USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

fundación Zamora Terán
Miembro del Grupo LAFISE

RTI INTERNATIONAL

Incrementando la Educación de Calidad mediante el

Acceso a Recursos Tecnológicos:

Programa Educativo Una Computadora Por Niño

MÓDULO 2:

DESARROLLANDO CAPACIDADES EN EL USO Y MANEJO DE LA COMPUTADORA XO

CRÉDITOS

Autoridades del Proyecto

Félix Garrido Ching / Director Educativo de Fundación Zamora Terán

Carolina Castro Zambrana / Chief of Party Proyecto Alianzas para la Educación y la Salud

Sheyla López Arcia / Coordinadora de Proyectos de Fundación Zamora Terán

Equipo Educativo de Fundación Zamora Terán

Frannia Xaviera Araquistain Cisneros

Jennifer del Carmen Rodríguez Tam

Juan Otoniel Saldaña

Yuri Yarok Somarriba Centeno

Autores y Facilitadores del Módulo

Jennifer Rodríguez Tam

Frannia Xaviera Araquistain Cisneros

Yuri Somarriba Centeno

Revisión Técnica

Félix Garrido Ching / Fundación Zamora Terán

*"La realización de este módulo "**Desarrollando Capacidades en el Uso y Manejo de la Computadora XO**", fue posible gracias al generoso apoyo del pueblo de los **Estados Unidos de América** proporcionado a través de la **Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID)**. El contenido aquí expresado es responsabilidad de los autores y el mismo no necesariamente refleja las opiniones de la **USAID o del Gobierno de los Estados Unidos de América**".*

Presentación

Estimado (a) Docente:

La Fundación Zamora Terán en alianzas con RTI/USAID, implementan el Proyecto ***Incrementando la Educación de Calidad Mediante el Acceso a Recursos Tecnológicos: Programa Educativo Una Computadora Por Niño***. Conscientes de la necesidad de apoyar el desarrollo de una educación de calidad, ponemos en sus manos el presente módulo de formación referido a: **DESARROLLANDO HABILIDADES Y DESTREZAS EN EL USO Y MANEJO DE LA COMPUTADORA XO**, que tiene como objetivo, generar procesos de aprendizaje para el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas en el uso y manejo de la computadora XO.

Estamos seguros que la computadora XO, como una poderosa herramienta pedagógica con programación adaptable a estilos, intereses y necesidades de aprendizaje a cada nivel, será aprovechada al máximo para generar las competencias de lenguaje de pensamiento en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este módulo contiene una descripción a detalle de cómo usar y manipular la computadora XO, al mismo tiempo contiene una serie de guías exploratorias y ejemplos de planes de clases que permiten el auto estudio en cada docente y sobre todo integrando las actividades o programas educativos de la computadora de una manera sencilla. Estamos seguros que será de mucha utilidad en este nuevo proceso de transformación educativa.

Para la Fundación Zamora Terán la educación es el instrumento capaz de formar una niñez con conocimiento, dignidad con altos valores éticos y morales, con los cuales esa niñez formada y capacitada pueda transformar el fututo social y económico de sus familias.

Educar a los niños y niñas del siglo XXI, representa la generación digital dentro de la sociedad del conocimiento, es el principal cometido de los Profesionales de la Educación Nicaragüense.

Información de Contacto:

www.fundacionzt.org

www.portaleducativofzt.org

info@fundacionzt.org

Síguenos en Facebook: www.facebook.com/fundacionzt

Contenidos

I – Antecedentes y Justificación del Módulo 5

II - Objetivos 6

III - Metodología del Módulo 7

IV - Recomendaciones para la Apropiación del Módulo 8

1 - Glosario 9

2 – Computadora XO 10

2.1 - ¿Qué es la computadora XO? 10

3 - Recomendaciones de Uso 10

4 - Procedimientos básicos 13

4.1 - Cómo abrir la XO 13

4.2 - Partes de la Computadora XO 13

4.3 - Quitar la batería 14

4.4 - Teclado 14

4.5 - Formas de apagar 15

5 - Descripción del Entorno Sugar 16

5.1 - ¿Qué es Sugar? 17

5.2 - Interfaz o vista gráfica llamada Sugar 17

5.3 - Conectarse a una red 20

5.4 - Mis Ajustes 22

5.5 – Diario 23

6 - Novedades 26

6.1 - Transferencias de archivos 26

6.2 - Actividad Navegar con nueva interfaz 27

6.3 - Parar o detener una actividad 27

6.4 - Actividades Favoritas o más utilizadas en colores 28

6.5 - Registro de Actividades 28

6.6 - La opción Borrar Deshabilitada. 28

7 - Breve descripción de las actividades de la XO 29

8 - Nuevas Actividades Sugar 0.92 31

9 - Conociendo las Actividades de la XO 33
10 - Actividades con Internet 67
11 - Características Generales del Sistema Sugar 72
11.1 - Mejoras al sistema 72
11.2 - Debilidades del Sistema 72
12 - Tipos de Software 72
12.1 - Clasificación de los Software 73
13 - Guías Exploratorias 74
2 - Ejercicios básicos 86
14 - Propuestas didácticas para la integración curricular utilizando la XO 92

I – Antecedentes y Justificación del Módulo

Las Tecnologías de Información y Comunicación son consideradas una poderosa herramienta para llevar a cabo con mayor eficiencia y eficacia los procesos de enseñanza- aprendizaje; por lo tanto, la inminente incursión de las escuelas en la sociedad del conocimiento demanda contar con profesores capacitados en esta materia y con visión sobre el nuevo rol del docente y del alumno.

El uso de herramientas tecnológicas en la educación requiere de un proceso de desaprendizaje de los patrones didácticos adquiridos en la formación docente desde hace muchas décadas. El desarrollo de competencias de fluidez digital implica no solo la llamada **alfabetización digital**, sino aprender acerca de una nueva forma de enfocar el proceso de aprendizaje, visualizándolo desde una facilitación que propicia el trabajo colaborativo, la comunicación asíncrona entre docentes y alumnos en correspondencia con las tendencias actuales hacia una educación pertinente y de calidad.

En el año 2008 la Empresa de Telecomunicaciones CLARO trajo al país tres mil computadoras XO, las cuales fueron distribuidas de la siguiente forma: 1,500 para AMCHAM y 1,500 para el Ministerio de Educación. Para el año 2009 surge la Fundación Zamora Terán como responsabilidad social del grupo LAFISE BANCENTRO. Esta institución centra su atención en el programa educativo Una Computadora Por Niño en Nicaragua.

La Implementación del Programa Educativo Una Computadora Por Niño implica una transformación del proceso educativo en su totalidad, afectando a directores, docentes, alumnos y comunidad en general. Nuevos procesos de innovación y metodologías activas es lo que demandan los escenarios educativos actuales.

El presente módulo se ha creado con la finalidad de apoyar el proceso de desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas en el uso y manejo de la computadora XO en las escuelas beneficiadas con el programa. Ya son más de 500 docentes que forman parte del programa de formación docente, el cual tiene como esencia brindar asesoría pedagógica en la transformación de escenarios educativos e implementación de metodologías activas que faciliten un verdadero intercambio de conocimientos entre alumnos – docentes.

II - Objetivos

Objetivo General

- Desarrollar competencias, habilidades y destrezas en el uso y manejo de la computadora XO.

Objetivos Específicos

- Apropiarse de los elementos que componen el entorno gráfico Sugar.
- Identificar las herramientas de las actividades o programas educativos de la computadora XO.
- Conocer la utilidad pedagógica del uso de las computadoras XO y de sus programas integrados.
- Desarrollar habilidades y destrezas básicas en el uso y manejo de la computadora XO.

III - Metodología del Módulo

La metodología de desarrollo de este módulo se centra específicamente en el trabajo de formación docente en talleres de capacitación implementados por la Fundación Zamora Terán en cada Zona. Al mismo tiempo el módulo trae consigo guías didácticas para trabajar de forma independiente fomentando el autoestudio en los docentes.

Los encuentros de capacitación serán de forma masiva por cada zona del país beneficiada con el Programa. Estos encuentros permitirán un desarrollo del módulo:

Activo: En los talleres de capacitación se proponen dinámicas de trabajo mediante guías didácticas que permiten una interacción muy activa tanto con la computadora como con los facilitadores educativos de la Fundación Zamora Terán. Esto permite brindar una atención personalizada a cada docente, atendiendo todas aquellas dificultades o dudas que surjan en el proceso en lo que respecta a la manipulación y alfabetización sobre el uso de la computadora XO.

Participativo: Los principales actores de estas actividades de formación son los docentes de aula de cada escuela beneficiada, en sus distintos niveles y en sus distintas edades. También se incluyen los directores de escuelas, donantes, facilitadores de las Sucursales LAFISE Bancentro y Representantes del Ministerio de Educación.

Vivencial: En las actividades propuestas en los talleres se recogen vivencias, experiencias y puntos de vistas de los participantes, lo que ayuda a enriquecer el proceso de asimilación de innovación y cambio educativo ante la llegada de las computadoras a las escuelas.

Colaborativo: Docentes de distintos niveles, escuelas, edades y experiencia comparten los nuevos conocimientos adquiridos y se apoyan mutuamente con visión de trabajo en equipo.

IV - Recomendaciones para la Apropiación del Módulo

Para facilitar la apropiación del módulo se brindan algunas ideas o sugerencias:

- Procure establecer un ambiente favorable, esto incluye un espacio que brinde condiciones para el desarrollo de las actividades propuestas.
- Desarrolle una actitud positiva para el autoaprendizaje.
- Lea, analice los objetivos y coméntelos con sus compañeros de equipo.
- Comparta sus inquietudes, a medida que avance en el estudio, vaya recopilando sus inquietudes o dudas sobre éstos, para solicitar aclaración durante las sesiones de Taller.
- Participe activamente en el taller.
- Exprese sus inquietudes de manera espontánea y original.
- Resuelva responsablemente los ejercicios que se exponen en el módulo.
- Sea creativo (a), comparta sus conocimientos con sus compañeros colegas.
- Dedique tiempo para practicar con la computadora los ejercicios desarrollados en los talleres y los propuestos en el módulo.
- Comparta siempre sus conocimientos e inquietudes con su grupo de colegas. Siempre habrá uno de ellos, ellas que podrá apoyarle con sus dificultades.
- Si tiene hijos, hijas adultos, involúcrelos con el uso de la computadora XO, esto le servirá para poner en práctica lo aprendido y además ellos, ellas podrían apoyarle en la manipulación de la XO.
- Analice muy bien la estructura de las guías de trabajo incluidas en el módulo.
- Cualquier palabra desconocida que no se encuentre en el glosario, avóquese al diccionario para aclarar la terminología.
- Cuando este en casa, dedique tiempo libre para explorar las actividades de la computadora, esto le ayudará a vencer sus temores e identificar sin problemas la utilidad de las herramientas de la XO.

1 - Glosario

Hardware: Componente físico de la computadora. Por ejemplo: el monitor, la impresora o el disco duro. El hardware por sí mismo no hace que una máquina funcione. Es necesario, además, instalar un Software adecuado.

Software: Componentes intangibles (programas) de las computadoras. Complemento del hardware. El software más importante de una computadora es el Sistema Operativo.

Interfaz: Una conexión e interacción entre hardware, software y usuario, es decir como la plataforma o medio de comunicación entre usuario o programa.

Aplicación: Es un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajo.

Programa: Es una colección de instrucciones que indican a la computadora que debe hacer. Un programa se denomina software, por lo tanto, programa, software e instrucción son sinónimos.

Navegador: Programa que se usa para visualizar páginas web, lo que se conoce como "navegar". Los más usados son Internet Explorer y Mozilla Firefox.

Enlace o Link: Es aquel ítem que establece una relación con una página o servicio, y permite acceder a él mediante un clic de ratón. Estos elementos se encuentran comúnmente en las páginas / portales de Internet como botones o palabras.

Marcador o Favorito: Direcciones de páginas web que se guardan en el navegador para acceder de forma fácil y rápida en otro momento.

Usuario: Cualquier individuo que interactúa con la computadora a nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerados usuarios cuando trabajan con la computadora a nivel profesional.

Programador: Un individuo que diseña la lógica y escribe las líneas de código de un programa de computadora.

Programador de Aplicaciones: Individuo que escribe programas de aplicación en una organización usuaria. La mayoría de los programadores son programadores de aplicación.

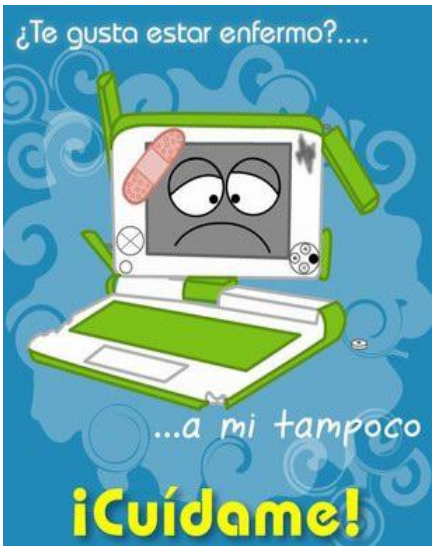
2 – Computadora XO

2.1 - ¿Qué es la computadora XO?

La computadora XO es un instrumento educativo que sirve para crear mundos de aprendizaje en los cuales los estudiantes pueden adaptarse de los múltiples intereses, fortalezas, estilos cognitivos y culturales para aprender en un aula.

La computadora XO es diseñada para estudiantes de educación primaria para niños de 6 a 12 años de edad de las escuelas rurales y urbanas del país.

3 - Recomendaciones de Uso



- ✓ Recuerde que las temperaturas extremas en lugares cerrados o espacios directamente expuestos al sol, como en un auto pueden alcanzar más de 45 grados centígrados y tu portátil sufrirá severos daños al estar en esas condiciones climáticas.
- ✓ Cuide de no golpear el equipo al dejarlo en la mochila, al colocarlo o retirarlo del escritorio.
- ✓ Cuide de no forzar las partes esenciales de la computadora ya sea las antenas, o cualquier parte que componen los elementos del equipo.
- ✓ No deje que la batería se descargue en menos de 10% de su carga, si llega a ocurrir esto deje de usarla y conéctela a la corriente eléctrica.
- ✓ No cargar la batería con otro cargador que no sea el suyo.
- ✓ Uno de los problemas o fallas más frecuentes en los equipos portátiles ocurre en los cables que entran y salen de tu equipo, por eso siempre desconéctalos tomándolos del conector, nunca jalando del cable. No debes doblar ni estirar demasiado los cables, ya que estos pueden dañarse y no siempre son fáciles de reparar.
- ✓ Tenga cuidado al caminar cerca del mueble donde este la computadora, ya que puede tropezar con el cable del cargador.
- ✓ Si la computadora está conectada al cargador y él toma corriente está cerca de la puerta, tenga cuidado al abrir y cerrar dicha puerta.
- ✓ Uno de los principales enemigos del equipo de cómputo es la comida, el agua o los líquidos, mantenga el equipo alejado de los mismos en especial partes como el teclado para evitar que se introduzcan en el equipo y provoquen daños irreparables.

- ✓ Recuerde que la portátil es un equipo valioso, no sólo por el valor monetario sino por la información personal o materiales de estudios que guarda.
- ✓ Las computadoras portátiles son equipos de precisión que requieren un poco de atención para su uso adecuado.

- ✓ No someta la computadora a fuerzas excesivas que puedan ocasionarle un daño físico, como golpes y caídas. No coloque objetos pesados encima de su computadora.
- ✓ No aplicar ningún tipo de químicos para la limpieza de las partes de la XO, ni utilizar toallas o trapos húmedos de agua.

- ✓ Evite derramar líquido sobre su computadora. No utilice su computadora en o cerca de áreas con agua (evite el riesgo de sufrir una descarga eléctrica).

- ✓ No empaque su computadora dentro de un portafolio o valija que se encuentre densamente cargada con otros objetos. La compresión podría ocasionar un daño interno a esta.

- ✓ No desarme la computadora. Solo un representante técnico autorizado por el fabricante podrá dar servicio y repararlas.

- ✓ No raye, flexione, golpee, o presione la superficie de la pantalla de cristal líquido (LCD) de la computadora.

- ✓ No coloque ningún objeto entre la pantalla y el teclado. No levante la computadora deteniéndola por la pantalla ni antenas únicamente. Cuando levante su computadora abierta, deténgala por la mitad inferior.

- ✓ No voltee la computadora sobre si misma mientras el adaptador de corriente está conectado. Esto podría romper su conector.

- ✓ No coloque la computadora más cerca de 13 cm. de cualquier equipo eléctrico que genere campos magnéticos de gran intensidad, con motores, imanes, televisores, refrigeradores, o bocinas de equipos de sonido.
- ✓ No fije la computadora dentro de un vehículo o en cualquier otro lugar que este sujeto a vibraciones continuas.
- ✓ Al manipular el teclado, procure mantener las uñas cortas para no romper el teclado de goma.
- ✓ No rayar las partes del monitor, teclado y mouse con ningún tipo de lápiz.

4 - Procedimientos básicos

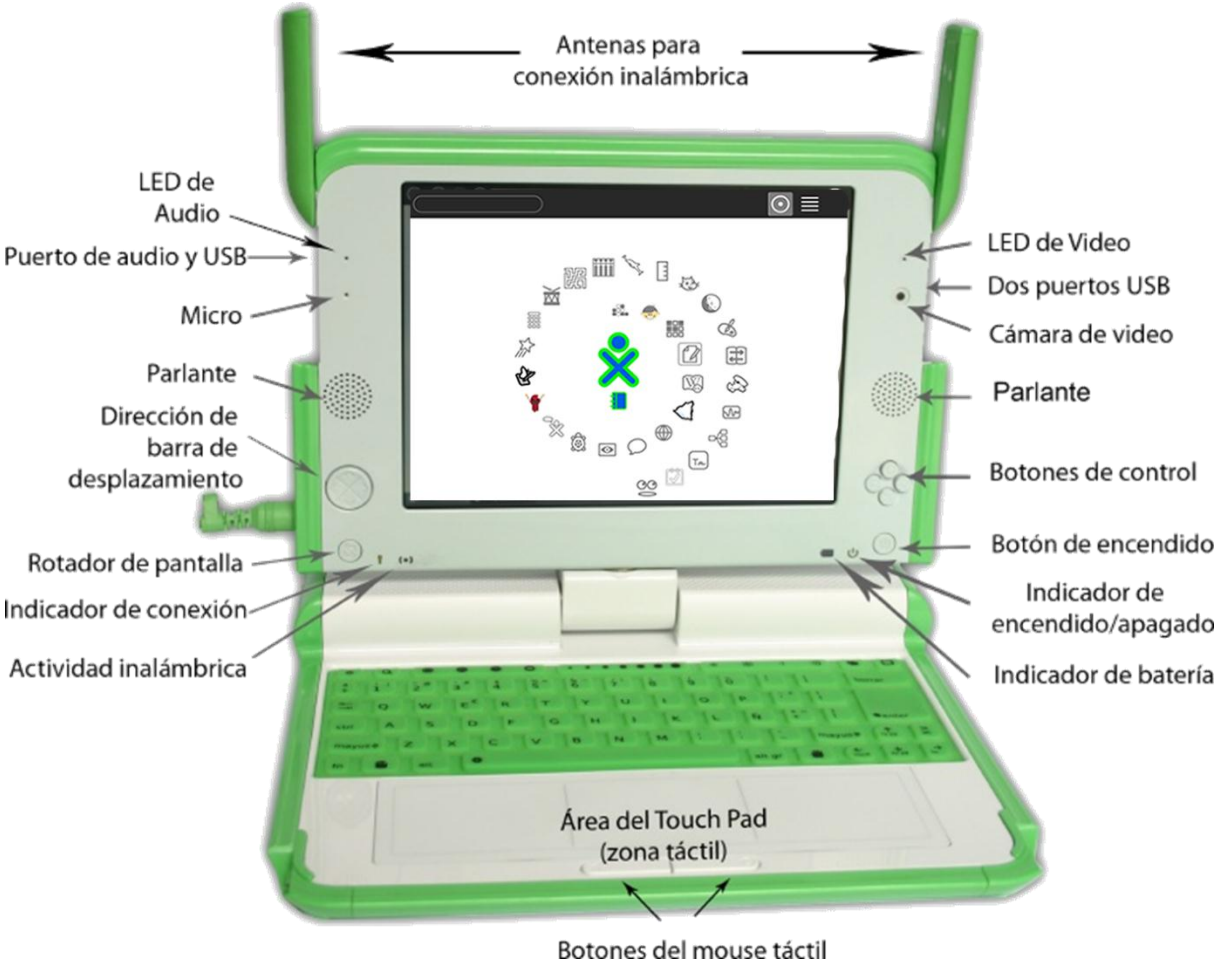
4.1 - Cómo abrir la XO

1. Colocamos la XO en una superficie plana para mayor seguridad.

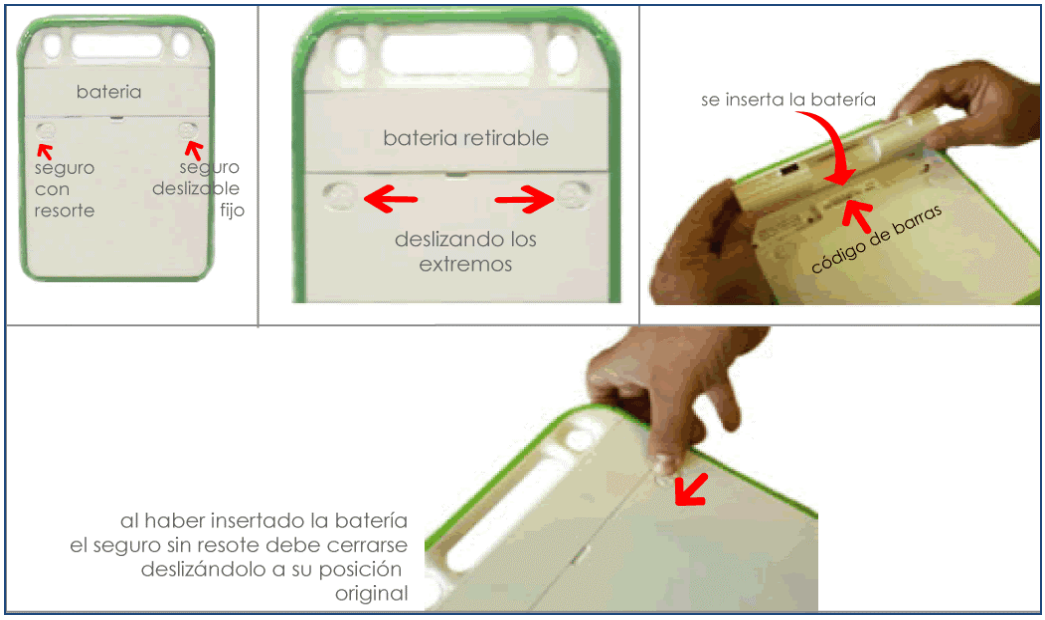
2. Levantamos las antenas.

