![C:\Users\Adriana\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Low\Content.IE5\SP5VRI8B\Imagen_001[1].jpg]()**Colegio Emilia Riquelme.**

**Taller de Tecnología e informática.**

**Grado: CUARTO.**

**Nuestra clase en el horario normal son los VIERNES de 10:30 a 11:30 am.**

**Gracias por su apoyo y envió puntual.**

**Un saludo enorme y Dios los guarde.**

**Correo:** **pbustamante@campus.com.co** **(por favor en el asunto del correo escribir nombre apellido y grado. Gracias)**

**Esta clase será virtual por zoom a las 10:30 am. Más adelante les comparto el enlace con la profe.**

**Copiar en el cuaderno.**

**Fecha 19 de JUNIO 2020**

**Saludo: canción.**

**Una lámpara es un aparato que actúa como soporte de una o más luces artificiales. Puede tratarse de un objeto colgante o sostenido sobre una base o un pie. Por ejemplo: “Ayer compramos una lámpara nueva para la mesita de la sala”**

**Tema: La Lámpara.**

Conoce la función de la lámpara.

**Actividad: Utiliza una cajita de juguito y dale forma de lámpara. Mucha creatividad.**

**Con mucho entusiasmo envía tu evidencia al correo con nombre apellido, grado de la estudiante.**



**Gracias por tu apoyo. Abrazos**