



**GUIA DE APLICACIÓN N°1 DE TECNOLOGÍA.
“DISEÑO DE MASCARA DE RATÓN”**

Nombre			N° de lista	
Curso	2° Básico A-B-C	Fecha	Semana del 30 de marzo al 03 de Abril.	
Objetivo de Aprendizaje				
<p>OA 1 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.</p> <p>OA 2 Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y las herramientas necesarias en cada una de ellas para lograr el resultado deseado.</p>				
Contenidos			Habilidades	
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de una máscara de ratón. • Materiales y herramientas para el proyecto de máscara. 			Formular ideas, dibujar, identificar, reconocer, señalar, y representar.	

Estimado Estudiante: A continuación, realizarás una guía sobre el diseño de una máscara de un ratón, para articular con la canción aprendida en música “El Ratón”. Para inspirarte mira los siguientes ejemplos. **¡¡Mucho Éxito!!**





I. Diseñar una máscara de ratón, para esto ten presente lo siguiente:

- Elegir si diseñarás una máscara de ratón o ratoncita.
- Pensar con que materiales podrías realizar la máscara. (cartulina, goma eva, etc)
- Identificar las herramientas necesarias para realizar la máscara (tijeras, pegamento, etc)

¡Ahora a Trabajar!



1. Dibuja tu diseño de la máscara.



2. Haz una lista de los materiales que deberías utilizar para confeccionar tu máscara.

3. Escribe las herramientas que necesitarías para realizar la máscara.

4. Dibuja cómo crees que te verías con tu máscara terminada y puesta.

“Que algo no haya salido como hayas querido no significa que no sirva.”