



COLEGIO ISABEL RIQUELME
U.T.P.

GUÍA DIGITAL N°10

ASIGNATURA: TALLER DE COMPUTACIÓN

CURSO: CUARTO BASICO

DOCENTE: CLAUDIA ROJAS OSORIO

SEMANA: DEL 15 AL 19 DE JUNIO

DÍAS ATENCIÓN CONSULTAS: JUEVES DE 11;00AM a 12; 00AM

CONTACTO: claudia.rojas@colegio-isabelriquelme.cl

QUERIDOS ALUMNOS(AS)

ESPERANDO RECIBIR BUENAS NOTICIAS QUE SE ENCUENTRAN BIEN JUNTO A SUS FAMILIAS , ADEMAS DECIRLES QUE NO SE DESANIMEN, PIENSEN QUE ESTO PASARÁ Y PRONTO ESTAREMOS JUNTOS DISFRUTANDO EN NUESTRO HERMOSO Y ACOGEDOR COLEGIO

*Te extraño
mucho*

Una palabra generosa, un abrazo o una sonrisa pueden cambiar el día o incluso la vida de una persona. Y estos regalos pueden alegrar el corazón, no solo del que recibe sino también de quién los dá!

Bendecido día!



1: OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
OA7: Usar internet y buscadores para localizar, extraer, evaluar , almacenar información, y operar programas interactivos enfocados en el aprendizaje, considerando la seguridad de la fuente.	Herramientas de software
OBJETIVO DE LA CLASE	HABILIDADES
Operar programa interactivo de software “ jugando con las matemáticas”	Buscar Operar programa

2.- GUÍA

Hay muchas maneras de hacer las matemáticas entretenidas, como jugar cartas, dominó, en donde se utilizan , pero también hay muchos recursos web para aprender matemáticas.

En esta guía veremos un sitio web muy interesante para aprender matemáticas, ya sea repasar multiplicaciones, sumas y divisiones

Hay juegos muy entretenidos como el PACMAN matemático y otros!

3: TAREA

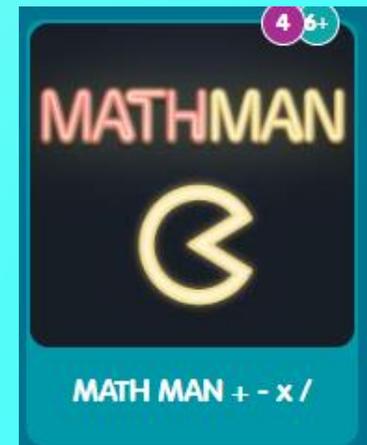
Copia y pega en tu buscador web el siguiente enlace

<https://www.abcya.com/>

Una vez adentro pincha el ícono "Grade 4"

Luego pincha el ícono "123 numbers"

Selecciona el juego MATHMAN



EL JUEGO CONSISTE EN :

Al entrar en el juego debes seleccionar una operatoria hay adición, sustracción ,multiplicación y división Si eliges la adición , se te presenta un plano de laberinto donde recorre sus pasillo un pacman tratando de llegar a un símbolo de pregunta ?, es ahí cuando aparece una operación por ejemplo $8 + 9$, aparecen fantasmitas con diferentes números ,entre ellos el 17, el estudiante debe comerse el fantasma que tiene el número de la respuesta a la suma, así va ganando y haciendo su puntaje

VAMOS A JUGAR ES FÁCIL Y MUY ENTRETENIDO

2. Te dejo esta plantilla para que tu revises lo que escribiste , si cumpliste todos los pasos felicitaciones y si no lo puedes mejorar felicitaciones por tus deseos de aprender.

4: SOLUCIONARIO

No aplica un solucionario, ya que es un trabajo práctico



AUTOEVALUACIÓN

LEE Y MARCA LA CARITA QUE REPRESENTA TU RESPUESTA.	 Fue difícil	 Fue aburrido	 Fue fácil
SEGUÍR LAS INSTRUCCIONES PASO A PASO	 Fue difícil	 Fue aburrido	 Fue fácil
FUE ENTRETENIDA LA ACTIVIDAD	 Fue difícil	 Fue aburrido	 Fue fácil
MANEJAR HERRAMIENTAS SOFTWARE	 Fue difícil	 Fue aburrido	 Fue fácil

Recuerda que tu maestra esta dispuesta para ayudarte si tienes algún problema