3. Levantamos la pantalla hasta dejarla en un ángulo de 90º o dejarla en el ángulo que desee para su mejor visualización.

4.2 - Partes de la Computadora XO

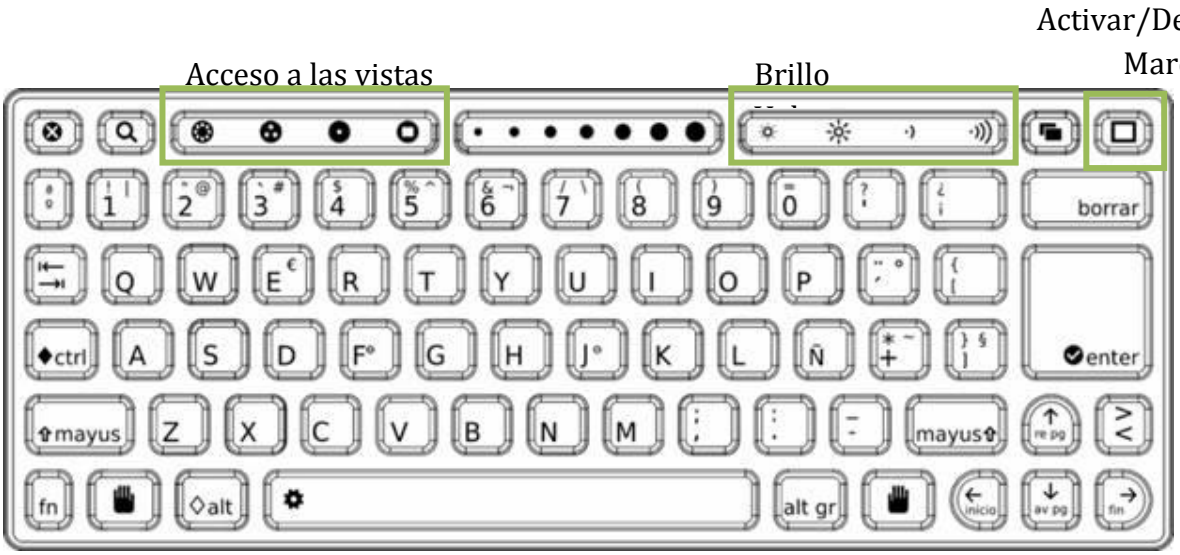


4.3 - Quitar la batería



Observación: este procedimiento se realiza con el fin de que podamos ver el número de serie de la máquina y lo tengamos disponible para cualquier operación, **no se recomienda enseñarles a los estudiantes**.

4.4 - Teclado

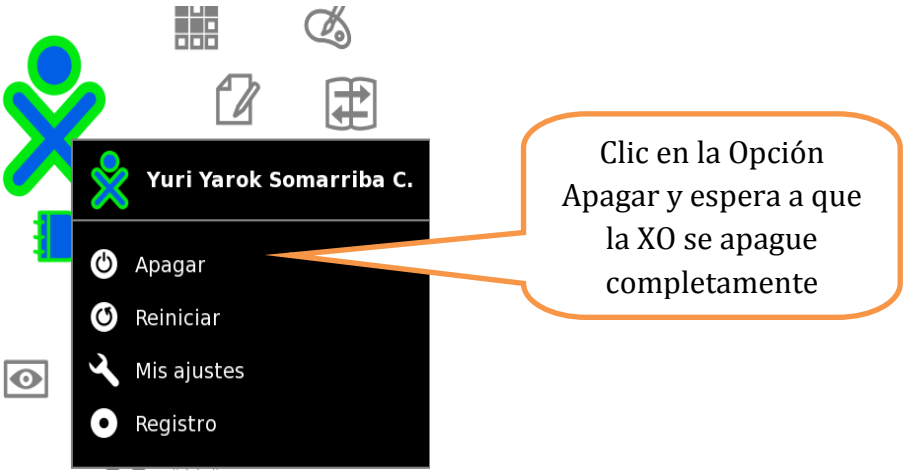


Algunas combinaciones de teclas que pueden ser de utilidad

Combinación	Acción
Ctrl-c	Copiar
Ctrl-v	Pegar
Ctrl-x	Cortar
Ctrl-z	Deshacer
Ctrl-y	Rehacer
Ctrl-a	Seleccionar todo
Ctrl-q	Salir de la actividad
Alt-Enter	Modo de pantalla completa
Ctrl-Alt-borrar	Reiniciar
Alt – 1	Capturar Pantalla

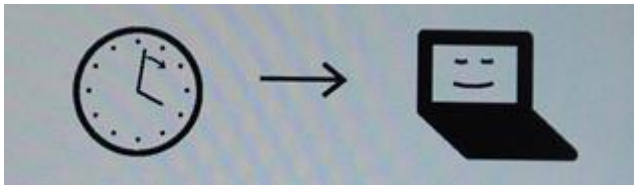
4.5 - Formas de apagar

Con esta nueva versión podrás apagar directamente la XO haciendo clic sobre el ícono. **Apagar**

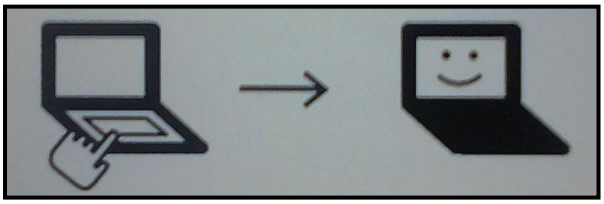


Otra forma es presionar el botón Encendido/Apagado, la cual ofrece 3 opciones:

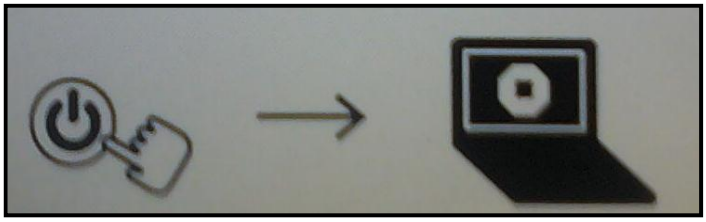
1 - Poner la XO a dormir o en reposo.



2 - Volver la XO a su estado normal (Encendida o activada) tocando el touchpad con el dedo.



3 - Apagar completamente: Simplemente presionamos el botón dos veces y la XO se apagará correctamente sin problemas de dañar el sistema.



5 - Descripción del Entorno Sugar

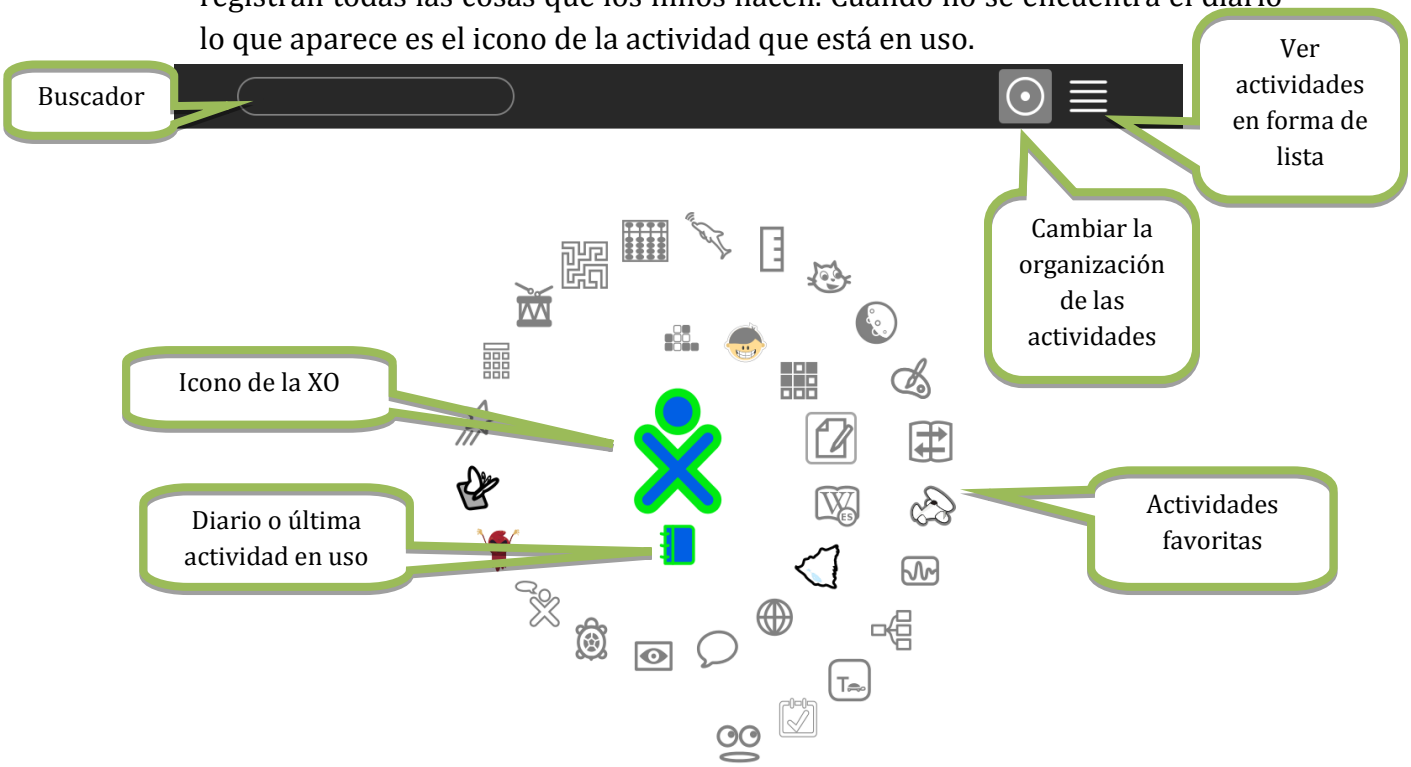
5.1 - ¿Qué es Sugar?

Es la interfaz de usuario diseñada para la computadora portátil XO. Cada vez que el estudiante enciende e inicia el sistema de la laptop XO, lo primero que verá es un escritorio gráfico denominado Sugar, el cual podríamos decir que es el corazón de comunicación entre el estudiante y la máquina. Su objetivo es convertir a la laptop en algo divertido, fácil de usar, y que promueva actividades con otros estudiantes, es decir, compartir y aprender.

5.2 - Interfaz o vista gráfica llamada Sugar

Vistas: La interfaz gráfica de la laptop XO se concreta en cuatro tipos de vistas: Hogar, Grupo, Vecindario y Actividad.

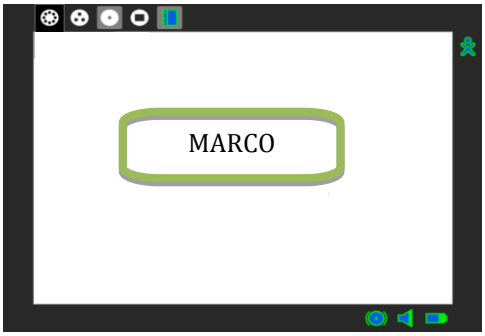
Hogar: Es la primera interfaz que el estudiante ve en la pantalla de su laptop al encenderla. Es ahí donde el niño comienza a explorar todas las opciones y actividades de la máquina, el centro lo representa un icono de un niño y alrededor de este están ubicadas todas las actividades educativas que posee la XO en forma de espiral, debajo del símbolo del niño (XO) se encuentra el diario donde se registran todas las cosas que los niños hacen. Cuando no se encuentra el diario lo que aparece es el icono de la actividad que está en uso.



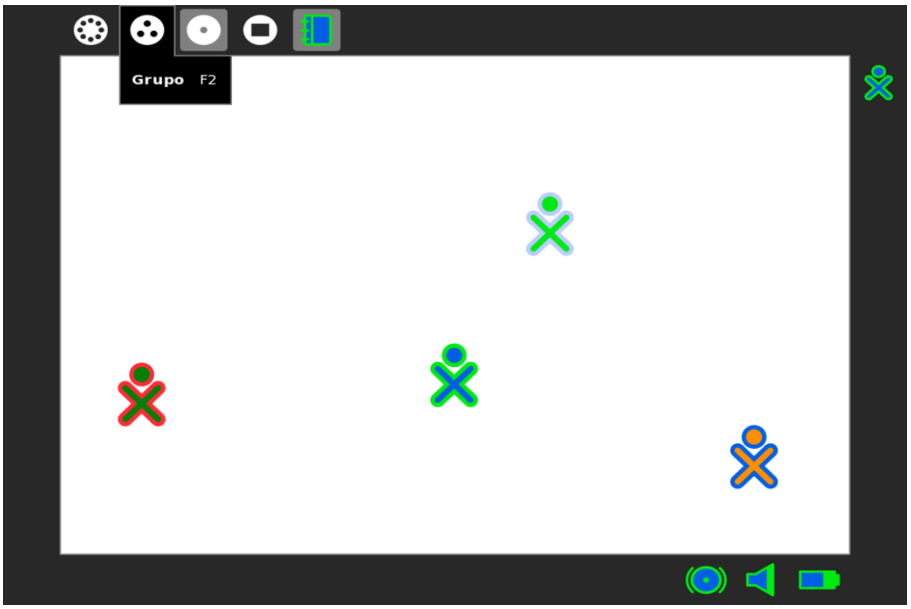
Para mostrar actividades favoritas en la vista hogar nos dirigimos a "**vista en lista**", cuando estemos en esta vista buscamos la actividad que deseas que aparezca en la vista de favorito o vista Hogar y hacemos clic en la estrella que se encuentra a la par del icono de la actividad. Las estrellas que están con el color del símbolo de la XO indica las actividades

Activar / desactivar Marco

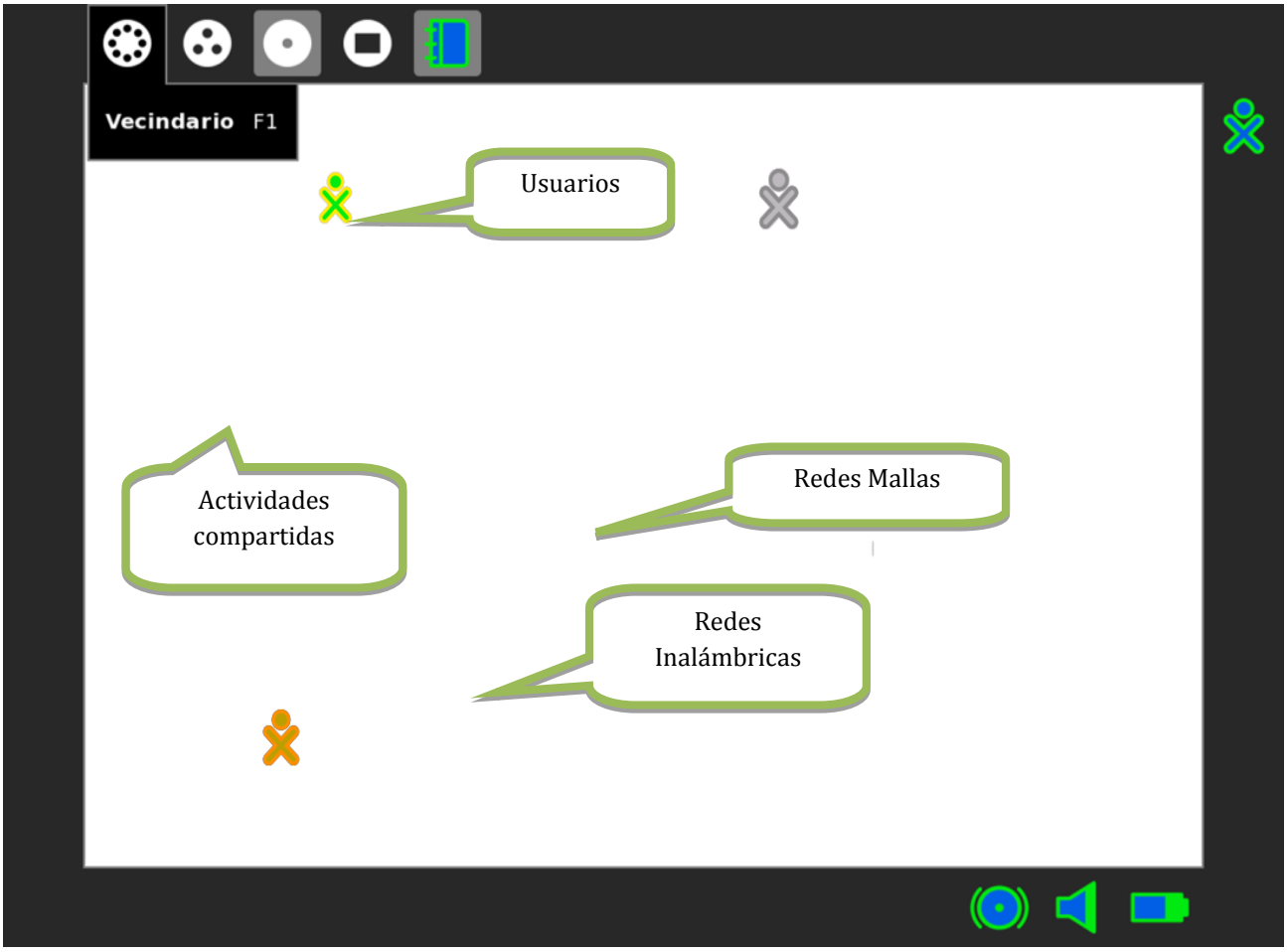
La vista de marco es un borde de color negro que permite visualizar otras opciones y movilizarnos a través de las opciones que posee. En la parte de arriba podemos observar los tipos de vistas, diario, y las actividades que están abiertas, a su derecha permite observar los amigos que agregaste y el símbolo de la XO nuestra. En la parte inferior de la pantalla nos aparecen los iconos del estado de la batería, parlantes y conexión de red, en el mismo borde aparece la USB si la tenemos conectada. Y en la parte izquierda apareceran obejetos tales como los del portapapales.



Grupo: Cuando seleccionamos la vista Grupo podemos observar todos nuestros amigos a los cuales podemos agregar o quitar, inclusive moverlos alrededor alrededor del icono que me representa, se forman grupos invitando a nuestros amigos para a realizar actividades en conjunto. Si embargo, cada uno puede decidir si acepta o no participar en la actividad propuesta.



Vecindario: En esta interfaz o vista le permite al niño obervar a todos los demas niños que tienen una laptop XO, indicando que todos estan conectados a travez del mismo servidor, desde esta vista les permite a los niños interrelacionarse entre sí agregando a sus amigos para formar grupos. Incluso podemos ver las actividades compartidas y redes inalambricas disponibles.



5.3 - Conectarse a una red

Existen 3 formas de conectarse a una red:

- Punto de acceso inalámbrico.
- Red de computadoras que usan un servidor en la escuela.
- Redes mallas (sin necesidad de internet se logran conectar entre si)

Activar una conexión (Red Inalambrica - malla):

1. Nos dirigimos a la vista vecindario con el objetivo de ver si hay redes disponibles.
2. Hacemos clic en ó según la red que quieras conectarte. O en la opcion **Conectar.**

3. Espere mientras se trata de establecer la conexión. (observe que el circulo esta intermitente)
4. Una vez establecida la conexión el circulo indicando la red quedara estatico.
5. Si en dado caso no se logra conectar, vuelva a intentarlo.
6. Cuando logramos conectar a la red el circulo indicando la red quedara entre parentesis igual a la siguiente imagen:
7. Igual puede verificar en la vista hogar o favoritos activando la vista de marco:

8. Si quieres desconectarte de la red solamente, haz clic en la opcion **Desconectar.**

Las redes inalambricas que requieren una contraseña tienen un candado en la parte inferior, dándonos a entender que necesitamos una contraseña para poder establecer una conexión con ella. Mientras que las que no tienen el candado estan libres, basta con hacer un clic sobre ella para conectarse. Cuando se tiene una conexión exitosa nos damos cuenta por una estrella que se coloca en lugar del candado.

Vista Actividad: Accediendo a esta vista podemos regresarnos a la actividad que tenemos en uso. O nos dirige al Diario.

<u>Vistas de actividades</u>

Lista

La vista en lista es una forma de visualizar todas las actividades instaladas en la laptop

XO.

Favoritos: La vista de favoritos es donde se encuentra todas aquellas actividades que los niños utilizan con mayor frecuencia y que marcan como sus favoritas.

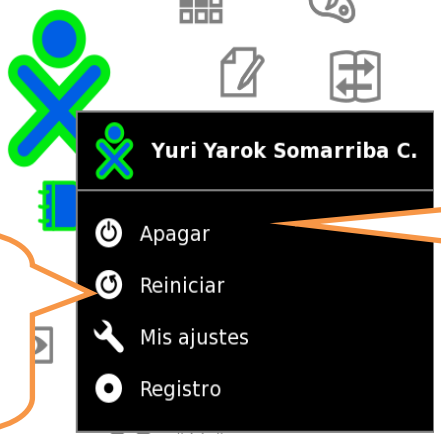
Símbolo XO: El símbolo de la XO contiene las siguientes opciones:

Agregar o quitar a vista de favoritos

Nombre de la Actividad

Versión de la Actividad

Tiempo de uso



Clic en la Opción Apagar y la XO se apague completamente.

Clic en la Opción Reiniciar y la XO comenzara a reiniciarse.

5.4 - Mis Ajustes

En mis ajustes se encuentran algunas configuraciones de la XO, haciendo clic en Mis ajustes, aparecerán las siguientes opciones:

Acerca de Mí

Con esta opción podemos cambiar el color del símbolo de la XO, además podemos corregir el nombre del usuario si en dado caso lo escribió mal.

