



Guía de trabajo N°28
(Semana del 16 al 20 de Noviembre.)

Nombre docente:	Eduardo Pinto – Hilda Baeza		
Curso:	3 año Básico		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
28	Tecnología	OA 05 Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos.	Identifican cuerpos geométricos, utilizando página web interactiva.

ASIGNATURA AL SERVICIO DE MATEMÁTICA	
LINK DE ACCESO JUEGO INTERACTIVO, IDENTIFICANDO CUERPOS GEOMÉTRICOS EN 3D	https://es.ixl.com/math/3-primaria/seleccionar-figuras-tridimensionales