

## Actividades sugeridas del Programa

1. El docente pregunta a los estudiantes, ¿Cuáles software de presentación han utilizado? ¿qué herramientas comunes se utilizan en un software de presentación? ¿cuál será la finalidad de estos tipos de software? A partir de sus respuestas, el docente les solicita reciben instrucciones del profesor de investigar sobre un tema de su interés y crear una presentación que resuma en no más de 10 láminas los aspectos más relevantes del tema que les interesa, poniendo énfasis en la comunicación de las ideas centrales.

Para esta actividad los estudiantes utilizan un software de presentación, incluyendo:

- Insertar texto
- Modificar los cuadros de texto (tamaño, posición)
- Agregar imágenes a la presentación de tres formas: Imágenes desde Archivo, Imágenes Predeterminadas y Álbum de Fotografías,
- Explorar las distintas opciones que el comando "Sonido" ofrece.
- Insertar animaciones

Finalmente presentan la presentación creada al resto del curso.

### ® Lenguaje y Comunicación.

**Lenguaje y Comunicación**  
Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales para comunicar temas de su Interés. (OA 29)

2. El docente cuenta a sus estudiantes que en los próximos días podrán postular en su colegio a fondos concursales destinados a ejecutar proyectos de mejoramiento y hermoejamento de las áreas verdes del establecimiento. Los estudiantes deben presentar el diseño completo de su propuesta incluyendo las áreas y estructuras actuales de las áreas verdes, e incluir en el mismo diseño los elementos para mejorar o hermojeear las áreas del colegio. Todo esto se realizará con un software de presentación.

Cada grupo de trabajo debe presentar una propuesta que cumpla con todos los requisitos de la postulación y exponer ante el curso la presentación creada, la cual debe incorporar imágenes, videos, sonidos, diseño y animaciones. El docente recordará las indicaciones para insertar imágenes y sonidos.

Una vez finalizada la creación de las diapositivas, el grupo enseña su presentación a los otros grupos formados en el curso. ® **Historia, Geografía y Ciencias Sociales.**

**Historia, Geografía y Ciencias Sociales**  
Demostrar actitudes cívicas con acciones en su vida diaria (OA 20)

**Observaciones al docente**

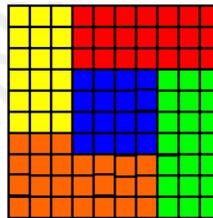
Para incorporar videos, diseño y animaciones se pueden entregar las siguientes instrucciones:

- Para incorporar videos en la diapositiva, dirigirse a la barra de menú y hacer clic sobre "Insertar".
- Reconocer las alternativas que el botón "Insertar" nos brinda y hacer clic sobre "Clip Multimedia".
- Escoger el comando "Película" y explorar las opciones que este comando nos ofrece.
- Hacer clic sobre la alternativa que les parezca más pertinente.
- Para cambiar el diseño de la diapositiva, hacer clic sobre la barra de menú y luego en el comando "Diseño".
- Escoger el que sea de gusto del grupo.
- Para incorporar animaciones a la presentación, dirigirse a la barra de menú y hacer clic sobre "Animaciones".
- Explorar y probar las animaciones que se muestran.
- Seleccionar las animaciones que al grupo les haya gustado o que sean adecuadas.

3. Los estudiantes, en parejas, utilizan un software de hoja de cálculo para resolver el siguiente desafío matemático:

Una biblioteca tiene 100 libros de matemática de distintas áreas, cuya cantidad está dada por los siguientes colores:

- verde: geometría:21
- azul: probabilidad 16
- naranja: aritmética 24
- amarillo: estadística 18
- rojo: álgebra 21



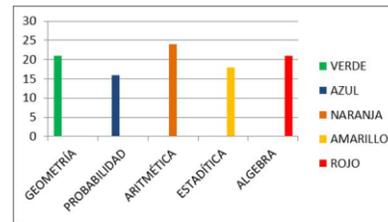
**Matemática**  
 Demostrar que comprenden el concepto de porcentaje de manera concreta, pictórica y simbólica, de forma manual y/o usando software educativo. **(OA 4)**

Instrucciones:

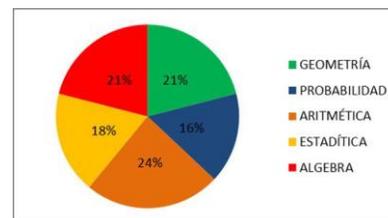
- Creen tablas de doble entrada, relacionando color con área
- Ingresen en una de las tablas el número de libros por cada área.
- Ingresen en otra de las la tabla el porcentaje que representa la cantidad de libros de cada área respecto del total de libros
- Representen con un gráfico barra simple la cantidad de libros por área.
- Representen con un gráfico circular el porcentaje que representa la cantidad de libros de cada área.

Ejemplo:

	GEOMETRÍA	PROBABILIDAD	ARITMÉTICA	ESTADÍSTICA	ALGEBRA
VERDE	21				
AZUL		16			
NARANJA			24		
AMARILLO				18	
ROJO					21



	GEOMETRÍA	PROBABILIDAD	ARITMÉTICA	ESTADÍSTICA	ALGEBRA
Porcentaje	21%	16%	24%	18%	21%



Finalmente los estudiantes, a partir de los datos obtenidos, explican el porcentaje de libros de cada una de estas áreas por medio de los gráficos realizados. ®

**Matemática.**

**Observaciones al docente**

Es importante dar espacio a los estudiantes para que exploren, creen y comuniquen sus resultados en cada una de las etapas. La creatividad frente a las formas de organización el contenido debe ser apoyada por el docente, promoviendo mayores desafíos de uso del software de presentación de acuerdo a los conocimientos de los estudiantes.

Si no se cuenta con software apropiado en el establecimiento, se recomienda utilizar una suite de software gratuitos, denominado Open Office, que cumple con funcionalidades muy similares a los software comerciales y permite llevar a cabo todas las actividades del presente programa.

<http://www.openoffice.org>