

Análisis de Actividad**EL CABALLERO - VESTIMENTA****1. Identificación de la actividad**

<b>NOMBRE DEL PROGRAMA</b>	<b>EL CABALLERO - Vestimenta</b>
<b>AUTOR</b>	Prof. Mabel Alejandra Barbella
<b>EMAIL</b>	recursos.mabel@gmail.com
<b>SITIO WEB</b>	<a href="https://enlaescuela.wikispaces.com/">https://enlaescuela.wikispaces.com/</a>

<b>IDIOMA</b>	Español
<b>SOPORTE</b>	CD, unidad USB
<b>DESCRIPCIÓN</b>	Actividad para trabajar la vestimenta antigua.

**2. Aspectos técnicos**

<b>SOFTWARE REQUERIDO</b>	Smart Notebook 10
<b>HARDWARE REQUERIDO</b>	Mouse
<b>HARDWARE OPCIONAL</b>	Impresora
<b>ESPACIO EN DISCO</b>	2,44 MB
<b>CANTIDAD DE ARCHIVOS</b>	1
<b>REQUIERE INSTALACIÓN</b>	No
<b>CONEXIÓN A INTERNET</b>	No

**3. Aspectos pedagógicos**

<b>ÁREA O MATERIA</b>	Ciencias Sociales
<b>CONTENIDOS</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pasado y presente: como era la vestimenta de la época, colores utilizados, materiales.
<b>CONTENIDOS INFORMÁTICOS</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Funciones del mouse: Arrastrar y seleccionar objetos. <input checked="" type="checkbox"/> Comandos de almacenamiento (guardar), recuperación (abrir) e impresión de los archivos.
<b>NIVEL - GRADO</b>	Inicial y 1º grado

## 4. Aspectos funcionales

### DESCRIPCIÓN DE LA EJECUCIÓN

Se ejecuta con el archivo **VESTIMENTA\_CABALLERO**.



vestimenta\_caballero  
Notebook File  
2,509 KB

## 5. Valoración de uso

### PROBLEMAS E INCONVENIENTES

**NOMBRE DEL EVALUADOR**

Mabel Alejandra Barbella

**FECHA DE EVALUACIÓN**

12 | 05 | 2010

## 6. Explicación de uso

### Actividad 1



- En primer lugar vemos la vestimenta de un muñeco "**caballero**" antiguo. Analizamos como se llama cada prenda y para que se usa.

### Actividad 2



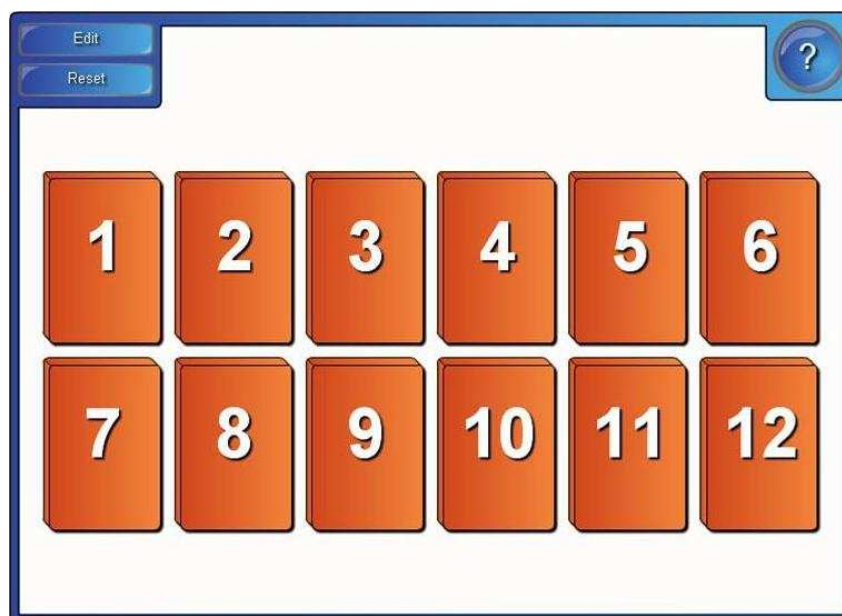
- Comparamos la ropa del muñeco con la ropa real de un caballero.

### Actividad 3



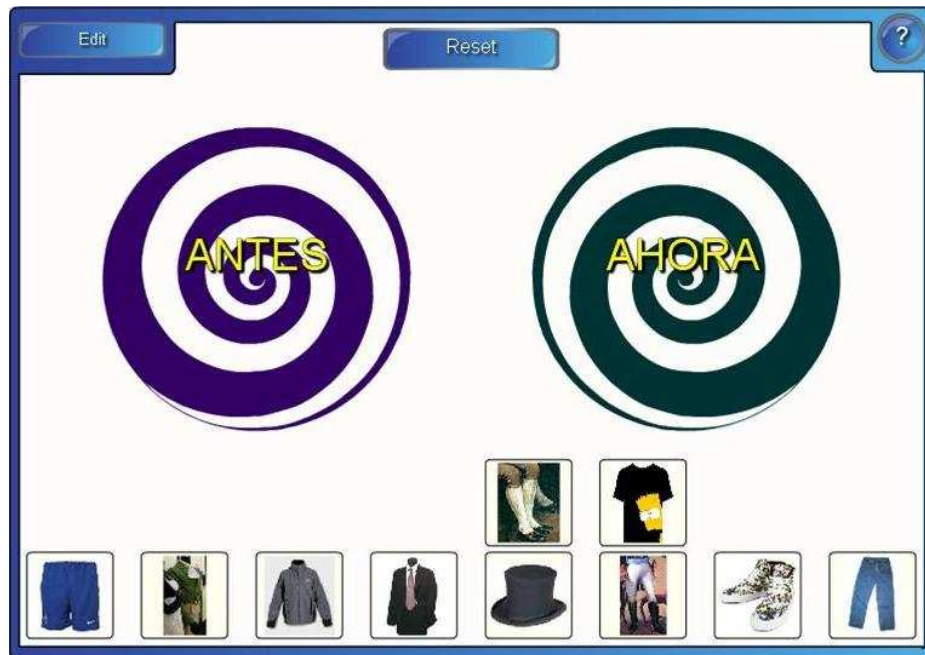
- Reconocemos las prendas que se usaban antes, las que usamos ahora y las que se usaban antes y continuamos usando. Las vamos ubicando en la tabla. Al finalizar, hacemos clic en el **Botón CHECK** que nos corregirá la actividad.

### Actividad 4



- Juego de memoria sobre vestimenta asociando la ropa del muñeco con la real.

## Actividad 5



- Reconocer y ubicar en los vórtices la ropa antigua y la actual.