



Colegio Isabel Riquelme

U.T.P

GUÍA DIGITAL N°6

ASIGNATURA: Tecnología

CURSO: 5° Básico

SEMANA: 18 al 20 de mayo

DOCENTE: Alejandra Sepúlveda Rebolledo.

CONTACTO: alejandra.sepulveda@colegio-isabelriquelme.cl

DÍAS ATENCIÓN CONSULTAS: Lunes a viernes de 10:00 a 11:00 horas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Elaborar objeto tecnológico a través del uso de Paint

ACTIVIDAD: Elaborar objeto tecnológico en Paint

Queridos estudiantes:

Espero que se encuentren bien junto a sus familias y en sus casas.
Comenzamos esta nueva semana y he preparado esta clase con mucho cariño y dedicación,
porque se y confió en tu capacidad y la actitud que tienes por aprender cada día más.

Si necesitas ayuda, solo debes escribir a mi correo.
Cúidense mucho, para que pronto nos volvamos a ver.

#QUEDATEENCASA



1: OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

<p><u>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas; representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC; analizando y modificando productos.	<p><u>CONTENIDOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Aplicar herramientas de software
<p><u>OBJETIVO DE LA CLASE:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Elaborar objeto tecnológico a través del uso de Paint.	<p><u>HABILIDADES:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Conocer• Comprender• Analizar• Aplicar• Organizar

2: GUÍA

INICIO

RUTA DEL APRENDIZAJE

Objetivo de la clase: Elaborar objeto tecnológico a través del uso de un software

	<p>1. inicialmente, retroalimentar contenidos de clases anteriores.</p>
	<p>2. Activar conocimientos previos. Conocer uso de: “Point” Al poder comprender este material, será mas fácil para realizar la actividad.</p>
	<p>3. Ahora sí, realiza las actividades de la “Tarea digital n°6”. En ella encontrarás un trabajo y junto con ello algunas directrices que te ayudarán a comprobar tu adquisición de este nuevo contenido. Finalmente responderás las preguntas de metacognición.</p>

DESARROLLO



Responde de forma oral

Observa la imagen
¿Qué ves?

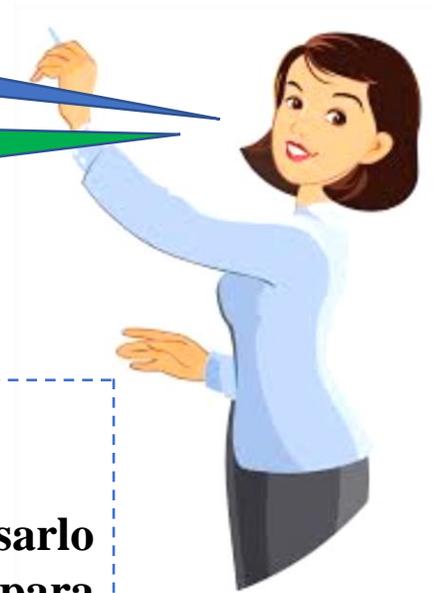
Si, son distintos
software ¿Cuál es
el que usas mas?



¡Muy bien!
Te invito a que avancemos a la siguiente diapositiva y definamos conceptos
sobre Paint.

Hoy trabajaremos en: Elaborar objeto tecnológico a través del uso de Paint.

Registra en tu cuaderno los siguientes contenidos.
No olvides fecha y objetivo de la clase.
Escribe con letra clara y legible.



