



**GUÍA DE APRENDIZAJE N° 3**  
**TECNOLOGIA 2° A-B**  
**USO Y APLICACIÓN DEL COMPUTADOR**

NOMBRE : ..... CURSO: .....

<b>OBJETIVO(S) DE APRENDIZAJE:</b>	<b>OAS</b> Usar software de dibujo para crear y representar diferentes ideas por medio de imágenes.
<b>TEMA DEL TRABAJO:</b>	Uso del computador.
<b>ACTIVIDADES DE APLICACIÓN:</b>	Aplicación software paint.
<b>MECANISMO DE EVALUACIÓN AL REGRESAR A CLASES:</b>	Crear dibujo en el programa Paint Dibujo con figuras geométricas
<b>CONSULTAS</b>	Profesor Daniel Baeza 2°A <a href="mailto:consultas.dbaeza@gmail.com">consultas.dbaeza@gmail.com</a> Profesora Marcela Matteucci 2°B <a href="mailto:consultas.m.matteucci@gmail.com">consultas.m.matteucci@gmail.com</a>

• **INSTRUCCIONES GENERALES:**

- 1.- Como ya conoces el programa Paint, utiliza el software y crea un dibujo con figuras geométricas,
- 2.- Pinta tu dibujo utilizando las herramientas de paint.
3. Guárdalo en tu computador, con tu nombre y apellido y envíalo al correo de tu profesor o profesora.