Acerca de mi computadora

Configuración de Módem

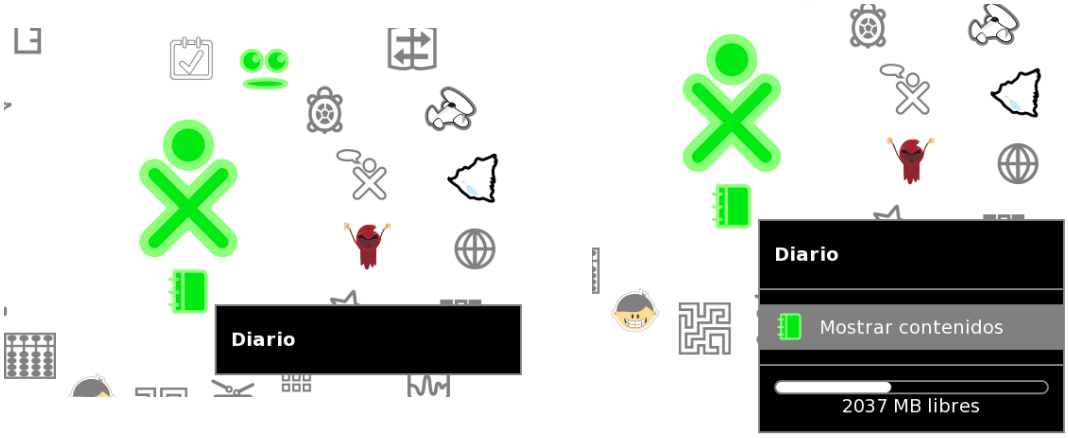
En la siguiente interfaz completar los datos para completar la configuración.

5.5 – Diario

Es el lugar donde almacena todo lo que los niños hacen, Es un diario automatizado de todo lo que se hace diariamente en la XO, para los maestros sirve para revisar el progreso de sus alumnos según alguna tarea indicada o para ver el tipo de contenido que andan en la laptop. En otras palabras, allí es donde se guardan todos los archivos y actividades.

Para acceder al diario podemos hacerlo de la siguiente manera:

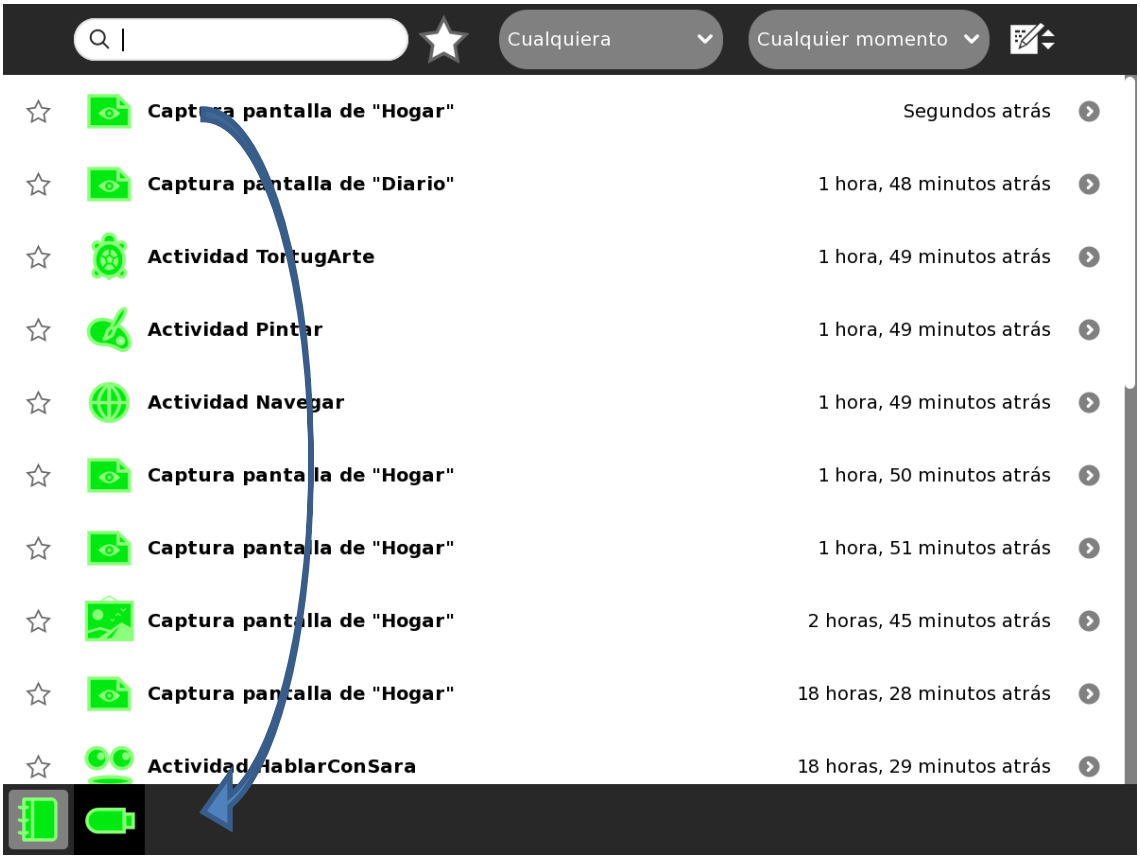
1. Hacemos clic en el icono del cuaderno que aparece debajo del símbolo de la XO (imagen de la izquierda) o esperamos que se despliegue el menú a como aparece la (imagen de la derecha).



2. Accediendo al diario nos aparecerá como la siguiente interfaz, donde a continuación se muestran los elementos que hay que tener en cuenta en el diario.

Guardar archivos en la USB

1. Conecta la memoria USB en cualquiera de los 3 puertos disponibles de la XO.
2. Dirigirse al diario y esperar que reconozca el USB.
3. Aparecerá el icono de la USB en la parte inferior dela pantalla, una vez que reconozca el dispositivo.
4. Para copiar un archivo del diario al dispositivo se debe seleccionar el archivo haciendo un clic y mantener presionado el botón izquierdo del mouse mientras se lo mueve hasta el ícono del diario.
5. Para visualizar el archivo solo accedemos a la USB para verificar que se copio.
6. Para desmontar el dispositivo, posicionar el cursor sobre el ícono USB y hacer clic en la opción E**liminar.**



6 - Novedades

Las nuevas bondades que ofrece la nueva interfaz Sugar 0.92 de la XO son:

6.1 - Transferencias de archivos

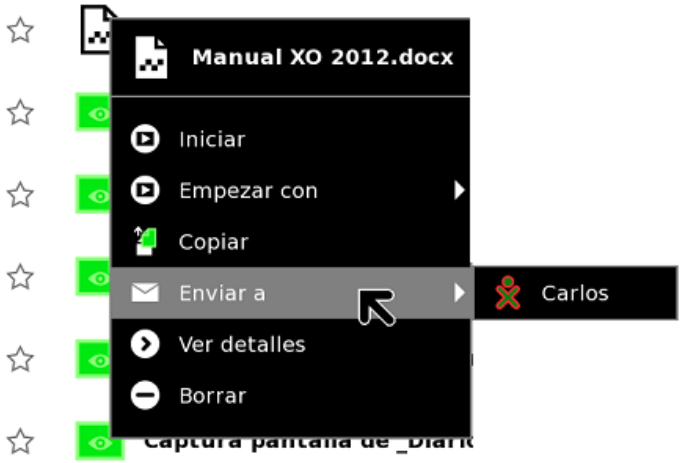
Permite enviar archivos a un amigo conectado en la misma red maya o a una USB.

¿Cómo lo puedes hacer?

Desde la actividad diario, haciendo clic sobre la actividad que has guardado, en la opción **Enviar a. Sigue los pasos**

Paso 1

Paso 2

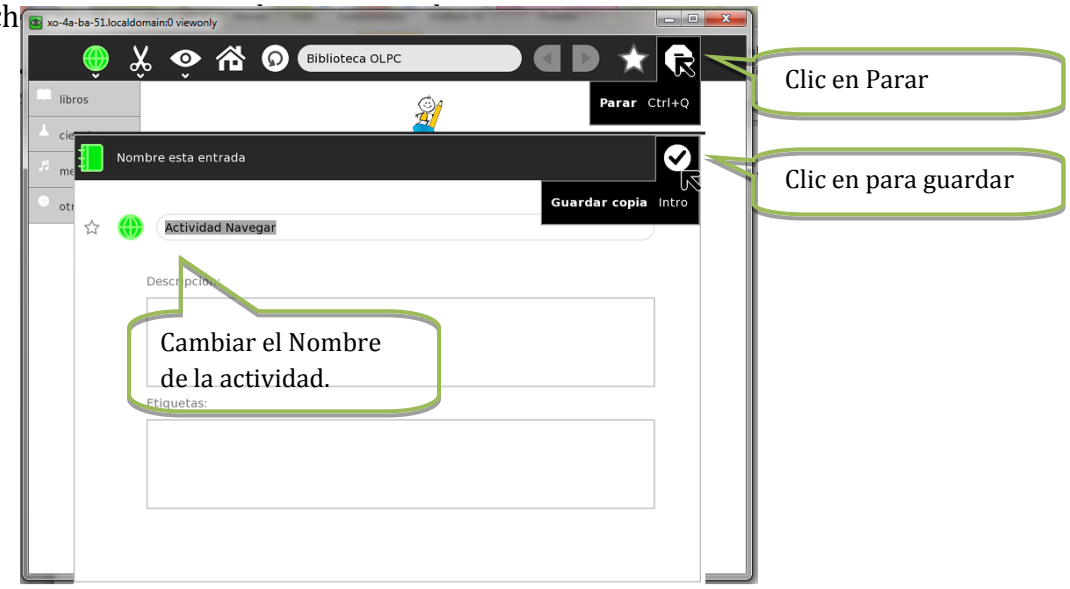


6.2 - Actividad Navegar con nueva interfaz

Esta interfaz te permite visualizar las nuevas actividades y descargarlas directamente del servidor escolar; además podrás acceder a otras páginas de interés: Fundación Zamora Terán, Portal Educativo FZT, Nicaragua Educa y Nicaragua Educa- Portal de XO.

6.3 - Parar o detener una actividad

Con esta nueva versión, cuando se desee parar o detener una actividad, al finalizarla te mandará directamente a una interfaz, la cual pide el nombre que se le dará a la actividad realizada, esto ayudará a almacenar las actividades en el diario con un nombre distinto para cada una, para evitar alguna confusión con los arch



6.4 - Actividades Favoritas o más utilizadas en colores

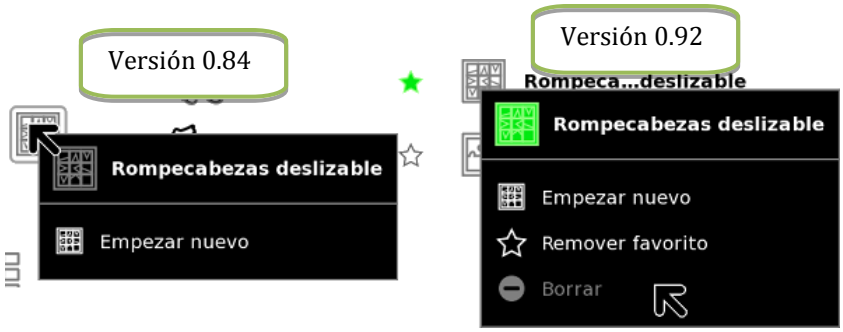
Es la nueva propiedad que ofrece el nuevo entorno Sugar, donde las actividades más utilizadas van adquiriendo el color elegido por el usuario, indicándole al usuario las actividades que más ha utilizado.

6.5 - Registro de Actividades

Otra de las bondades del entorno Sugar es el **registro de las últimas actividades** lo cual permite visualizar el nombre de las actividades más resientes. Ver ejemplo

6.6 - La opción Borrar Deshabilitada.

En la nueva versión de Sugar la opción Borrar esta deshabilitada. Los usuarios ya no podrán borrar actividades de la vista hogar ni de la vista en lista. Quedándose sin utilizar la actividad desinstalada.



7 - Breve descripción de las actividades de la XO

Navegar: Es una simple aplicación Web que permite a los niños acceder, buscar en Internet y compartir marcadores con sus amigos.

Escribir: Es una aplicación de texto básico que incluye herramientas de trabajo para documentos de textos, con una interfaz sencilla y es muy fácil de manipular.

Charla: Esta actividad provee un ambiente simple de discusión, ya sea entre 2 individuos o un salón de clases entero.

Pintar: La actividad de dibujar provee un lienzo para que el niño o grupo de niños se expresen creativamente. Pueden dibujar cualquier imagen con un pincel y un lápiz, y usar la barra de trabajo dedicada para jugar y experimentar con formas.

Grabar: Permite que los niños tomen fotografías, miren presentaciones, graben videos y audio. Todo el contenido puede ser compartido usando la red malla.

Tam-TamMini: Es una actividad musical, lo suficientemente simple como para ser usada por los niños más pequeños, es una manera divertida y poderosa de hacer música y tocar instrumentos.

Tam TamEdit: Es un ambiente intuitivo para componer música. Los niños pueden crear, modificar, y organizar notas en "pistas" virtuales, lo que permite múltiples variaciones en estilos musicales.

Etoys: Es un programa cuyo propósito es ayudar a los niños a aprender haciendo. Ellos pueden explorar sus ideas al crear modelos, simulaciones, y juegos que incluyen texto, gráficas y video.

TortugArte: Le permite a los niños programar un logo "Tortuga" para dibujar obras de arte coloridas y complejas. Elementos de programación simple se juntan fácilmente, permitiendo a los niños vitalizar su arte.

Scratch: Es una actividad adaptable que permite que el niño introduzca variables e instrucciones arrastrándolas al script de manera que forme un rompecabezas y está realice las instrucciones declaradas por el niño.

Calculadora: Es un dispositivo que se utiliza para realizar cálculos aritméticos.

Distancia: Usted puede medir la distancia de dos laptops midiendo la longitud del tiempo que le toma al sonido viajar entre ellos.

Regla: Es una herramienta útil para trazar segmentos rectilíneos con la ayuda de un bolígrafo o lápiz.

StopWatch: En esta actividad lo que se ejecuta es la medición de un determinado tiempo de una actividad, en otras palabras es un cronómetro para medir el tiempo de manera rápida en segundos, minutos y horas.

Memoria: Es el juego de memoria clásico de encontrar y juntar pares de objetos: un par puede consistir de cualquier objeto multimedia, tales como imágenes, sonidos y texto. Este juego de memoria, le permite al niño jugar a juegos que ya existen como también crear ellos mismos nuevos juegos.

Hablar: Es un interactivo robot que repite palabras escritas por el niño al pulsar ENTER, permite un momento agradable, ya que se puede escribir en cualquier idioma y elegir el idioma para que el robot hable.

Conectar: Es una actividad que se realiza en pareja, pero se requiere que ambos jugadores estén conectados a la misma actividad.

Implode: Es un juego muy interactivo para los niños que consiste en eliminar las figuras agrupadas del mismo color eliminándolas al dar clic sobre las figuras.

Sudoku: Es una actividad bastante interactiva para los niños, permite eliminar las figuras iguales, arrastrándola a la par de cada una de ellas según su forma para eliminarlas.

Maze: Es una actividad que consiste en tomar el camino más corto hasta llegar al punto final, de manera que entre más rápido se avanza, más complejo se pondrá el laberinto.

Terminal: Es la forma de acceder al sistema a modo comando, para configurarlo, esto se hace escribiendo las instrucciones. Estas instrucciones son propias del sistema operativo Linux.

Clock: Muestra la hora exacta del sistema de las máquinas XO.

8 - Nuevas Actividades Sugar 0.92

Portfolio (Obras): es una herramienta simple para generar una presentación de diapositivas de las entradas del Diario que se han destacado. Mostrando una vista previa que se utilizan para generar automáticamente una diapositiva. La presentación de diapositivas se puede guardar como un documento HTML el cual se pueden compartir.

Conozco América: este juego está basado en Conozco Uruguay, por lo cual, hereda parte de su funcionamiento. Esta versión agrega una barra de progreso para la sección de Juego.

La Tortuga Escritora: Esta actividad cuenta con una secuencia de lecciones diseñada para introducir a los estudiantes poco a poco a mejorar su mecanografía, enseñando las teclas guías hasta que logren a dominar el teclado.

Tuxmath: es un juego que ayuda a practicar las habilidades matemáticas.

Turtle Machine: Es una herramienta para la programación en LOGO, los estudiantes pueden especificar el número de repeticiones y el ángulo. Una vez que se crea un polígono, se convierte en disponible para la creación de patrones más complejos.

Jukebox o máquina de discos: es un reproductor multimedia para reproducir diferentes tipos de archivos de audio y video, incluyendo secuencias en línea. También es compatible con listas de reproducción como. M3U y PLS.

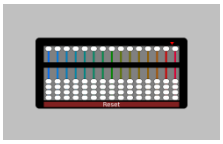
CucoXO: Es un juego del famoso y temido cuco, Para aprender a jugar en este juego se usa el mouse. Ideal para aprender a manejar la computadora, e ir adquiriendo habilidad en el manejo del mouse y el teclado.

Image Viewer: Esta actividad es una herramienta Visor de imágenes sencillo y rápido. Tiene características que uno espera de un visor de imágenes estándar, como el zoom, rotar, etc.

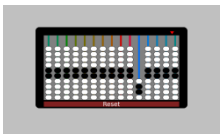
9 - Conociendo las Actividades de la XO

Ábaco: Un ábaco es una actividad que sirve para facilitar cálculos sencillos (sumas, restas y multiplicaciones) y operaciones aritméticas. Físicamente se conoce como un cuadro de madera con alambres paralelos por los que corren bolas movibles y que sirve para enseñar el cálculo. Esta actividad permite al estudiante explorar diferentes representaciones de números con diferentes sistemas de conteo mecánico desarrollado por nuestros antepasados.

Nos brinda diferentes variantes disponibles tales como:

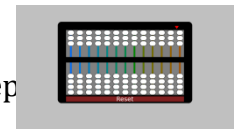


Suanpan
El ábaco chino tradicional con 2 bolitas en la parte superior y 5 en la parte inferior.



-Soroban

El ábaco japonés tradicional con una tira en la parte superior y 4 bolitas a continuación.



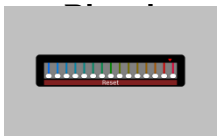
-Schety

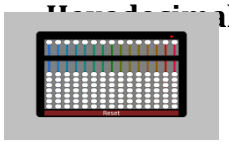
El ábaco tradicional ruso que cuenta con 10 bolitas por columna, con la excep de una columna que solo posee 4 bolitas que se usan para contar en cuartos.

-Nepohualtzintzin

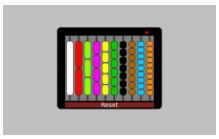
El ábaco maya tradicional, con 3 bolitas en la parte superior y 4 bolitas más a continuación que utilizan la base de 20.

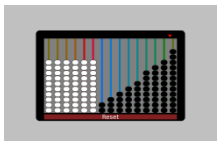
También te permite usar otros tipos como:

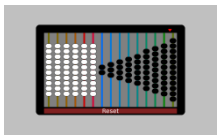




-Fracción **-Caacupé** **-Barras**







Creador de Historietas (Cartoon Builder):

Es una actividad que le permite crear sus propias secuencias de animación de células, al colocar y manipular un personaje de dibujos animados dentro de una tira de película, y utilizando siempre los recursos multimedia- fondos, múltiples posturas, efectos de sonido etc. Se pueden reproducir la secuencia a diferentes velocidades.

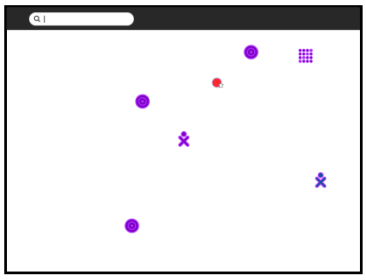
El creador de historietas te ayuda a explorar el proceso de cómo crear historietas y aprender a cómo poner ideas creativas en acción. En este proceso también podrás poner en práctica el resto de las actividades de la XO(pintar , cámara, micrófono)

El programa te brinda 5 ejemplos de planes de trabajo, con los que puedes experimentar.

Conectar:

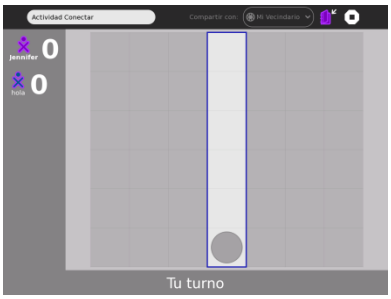
Nota: No disponible en la nueva versión Sugar 0.92

Es un juego de dos jugadores

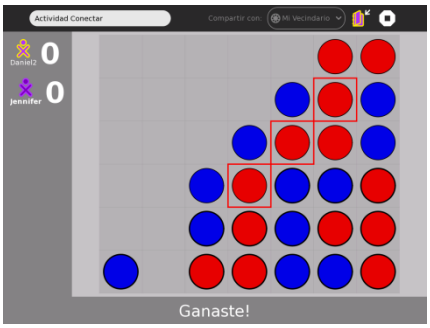


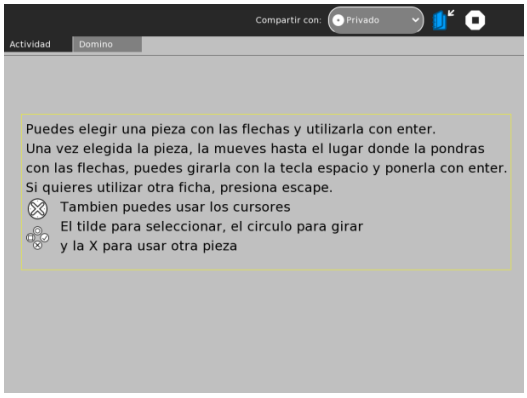
Que se comparte a través del vecindario

Y cuando el otro jugador acepta se asignan los colores y comienzan los turnos.



El objetivo del juego es conectar discos del mismo ya sea de manera vertical, horizontal o diagonal antes de que el oponente pueda hacerlo.





Domino:

Nota: No disponible en la nueva versión Sugar 0.92

Es un juego en el que debemos jugar con fichas de valores equivalentes. Por ejemplo con sumas y restas y sus resultados o multiplicaciones

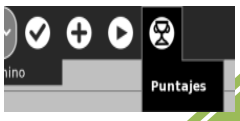
Opciones:

Inicia el juego

Agrega más piezas

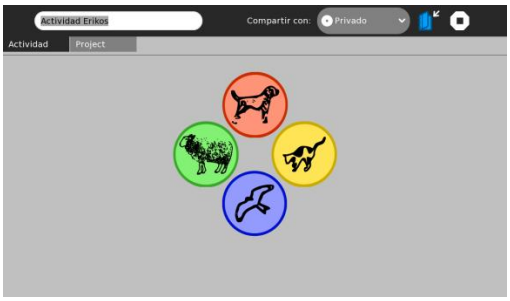
Cede el turno a tu oponente

Registro de los puntajes



Erikos

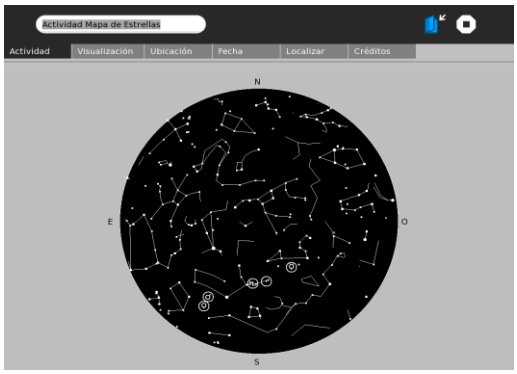
Esta actividad es un juego de retención en donde el jugador va memorizando las secuencias de los sonidos. Posee 20 Niveles y por cada uno que se va avanzando se va incrementando el nivel de dificultad.



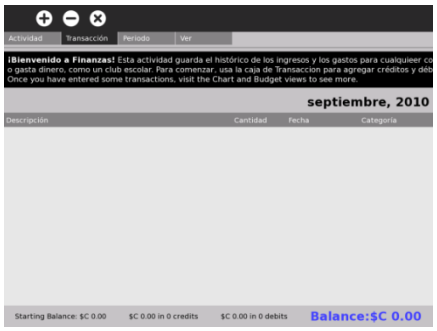
Mapa de estrellas

Es una actividad que te permite ubicar las constelaciones, estrellas, planetas, el sol, la luna y algunos objetos de cielo profundo para cualquier lugar en la Tierra en cualquier momento.

Por defecto esta actividad muestra un mapa de las estrellas de Massachusetts en el momento actual.



Finanzas



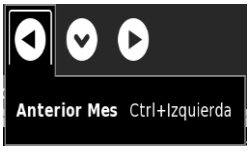
Es una actividad de planificación financiera. Fácilmente se puede integrar en las tareas de clase o bien puede ser utilizado por los niños para llevar el control de sus finanzas. De mucha utilidad para los estudiantes que deseen ayudar a sus padres con las finanzas del hogar.

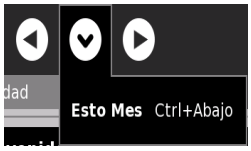
Te permite:

En:

Llevar registros de:

Ver tus cuentas:





Y realizar:

E incluso te proporciona en caso de que la necesites.

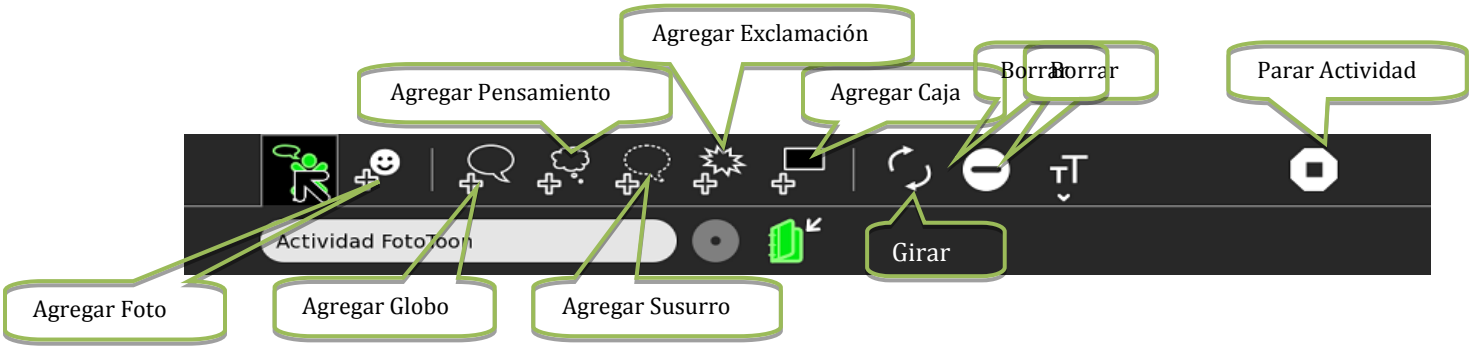
FotoToon

El objetivo de esta actividad es armar una historieta.

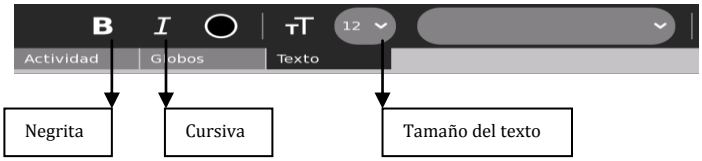
¿Cómo funciona?

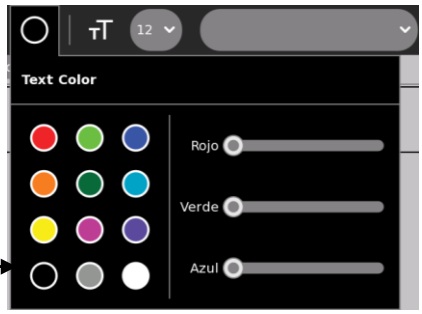
La secuencia de pasos para conformar la historieta es la siguiente:

1) Seleccionar las imágenes que conformaran la historieta en el orden adecuado.
2) Luego haciendo click en cualquier imagen, su borde cambia de negro a blanco, para indicar que se trabaja en ese cuadro y se le pueden agregar los distintos globos.



Al seleccionar un globo haciendo clic sobre él aparecen: un cuadrado superior izquierdo que permite cambiar el tamaño y un círculo que permite marcar dónde apunta el globo. También se pueden arrastrar los globos y editarles el texto.





Gcompris

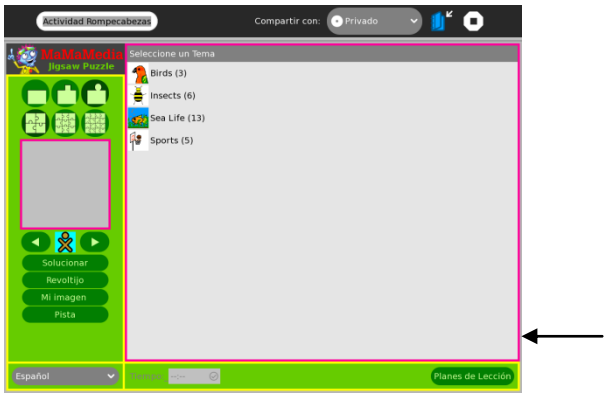
Es una actividad que contiene una amplia cantidad de actividades. En total son 113.

Dichas actividades abarcan una variedad de temas como el funcionamiento del computador, utilizar el ratón y el teclado, conocimiento general, lectura, escritura, idiomas extranjeros, algebra, entre otras actividades como juegos de memoria y lógica, experimentos científicos, etc.

Rompecabezas (Jigsawpuzzle)

Clásico juego de construcción de foto. El jugador selecciona el tema, y la cantidad de piezas con que desea comenzar.

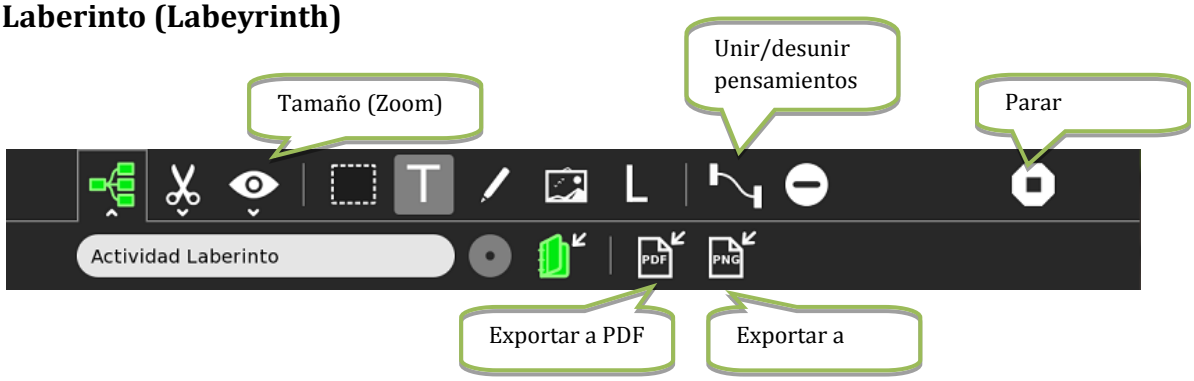
El juego te da la opción de importar imágenes desde tu diario, por lo tanto puedes crear un rompecabezas con tu propia foto.



Esta actividad fortalece las habilidades visuales, espaciales y tus capacidades de resolver problemas, ofreciendo un marco para reflexionar de forma creativa explorando cualquier tema.

La actividad posee Planes de lecciones, puedes acceder a ellas dando clic en el botón de la esquina inferior derecha (justo donde indica la flecha), ahí encontraras instrucciones e incluso 3 propuestas de lección para que aprendas a través de este divertido juego.

Laberinto (Labeyrinth)



En el modo edición te permite:

Modo Vista

-Editar -Ingresar Texto-Ingresar Dibujos
-Ingresar Imágenes-Ingresar etiquetas-
Unir, desunir y eliminar los cuadros seleccionados
-Opciones de deshacer.
-Opciones de copiar y pegar.

Configuraciones de Vista:
-Ajustar-Tamaño original
-Aumentar & Reducir

Rompecabezas Deslizable

Esta actividad es un juego clásico de lógica que desafía a un jugador a deslizar azulejos o piezas alrededor, para formar una imagen o patrón.

Es similar a la actividad Jigsawpuzzle ya que de igual manera te permite importar imágenes desde tu diario y cumple con el mismo objetivo.

Esta actividad cuenta con un cronómetro que te permite llevar un registro de los tiempos en los que el jugador es capaz de resolver el rompecabezas

Al igual de JigsawPuzzle posee planes de lecciones, puedes acceder a ellas dando clic en el botón de la esquina inferior derecha (justo donde indica la flecha), ahí encontraras instrucciones e incluso 6 propuestas de lecciones para que aprendas a través de este divertido juego.

Cronómetro o Stopwatch

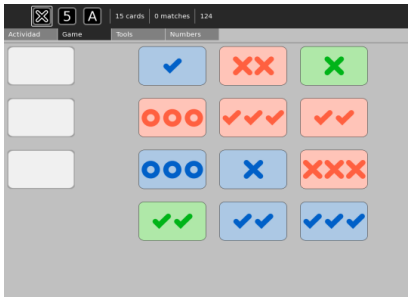
Esta actividad te muestra un 9 Relojes de precisión que te permiten llevar el control de fracciones pequeñas de tiempo, permitiéndote establecer marcas.

Constructor de Historietas

Es una actividad que a como su nombre lo indica te permite construir historietas a través de un sin número de herramientas, que te permiten insertar objetos en un entorno, en donde puedes crear maravillosas historietas.

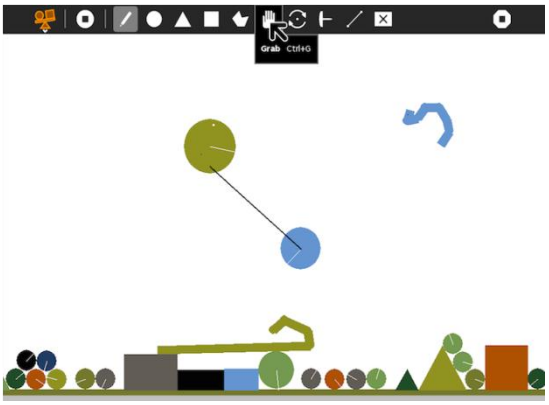
La actividad posee Planes de lecciones, ahí encontraras las instrucciones e incluso 5 propuestas de lección para que aprendas a través de este divertido juego.

Visual Match



Esta actividad es un juego de correspondencias visuales. El objetivo es encontrar conjuntos de tres cartas donde cada atributo: color, forma, número de elementos y el sombreado, ya sea partido en las tres tarjetas o son diferentes en tras tres tarjetas.
Esta versión del juego únicamente permite ser utilizado por un jugador a la vez.

Physics

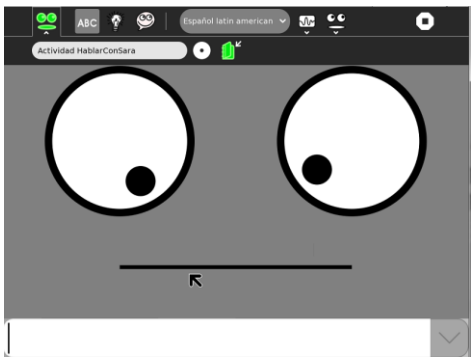


Esta actividad es simulador de un mundo físico en donde se puede agregar cuadrados, círculos, triángulos, o dibujar sus propias formas, y verlas venir a la vida con las fuerzas (la gravedad, la fricción y la inercia).

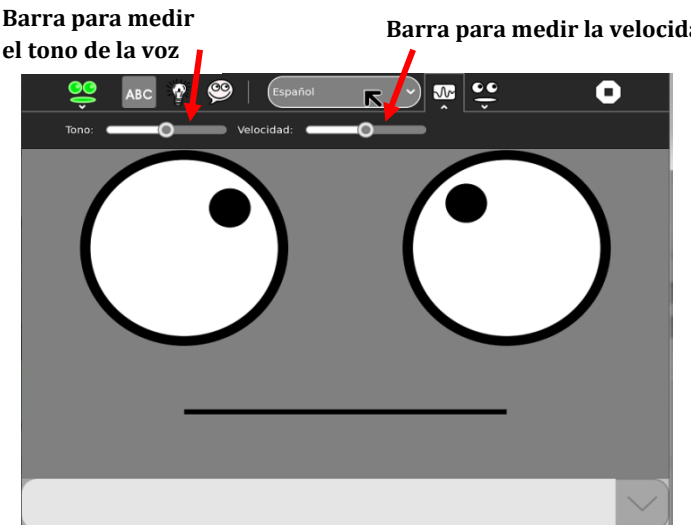
Hablar con Sara o Speak

Es un programa que consiste en una carita que repetirá todo lo que el usuario escriba en la barra inferior de la pantalla. Puede resultar bastante divertido y atractivo para los niños. Además es ideal para la identificación de acentos en palabras.

Para iniciar la actividad solo debe dar clic sobre el ícono de Sara y luego aparecerá la siguiente pantalla:



Para configurar el idioma buscamos la pestaña "**Voz**" y seleccionamos la opción "**Español**"



Puede compartir la actividad con su vecindario o de forma privada.

Guarda la actividad en el diario.

Parar la actividad y regresar a la vista Hogar

En la pestaña **Face** encontramos las opciones para configurar la apariencia de la carita:

Para cambiar la forma de la boca

Para cambiar la forma de los ojos

Aumenta o disminuye la cantidad de ojos que desee el usuario.

OOo4kids

Esta actividad es una versión de Office especialmente desarrollada y simplificada para ser usada por niños entre 7 y 12 años, pero pueden usarla igualmente los mayores.

Se compone de procesador de texto, hoja de cálculo, presentaciones y herramientas de dibujos.

Charla

Charla es un programa o una actividad que funciona como una sala de chat, puede usarse para discutir un tema o simplemente para charlar.

Una vez iniciada la actividad tiene dos opciones diferentes de poder charlar:

1. **Invita a las personas con las que deseas charlar:**

   Para poder invitar a tus amigos, ve a la vista de grupo.

   O ingresa a la vista vecindario

   Desde ahí puedes elegir al amigo o los amigos que desees invitar a charlar, haciendo clic o poniendo el cursor encima del símbolo de la XO de otros usuarios, se desplegará un submenú el cual te dará la opción de invitar a actividad charlar. A las personas que invitaste les aparecerá el icono de la charla del color que has elegido para el símbolo de la XO, solamente debes esperar a que acepten tu invitación.

2. Invita a todo el vecindario:

Para invitar a todo el vecindario, debes primeramente compartir la actividad, haciendo clic en la parte superior derecha donde dice "compartir con:" haz clic y cambia de privado a Mi vecindario. De esta manera todo lo que estén conectado verán el icono chat en la vista vecindario, así todo el que quiera entrar a la charla tendrán que unirse, haciendo clic o ubicando el curso en encima del icono charlar.

Una vez que hubieres realizado alguna de las dos opciones, podrás charlar con otros usuarios.

En la parte inferior de la pantalla escribe tus mensajes y pulsa la tecla enter.

Si deseas conservar la charla, haz clic en el icono del diario, que este la guardará automáticamente.

Cuando desees cerrar la actividad haz clic en el botón parar.

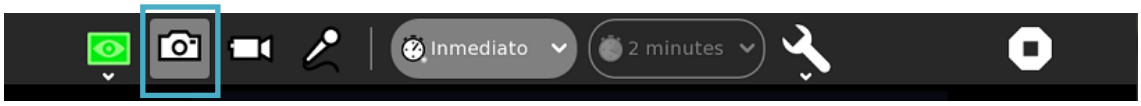
Grabar

Use esta actividad para tomar fotos, vídeos con la cámara incorporada o para registrar su voz con el micrófono integrado. Con un micrófono externo y altavoces integrados, puede convertir su portátil XO en un reproductor de música o una grabadora de voz.

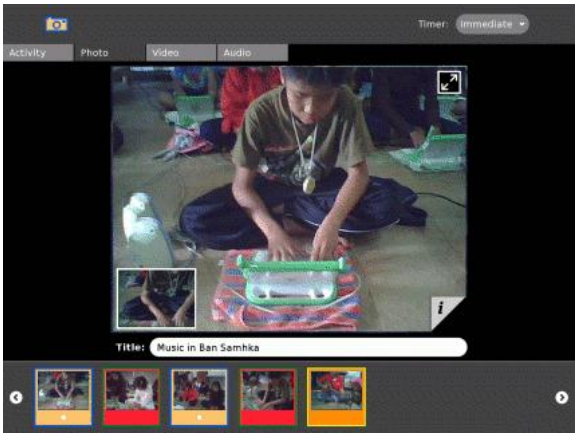
Capturar una fotografía

1. Desde la vista hogar seleccione el ícono de la actividad grabar y haga clic para ejecutar el programa. Espere que cargue la pantalla inicial de la actividad.

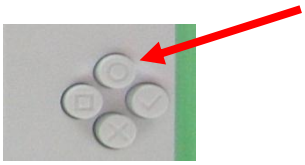
2. Haga clic en la pestaña foto que aparece en la parte.



3. Ubique la imagen que desee capturar en la pantalla de su laptop, recuerde que puede utilizar la bisagra de giro de la pantalla de su XO.



4. Para obtener la imagen deseada haga clic en el botón capturar, ubicado en la parte derecha del monitor.

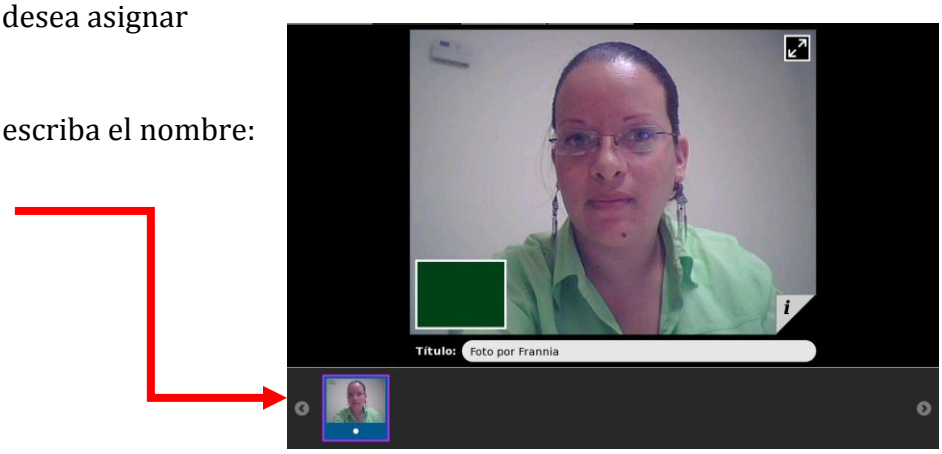


Las imágenes capturadas se almacenan en la parte inferior de la actividad grabar.

Asignar un título a la fotografía

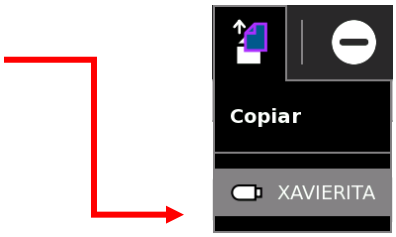
Clic en la imagen que desea asignar título.

En el cuadro de texto escriba el nombre:



Para finalizar clic en la opción guardar y la imagen se almacenará en el diario.

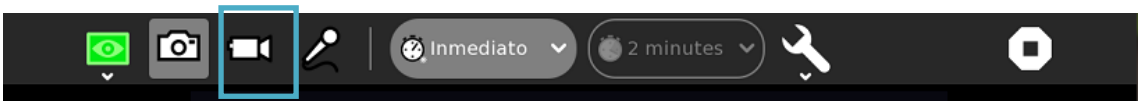
Si desea guardar esta foto en una memoria flash, inserte la memoria en uno de las entradas USB e ingrese al diario. Haga clic sobre la fotografía que desee guardar en la memoria. Ubicar el puntero en copiar y haga clic sobre la memoria flash en la que guardará.



Es importante mencionar que las fotografías capturadas pueden ser copiadas al portapapeles para luego ser editadas en las actividades escribir, pintar y Etoys.

