

**TECNOLOGÍA**  
**SEMANA 2**

<b>Curso:</b>	<b>1º básico</b>
<b>Unidad:</b>	<b>Unidad 1</b>
<b>Objetivo de la clase:</b>	<b>Clase 1:</b> Experimentar con las diferentes funciones de software de dibujo (abrir, cerrar, guardar, arrastrar mouse, hacer click)
<b>Objetivo de Aprendizaje:</b>	<b>(OA 5)</b> Usar software de dibujo para crear y representar ideas por medio de imágenes, guiados por el docente.
<b>Actitudes:</b>	› Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, Imaginando y pensando divergentemente.
<b>Habilidades:</b>	Analizar, Distinguir y establecer las relaciones entre los principales componentes de un objeto tecnológico, sistemas, servicios y procesos tecnológicos, con la finalidad de comprender su diseño, lógica y funcionamiento.
<b>Valores Institucionales:</b>	Compañerismo, Tolerancia y Responsabilidad.