



TAREA-REVISION-TECNOLOGIA-PRIMEROAB-OA1-GUIA9-SEMANA9

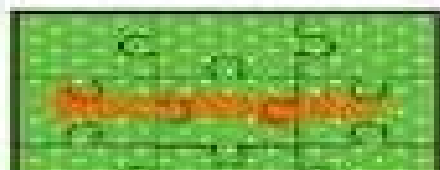
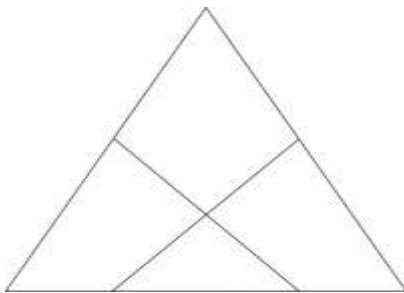
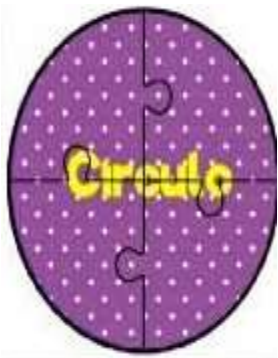
Guía de Tecnología 1º año A y B
Prof.: Leticia Bravo – Irene Valenzuela

Nombre:		
Objetivo de clase: Diseñar juego con formas geométricas que se puedan elaborar utilizando materiales de desecho.	Curso: 1º A - B	Fecha: Semana 9
OA 1: Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde ámbitos cercanos y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.		

***No es necesario que imprimas esta guía.**

Los **rompecabezas** o puzzles son piezas comúnmente planas que combinadas correctamente forman una figura, un objeto o una escena. ... Por diversión, entretenimiento o como una forma de relajarse; armar rompecabezas es una actividad tanto para chicos como para grandes y de la cual se pueden obtener muchos beneficios.

Los rompecabezas ayudan a los niños a resolver problemas, ya que deben pensar y desarrollar una estrategia para lograr el objetivo de ensamblar las piezas.

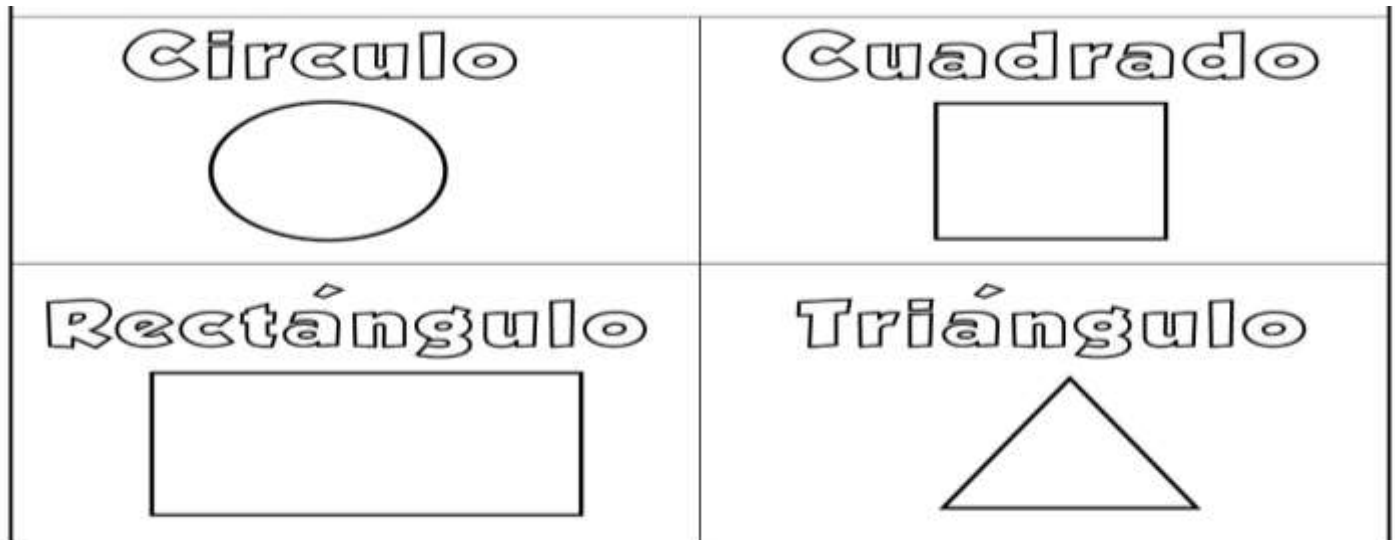




TAREA-REVISION-TECNOLOGIA-PRIMEROAB-OA1-GUIA9-SEMANA9

Guía de Tecnología 1º año A y B
Prof.: Leticia Bravo – Irene Valenzuela

Recordemos las figuras geométricas



ACTIVIDAD

Pídele a un adulto que te apoye.

- 1.- Elige una figura geométrica que más te guste y quieras crear **rompecabezas** con materiales de desecho.
Con ayuda de un adulto, deberán buscar en tu casa el material que pueda servir; puede ser cajas de cartón, cartón, papel de diario, plástico (lo que tu desees).
- 2.- Cuando tengas el material deberás diseñar un rompecabezas.
- 3.- **Debes usar tu creatividad para tu diseño. En esta actividad es importante que ocupen lo que tengan en casa. Ejemplo: de un pedazo de cartón, cortan cualquier figura geométrica, como los ejemplos que se muestran al inicio. Puedes hacer cuantos rompecabezas quieras.**
- 4.- Finalmente...comienza a jugar.

¡¡VAMOS QUE TU PUEDES!!