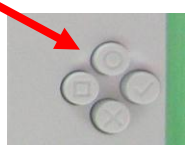
Grabar un Video

1. Haga clic en la pestaña Video.



2. Tenga claro las actividades que desea grabar en video.

3. Haga clic en el botón **capturar** para iniciar y detener la grabación**,** ubicado en la parte derecha del monitor**.**

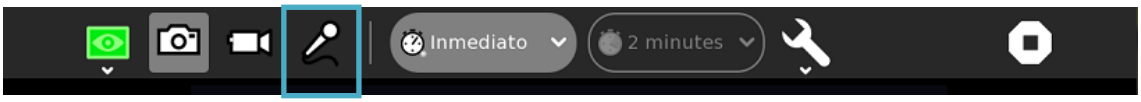


Tome en cuenta que tiene como máximo 6 minutos de grabación. Es importante recordarle que si satura el espacio libre de la máquina con muchos videos, el rendimiento de ésta se verá afectado.

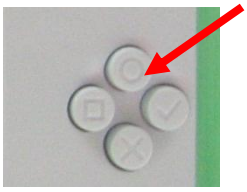
Si desea guardar el video en una memoria USB siga los mismos procedimientos que se realizaron para guardar una fotografía.

Grabar un sonido

1. Haga clic en la pestaña Audio.



2. Haga clic en el botón **capturar** para iniciar y detener la grabación del sonido**,** ubicado en la parte derecha del monitor**.**



3. Para guardar el sonido en el diario y en la memoria USB siga los mismos procedimientos elaborados en la toma de fotografía y video.

En la opción de herramientas puedes seleccionar la calidad del imagen, para que se visualice con una mejor resolución:

Escribir

De clic sobre el icono escribir y espere a que se ejecute el programa.

Una vez abierto el programa escriba como lo haría en cualquier editor de texto.

Elementos de la actividad Escribir.

Estilos de letra

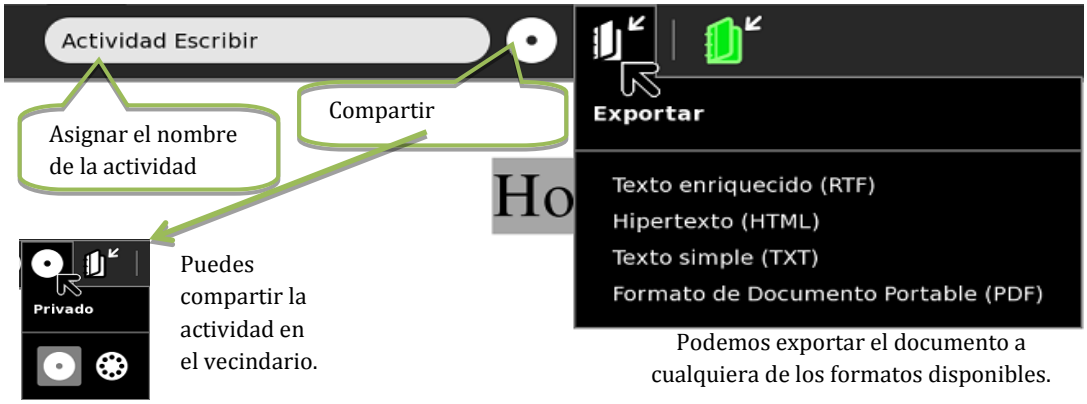
Descripción de los elementos

B	**Negrita:** Permite aplicarle negrita al texto.
I	**Cursiva**: Permite aplicar un formato cursiva al texto, ejemplo *Computadoras*.
U	**Subrayado**: Permite que un texto tome el formato de esta manera.
	Paleta de colores: Muestra una ventana que contiene variedades de colores que se pueden aplicar al texto, según el color que seleccione.

Dándole formato a un texto

Para ponerle color al texto primero seleccione el texto y luego seleccione en el ícono para elegir colores.
Para elegir un color, seleccione la herramienta gotero y dé clic sobre uno de los lados del círculo de colores.

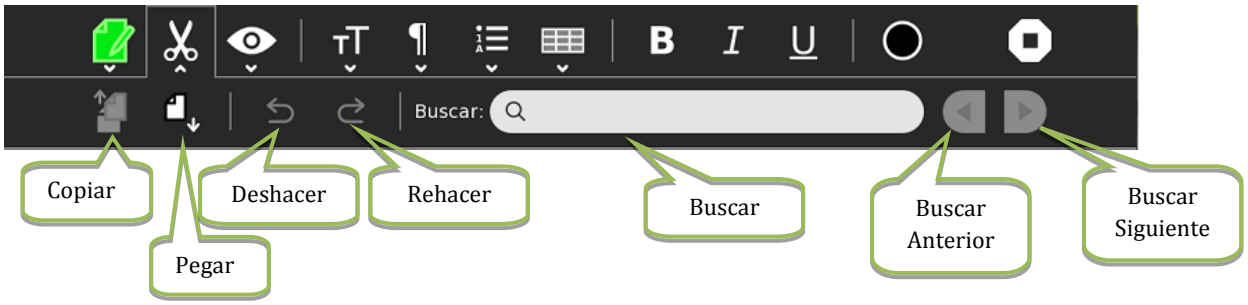
Pestaña Actividad



Para guardar un documento seleccione la pestaña Actividad.
Le puede cambiar el nombre al documento, escribiendo en la zona superior de la ventana, del lado izquierdo, como señala la flecha.

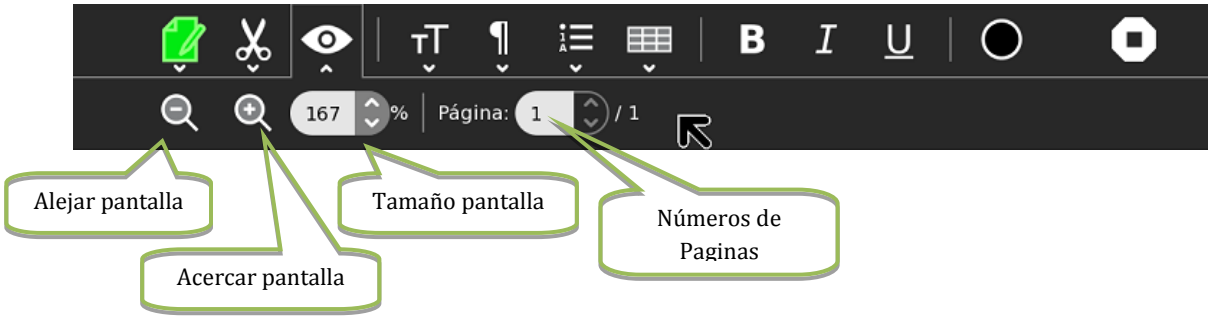
Posteriormente se da clic en el ícono Guardar y listo, el documento ha sido guardado.

Pestaña Edición

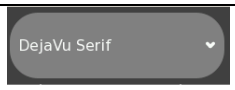


- **Deshacer**: Esta opción permite una vez realizado un cambio de un texto deshacerlo.
- **Rehacer:** Esta opción recupera los cambios una vez eliminados o deshecho.
- **Copiar (Copy):** Esta opción se encarga de copiar el formato de un texto o imagen.
- **Pegar (paste):** Esta opción se encarga de pegar el formato de un texto o imagen.
- **Búsqueda:** Esta opción permite buscar las palabras específicas de un documento de texto, al escribirlas en búsqueda.
- **Anterior**: Esta opción permite ir a la página anterior.
- **Siguiente:** Esta opción permite ir a la siguiente página.

Pestaña Ver



Pestaña Texto

	Tamaño de Letras: Permite mostrar el l texto mayor y menor tamaño.
	**Tipo de letra**: Muestra una variedad de estilos de letras que se pueden aplicar a un texto.

Pestaña Formato

Los estilos

La opción estilos se utiliza para darle un estilo de título a los encabezados de un documento de texto.

Alineación de párrafos

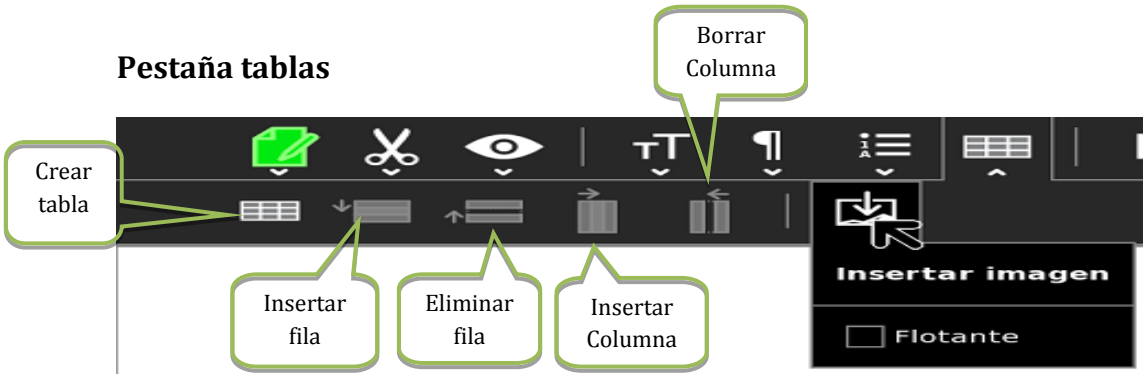
Hay cuatro tipos de alineación

Izquierda	**Centrada**	**Derecha**	**Justificada**
Este párrafo tiene establecida alineación izquierda.	Este párrafo tiene establecida la alineación centrada.	Este párrafo tiene establecida alineación derecha.	Este párrafo tiene una alineación justificada.

Pestaña Viñetas

La función Viñetas es muy útil, pues nos ayuda a crear listas de una manera muy rápida y fácil. También para identificar y puntualizar ideas o comentarios que deseamos estructurar.

Pestaña tablas



Crear tabla: Esta opción permite insertar una tabla con x fila y X columna deseadas.

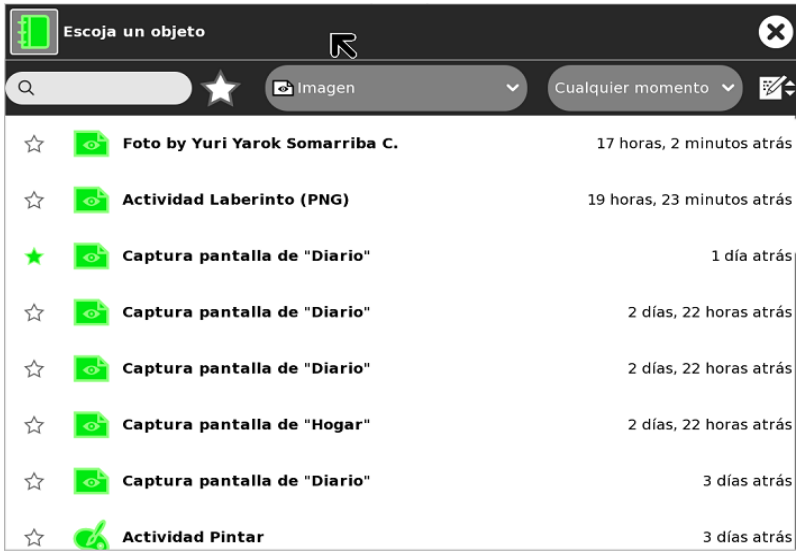
Insertar fila: Esta opción permite agregar una fila a una tabla.

Borra fila: Esta opción permite eliminar una fila de la tabla.

Insertar columna: Esta opción permite agregar un campo o columna más a una tabla.

Borrar Columna: Esta opción permite eliminar o quitar una columna de la tabla.

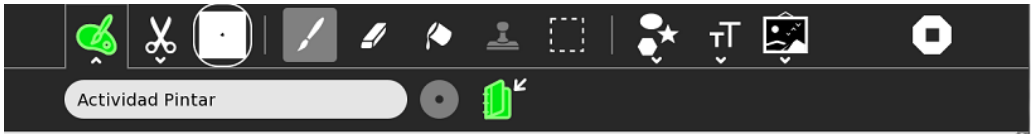
Haciendo clic en la opción Imagen de la barra de menú aparece este ícono que nos lleva a la ventana donde se encuentran todos los archivos de imágenes, seleccione la imagen que necesite y automáticamente se insertara en el documento.



Pintar

La actividad Pintar, le permite a los niños realizar una gama de acciones que le serán útiles y divertidas para su desarrollo creativo, ya que en ella pueden observar desde autoformas hasta imágenes creadas por ellos mismos. En la barra principal encontramos las siguientes Pestañas: Actividad, Editar, Herramientas, Formas, Texto, Imagen y Efectos, las cuales vamos a ir estudiando de manera minuciosa.

- **Actividad:** Nos permite colocar el nombre a la actividad, compartirlos, guardarlo y cerrar la actividad.



- **Editar:** Nos presenta una serie de parámetros que nos indicarán lo que deseamos realizar, como por ejemplo tenemos:

Nos permite deshacer alguna acción que hayamos realizado.

La opción rehacer nos permite volver a realizar las instrucciones que hayamos desechado.

La opción Copiar nos permite copiar la imagen, grafico o icono seleccionado.

Pegar nos permite pegar los archivos que hemos seleccionado en la actividad pintar y llevarlos a otra actividad.

La opción Limpiar nos permite, eliminar las imágenes o gráficos colocados dentro del área de trabajo.

El color de relleno permite pintar el interior de la figura con la paleta de colores asignado un color con el anillo exterior p bien escribiendo el nombre del color en ingles

La opción pincel tiene la misma funcionalidad que el lápiz, con la diferencia que puede aumentar o disminuir el tamaño del pincel y cambiar la forma a cuadrado o circular.

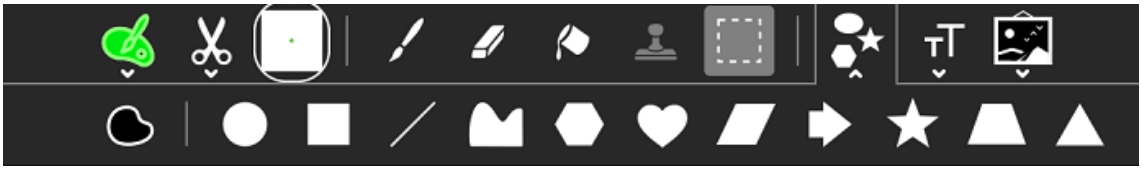
El borrador nos permite borrar alguna imagen o gráfico realizado, al igual que el lápiz y el pincel tiene la opción de cambiar el tamaño del borrador, y de cambiarle la forma de circular a cuadrada o viceversa.

El balde nos permite colorear el relleno de cualquier figura o imagen que tengamos dentro la pantalla, ya sea una imagen creada por nosotros mismo o simplemente una autoforma que hayamos insertado, el color que tendrá el balde será la que seleccione al momento de cambiar el color de la Herramienta.

Este nos permite seleccionar una imagen diseñada, copiarla en el diario y guardarla finalmente en algún dispositivo.

El color de trazo cumple con la misma función que el color de relleno, con la diferencia que este da color solamente al contorno de la figura.

Autoformas: nos permite dibujar las una variedad de figuras entre las cuales encontramos: elipse, rectángulo, líneas, polígonos, paralelogramos, etc.



Cada una de ellas integra características como modificar el tamaño, aumentar la cantidad de sus lados o puntos, eliminar la función de rellenar.

Para tener acceso a cada una de estas características simplemente ubica delicadamente el ratón sobre ellas y se te desplegará el sub menú perteneciente a cada una de ellas.

La opción Color de Herramienta nos permite seleccionar el color que deseamos que tenga la herramienta a utilizar, ya sea el barril de pintura o cualquier otro instrumento que se utilice para pintar.

Texto: La pestaña texto nos permite introducir texto tanto en el área de trabajo como dentro de la de las autoforma. Se puede aplicar color al texto, estilo de letra, tamaño y tipo de fuente.

Pestana Imagen:

En la ventana de Imagen podemos encontrar las pestañas Insertar imagen, deshacer, rehacer, Alto y Ancho. Escalas grises, arco iris, invertir colores.

- ✓ La opción insertar imagen nos permite abrir alguna imagen que tengamos guardada en nuestro diario de trabajo o en algún dispositivo externo.
- ✓ La opción Ancho nos permite ampliar el ancho de la imagen en la cual estamos trabajando.
- ✓ La opción Alto nos permite agrandar la imagen que se está trabajando.

Tortuga Arte

Tortuga Arte es un entorno de programación gráfico basado en el lenguaje LOGO, en el que puedes hacer pequeños programas y realizar diseños con una tortuga. Esta actividad puede llegar a ser muy divertida y educativa para los niños que la utilicen.

La idea de Tortuga Arte gira en torno a una pequeña tortuga (cursor gráfico), la cual sigue todas las instrucciones o comandos que le des, cual si fuera un robot, dibujando así, imágenes, pinturas y diseños en la pantalla, la cual representa un plano cartesiano.

A continuación conoceremos los elementos que presenta la interfaz gráfica de Tortuga Arte.

Proyecto

En la pestaña Proyecto tenemos acceso a una variedad de herramientas que facilitan el trabajo con la tortuga. A continuación se describen cada una de las herramientas:

Ocultar o Visualizar los Bloques.

Limpiar: Al hacer clic en esta goma, desaparecerán todos los rastros de lápiz que haya dejado la tortuga.

Comando Ejecutar, sirve para que la tortuga inicie un procedimiento dado.

Dar un paso, este comando nos muestra paso a paso los trazos de la tortuga, es decir que el usuario puede visualizar cada paso que la tortuga ejecute.

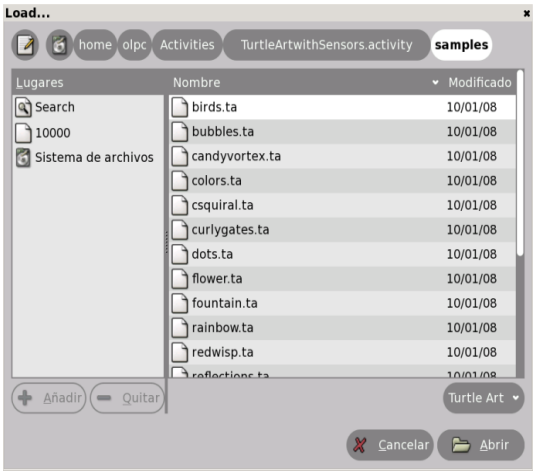
Depurar, sirve para visualizar los errores de comandos que la tortuga no puede ejecutar.

Parar: Si la tortuga se encuentra en movimiento, al hacer clic en este botón, la tortuga se detendrá.

Cargar ejemplos

Guardar en el diario

Ejemplos del programa



Puedes elegir cualquier ejemplo que desees ver.

Los bloques contienen todas las herramientas que nos presenta Tortuga Arte y con los cuales podremos hacer mover a la tortuga para realizar una determinada actividad.

<u>Paleta de Comandos de la Tortuga</u>

Limpiar: Limpia los rastros de lápiz que la tortuga haya hecho y la vuelve a colocar en el centro de la pantalla.

Adelante: La tortuga camina hacia adelante el número de pasos que le sea indicado.

Atrás: La tortuga camina hacia atrás el número de pasos que le sea indicado.

Izquierda: La tortuga gira sobre sí misma hacia la izquierda el número de grados que le sean indicados (de 0° a 360°).

Derecha: La tortuga gira sobre sí misma hacia la derecha, el número de grados que le sean indicados (de 0° a 360°).

Angulo Arco radio: Bloque para crear arcos dando un ángulo (de 0° a 360°) y un radio.

Fijar xy: Ubica a la tortuga según las coordenadas x-y que se indiquen.

Fijar rumbo: La tortuga gira sobre sí misma en el sentido de las manecillas del reloj, sin tomar en cuenta el ángulo en el que se encuentra, es decir; como si estuviera en 0°.

Coorx: Ubicación del eje de las "x", se puede conectar a un parámetro.

Coory: Ubicación en el eje de las "y", se puede conectar a un parámetro.

Rumbo: Conectado con un parámetro ubica a la tortuga en 0°, independientemente de su posición.

Paleta de órdenes de la pluma

sp: Si no queremos que la tortuga deje algún rastro de lápiz.

cp: Para que la tortuga deje rastros de lápiz.

Fijar tamaño: Bloque para indicar el tamaño del lápiz, si lo queremos más grande, basta con aumentar el número en el bloque morado.

Fijar color: Este bloque sirve para establecer el color del lápiz. Los colores y las sombras en Turtle Art están representados por números del 0 al 99.

Fijar tono: Bloque para indicar la sombra, al igual que el color, la sombra se indica con número, cuando el número es mayor, la sombra es menos intensa.

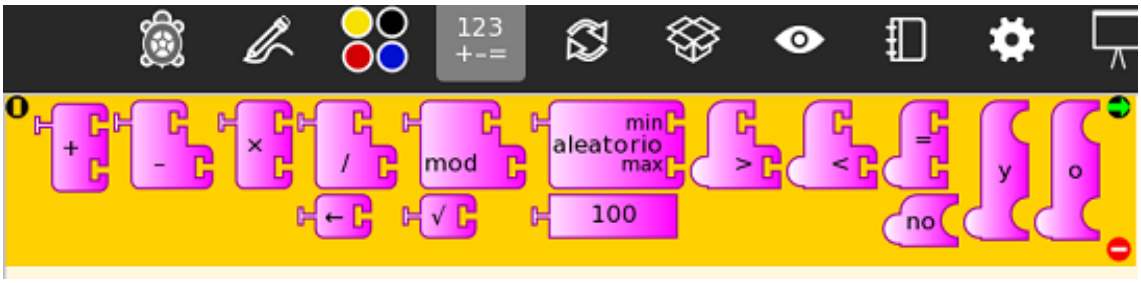
Pintar fondo: Esta instrucción hace que la pantalla se pinte de algún color, con o sin sombra.

Tamaño: Bloque que se utiliza para establecer como parámetro el tamaño del lápiz.
Color (color): Bloque que se utiliza para establecer como parámetro el color del lápiz.

Tono: Bloque que se utiliza para establecer como parámetro la sombra del lápiz.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Rojo
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Naranja
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Verde
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	Turquesa
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	Celeste
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	Azul
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	Morado
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	Rosado
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Paleta de operaciones numéricos



Número: Valor numérico que se puede conectar a un parámetro.

+: Suma

-: Resta

X: Multiplicación

/: División

Mod: El residuo de una división.

