



## Guía N° 1

Asignatura	Tecnología
Curso	1° C
Profesora	Vanessa Román
OA	<b>OA1:</b> 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.
Clase	N° 1 día jueves 19 de marzo 2020

- Señor apoderado , 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.

### MI OBJETO TECNOLÓGICO