|  |  |
| --- | --- |
| **SEMANA N°:** **10 de julio** | **ASIGNATURA: Química 8 Básico** |
| **GUÍA DE APRENDIZAJE****Profesor(a): \_\_\_\_\_\_Patricio Vásquez\_\_\_\_\_\_\_\_** |
| **Nombre Estudiante:** | **Curso: 8°Basico** |
| **Unidad: IV Estudio de la organización de la materia.** |
| **Objetivo de Aprendizaje: OA12** Investigar y analizar cómo ha evolucionado el conocimiento de la constitución de la materia, considerando los aportes y las evidencias de: La teoría atómica de Dalton. Los modelos atómicos desarrollados por Thomson, Rutherford y Bohr, entre otros siendo aplicados en la tabla periódica. |
| **Recursos de aprendizaje a utilizar: 4 tablas periódicas ,lápices ,plumones ,celular** |
| **Instrucciones: En** familia recrearse aprendiendo a través del juego familiar naval battle atomic (batalla naval atómica) que consiste en un juego de parejas donde utilizarán la tabla periódica como escenario de batalla, y a partir de las coordenadas y nombre del elemento químico, número atómico, masa atómica  tratar de hundir las flotas del contrincante.Además deben anotar cuando juegan con su familia en una tabla o bitácora.Pueden fotografiar, grabar un pequeño video cuando estén jugando en familia. |

¿Cómo se juega?

Para empezar a jugar es necesario**imprimir cuatro copias de una tabla periódica**  plastificarlas (puede ser con scotch) para que puedan ser reutilizadas cuantas veces se quiera-. Una vez impresas, etiquetaremos las filas por orden alfabético y las columnas con números (si es que en su tabla no viene con estos números ya impresos). A continuación **presentamos dos copias de tal manera que formen un ángulo de 90º entre sí**en una carpeta y se sujeta con clips. Las reglas son las mismas que para Hundir la flota, s**e trata de decir coordenadas para intentar averiguar dónde tiene los barcos el contrincante y apuntarlo**. Por otra parte, los jugadores pueden marcar con un círculo filas de 2, 3, 4 y 5 elementos para situar en la tabla de abajo la posición de sus propios barco y la de arriba usarla para marcar con una X la posición de los barcos que vamos acertando del contrincante.