Azar: De dónde a donde va a conducirse la tortuga.

>: Mayor que

<: Menor que
=: Igual a

Y: Reporta verdadero si ambas condiciones se cumplen.

O: Reporta verdadero si alguna de las condiciones se cumplen.

No: Reporta verdadero si la condición no se cumple, reporta falso si la condición se cumple.

Mostrar: Es una barra en la parte inferior de la pantalla, se imprimen resultados de operaciones.

Paleta de operaciones de flujo

Esperar: Para detener las acciones de la tortuga.

Por siempre: Para realizar alguna instrucción durante todo el tiempo, hasta que alguien lo pare.

Repetir: Bloque para repetir cierto número de veces una secuencia o pila de bloques.

Si-entonces: Este bloque sirve para instaurar una condicional: si pasa esto, entonces haz esto.

Detener pila: Para detener una secuencia de bloques.

Si-entonces-si no: Condicional con 2 opciones, si pasa esto, entonces haz estas esto, si no haz esto.

Basura

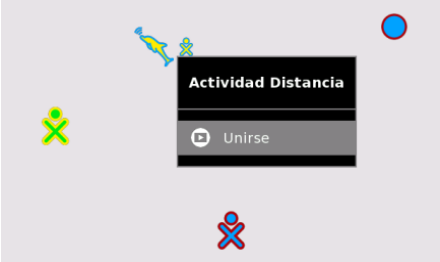
Podemos recuperar el código que se elimina

Distancia

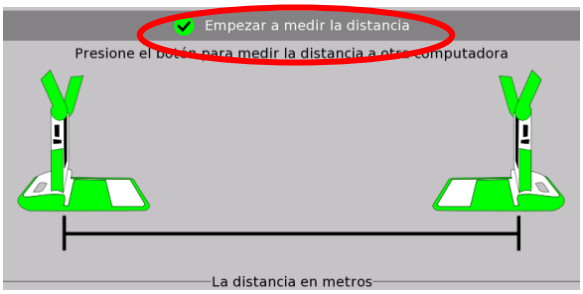
El objetivo es medir la distancia entre dos laptops XO. Para esto se necesitan solamente dos usuarios, uno que inicia la actividad y el otro que se une por medio del vecindario. Recuerde que el acceso a esta actividad se localiza en la vista Hogar.

Una vez cargado el programa, cambiar el modo privado a modo de Vecindario para compartir la actividad.

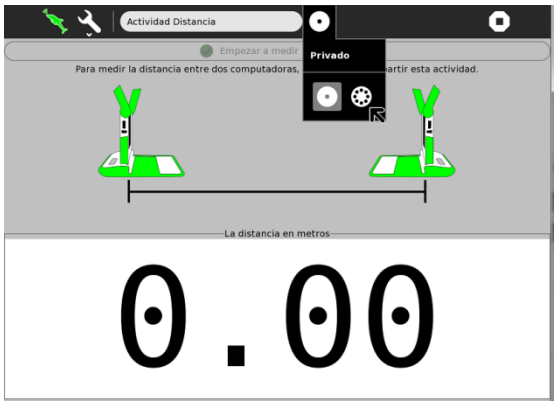
Después de compartir la actividad el usuario 2 debe unirse por medio de la vista vecindario en donde deberá aparecer la Actividad Distancia.



Cuando ambas laptops están conectadas en la misma actividad, deberán activar la opción “Empezar a medir distancia”



A continuación la primera XO enviará un pulso de sonido, y la segunda XO va a responder con un pulso de sonido propio. A continuación se calcula y muestra la distancia en metros entre ellas. Este proceso se repetirá hasta que se haga clic en "Detener la Medición de Distancia" o salir de la actividad. Juegos

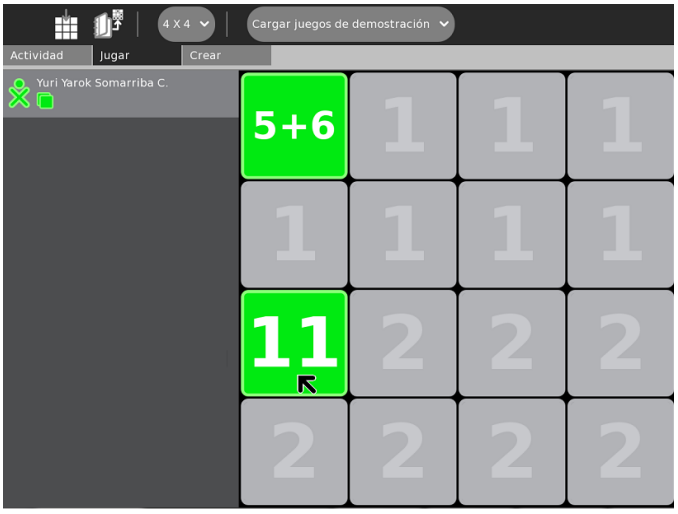


Memoria

El objetivo de este juego es encontrar el par de cada carta.

Para iniciar debemos cargar la aplicación en el icono que representa la actividad

Al cargar se nos presenta la pantalla principal y cómo podemos observar está diseñado para jugarse en parejas o de forma individual.



En la pestaña **Actividad** presenta las siguientes opciones:

Guardar actividad en el diario

Parar la actividad

Pestaña jugar

Reiniciar el juego

Cargar nuevo juego

Esta opción permite cambiar el número de cartas que aparecerán en la actividad.

Pestaña Crear

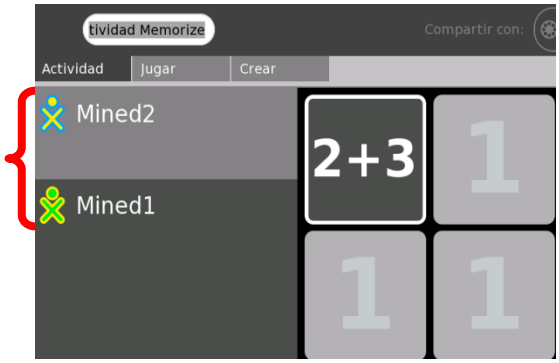
Las opciones de esta pestaña le permiten crear su propio juego personalizado.

Nuevo Juego

Cargar Juego

Guardar Juego

Observando el área de trabajo



Usuarios activos en la actividad. Cuando se juega en pareja cada usuario tendrá su oportunidad de revelar un par de cartas, si acierta se le concede un nuevo turno, de lo contrario sigue su compañero de juego.

Pasos para crear un juego en Memoria

Paso 1

Ingrese a la actividad Memorizar. Clic en la Pestaña **Crear**.

Paso 2

Vamos a proceder a agregar la información en parejas, para efectos de un ejemplo utilizaremos el contenido de antónimos.

Vamos a digitar los primeros términos

Luego hacer clic en el Botón **AÑADIR**

De esta misma forma debes agregar 8 parejas en total.

Paso 3

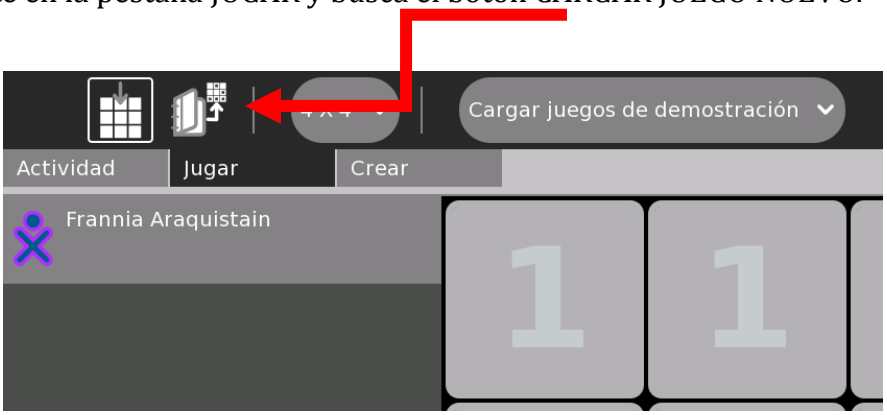
Después de agregar 8 parejas, debemos asignar un nombre al juego y marcar la casilla Pares Iguales:

Para finalizar debemos guardar el juego dando clic en el botón GUARDAR JUEGO

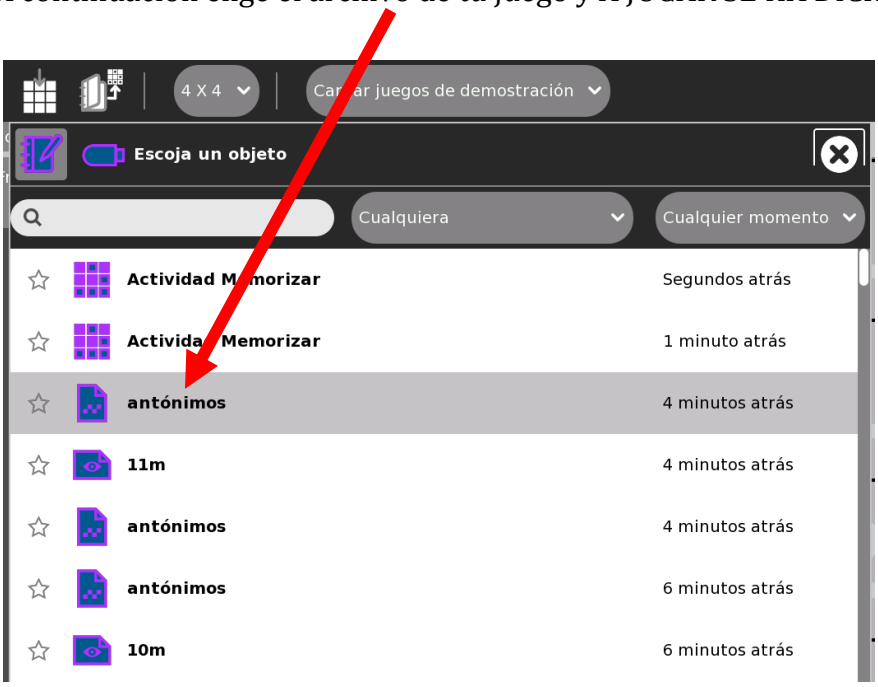
Paso 4

Después de finalizar el juego y guardarlo en el diario debemos abrirlo para jugar. Esto lo hacemos de la siguiente forma.

Ubícate en la pestaña JUGAR y busca el botón CARGAR JUEGO NUEVO.

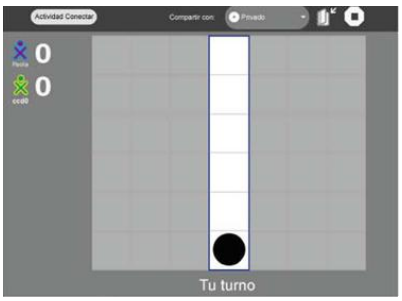


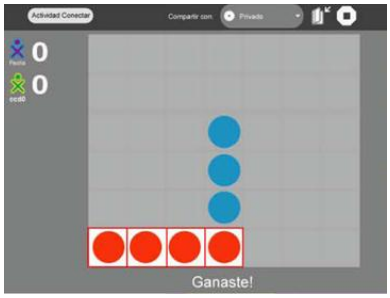
A continuación elige el archivo de tu juego y A JUGAR SE HA DICHO…



Conectar

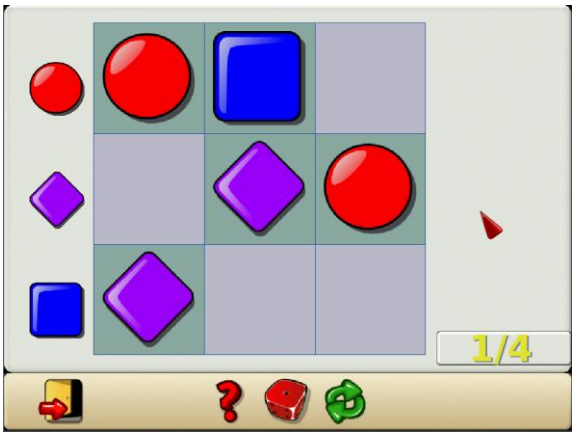
Es un juego de lógica que consiste en conectar cuatros fichas de un mismo color en forma vertical, horizontal o diagonal antes de que el oponente lo logre. Este juego sólo se puede realizar en parejas, es decir entre dos personas, para ello debe compartir en el vecindario la actividad.





Sudoku

Para iniciar el juego debes buscar en la lista de programas y aplicaciones el icono de Sudoku



Opciones del entorno del juego

Salir del juego

Muestra la ayuda sobre las actividades del juego.

Al dar clic sobre el dado se mostrarán los diferentes niveles y diseños del juego.

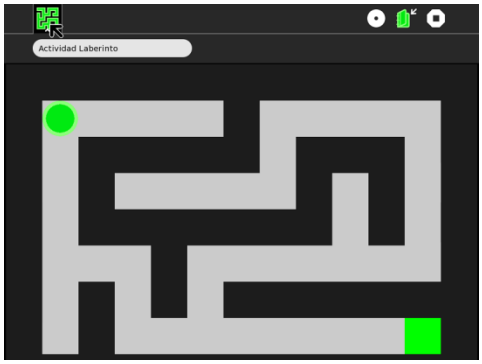
Actualiza los procedimientos del usuario en el juego y limpia las casillas.

Completar el Puzzle requiere paciencia y habilidad lógica. El objetivo es introducir figuras o números en las celdas correspondientes, cada fila, columna y región deben contener sólo un ejemplar de cada figura o número.

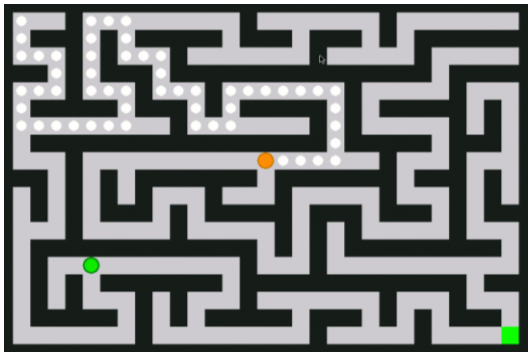
Maze

Es un juego de laberinto que va incrementando el nivel de dificultad conforme el usuario va avanzando. Esta actividad puedes jugarla de manera individual o con otros usuarios, pueden llegar a jugar hasta tres personas cuando se comparte la actividad a través del vecindario.

Para compartir la actividad, haz clic en la parte superior derecha en la opción "compartir con:" haga clic y cambie de **privado** a **Mi vecindario**.



Juego Individual



Juego Grupal

10 - Actividades con Internet

Navegar

La aplicación Navegar te permite realizar búsqueda de cualquier tipo de información, pues en su estructura de hardware de dicha laptop tiene dos pequeñas antenas que te permiten tener conexión Inalámbrica con Internet. La opción de Navegar es una simple aplicación web que permite al usuario acceder, buscar en Internet y compartir marcadores con otros usuarios.

Una de las utilidades de Internet es la posibilidad de buscar información sobre cualquier tema. Hoy en día es muy fácil buscar información debido a la cantidad de buscadores que ofrecen sus servicios en Internet.

Al momento de ingresar al navegador nos presenta la página principal predefinida que tiene el sistema, esta es www.fundacionzt.org en donde se establecerá un enlace de usuarios para colocar ejercicios, herramientas y recursos educativos digitales los cuales servirán de apoyo a docentes y alumnos.

Es importante señalar que los docentes tienen una importante tarea en el aula, y es la de supervisar que los alumnos no visiten páginas web con contenidos no aptos para niños. Esta tarea la pueden ejercer informando y recopilando las direcciones de páginas web "No Aptas para menores" para que el administrador del servidor las agregue en el filtro de seguridad de éste.

La opción Navegador nos presenta tres pestañas: **Actividad**, **Navegar** y **Ver**, en dichas pestañas podemos observar una barra estática, en la cual nos permite seleccionar las opciones que deseamos ejecutar.

Elementos de la pestaña Actividad

En la cual podemos colocar un nombre a la actividad en la cual estamos trabajando.

Nos permite compartir la actividad con nuestro vecindario o simplemente mantenerlo de forma privada.

Es la opción que nos permite guardar la actividad luego de escribir el nombre.

La opción Parar nos permite detener la actividad y cerrar la ventana Navegador.

Botón Volver: Nos permite regresar a la página anterior.

Botón Avanzar: Nos permite avanzar a la página siguiente la cual hemos visitado con anterioridad.

Botón Refrescar: Nos permite refrescar o actualizar la página que estamos visualizando en la web.

A continuación encontramos la barra de direcciones, que nos permite tanto escribir como visualizar las direcciones de los sitios web en que nos encontramos ubicados.

Finalmente encontramos el icono de **Marcador**, que nos permite marcar cualquier página web y de esta forma encontrarla fácilmente en la parte inferior de nuestra pantalla.

Elementos de la pestaña Ver

Acercarse: Permite disminuir la vista de la ventana, es decir, si el tamaño de nuestra ventana es grande lo podemos disminuir utilizando esta opción.

Alejarse: Permite aumentar el tamaño de la ventana que estamos utilizando, es decir, si el tamaño de nuestra ventana es pequeña la podemos aumentar.

Pantalla Completa: Permite visualizar la pantalla de manera amplia, es decir, en pantalla completa.

En la parte superior izquierda de la pantalla del navegador encontramos los enlaces que contienen una serie de recursos digitales educativos, los cuales los alumnos y docentes pueden utilizar en sus asignaturas. En la imagen observamos el orden de los enlaces a como aparece en la XO.

Cuando usted inicia el navegador, bajo el cajetín de búsquedas de Google se pueden ver los siguientes vínculos: **Actividades, Servidor Escolar, Fundación Zamora Terán, Portal educativo FZT y Nicaragua Educa y Portal de XO.**

✓ **Actividades**: Nos lleva a la página web que nos permite encontrar actualizaciones sobre las actividades que tiene instalado el sistema de la XO, además de esto bajar nuevas actividades e instalarlas en nuestra Laptop XO.

✓ **Servidor Escolar**: Es uno de los productos del proyecto OLPC, diseñado para complementar la laptop XO. Es un sistema operativo basado en Linux (una distribución basada en Fedora) diseñado para ser instalado en genéricos servidores de gama baja. Esbozamos recomendaciones de hardware y en el futuro, podemos ofrecer una plataforma de hardware diseñado especialmente para este papel.

✓ **Fundacion Zamora Teran:** lleva al Sitio web Oficial de la FZT, donde contiene toda la información acerca de la institución.

✓ **Portal Educativo FZT**: es un portal web que provee información relevante del **"Programa Una Computadora Por Niño"** que implementa la Fundación Zamora Terán en Nicaragua. El portal está formado por un conjunto de páginas web que provee información de nuestra institución, la presencia del programa en las escuelas de Nicaragua, posibilidades de foros educativos para saber sus opiniones y puntos de vistas, noticias, la oportunidad de publicar artículos y recursos que potencien procesos de enseñanza-aprendizaje en las escuelas.

Obtener libros (Get Books)

Es un buscador de libros, que trabaja a través de dos grandes fuentes:

-Feedbooks

Es una plataforma de alta calidad que ofrece miles de libros electrónicos en distintos idiomas. Al realizar una búsqueda la actividad te proporciona el link donde se puede descargar el libro.

-Archivos de internet

Simplemente realiza una búsqueda de artículos relacionados al nombre que escribió en la barra de búsqueda.

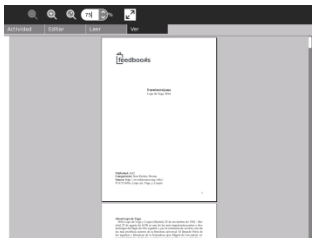
<u>Nota</u>: Una vez obtenida la información, se te proporciona el link, luego lo copias directamente en la barra de búsqueda de la actividad navegar, e inmediatamente iniciara la descarga del libro o artículo en versión PDF y se ubicará en tu diario

Leer

Esta actividad es un lector de documentos. Te permite leer los documentos en versión PDF que has descargado en tu diario.

Pantalla de inicio

Escoge un objeto en tu

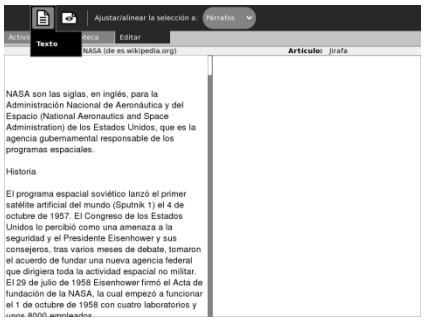


Ejemplo de una lectura

Infoslicer

Es una actividad que te permite de forma rápida y fácil la selección de contenido que se encuentra en el web para editarlo, empaquetarlo y distribuirlo.

Modo de Búsqueda

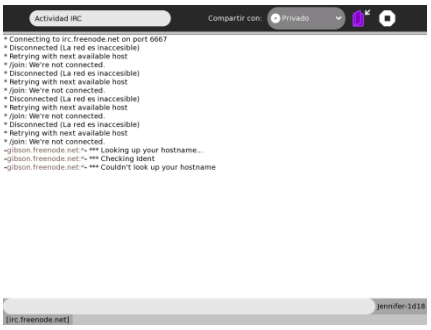


Modo de Edición

IRC

Es una terminal que posee la XO que te permite acceder a diversos salones de chat en línea.

Para poder utilizarla, debes de tener conocimientos en Programación.



11 - Características Generales del Sistema Sugar

11.1 - Mejoras al sistema

- Mejoras en gráficos en pantalla.
- Mejor y más segura conexión a la red.
- Entradas USB más efectivas.(No hay necesidad de formatear).
- No más problemas de sonido.
- Capacidad de lectura de los modem de internet (Movistar-Claro)
- Capacidad de lectura de Flash-AdobePlayer.
- Permite dar doble clic en el touchpad

11.2 - Debilidades del Sistema

- Redes mayas desactivadas, se activan con un servidor instalado en la escuela.

12 - Tipos de Software

- **Software de refuerzo**

  Estimulan el aprendizaje con el fin de obtener una respuesta.
- **Software de investigación**

  Enciclopedia electrónica , recurso complementario para adquirir habilidades de búsqueda, análisis, evaluación, selección y síntesis de información.
- **Software de producción**

  Permite trabajar en múltiples áres del conocimiento, habilidades, actitudes y valores; desarrolla el lenguaje y la expresión, promueve la creatividad y ayuda a ordenar ideas.
- **Software de construcción**

  Permite descubrir y construir un concepto para generar un aprendizaje significativo.
- **Herramientas**

  Objeto elaborado a fin de facilitar la realización de una tarea.