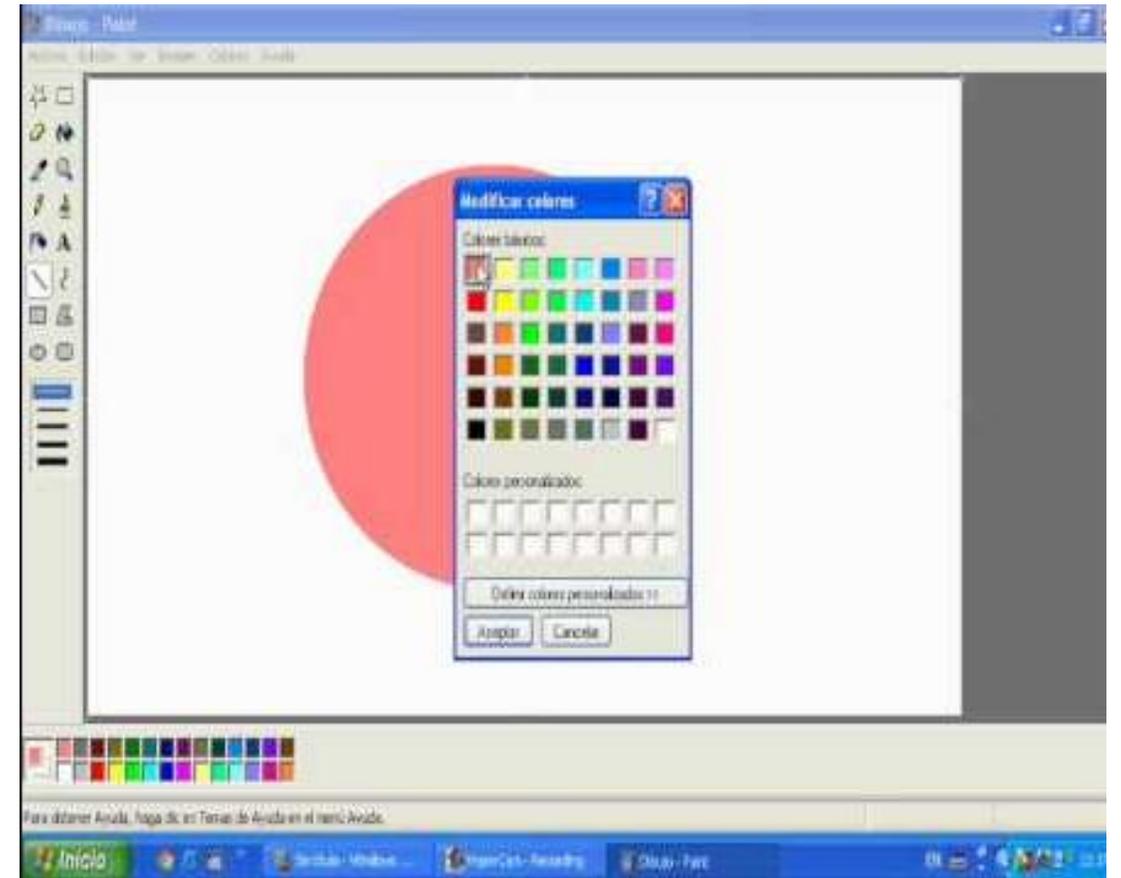
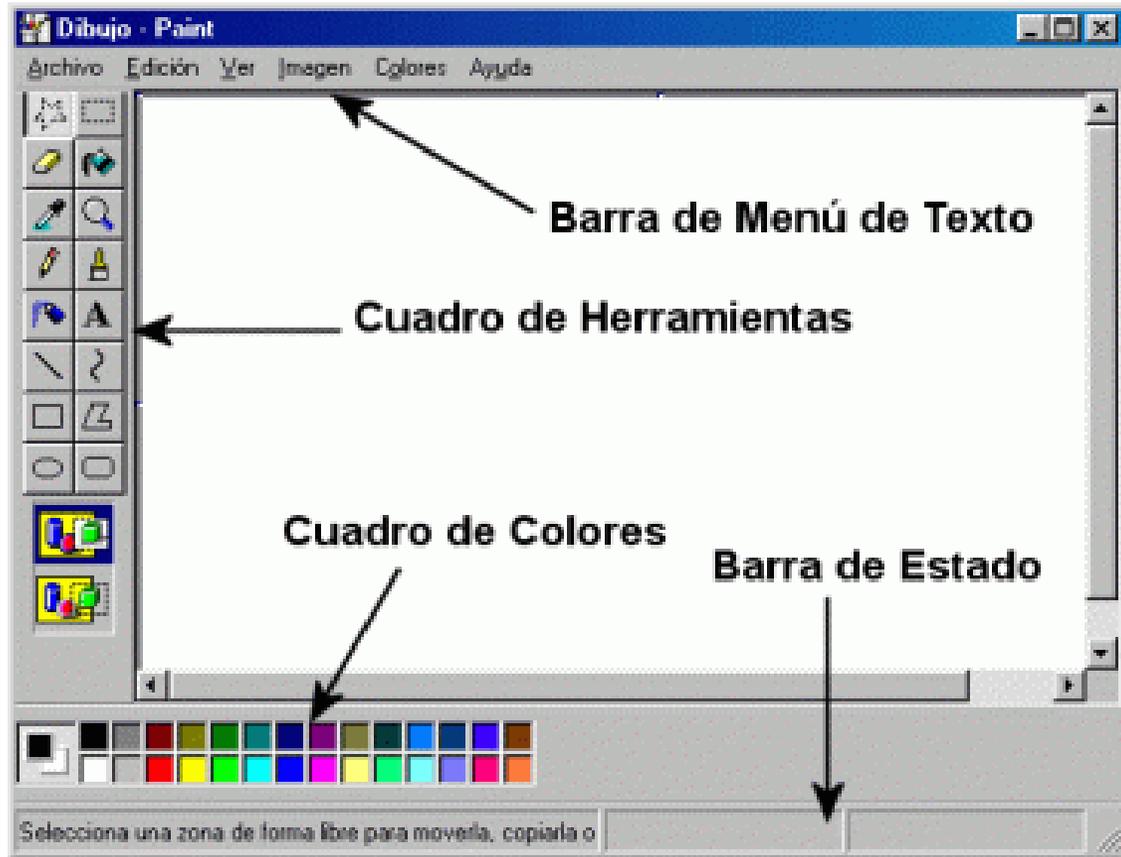
¿Qué es el programa de Paint y para qué sirve?

Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usarlo como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y dice.

¿Cuáles son las herramientas del Paint?

El programa tiene las siguientes herramientas: selección libre de dibujo , selección, borrador/borrador de color, rellenar con color, tomar color, lupa, lápiz, pincel, aerógrafo, texto, línea, curva, rectángulo, polígono, elipse, y rectángulo redondeado a otras imágenes, como las tomadas con una Cámara digital.

Las herramientas del Paint



¡Ahora a trabajar en tarea!

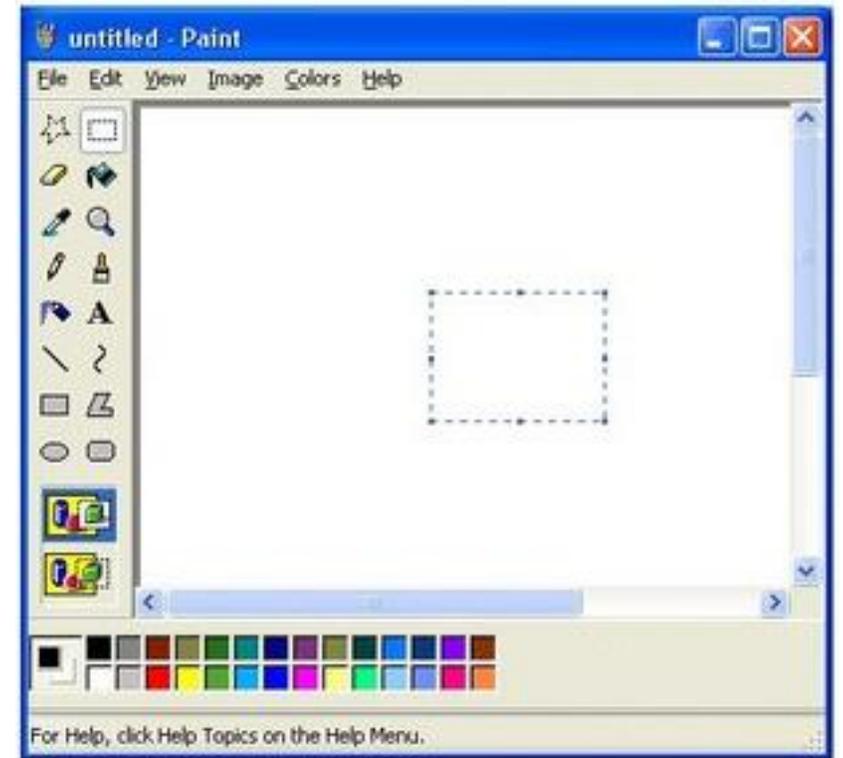


3: TAREA

ACTIVIDAD: la clase anterior analizaron un problema que vieron en sus casas y que podría ser solucionado a través de un objeto tecnológico, por ejemplo: basureros que se rompen fácilmente, áreas que se inundan o no tienen techo, escaleras resbalosas, desorden de libros, llaves de los baños que gotean, entre otros. Luego, diseñaron a mano alzada o utilizando TIC, una solución tecnológica para el problema seleccionado, e incluyeron los materiales que necesitarían. Ahora debes realizar el dibujo del objeto tecnológico en Paint (envía a mi correo el trabajo o whatsapp)



Problema	
¿Que podríamos mejorar en nuestra casa?	
¿Qué cosas no nos gustan en la casa que podríamos cambiar con un proyecto tecnológico?	
Solución	Materiales
¿Qué diseño es más completo y el más prolijo?	¿Qué materiales necesitaríamos?
¿Cuál de todos los diseños es más innovador y creativo? ¿Por qué?	¿Los tenemos?
¿Cuál de todos soluciona de manera más efectiva el problema que identificó?	¿Son difíciles de encontrar?



CIERRE:

- **Recordar objetivo.**
- **¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es Paint? ¿Por qué será importante conocerlo?
¿Cómo harías uso de el?**



**¡Hiciste un excelente trabajo!
Que tengas una buena semana.
Nos juntamos en una próxima clase**

