

GUÍA N°6 “Uso de software educativos”

Nombre:	Curso:	Fecha
Tiempo estimado de trabajo 45 minutos aproximadamente	Habilidades: Explorar y realizar las actividades propuestas por un software interactivo educativo.	

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Explorar y usar una variedad de software educativos (simuladores, libros digitales, interactivos y creativos, entre otros) para lograr aprendizajes significativos y una interacción apropiada con las TIC. **(OA 6)**

Antes de iniciar esta actividad responde:

¿Qué piensas tú que es un software educativo? ¿Cuáles conoces?

Un software educativo es un programa del computador que nos permite aprender y desarrollar habilidades. Existen distintos tipos tales como: simuladores, libros digitales, juegos y otros.

ENTRA AL SIGUIENTE LINK DONDE ENCONTRARÁS EL LIBRO DIGITAL DE TECNOLOGÍA PRIMERO BÁSICO

http://sitios.mineduc.cl/enlaces/textos_escolares/1ro/#page-01



Realiza las actividades de la página 8 de la Unidad 1 en el libro digital junto a tus padres, tendrás la oportunidad de familiarizarte con la construcción de pictogramas y la recolección de datos, integrando el objetivo de Tecnología con contenidos de la asignatura de Matemática. Sigue las instrucciones haciendo click en los lugares que se indican.

Actividad 1



¡MUY BIEN!