12.1 - Clasificación de los Software

Software

- **Software de refuerzo**: Erickos, Domino, Rompecabezas, rompecabezas Deslizable, correspondencia visual, Implode, Maze y Conectar
- **Software de investigación**: Mapa de estrellas, Get Book, Leer, Wikipedia, Word, Luna, Infoslier
- **Software de producción**: Scratch, Etoys, TortugArte, TamTamEdit, Color, Escribir, Tux Paint, Pintar, Pippy.
- **Software de constucción**: Ábaco, Constructor de Historietas, Finanzas, FotoToon, Memorizar, Creador de Historietas, Physics,
- **Herramientas**: Stopwatch, IRC, Calculadora, Medir, Distancia, Terminal, Ayuda, Analyze, Grabar, Registro.

13 - Guías Exploratorias

Guía de Trabajo Nº1

Competencias a Desarrollar

Académicas

- ✓ Conoce la utilidad pedagógica del uso de las computadoras XO.
- ✓ Desarrolla habilidades básicas en la manipulación de la computadora XO.
- ✓ Explora el entorno Sugar.
- ✓ Aprende las normas de cuido de la computadora XO.
- ✓ Conoce el funcionamiento de las actividades que proporciona la XO.
- ✓ Desarrolla guías de trabajo en las distintas actividades de la XO.
- ✓ Valora la importancia de integrar las computadoras XO al proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sicosociales

- ✓ Desarrolla habilidades para trabajar en equipo.
- ✓ Pone en práctica valores de responsabilidad, solidaridad, compañerismo, paciencia, tolerancia y respeto.

Tópicos a abordar

- ✓ Iniciando el trabajo con la XO (Batería, cómo abrir la XO, encendido / apagado).
- ✓ Características Generales de la XO (Monitor, Teclado, Mouse, Cámara, Parlantes, etc.)
- ✓ Recomendaciones para el cuido de una XO.
- ✓ El entorno Sugar.
- ✓ Actividades: Charlar, Hablar, Grabar, Pintar, Escribir, TortugArte, Memorizar, Juegos.

Guía 1: Actividad Charlar

Actividades de Desarrollo

I. Charla Pública:

1. Elijo a un miembro del grupo el cual deberá iniciar la actividad **Charlar**.
2. Compartir la actividad con el vecindario desde la **pestaña Actividad**.
3. Los demás integrantes del grupo deben dirigirse a la **vista vecindario**, buscar el icono compartido de la actividad **Charlar** y unirse.
4. Cuando todos estén conectados en la misma sala de chat deben iniciar una conversación sobre sus expectativas **con respecto al uso de las computadoras XO dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.**
5. Después de 5 minutos de intercambio, cerrar la actividad.
6. Para cerrar la actividad debe dirigirse a la pestaña **Actividad** y dar clic en el botón **Parar**.

II. Charla Privada:

1. Establecer un grupo de cinco personas.
2. Cada integrante del grupo debe buscar el nombre de sus compañeros en el **vecindario** por medio de la **barra de búsqueda** en la parte superior de la pantalla y agregarlos como amigos en la **vista Grupo**.
3. Elegir a una persona del grupo para iniciar la actividad Charlar, pero en esta oportunidad no se debe compartir con el vecindario.
4. La persona elegida para iniciar la actividad Charlar, debe dirigirse a la vista grupo e invitar a cada uno de sus amigos a la actividad Charlar. Para esto se coloca el cursor del Mouse sobre cada amigo y da clic en la opción "Invitar a".
5. Luego de realizar las indicaciones del paso anterior, estarán conectados solo las cinco personas del grupo en una sala de chat.
6. El tema de la charla como sugerencia podría ser **"Que experiencia posee sobre el uso de las computadoras".**
7. Después de 5 minutos de intercambio, cerrar la actividad.
8. Para cerrar la actividad debe dirigirse a la pestaña **Actividad** y dar clic en el botón **Parar**.

Guía 2: Actividad Hablar (Speak)

La actividad Hablar permite desarrollar habilidades de mecanografía, ortografía, pronunciación y lectura. El usuario escribe algún texto en la barra de escritura para que el robot pueda pronunciar la frase o palabra. Si está bien escrita, el estudiante se dará cuenta por la pronunciación del robot. Si el Robot no lo pronuncia bien, el estudiante puede seguir probando con diferente ortografía.

Ejemplo de Actividad de Desarrollo

1. Ingreso a la actividad Hablar de su XO.
2. Doy clic en la pestaña **Voice** para verificar que el idioma de configuración es **Spanish**.
3. En la parte inferior se encuentra la barra de escritura, escribo la palabra **Campo**, presiono la tecla **Enter** y escucho atentamente. La palabra Campo tiene 2 sílabas, cam – po, y la sílaba que se pronuncia más fuerte es Cam, entonces se trata de una palabra Grave.
4. A continuación debo llenar la siguiente tabla identificando el número de sílabas y a que clasificación pertenece según su acentuación:

No.	Palabra	# Sílabas	Aguda	Grave	Esdrújula	Sobreesdrújula
1	Campo	Cam - po		X		
2	León					
3	Ángel					
4	Mecánico					
5	Gráfico					

Nota: Escriba las palabras con y sin acento para que escuche la pronunciación y detecte los errores.

5. Para salir de la aplicación, clic en la pestaña **Actividad** y debo buscar el botón **Parar**.

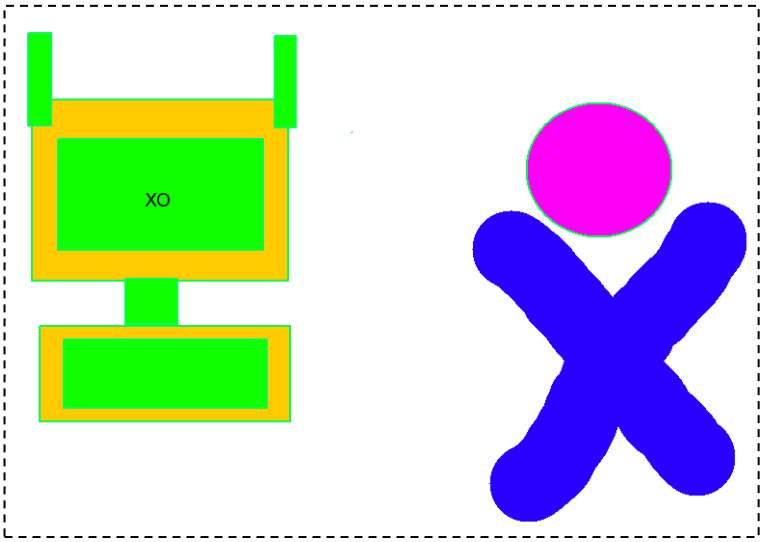
Guía 3: Actividad Pintar

Pintar es una actividad que permite desarrollar habilidades artísticas y de motricidad fina, entre otros.

Actividades de Desarrollo

1. Abro la actividad Pintar.
2. Empleando mi propia creatividad, realizo un dibujo con los siguientes criterios:
   - Incorporo diferentes colores y figuras geométricas.
   - Pinto el fondo de la pantalla.
   - Puedo utilizar el lápiz o pincel.
   - Agrego texto a tu dibujo.
   - Soy creativo con el uso de las demás herramientas que encuentres en Pintar.
3. Comparto mi dibujo con el grupo.

La siguiente figura es sólo un ejemplo de lo que se puede crear con la actividad pintar:



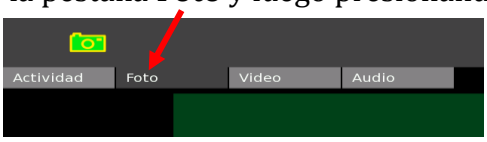
Guía 4: Actividad Grabar

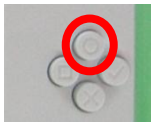
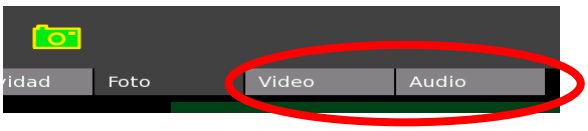
La actividad Grabar nos permite tomar fotos y video, las cuales podemos incorporar en las distintas actividades de aprendizaje que desarrollamos con la XO. Por ejemplo, en esta instancia veremos como compartir una imagen tomada y, después, integraremos la foto en una actividad que desarrollaremos con Escribir.

Actividades de Desarrollo

1. Establezco un grupo de cinco personas.
2. Elijo a un integrante del grupo para iniciar la actividad Grabar y deberá compartirla con el vecindario. Para compartir debe dar clic en la **pestaña Actividad** en la opción

3. También puedo asignar el nombre de mi grupo en la misma pestaña ubicando un recuadro en la parte superior.

4. Cuando la actividad este compartida, los demás integrantes deben unirse por el vecindario.
5. Cuando todos estén unidos a la actividad, es momento de tomar fotografías, ubicando la pestaña **Foto** y luego presionando el botón **capturar** ubicado en el monitor. 


6. Al trabajar la actividad compartida todos los integrantes podrán visualizar todas las fotografías de sus compañeros.
7. Después de tomar y visualizar las fotografías, realizo la grabación de un video y audio. Esto lo puedo realizar de la misma forma que las fotos, solo debo cambiar de pestaña. 

8. Para salir de la aplicación, clic en la pestaña **Actividad** y debo buscar el botón **Parar**.

Guía 5: Actividad Escribir

Actividades de Desarrollo

1. **Abro la actividad Escribir.**
2. **Escribo una autobiografía incorporando los siguientes criterios:**

    - Experimento con las herramientas de formato. Por ejemplo negrita, subrayado, cursiva, tamaño y color del texto, alineación.
    - Inserto una foto tomada anteriormente con la actividad grabar.
    - Escribo alguna información en el formato de tabla.

3. **Guardo la actividad con el nombre "biografía" en el diario desde la pestaña Actividad.**

Guía 6: Juegos

Cada uno de los juegos proporcionados por el entorno Sugar están basados en el desarrollo de diferentes habilidades, incluyendo la lógica, organización, expresión artística, programación, memorización, análisis y planificación, entre otras.

Actividades de Desarrollo

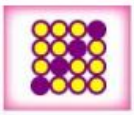
1. A continuación se describen algunos de los juegos que trae consigo la computadora XO. Estos se pueden jugar en grupo o individual.

   Memorizar:

   Este juego nos facilita el proceso de hacer asociaciones entre diferentes objetos, texto, imágenes y sonidos. El juego puede ser adaptado a cualquier temática. Por ejemplo, en la geografía nos ayude asociar las ciudades capitales con sus respectivos países.

   Implode: Este es un juego de lógica, en lo cual el usuario elimina los diversos bloques de colores hasta que la pantalla quede vacía.

   Maze: El juego consiste en usar tu lógica para encontrar el camino correcto en los distintos laberintos. Se puede jugar compartir esta actividad de jugar entre varias personas usando la red malla de la XO.

   Conectar: Este es un juego de lógica en donde el objetivo es conectar cuatro fichas del mismo color en forma vertical, horizontal o diagonal antes de que lo haga el oponente.
   

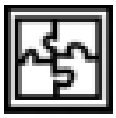
   Sudoku: Con este juego se desarrolla habilidades lógicas y analíticas mientras resolver un rompecabezas matemático. El objetivo del juego es completar un tablero, incorporando los números que faltan en las casillas vacías. En cada casilla va o un número del 1al 9 sin que se repita en una misma fila, columna o región.

Guía 7: Actividad Laberinto

I. Creando un mapa conceptual

7. Ingreso a la actividad **Wikipedia**, busco información sobre un tema de mi interés, leo y analizo la información encontrada.
8. Ingreso a la actividad **Laberinto** y creo un mapa conceptual sobre la información encontrada en la Wikipedia.
9. Guardo el archivo en el diario con el nombre "**Mapa**".

Guía 8: Actividad Rompecabezas



I. Personalizando mi rompecabezas

1. Ingreso a la actividad Grabar y capturo una fotografía cualquiera. Asigno un nombre a dicha foto. Cierro la actividad Grabar.
2. Ingreso a la actividad Rompecabezas y exploro los distintos diseños de rompecabezas.
3. Luego inserto mi fotografía en algún diseño del rompecabezas y ¡A jugar se ha dicho!

Guía 9: Actividad FotoToon

I. Creando Caricaturas

1. Ingreso a la actividad Grabar y tomo una foto a un compañero de grupo.
2. Ingreso a la actividad FotoToon, inserto la imagen de mi amigo y utilizando las herramientas del programa creo una caricatura.

Guía 10: Tortuga Arte

Actividades de Familiarización con la Tortuga

La actividad Tortuga Arte, sirve para programar a un tortuguita, la que obedece las órdenes dadas por el usuario. El nombre de la actividad Tortuga Arte tiene su origen en el hecho de que los niños pueden desarrollar su creatividad y sus habilidades artísticas para crear figuras con las órdenes que se le dan a la Tortuga para que ésta se desplace. La tortuga se puede desplazar hacia adelante, hacia atrás, puede hacer giros a la derecha, a la izquierda. También cambia de color, de tamaño, el grosor de su trazo, etc.

Orientaciones Actividad 1:

Elegir a un participante el cual imitará a la Tortuga. Vamos a colocar al participante al centro de la sala, la posición que establezcamos como inicial será la posición que el participante-tortuga ocupará cuando reciba la orden LIMPIAR.

Los integrantes del grupo presentes en la sala deberán dar órdenes al participante – Tortuga como por ejemplo Adelante 2, Izquierda 90, Atrás 3, Derecha 90. En este punto es importante aclarar que en la pantalla de la computadora, la tortuga puede hacer 200, 300 ó más pasos y que nosotros tenemos que imitar estos pasos de Tortuga ajustandonos al entorno real en que realizamos la actividad.

Experimentemos con la siguiente orden: **Limpiar, adelante 50, esperar 5 segundos, adelante 20.** (Puede utilizar otros comandos y otros valores)

Los giros de la Tortuga sirven para cambiar la dirección de ésta. Trabajando con el participante – Tortuga vamos a ordenarle que gire a la derecha 90 y comentar lo sucedido.

Luego que ejecute Limpiar y nuevamente le ordenamos que gire derecha 45. ***¿Qué sucede al cambiar los valores? ¿La Tortuga queda en la misma posición?***

Pasarán ahora otros participantes - tortugas a ejecutar las siguientes órdenes. Pasará uno a la vez y el resto vamos a observar si ejecutó correctamente estas órdenes. Recuerde indicar la nariz de la tortuga al final del ejercicio.

- Limpiar adelante 5 izquierda 45 atrás 10 derecha 90 adelante 6

- Limpiar derecha 90 adelante 2 izquierda 45 atrás 10 (*usted proponga nuevos ejercicios si el tiempo le permite)*.

Orientaciones Actividad 2:

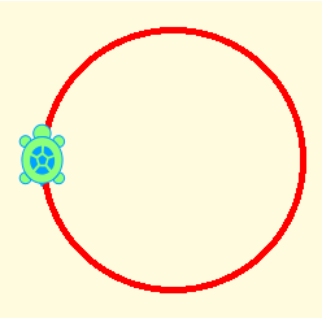
- Elegir a un participante – Tortuga el cual deberá describir y realizar las órdenes necesarias para crear un cuadrado y una circunferencia.

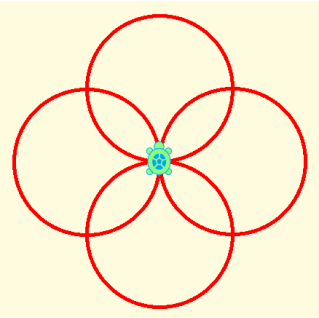
Orientaciones Actividad 3:

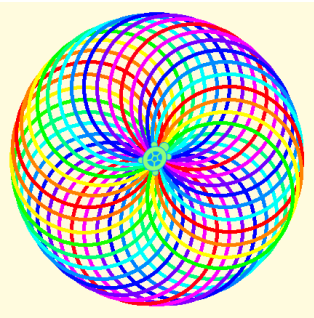
- Abra la actividad Tortuga Arte en su XO.
- Explore las herramientas que trae consigo el programa. Por ejemplo ¿Para qué sirven los comandos Borrar, Parar, Ocultar Bloques? ¿Qué nombre recibe el botón con la figura de conejo?
- Arrastre al área de trabajo el comando Adelante y experimente con distintos valores. Para ejecutar la orden debe dar clic sobre el bloque del comando.
- Desde la pestaña Pluma, pinte el fondo de la pantalla, cambie el tamaño y color de la pluma de la Tortuga.
- ¿Qué comando permite crear una circunferencia? Explore en la pestaña Tortuga
- Si desea crear un cuadrado ¿Qué comandos utilizaría para hacerlo? ¿Cómo determina el ángulo de giro para el cuadrado? Después de hacer el cuadrado experimente creando un pentágono. ¿Cuántos lados tiene un pentágono? ¿Cuál debe ser el giro para un pentágono? ¿Y para el octágono? ¿Cuántas veces debe repetir el comando?
- Después de crear un cuadrado, cree un pentágono, hexágono, heptágono, octágono, eneágono y decágono.

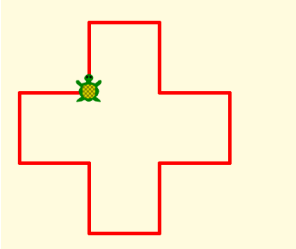
Orientaciones Actividad 4:

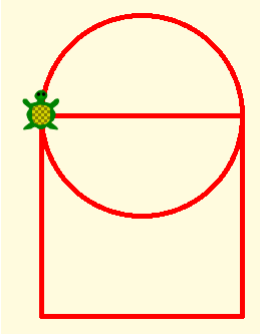
A continuación se presentan algunas figuras propuestas para realizar en la actividad Tortuga. Pon a prueba tus habilidades.

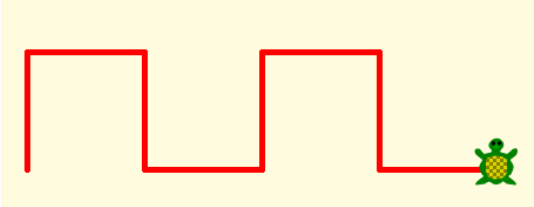


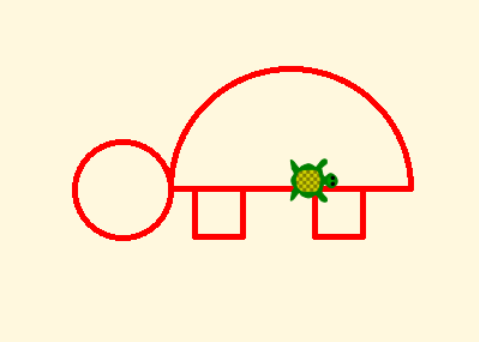








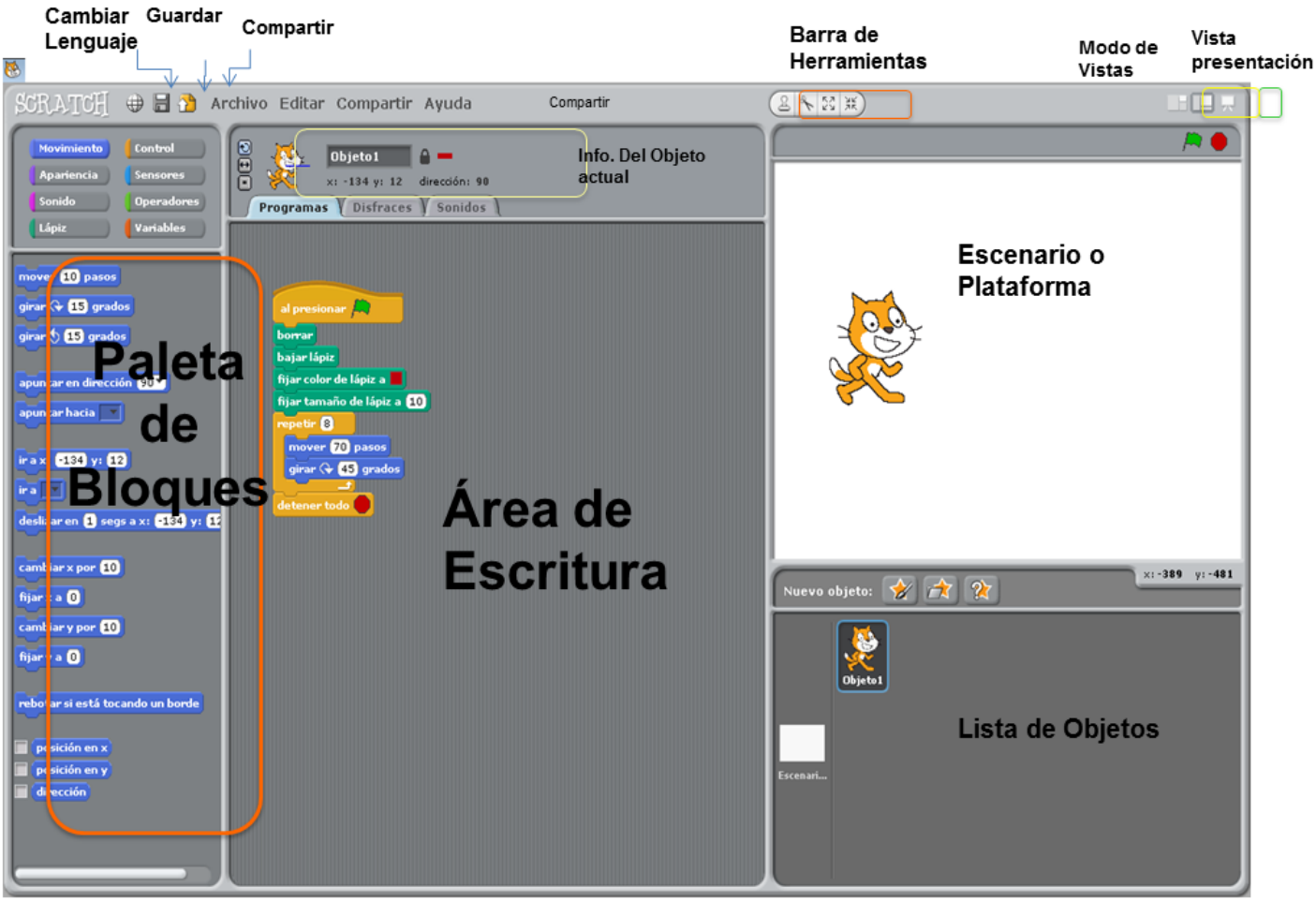




Guía 11: SCRATCH

Actividades de Familiarización con Scratch

1 - Conociendo la Interfaz Gráfica: Exploro las pestañas y nombres de los comandos



2 - Ejercicios básicos

Primeros Pasos

Traducido de Scratch Cards
http://Scratch.mit.edu

Cambiar el Color

Prepárate

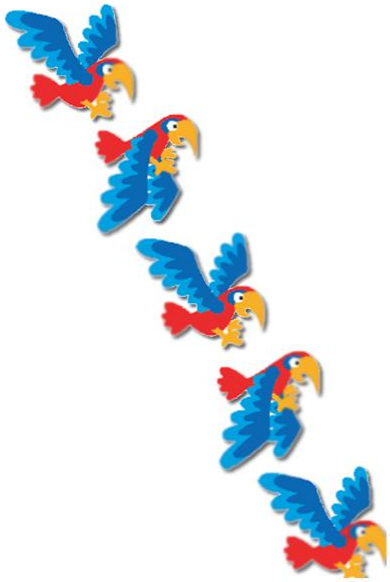
Prueba este código

Hazlo!

