

GUÍA DE TECNOLOGÍA

CUARTOS AÑOS BÁSICOS

Semana del 28 al 02 de octubre

- OA 1:** Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas:
- › Representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC.
 - › Explorando y transformando productos existentes.

ANDAR EN BICICLETA



Al andar en bicicleta, se pueden sufrir caídas y recibir golpes **en la cabeza**, lo que puede traer graves consecuencias para sus cerebros.

Los invito a pensar cómo el cuerpo humano protege la cabeza de golpes y caídas, y qué objetos pueden construir ellos para ayudar a protegerse de los golpes.

ACTIVIDAD

Mediante un **dibujo**, diseñan un **objeto** que proteja el cuerpo de posibles caídas andado en bicicleta, puede ser completamente **nuevo** o mejorar uno que **exista**. Indica los materiales y herramientas que utilizarían para su construcción.

Para finalizar, responde las preguntas:

1.› ¿Qué objeto diseñó? **Inventa un nombre creativo.**

R:

2.› Su objeto, ¿Qué parte del cuerpo protege ante posibles caídas en bicicleta?

R:

3.› ¿Qué materiales utilizaría para la construcción de su objeto?

R:

4.› ¿Qué herramientas utilizaría para la construcción de su objeto?

R:

5.› ¿Qué consecuencias tendría un golpe en la cabeza?

R:



Google Classroom

**RECUERDA ENVIAR UNA FOTOGRAFÍA A
CLASSROOM**