GUIA DE APLICACIÓN N°11 DE TECNOLOGÍA.
"DISEÑO LIBRE" (SEGUNDA PARTE)

Nombre				**N° de lista**	
Curso	2° Básico A-B-C	**Fecha**	Semana del 15 al 19 de junio..		

Objetivo de Aprendizaje

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.

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.

Contenidos	Habilidades
• Diseño libre (concreto) • Materiales y herramientas para el proyecto.	Formular ideas, dibujar, identificar, construir, reconocer, señalar, y representar.

Estimado Estudiante: *A continuación, realizarás una guía con la segunda parte de la ejecución de tu diseño de un objeto que ayude a resolver alguna necesidad de tu casa, como basureros, percheros ect. Recuerda que este diseño es libre, pero en esta segunda parte deberás respetar lo que diseñaste en la guía anterior.* ***¡¡Mucho Éxito!!***
Puedes revisar el video de esta guía en: https://youtu.be/h3pA1L5nz6M

I. Confecciona de forma concreta el objeto que diseñaste en la guía anterior (guía N°9), respetando los materiales, herramientas y pasos que señalaste en dicha guía.

¡Ahora a Trabajar!