Consejo Extra

Entre más colores tenga tu sprite, más cambios notaras. (Si tu sprite es negro, los cambios serán nulos)

Animación de Movimiento



Prepárate

Prueba este código

Consejo Extra

Tu Sprite se encuentra de cabezas? Tu puedes cambiar el estilo de la rotación

Girar alrededor

Solo girar izquierda – derecha

Anota Puntuación

Prepárate

Ir a Variables
Click Nueva variable

Escribe "Puntuación" como nombre de la variable y dar click en OK.

Prueba este código

Use el menú desplegable para seleccionar el sprite que estas persiguiendo.

Incrementa la puntación por 1.

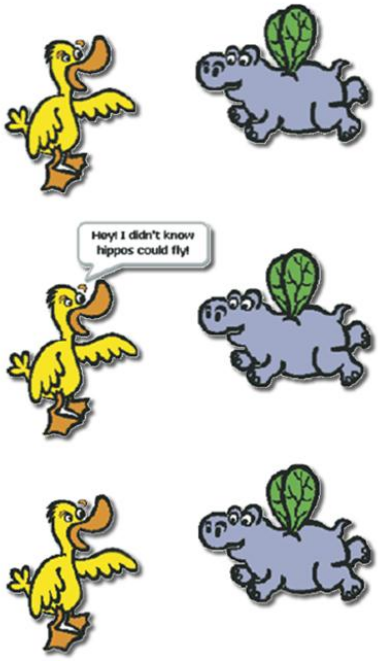
Hazlo!

Presiona bandera verde para iniciar

Consejo Extra

Para localizar tu Sprite utiliza:

Sprites que hablan



Prepárate

Selecciona un sprite
Escribe el nombre para tu sprite.

Prueba este código

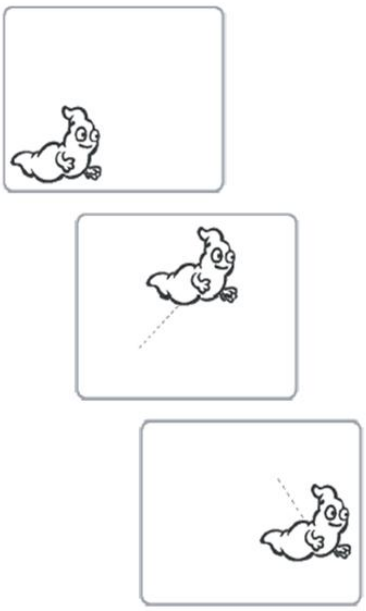
Encuentra el bloque que incluye el nombre de tu sprite

Escribe cualquier palabra

Hazlo!

Click en el sprite para iniciar

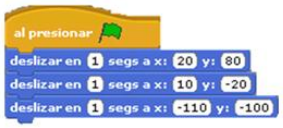
Deslizar



Prepárate

Importar un disfraz o realiza tu propio dibujo

Prueba este código



Prueba diferentes números

Hazlo!

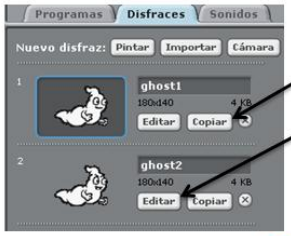
Presiona bandera **verde** para iniciar

Consejo Extra

Visualiza esta área para ubicar tu sprite en la posición X o Y

Animando

Prepárate



Copiar Disfraz

Editar el nuevo disfraz(el en editor de dibujo) para hacerlo ver diferente.

Prueba este código

Hazlo!

Presiona bandera verde para iniciar

Bailando Twist

Prepárate

Escoge una imagen de una persona lista para bailar

Graba o importa un sonido.
Hazlo corto!

Prueba este código

Escoge remolino desde el menú

Hazlo!

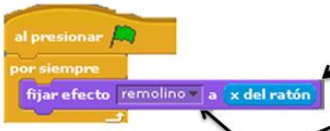
Presiona la tecla W para iniciar

Remolino Interactivo

Prepárate

Selecciona una ardilla o otra foto para hacer remolinos.

Prueba este código



Inserta aquí el bloque X DEL RATON

Desde el menú escoger remolino

Hazlo!

Presiona bandera verde para iniciar

Consejo Extra

Nota como cambian los números mientras mueves el mouse.

Sigue al ratón

Prepárate

Escoger un gato u otro disfraz

Prueba este código

Hazlo!

Presiona bandera verde para iniciar

Demuestra tus habilidades:

- Añade y borra un objeto.
- Cambia el nombre a los objetos.
- Agrega, cambia, borra disfraces para un objeto.
- Cambia el fondo de pantalla.
- Guarda tu proyecto de Scratch.

Mis primeras animaciones:

1. **Barco en el mar:** Ingreso un objeto Barco y un fondo de agua, programo los objetos de tal modo que el barco navegue en el agua.
2. **Slide de Fotografías:** Tomo fotografías con tu XO, luego inserto cada foto como un fondo individual y creo un pequeño procedimiento de comandos para que cada fondo se active por un determinado tiempo y así crearé un slide de fotos.
3. **Diálogo Estático:** Inserto dos objetos de personas y creo un procedimiento para simular un pequeño diálogo, los objetos de personas no es necesario que tengan movimiento.
4. **Diálogo Animado:** Inserto dos objetos de personas y creo un procedimiento para simular un pequeño diálogo, las personas deberán estar en movimiento por medio de sus disfraces.

Retos:

- Creo una tarjeta animada para una ocasión especial: Cumpleaños, San Valentín, Día de las Madres, Padres, etc.
- Imagina un cuento o una historia y crea la escena animada con las herramientas de Scratch.

14 - Propuestas didácticas para la integración curricular utilizando la XO

Modelo Plan de Clase 1

I. Datos Generales

Disciplina: Ciencias Naturales

Contenidos a desarrollar:

- Naturaleza. Origen y Concepto.
- Elementos que conforman la naturaleza.
- Causas y Consecuencias del deterioro del medio ambiente.
- Importancia de la preservación del medio ambiente.

II. Competencias a desarrollar

1. Valora la importancia que tiene el medio ambiente en nuestras vidas.
2. Establece acciones de preservación del medio ambiente en tu escuela y comunidad.
3. Desarrolla habilidades en la manipulación y navegación de la información de la actividad Wikipedia de la XO (Abrir y cerrar la actividad, buscar información, movimientos de páginas, copiar información).
4. Reafirma los conocimientos adquiridos en el uso de las herramientas de los programas Pintar, Escribir, Grabar, Tuxpaint, Memorizar y Charla.

III. Indicadores de logro

1. Realizo un resumen en la Actividad Escribir sobre la importancia del medio ambiente en mi vida cotidiana.
2. Establezco acciones de preservación del medio ambiente en conjunto con mis compañeros mediante la actividad Charlar e ilustraciones creadas en la actividad Tuxpaint de la XO.
3. Desarrollo habilidades y destrezas en la manipulación de las actividades escribir, pintar, tuxpaint, grabar, charla, wikipedia de la computadora XO, mediante la resolución de una guía de aprendizaje propuesta.

IV. APRENDO

La facilitadora inicia la sesión desarrollando la dinámica "**Lluvia de Ideas**" sobre los conceptos básicos del entorno Sugar, esto con el fin de verificar el dominio de las (os) docentes sobre la manipulación básica de la computadora XO.

Preguntas generadoras para esta actividad:

1. Describir las partes físicas de la XO.
2. ¿Qué es Sugar?, ¿Para qué me sirven las vistas Hogar, Grupo, Vecindario? ¿Qué encuentro en cada una de las vistas?
3. ¿Cómo agrego a un amigo? ¿Cómo elimino a un amigo?
4. ¿Cuál es el nombre de las tres redes mallas del sistema de las XO? ¿Para qué me sirven?
5. ¿Qué son las actividades, programas o aplicaciones integradas en la XO? ¿Dónde las ubico?
6. ¿Qué es el diario? ¿Para qué me sirve? ¿Qué puedo hacer en el diario? ¿Cómo puedo borrar una actividad o archivo?
7. ¿Qué función tiene la vista favorita y la vista en lista? Ambas ubicadas en la vista hogar.

Actividad 1:

Abro la actividad **WIKIPEDIA**, me ubico en la barra de búsqueda y escribo "**Naturaleza**". De los resultados encontrados hago clic en el enlace del mismo nombre (Naturaleza).

Me tomo unos minutos para leer y analizar la información encontrada en la **WIKI**.

V. PRACTICO

Actividad 2:

Vuelvo a la vista hogar utilizando el acceso directo en el teclado (**Vista Hogar**).

Ingreso a la actividad **ESCRIBIR** y ahora procedo a la redacción de un documento – resumen.

Escribo un título al documento y aplico formato de texto.

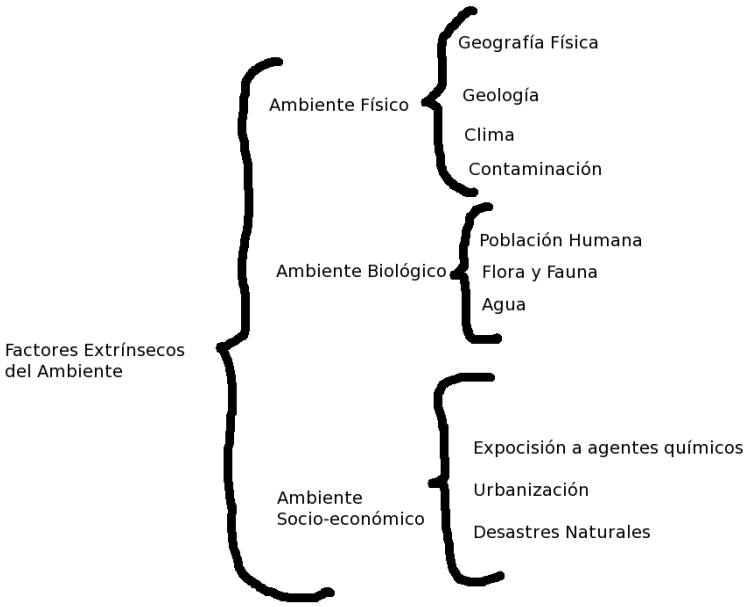
El siguiente paso será escribir el concepto de Naturaleza y Redactar un párrafo resumen de la información encontrada. Regreso a la actividad **WIKIPEDIA**, selecciono el primer párrafo, lo copio y pego en la actividad **ESCRIBIR**.

Luego debo completar el informe con la siguiente información:

Describo 5 Causas y 5 Consecuencias de la problemática actual que se vive con el medio ambiente. Puedo hacer referencia de situaciones que ocurren en mi comunidad o escuela. Aplico formato de viñetas y numeración. Luego redacto un párrafo – resumen sobre la importancia del medio ambiente en mi vida cotidiana.

Formando grupos de 5 personas, comparto mi resumen con mis compañeros.

<u>Actividad 3:</u> Ingreso a la actividad **PINTAR** y con las herramientas que esta me proporciona elaboro el siguiente cuadro sinóptico. Al finalizar debo guardarlo e insertarlo en el informe de la actividad **ESCRIBIR**.



<u>Actividad 4:</u>

Ingreso a la actividad **Tuxpaint** y realizo un dibujo donde se refleje el medio ambiente de mi comunidad o escuela. Debo ser creativo, utilizare todas las herramientas que proporciona el programa. Al finalizar guarde la imagen e insértela en el informe de la actividad Escribir.

Actividad 5:

Organizados en grupos de 5 personas, iniciar un debate en la actividad **CHARLAR**, con el objetivo de establecer entre los participantes medidas de prevención del medio ambiente en la comunidad y escuela.

Actividad 6:

Ingreso a la actividad **GRABAR**, recorro los alrededores de mi comunidad o escuela en busca de 8 diferentes tipos de plantas o árboles, tomo una fotografía por cada una y asigno el nombre correspondiente a cada foto.

De regreso al aula ingreso a la actividad **MEMORIZAR** y creo un juego con nombres de plantas y sus imágenes. Guardo el juego con el nombre "**Plantas**". Luego ***A JUGAR SE HA DICHO.***

Los participantes deberán mostrar a sus compañeros sus creaciones en la actividad TUXPAINT.

VI. PRACTICO

Compartir entre los participantes las medidas de preservación del medio ambiente planteados por los grupos. Esto servirá para enriquecerlas con las ideas de todos (as).

Debo crear en la actividad **TUXPAINT** carteles gráficos en donde se expresen algunas medidas a tomar en la comunidad o escuela sobre la conservación del medio ambiente.

Guardar las imágenes en el diario. Estas podrán ser impresas para pegarlas en los murales de la escuela.

VII. Criterios de Evaluación

Calidad de las Respuestas a las preguntas planteadas en la dinámica lluvia de ideas.
Trabajo en equipo, cooperación, compañerismo.
Habilidades y destrezas en la manipulación de la XO:

- Desplazamiento y manipulación del entorno Sugar sin problemas ni inquietudes.
- Manipulación de varias actividades al mismo tiempo.
- Uso de las herramientas integradas en las actividades de la XO.

Modelo Plan de Clase 2

I. Datos Generales

Disciplina: Matemáticas

Contenidos a desarrollar:

- Polígonos Regulares

II. Competencias a desarrollar

- Reafirma los conocimientos adquiridos en el uso de las herramientas de los programas Pintar, Escribir, Grabar, Tuxpaint y Memorizar.
- Desarrolla la lógica matemática valorando la importancia de los polígonos regulares en la vida cotidiana.

III. Indicadores de logro

- Desarrollo habilidades y destrezas en la manipulación de las actividades escribir, pintar, tuxpaint, grabar, charla, wikipedia de la computadora XO, mediante la resolución de una guía de aprendizaje propuesta.
- Identifica los elementos de un polígono regular.
- Clasifica los polígonos regulares según sus lados.

IV. APRENDO

Actividad 1:

- Ingreso a la actividad **ESCRIBIR**, y digito el siguiente texto que se muestra a continuación: (Aplico formato al título y texto, uso tipo de letra, tamaño, color de texto, etc.)

Polígonos Regulares

Un polígono regular es un polígono en el que todos los lados tienen la misma longitud y todos los ángulos interiores son de la misma medida.

Una característica de los polígonos regulares, es que se pueden trazar inscritos en una circunferencia que tocará cada uno de los vértices del polígono. A medida que crece el número de lados de un polígono regular, su apariencia se asemeja cada vez más a la de una circunferencia.

En un polígono regular podemos distinguir:

- Lado, **L**: es cada uno de los segmentos que forman el polígono.
- Vértice, **V**: el punto de unión de dos lados consecutivos.
- Centro, **C**: el punto central equidistante de todos los vértices.

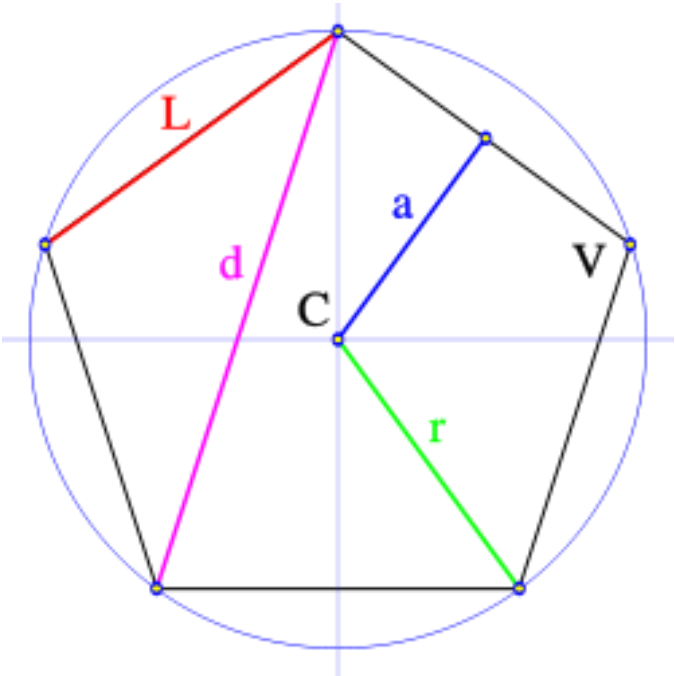
- Radio, **R**: el segmento que une el centro del polígono con uno de sus vértices.
- Apotema, **A**: segmento perpendicular a un lado, hasta el centro del polígono.
- Diagonal, **D**: segmento que une dos vértices no contiguos.
- Perímetro, **P**: es la suma de la medida de su contorno.

Veamos las distintas características de los polígonos regulares, empleando la figura de un Pentágono para representar un polígono regular genérico.

<u>Actividad 2:</u>

Ingreso a la actividad **PINTAR** y ahora procedo a la creación de la siguiente figura:

Uso un color distinto para cada uno de los elementos del polígono regular, también un cuadro de texto para etiquetar cada elemento del polígono. Guardo mi dibujo en el diario.



V. PRACTICO

Actividad 3:

Regreso a la actividad **ESCRIBIR** e inserto la imagen del dibujo realizado en pintar.

Luego creo la siguiente tabla de polígonos:

Nombre del Polígono	Número de Lados

Guardo el documento con el nombre **Polígonos** y lo almaceno en el diario.

Actividad 4:

Ingreso a la actividad **MEMORIZAR** y creo un juego con los nombres y el número de lados de los polígonos regulares.

VI. APLICO

Actividad 5:

Ingreso a la actividad **TORTUGA ARTE** y creo diversos polígonos utilizando los comandos del programa. Solicitar apoyo de los facilitadores presentes en el taller.

Los participantes deberán mostrar a sus compañeros sus creaciones en la actividad **TORTUGA ARTE**.

VII. Criterios de Evaluación

- Calidad de las Respuestas.
- Trabajo en equipo.
- Habilidades y destrezas en la manipulación de la XO.

Modelo Plan de Clase 3

I. Datos Generales

Disciplina: Lengua y Literatura

Contenidos a desarrollar:

- Comprensión Lectora: Leyendas, Mitos y Refranes

II. Competencias a desarrollar

1. Participa en actividades, donde se desarrollen los talentos, las habilidades y pensamientos creativos, que contribuya al alcance de logros personales y al fortalecimiento de la autoestima en el ámbito familiar, escolar y comunitario.
2. Demuestra habilidad para establecer y mantener relaciones interpersonales significativas y respetuosas en su entorno.
3. Desarrolla comprensión lectora al identificar, interpretar, comentar y redactar textos narrativos.
4. Reafirma los conocimientos adquiridos en el uso de las herramientas de los programas básicos de la computadora XO.

III. Indicadores de logro

4. Comprendo los significados de Leyenda, Mito y Refrán.
5. Socializo con mis compañeros en la narración de leyendas, descripción de mitos y refranes.
6. Desarrollo habilidades en la narración y descripción de leyendas, mitos y refranes.
7. Reafirmo mis habilidades y destrezas en la manipulación de las actividades básicas de la computadora XO, mediante la resolución de una guía de aprendizaje propuesta.

IV. APRENDO

- Atiendo la explicación de la dinámica a seguir en el taller de capacitación.

- Participo en la dinámica lluvia de ideas sobre preguntas de reafirmación de conocimientos básicos de la manipulación de la XO.

Actividad 1:

- Ingreso a la actividad **Wikipedia**, me ubico en la pestaña **Buscar** y digito los siguientes términos, uno a la vez (**Leyenda, Mito, Refrán**), socializo con mis compañeros de grupo los conceptos de cada término.

V. PRACTICO

Actividad 2:

- Ingreso a la actividad **ESCRIBIR**, y digito la descripción de una leyenda popular de mi comunidad (Aplico formato al título y texto, uso tipo de letra, tamaño, color de texto, etc.)
- Luego describo 10 mitos existentes en la sociedad actual. Para esta actividad aplico viñetas o numeración. Puedo socializar con mis compañeros los mitos existentes en la sociedad.

Actividad 3:

- Ingreso a la actividad **PINTAR** o **TUXPAINT** y elaboro una representación de imágenes alusivas a los personajes de la leyenda elegida. Utilizo las herramientas que me presentan las actividades.
- Socializo con mis compañeros mis imágenes creadas sobre la leyenda.
- Luego guardo mi imagen en el diario y la inserto en la actividad **Escribir** debajo de los mitos descritos.
- Guardo el documento de la actividad **Escribir** con el nombre "**Comprensión Lectora**"

VI. PRACTICO

Actividad 4:

- Ingreso a la actividad **MEMORIZAR** y creo un juego con refranes populares de la comunidad.
- Guardo el juego en el diario con el nombre **Refranes**.

Los participantes deberán mostrar a sus compañeros sus creaciones en la actividad **MEMORIZAR**.

VII. Criterios de Evaluación

- Calidad de las Respuestas.
- Trabajo en equipo.
- Habilidades y destrezas en la manipulación básica de la XO.

Fundación Zamora Terán

www.portaleducativofzt.org

info@fundacionzt.org

fundación Zamora Terán
Miembro del Grupo LAFISE

Edición 2012