asignaturas con orientación del profesor. (OA1)  **Contenido: Objetos que utilizamos en la vida diaria**  **Recursos digitales docente:** <https://youtu.be/QV4BonrQUHs>  **Recurso digital sugerido:**  **correo electrónico:** artestecnologia.smm@gmail.com |
| El desarrollo de las guías de auto aprendizaje puedes imprimirlas y archivarlas en una carpeta por asignatura o solo puedes guardarlas digitalmente y responderlas en tu cuaderno (escribiendo sólo las respuestas, debidamente identificadas, N ° de guía, fecha y número de respuesta) | |

¿Qué es un objeto tecnológico?

Son aquellos objetos que el hombre ha creado utilizando su creatividad y habilidad. Estos nacen de una necesidad a la cual el hombre quiere satisfacer.

**Actividad**

**I.- Marca la alternativa correcta.**

**1.-¿Para qué sirve el cepillo de dientes?**

1. **Para jugar**
2. **Para lavarnos**

****

**2.-¿Para qué sirve la bicicleta?**

**a) Para protegernos**

**b) Para trasladarnos**

** 3.- ¿Para qué sirve la televisión?**

1. **Para entretenernos e informarnos**
2. **Para conversar**

**4.-¿Para qué sirve la ropa?**

**a) Para lavarnos**

**b) Para vestirnos**

**II.- Observa cada objeto y piensa para que sirve y une con una línea, a la necesidad que satisface.**

****