

# Ejemplos de actividades

## OA\_5

**Usar software de dibujo para crear y representar ideas por medio de imágenes, guiados por el docente.**

### Matemática

Identificar y dibujar líneas rectas y curvas. (OA 15)

1

Utilizando un proyector o un computador, el docente muestra y explica los procedimientos básicos para usar el computador. Los alumnos siguen las instrucciones:

- › encienda el computador; para eso, presione el botón de encendido
- › toque la pantalla inicial, también llamada escritorio, e indique lo que ve
- › use el ratón o mouse para elegir elementos del escritorio; mueva el mouse, ¿qué pasa?
- › mire el escritorio o pantalla y observe que se mueve una flecha. Esta flecha se llama cursor. Lleve la flecha o cursor a un elemento, déjelo sobre el elemento, ¿qué pasa?
- › ponga la flecha de la pantalla sobre una carpeta con el mouse. Presione el ratón una vez y mire cómo cambia de color. Esto quiere decir que la ha seleccionado.
- › presione una vez el botón del mouse (se dice que hace clic) sobre una carpeta o elemento, ¿qué pasa?

2

El docente explica y muestra los procedimientos para abrir el programa Paint al curso. Los alumnos siguen las instrucciones y los procedimientos que muestra el profesor (ingresar al botón Inicio, ir a Todos los programas, luego a Accesorios y a Paint). El profesor muestra que, al ingresar al programa Paint, se encontrarán con una ventana casi en blanco, con solo algunas herramientas para dibujar y pintar. Guiados por el docente, los alumnos dibujan libremente, utilizando líneas rectas y curvas. Para finalizar, el profesor les comenta que pueden guardar sus trabajos en el menú Archivo y Guardar, asignándoles el nombre que deseen.

**R** (Matemática)

**Artes Visuales**

Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual en sus trabajos de arte:

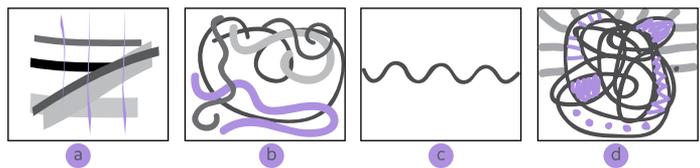
- > línea
- > color (OA 2)

**3**

Guiados por el profesor, descubren las diferentes formas (cuadrado, redondo y diagonal) y tamaños del pincel que ofrecen los software de dibujo:

- a pintan líneas verticales, horizontales y diagonales de diferentes grosores con el pincel cuadrado
- b pintan líneas curvas de variados colores con el pincel redondo
- c pintan una línea ondulada horizontal que llegue de un borde a otro de la hoja
- d crean una composición, utilizando líneas y colores

**R** (Artes Visuales)

**Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

Reconocer que los mapas y los planos son formas de representar lugares. (OA 8)

**4**

El docente comenta algunas herramientas del software de dibujo y las aplica mostrando el resultado en la pantalla. Por ejemplo: el modo de insertar formas (como rectángulos, elipses, flechas, líneas rectas y curvas) y de seleccionar espacios de la imagen. Luego, profesor y alumnos identifican los principales lugares de la localidad donde se ubica la escuela y la representan, dibujando un plano simple del lugar indicado con:

- > líneas rectas
- > líneas horizontales
- > líneas verticales
- > líneas en forma de cruz
- > las herramientas de selección para mover algunas líneas (si fuere necesario)

**R** (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

**📌 Observaciones al docente:**

*Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usarse como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y diseños a otras imágenes, como las tomadas con una cámara digital. Actividades complementarias:*

*Paint para nivel inicial en <http://www.slideshare.net/lalita1482/actividades-para-nivel-inicial>*

*Guía en el uso de paint en [http://www.youtube.com/watch?v=PPWy\\_llqESk](http://www.youtube.com/watch?v=PPWy_llqESk)*

## OA\_6

**Explorar y usar una variedad de software educativos (simuladores, libros digitales, interactivos y creativos, entre otros) para lograr aprendizajes significativos y una interacción apropiada con las TIC.**

### Lenguaje y Comunicación

Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares, respondiendo preguntas simples. (OA 8)

### Matemática

Comparar y ordenar números del 0 al 20, de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o software educativo. (OA 4)

### Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Secuenciar acontecimientos y actividades de la vida cotidiana, personal y familiar, utilizando categorías relativas de ubicación temporal. (OA 2)

1

Guiados por el docente, interactúan con una variedad de libros digitales o software educativos disponibles que permitan reforzar sus aprendizajes asociados a la lectura y escritura, como:

- › identificar los sonidos que componen las palabras
- › demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares, entre otros

**R** (Lenguaje y Comunicación)

2

Guiados por el docente, interactúan con software educativos disponibles que permitan reforzar sus aprendizajes asociados a Matemática, como:

- › contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100,
- › leer números del 0 al 20
- › comparar y ordenar números del 0 al 20, de menor a mayor y/o viceversa, entre otros

**R** (Matemática)

3

Guiados por el docente, interactúan con software educativos disponibles que permitan reforzar sus aprendizajes asociados a Historia, Geografía y Ciencias Sociales, como:

- › nombrar y secuenciar días de la semana y meses del año
- › secuenciar acontecimientos y actividades de la vida cotidiana, personal y familiar

**R** (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

### **I** Observaciones al docente:

Se recomienda seleccionar un software adecuado según los siguientes criterios: contenidos, destinatarios, estructura, bases de datos, medios que integra, objetivos educativos, actividades cognitivas, tipo de interacción, su función en el aprendizaje, el tratamiento de errores, su diseño, entre otras.

En el anexo se sugiere un conjunto de software educativos disponibles en [www.catalogouce.cl](http://www.catalogouce.cl), entre los que el docente puede seleccionar según los objetivos de aprendizaje a trabajar y las características de su curso.

A los estudiantes se les debe educar en el respeto por la protección de los derechos de los autores o creadores de los recursos que se publican en la web, como los documentos, las películas, la música, las imágenes, los artículos, entre otros, citando su autor o dirección encontrada en internet.