



**Colegio Juan Bautista Durán**

**EL Bosque**

**TAREA N°4**

<b>Nombre y Apellido Alumno/a</b>	
<b>Docente</b>	Carmen B. Vargas G.
<b>Correo para consultas</b>	<a href="mailto:tareasartesjbd@gmail.com">tareasartesjbd@gmail.com</a>
<b>Asignatura</b>	Tecnología
<b>Curso</b>	II° Medio
<b>Fecha</b>	13 de abril
<b>Objetivo</b>	<b>Reconocer palabras conceptuales que se implementan en una construcción del objeto tecnológico.</b>
<b>Unidad 1°</b>	Desarrollo e implementación de un servicio.
<b>Puntaje</b>	
<b>Nota</b>	

*1° Nota: Los trabajos se pueden realizar en el cuaderno, croquera de artes visuales, o en el formato de Word.*



## **Colegio Juan Bautista Durán**

### **EL Bosque**

#### **Reglas de juego.**

1. El jugador/a (alumno/a) necesita un lápiz.
2. Al inicio el jugador debe revisar la lista de palabras ocultas.
3. Las palabras pueden estar ocultas en forma vertical, horizontal o diagonal.
4. Las palabras pueden encontrarse en cualquier dirección (leerse en forma normal o al revés)
5. Marcar la palabra con diferentes colores o encerrarla en un círculo.
6. Las letras no son exclusivas de una palabra, una letra puede usarse en varias palabras.
7. Las palabras no llevan tildes.

#### **Palabras:**

<b>1.Objeto.</b>	<b>6.Características.</b>
<b>2.Tecnología.</b>	<b>7.Materiales.</b>
<b>3.Función.</b>	<b>8.Herramientas.</b>
<b>4.Ventajas.</b>	<b>9.Utilidad.</b>
<b>5.Desventajas.</b>	<b>10.Producto.</b>



Colegio Juan Bautista Durán

EL Bosque

SOPA DE LETRAS

T	M	A	T	E	R	I	A	L	E	S	A	Q	W	Ñ
S	A	O	S	S	F	B	O	B	T	I	A	T	S	S
A	I	B	R	V	E	N	Y	S	V	U	E	V	D	A
J	L	J	I	F	U	N	S	U	K	C	H	E	A	H
A	P	F	U	U	T	I	Ñ	I	D	A	U	N	D	E
T	I	S	K	O	E	K	Q	O	T	G	V	T	I	R
N	A	A	I	B	C	L	L	B	O	O	E	A	L	R
E	L	D	L	J	N	O	G	J	J	B	N	J	I	A
V	E	D	P	R	G	Y	A	E	U	F	N	A	T	M
S	S	O	D	I	F	R	T	T	S	H	S	S	U	I
E	O	R	A	N	U	W	R	O	T	Q	W	N	L	E
D	P	Y	D	R	N	S	W	F	U	N	C	I	O	N
E	Ñ	I	Q	E	U	X	S	Y	T	Z	D	Z	K	T
C	A	R	A	C	T	E	R	I	S	T	I	C	A	S
R	A	R	A	D	T	E	C	I	B	T	I	N	B	S
P	R	O	D	U	C	T	O	A	E	R	I	I	C	X