



## uso del computador - internet

### Actividad semana 13 (22 - 26 de junio)

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

Recuerda: Esta guía no es obligacion imprimir, la puedes desarrollar en tu cuaderno.

# en esta guía utilizarás lo aprendido en la unidad 2 módulo 1

## actividad 1

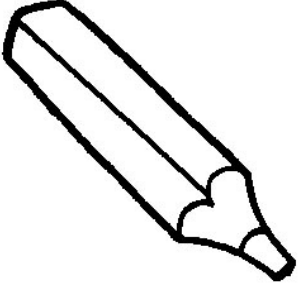
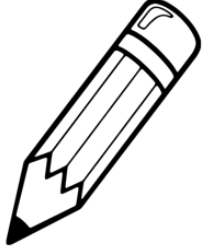
- Observa las imágenes y dibuja un objeto que solucione el problema, sigue el ejemplo, luego colorea las imágenes:

Problema que solucionar	Objeto que soluciona	Nobmbre del objeto
 Lluvia		Paragua para la lluvia
 Jugar bajo el sol en la playa		
 Salir a jugar en la nieve		
 Jugar en la piscina, pero no se nadar		

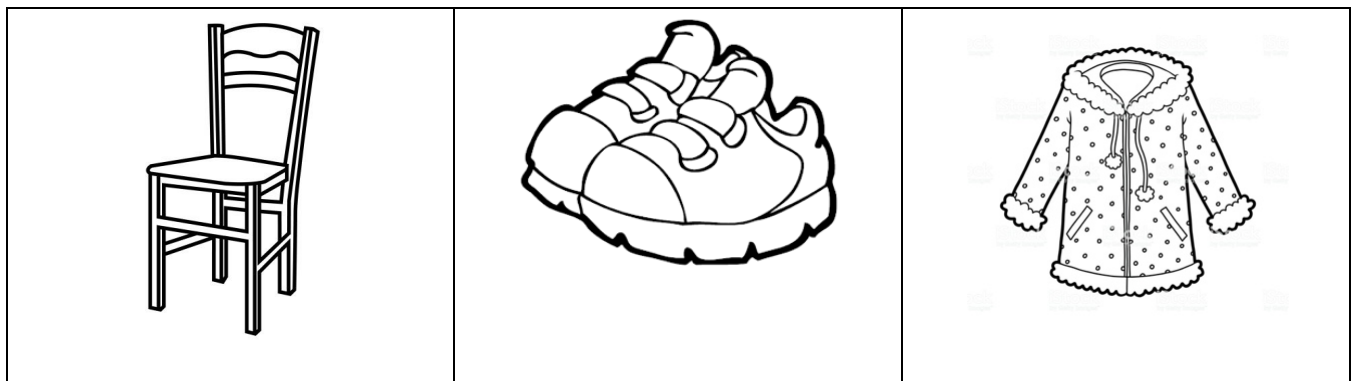


## actividad 2

- Observa el ejemplo:

Objeto elegido	Que le agregaría	Dibujo del objeto final
	Le agregaría una goma, para que sea más rápido y fácil borrar.	

- Elige uno de los objetos y mejóralo, agregale diseño o partes, utiliza tu imaginación



Objeto elegido	Que le mejorarias	Dibujo del objeto final

Recuerda si tienes dudas nos puedes escribir un correo, recuerda que también estamos en la aplicación "Class Dojo"

- 2°A: [nlarenascsj@gmail.com](mailto:nlarenascsj@gmail.com)
- 2°B: [paulammcsj@gmail.com](mailto:paulammcsj@gmail.com)
- 2°C: [profefranciscamoscosocsj@gmail.com](mailto:profefranciscamoscosocsj@gmail.com)

