



**Guía de trabajo N°29**  
(Semana del 23 al 27 de Noviembre.)

<b>Nombre docente:</b>	Eduardo Pinto – Hilda Baeza		
<b>Curso:</b>	3 año Básico		
<b>Guía número</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>	<b>Indicador de evaluación</b>
29	Tecnología	OA 05 Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos.	Calculan perímetro de figuras geométricas en 2D, utilizando página web interactiva.

ASIGNATURA AL SERVICIO DE MATEMÁTICA	
LINK DE ACCESO JUEGO INTERACTIVO, PARA CALCULAR PERÍMETROS EN FIGURAS GEOMÉTRICAS EN 2D.	<a href="https://es.ixl.com/math/3-primaria/per%C3%ADmetro">https://es.ixl.com/math/3-primaria/per%C3%ADmetro</a>