

GUÍA N°7 “ 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)**

Te invito a realizar las actividades con otro software educativo que corresponde a la de un cuento digital.

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 las páginas 9, 10 y 11 de la Unidad 1 en el libro digital, junto a un acompañante.

Tendrás la oportunidad de leer y escuchar con mucha atención la fábula “La cigarra y la hormiga”. Durante la lectura el acompañante puede interrumpir haciendo preguntas relacionadas con las imágenes o algunas palabras conocidas, de manera que puedan formular algunas hipótesis con respecto a qué puede pasar a continuación, es decir, si la hormiga se compadecerá o no de la cigarra. De esta manera se podrán dar cuenta de los diferentes ritmos y comprensiones que tienen los niños y niñas sobre lo leído.



¡MUY BIEN!