

TECNOLOGIA-PRIMEROAB-OA1-GUIA18-SEMANA18

Objetivo de clase: Crear objeto tecnológico para su entretención, utilizando materiales reciclados y herramientas ya estudiadas.

OA 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.

Profesoras: Irene Valenzuela - Leticia Bravo

***Obligatorio**

1. Nombre y apellido *

2. Curso *

Marca solo un óvalo.

1° año A

1° año B

Recuerda que debes pedir ayuda a un adulto para una mejor comprensión de la guía.



Hola niños y niñas, la semana pasada estudiamos las propiedades de los materiales. Conocieron que los materiales pueden ser duros, flexibles, impermeables y transparentes.

Ahora que ya conocen los materiales y propiedades.

Esta clase crearán un objeto tecnológico para su entretención.

Antes de continuar, recordemos las propiedades de los materiales.

3. *

4 puntos

Marca solo un óvalo por fila.

	Duro	Impermeable	Flexible	Transparente
Madera	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manguera	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vidrio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Plástico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Para la creación necesitarás:

Materiales

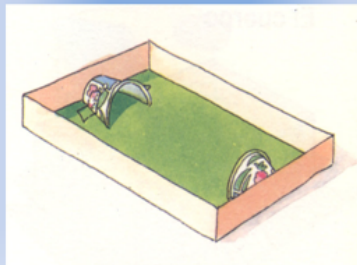
- cartón de 30 cm x 40 cm aprox.
- 1 vaso de yogurt
- cinta adhesiva
- regla
- pintura verde (témpera) opcional
- pincel
- 1 lápiz scripto o plumón grueso
- Tijeras punta redonda
- 1 puñado de arvejas
- 2 bombillas

INSTRUCCIONES:

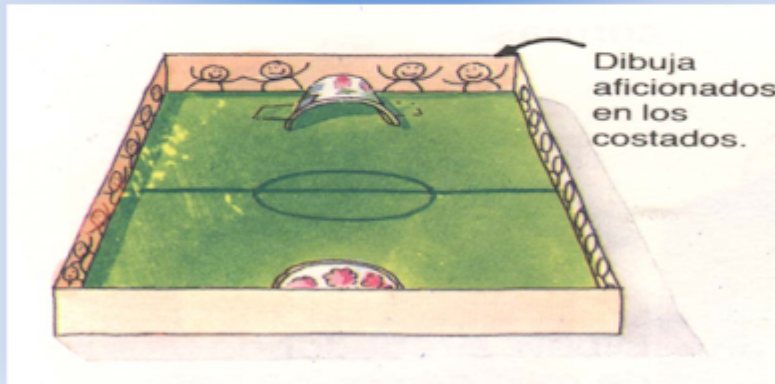
Corta en dos mitades un pote de yogurt con las tijeras, tal como muestra la figura.



Pinta la base de color verde. Usa cinta adhesiva para pegar la mitad de los potes para formar los arcos.



Dibuja en la mitad una línea usando una regla y un rotulador. Sobre ella, usando como guía el tazón, marca el círculo central.

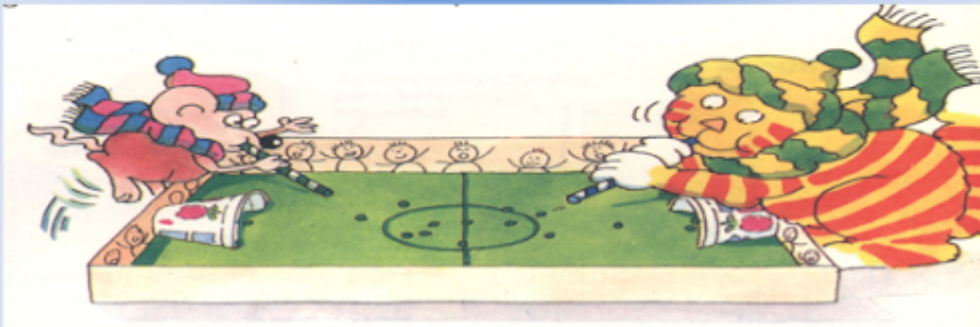


Pon un puñado de arvejas secas dentro del círculo central.

Cada jugador tiene una bombilla y la usa para tratar de meter tantas arvejas como sea posible adentro del arco opuesto, soplándolas.

El juego termina cuando todas las arvejas están dentro de los arcos.

Se debe contar para saber quién ganó.



Ahora, a disfrutar de tu creación... hasta la próxima clase.

TICKET DE SALIDA
En tu cuaderno de Tecnología dibuja un objeto que sea impermeable y otro que sea flexible.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios