



TECNOLOGIA-OCTAVOSAB-OA1-GUIA4-SEMANA7

Guía de Tecnología 8º año A y B

Prof.: Judith Canales Sepúlveda

Nombre:	Curso:	Fecha:
Objetivo de la clase: Crear un juego lúdico con material reciclable que sea un aporte al proceso educativo mediante un informe del trabajo realizado. OA1: Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un producto tecnológico, reflexionando acerca de sus posibles aportes.	8 Año A-B	Semana 7

Recordemos

¿Qué necesito saber?



Para comenzar necesitas saber de qué se trata la habilidad de crear y que entendemos por material reciclable y juego lúdico.

Entonces:

Crear es “Realizar algo partiendo de las propias capacidades”.

Es decir, vamos crear un juego lúdico con material reciclable para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje.

Bueno entendemos por material reciclable:

Los **materiales** reciclables son muchos, e incluyen todo el papel y cartón, el vidrio, los metales ferrosos y no ferrosos, algunos plásticos, telas y textiles, maderas y componentes electrónicos. A todos ellos se les puede dar una nueva utilidad.

Es importante que sepas



El juego permite crecimiento físico, emocional, intelectual y social. Y es, con frecuencia, placentero.

El método **lúdico** es un conjunto de estrategias diseñadas **para** crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el **juego** a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

Los ejemplos de juegos lúdicos pueden ser:

Memorice

Este pasatiempo es el típico juego de formar parejas de dos imágenes iguales; el desafío está en resolver el panel en menos de 20 segundos o en emplear el menor tiempo posible. Debes reconstituir las 8 parejas de cartas volteándolas de 2 en 2. El número de barajas y la selección aleatoria de las imágenes en cada partida, te asegurarán un juego diferente cada vez. Así que,

La **lotería de letras**, (**palabras** o silabas)

Está diseñado **para** estimular **en** nuestras niñas **y niños** el aprendizaje de la lectura **y** escritura **en** forma lúdica **y** entretenida; también habilidades fundamentales **para** el desarrollo cognitivo de los alumnos como: habilidades metafonológicas, de conciencia silábica **y** fonémica.

Los dos juegos antes mencionados, solo son algunos, también tenemos dominó que puede ser de palabras o números, crear palabras, etc.

Entonces:

- Debes crear un juego lúdico que permita reforzar el aprendizaje constante.

Los materiales reciclables que utilices dependerán del juego que vayas a crear.

Para reflexionar

¿De qué sirve crear un juego lúdico?

