



EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Semana	3	Clase	1
Curso	1°	Unidad	Incentivar la curiosidad y la creatividad a través del uso de un software de dibujo
Objetivo de Aprendizaje	Usar software de dibujo para crear y representar ideas por medio de imágenes, guiados por el docente.		
Objetivo de la Clases	Resumir contenidos de la unidad 1, además dibujar utilizando líneas rectas, curvas, cuadrado, círculos y triángulos.		
Articulación	Tecnología – computación - artes visuales		
Actitudinal	Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.		
Contenidos	Manejo de las partes de un computador Tipos de líneas. Objetos tecnológicos		
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Hoja de Block• Lápices de colores.		



Buenos días Padres, apoderados y estudiantes:

Sabemos que es de gran importancia su apoyo para el desarrollo de las actividades de los alumnos de Primer año Básico, por lo que articulamos las asignaturas de Educación Tecnológica, Artes Visuales y Computación, esto consiste en que la tarea será la misma para las tres asignaturas antes mencionadas. A continuación, pasare a describir las actividades que debe realizar junto al alumno.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

- 1.- Esta semana realizaremos un resumen de lo que hemos visto, para luego evaluar la unidad.

- 2.- El apoderado junto al estudiante debe seguir las instrucciones y desarrollar la guía en su cuaderno o impresa, teniendo en cuenta que el apoderado puede escribir las respuestas dadas por el estudiante.

- 3.- La tarea a desarrollar esta semana es que el alumno en una hoja de block debe realizar un dibujo y colorearlo de las partes del computador, utilizando líneas rectas, curvas, cuadrado, triángulo y círculo esto fue visto en la clase de computación.

RECUERDE:

LA TAREA ESTA SEMANA SERA EVALUADA EN TRES ASIGNATURAS.