



RETROALIMENTACIÓN GUIA DE AUTOAPRENDIZAJE
N°10 TECNOLOGIA
2° 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?

- a) Para jugar
- b) Para lavarnos



2.-¿Para qué sirve la bicicleta?

- a) Para protegernos
- b) Para trasladarnos



3.- ¿Para qué sirve la televisión?

- a) Para entretenernos e informarnos
- b) 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.



Comunicarnos

Vestimos

Movilizarnos

Jugar

