



Guía N° 1

Asignatura	Tecnología
Curso	1° B
Profesora	Nataly San Martín
OA	OA1: Crear diseños de objetos tecnológicos, a partir de sus propias experiencias y representando sus ideas, a través de dibujo a mano alzada o modelos concretos, y con orientación del profesor.

- Señor apoderado cordiales saludos, a continuación se escriben pequeñas instrucciones para orientar las clases de nuestros niños y así cumplir con el OA (objetivo de aprendizaje).

- Estimado apoderado realizaremos una actividad de evaluación que permita observar los grados de familiarización de los estudiantes con objetos tecnológicos en este caso con un computador y sus partes.

- El alumno debe realizar un dibujo “Un computador y sus partes”, debe nombrarlas y destacarlas. Posteriormente el niño (a) reforzará los OA (objetivos de aprendizaje) de la asignatura de Lenguaje y así estará reforzando contenidos.

- Una vez apoderado que el alumno (a) realizó su dibujo y sus partes en la pantalla del pc, el niño escribirá nombres y sílabas con las consonantes en estudios estas son “M Y P” más las vocales, ejemplos: mamá, papá, mapa.

SEMANA: 16 AL 19

CLASE N° 1: Día 19 de Marzo

MI OBJETO TECNOLÓGICO