

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

NOMBRE DEL PROGRAMA	LA DAMA ANTIGUA - Vestimenta
AUTOR	Prof. Mabel Alejandra Barbella
EMAIL	recursos.mabel@gmail.com
SITIO WEB	https://enlaescuela.wikispaces.com/

IDIOMA	Español
SOPORTE	CD, unidad USB
DESCRIPCIÓN	Actividad para trabajar la vestimenta antigua.

2. Aspectos técnicos

SOFTWARE REQUERIDO	Smart Notebook 10
HARDWARE REQUERIDO	Mouse
HARDWARE OPCIONAL	Impresora
ESPACIO EN DISCO	2,71 MB
CANTIDAD DE ARCHIVOS	1
REQUIERE INSTALACIÓN	No
CONEXIÓN A INTERNET	No

3. Aspectos pedagógicos

ÁREA O MATERIA	Ciencias Sociales – Práctica del lenguaje
CONTENIDOS	<input checked="" type="checkbox"/> Pasado y presente: como era la vestimenta de la época, colores utilizados, materiales.
CONTENIDOS INFORMÁTICOS	<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.
NIVEL - GRADO	Inicial y 1º grado

4. Aspectos funcionales

DESCRIPCIÓN DE LA EJECUCIÓN

Se ejecuta con el archivo **VESTIMENTA_DAMA**.



Vestimenta_dama
Notebook File
2,786 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 una muñeca antigua. Analizamos como se llama cada prenda y para que se usa.

Actividad 2



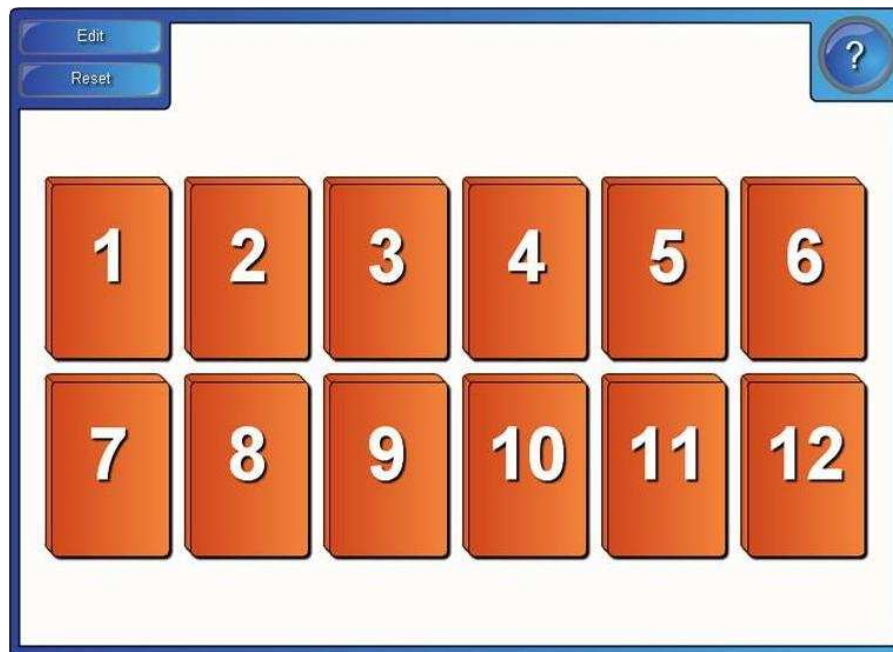
- Comparamos la ropa de la muñeca con la ropa real de la dama antigua.

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 de la muñeca con la real.

Actividad 5



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