

## EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN COMPUTACIÓN

Nombre y Apellido:

Año:

**TÉCNICA:** Arrastre

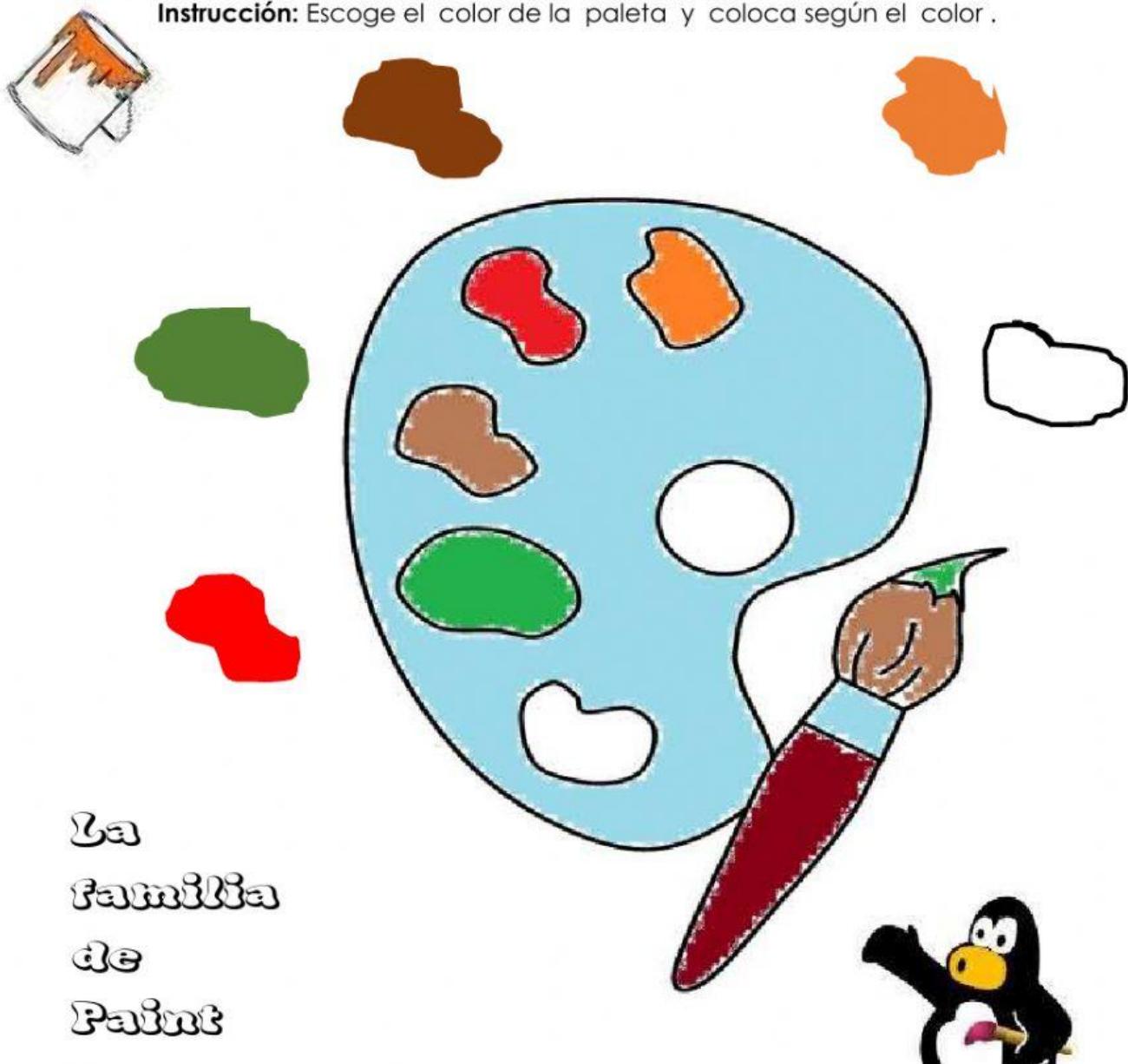
**Dispositivo :** Mouse

**Destreza :**

TIC.1.2.5 Establecer semejanzas y diferencias entre objetos del entorno Paint y cuerpos geométricos. Ref M.1.4.20.

M.1.4.1. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

**Instrucción:** Escoge el color de la paleta y coloca según el color .



La  
familia  
de  
Paint

## EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN COMPUTACIÓN

**TÉCNICA:** Arrastre

**Dispositivo :** Mouse

**Destreza :**

M.1.4.1. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

M.1.4.4. Distinguir la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba/abajo, delante/atrás y encima/debajo.

M.1.4.5. Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).

M.1.4.6. Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).

**Instrucción:** Une con una línea según los colores que exploraste en la paleta de colores .



dibujoscolorear.es