



SEMANA 14 DEL 29 al 03 de JULIO

Guía N° 1 Educación Tecnológica/ Educación Física– Primero básico 2020

Nombres:	Apellidos:	Fecha:	Curso:
.....

Tiempo considerado: 90 minutos.

OA1: Crear diseños de objetos tecnológicos simples para resolver problemas: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas (articulación con Ed. Física)

OA 1 EFIS 04: Demostrar control en la ejecución de las habilidades motrices básicas de manipulación en diferentes direcciones, alturas y niveles.

Habilidad: Identificar un problema y darle solución por medio de un diseño tecnológico. Usar materiales y herramientas de forma segura.

ORIENTACIÓN PADRES Y APODERADOS:

Las actividades deben contar con ayuda y supervisión del adulto.

Elaborar 2 juegos de lanzamiento, uno para corta distancia y el otro para media distancia; esto es con materiales de desecho reutilizables como: cajas de cartón, láminas de cartón, platos desechables de cartón o plástico, cilindros de papel higiénico o de toallas de papel, telas (para almohadillas u otros elementos).

Paso 1: Revisa que materiales que puedas reutilizar tienes en casa.

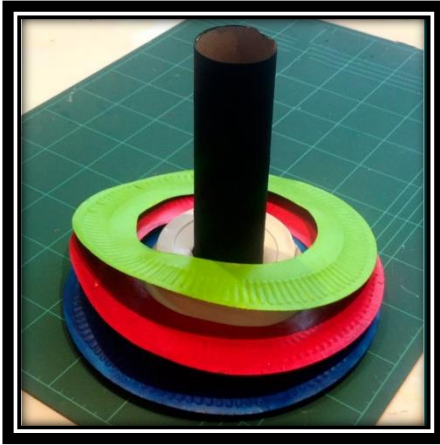
Paso 2: Con los recursos existentes diseña sobre una hoja de tu cuaderno dos juegos que puedas construir con lo que tienes.

Paso 3: Busca las herramientas de corte apropiadas, pegamento y una superficie estable sobre la que puedas trabajar en forma segura.

Paso 4: Comienza a construir tus dos juegos de lanzamiento.

Paso 5: Decora pintando si el cartón en crudo necesita mejor aspecto

Paso 6: Tome fotografías del trabajo terminado y envíela a: WhatsApp +569 940 86 223



N° 1 Una vez construido.

1. Ubica el juego a 1 metro de distancia.
2. Lanza con la mano derecha una y otra argolla.
3. Luego de intentar acertar con la derecha intenta con la Mano izquierda.
4. Quién logre acertar más intentos es ¡EL GANADOR!



Una vez forrados debes unirlos y comienza el juego.

1. Ubicar los conos ya unidos, a más de 2 metros.
2. Lanza suavemente las bolitas, intentando meterla en el mayor puntaje.
3. Después de 5 intentos, sumar el puntaje.
4. Ahora otro participante, luego de 5 lanzamientos sumar puntajes, quién logre mayor puntaje es "EL GANADOR"

A DIVERTIRSE Y DISFRUTAR DEL MOMENTO

TODOS DEBEMOS PONER DE NUESTRA PARTE.