

# TECNOLOGIA-PRIMEROAB-OA1-GUIA21-SEMANA21

Objetivo de clase: Elaborar objeto tecnológico con material reciclado, que permita la memorización de los números.

Indicador: Dibujan a mano alzada ideas o soluciones tecnológicas simples.

OA 1: 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.

Profesoras: Irene Valenzuela - Leticia Bravo

**\*Obligatorio**

1. Nombre y apellido \*

---

2. Curso \*

*Marca solo un óvalo.*

1° año A

1° año B

Te recuerdo que debes pedir a un adulto que te lea la guía.



Hola queridos estudiantes, espero que se encuentren muy bien.

La semana pasada elaboraron un "Memorice de números" para mejorar el aprendizaje en Matemática.

Esta semana, elaborarán una huincha numérica.

La huincha o cinta numerada nos permite identificar los números y nos ayuda en actividades de Adición y Sustracción.





Para esta actividad, sólo debes tener una hoja de oficio o cuaderno, plumón y pegamento

Instrucciones: Recorta una huincha de 5 cm de ancho, el largo lo decides tú. Marca los números del 1 al 30, como el ejemplo.

|          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>7</b> | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>10</b> |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|

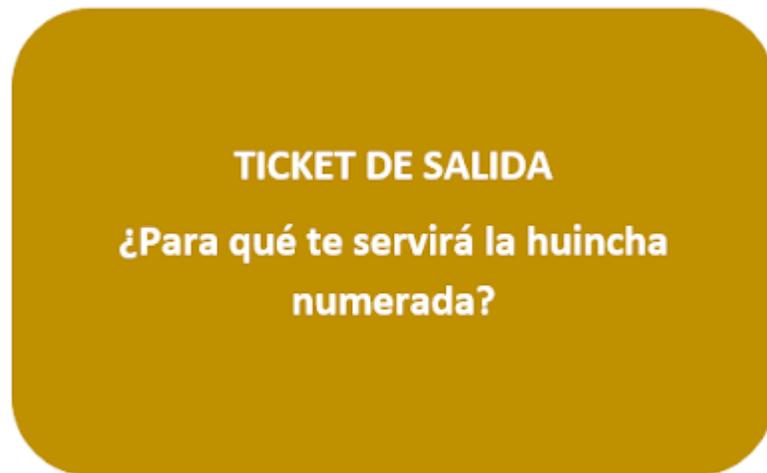
|              |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>PEGAR</b> | <b>11</b> | <b>12</b> | <b>13</b> | <b>14</b> | <b>15</b> | <b>16</b> | <b>17</b> | <b>18</b> | <b>19</b> | <b>20</b> |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

|              |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>PEGAR</b> | <b>21</b> | <b>22</b> | <b>23</b> | <b>24</b> | <b>25</b> | <b>26</b> | <b>27</b> | <b>28</b> | <b>29</b> | <b>30</b> |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

Debes dejar una aleta para pegar los extremos y hacer una sola huincha. Una vez teniendo lista la huincha, te servirá para la nueva unidad en Matemáticas.

3. \*

1 punto



*Marca solo un óvalo.*

- Identificar letras y números.
- Identificar números.
- Identificar figuras geométricas.

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios