

GUÍA DE APOYO AL APRENDIZAJE

Curso:	1ºBasico
Asignatura:	Tecnología
Docente:	Catalina Rubio M.
Semana:	6 (04 al 08 de Mayo)- 2020
Objetivo de la clase:	› Reconocer los iconos para entrar, salir y avanzar en las aplicaciones (libros digitales).

ACTIVIDAD

El estudiante, antes de realizar la guía debes tener apoyo de un adulto y utilizar un computador, si no cuentas con un computador podrás usar la actividad que viene a continuación.

Esta semana el estudiante nuevamente escuchará un cuento digital.

Los podrás encontrar en cualquiera de estos links:

- Biblioteca digital Chile <https://www.bpdigital.cl/opac/?locale=es#resultados>
En esta biblioteca digital debe colocar la opción libros para niños



- Aprende en línea <https://curriculumnacional.mineduc.cl/estudiante/621/w3-propertyname-822.html>

En el Plan Aprendo en Casa, estudiante debe observar el siguiente, Cuadernillo: ¡Ya Sé Leer! MPLSNT, escoger el texto “El lobo y la Luna” para realizar las actividades que se mencionaran a continuación.

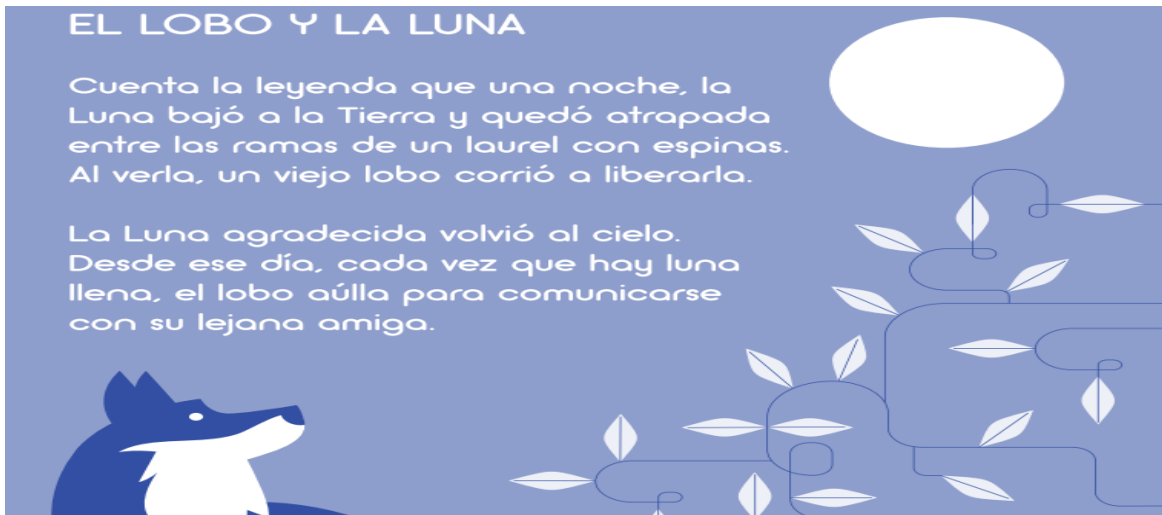
- Para los estudiantes que no tengan internet podrán leer el texto que se encuentra disponible en la siguiente página, así podrá realizar las actividades.

1. El estudiante interactúa con un libro digital audible o la lectura de un cuento en voz alta por el adulto y realizan con el software de dibujo:

- › Un dibujo de los personajes más importantes
- › Un dibujo y/o narración de lo que más les gustó del cuento
- › Pintan uno de los dibujos
- › Escriben su nombre en forma individual, apoyados por el adulto.

Es importante considerar que el aprendizaje colaborativo es muy relevante.

Texto para estudiantes que no cuenten con computador e internet.



EL LOBO Y LA LUNA

Cuenta la leyenda que una noche, la Luna bajó a la Tierra y quedó atrapada entre las ramas de un laurel con espinas. Al verla, un viejo lobo corrió a liberarla.

La Luna agradecida volvió al cielo. Desde ese día, cada vez que hay luna llena, el lobo aúlla para comunicarse con su lejana amiga.

2. El estudiante podrá utilizar las herramientas que le sirven para dibujar y pintar.



3. El estudiante debe dibujar dentro de una página en paint (software de dibujo), el cuento que escucho, debe usar las herramientas para crear las imágenes.

