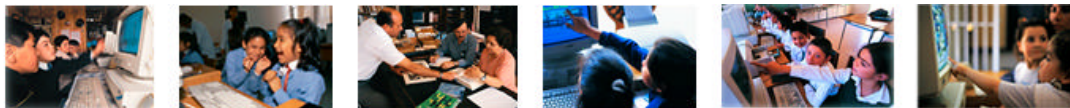
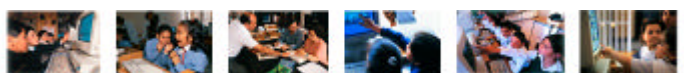


Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje



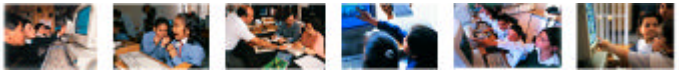
Evelyn Mujica y Marta Quiroga



Indice

Introducción	3
Modulo 1 “Explorando Kid Pix”	8
Guía de Exploración	8
Guía Docente: “El Cisne en Teleloca”	9
Guía del Alumno/a: “El Cisne”	11
Guía Docente: “La Naturaleza y yo en Títeres Digitales”	17
Guía del Alumno: “La Naturaleza y yo”	19
Modulo 2 “Preparándonos para un Gran desfile”	22
Guía Docente: “Seres Vivos en Kid Pix”	23
Guía del Alumno/a: “Seres Vivos”	25
Guía Docente: “Mi entorno en De Película”	30
Guía del Alumno: “Mi entorno”	32
Modulo 3 “Realizando el desfile”	34
Guía Docente: “Nuestro Proyecto en Movisellos”	35
Guía del Alumno/a: “Nuestro Proyecto”	37
Guía Docente: “Soñemos un Viaje en desfile de imágenes”	39
Planificando: “Soñemos un Viaje”	41
Guía Docente: “Agrupemos en desfile de imágenes”	42
Ficha de caracterización: “Agrupemos”	44
Manual Básico de Kid Pix	45
Funciones de los Íconos	62





Introducción

Todo niño es un artista.

El problema es conseguir que

lo siga siendo cuando crece.

Pablo Picasso.

En el mercado existe una gran variedad de software con posibilidades didácticas. Lo interesante al seleccionar alguno, es poder identificar las potencialidades como herramientas facilitadora del aprendizaje, a través del uso directo del docente y del alumno.

Kid Pix, es un software de aplicación educativa, especialmente diseñado para alumnos de educación general básica y con amplias posibilidades de aplicación por el docente a diversos sectores curriculares. Consta del siguiente menú de actividades:

Kid Pix::permite dibujar y pintar

De Película: contiene películas (animación)

Movisellos: es un escenario teatral.

Títeres digitales: son marionetas que se controlan a través del teclado.

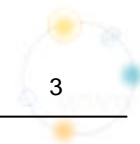
Teleloca: es un visor de películas digitales.

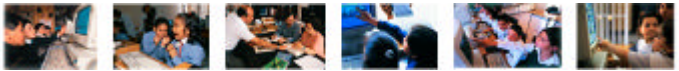
Desfile de imágenes: espacio que permite combinar las otras herramientas.

Este software requiere de sus usuario una fuerte interacción, a través de acciones, diálogos y un intercambio de información entre el ordenador y los usuarios, para el desarrollo de un producto; original y único.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





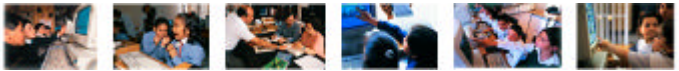
Permite la individualización del trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y también se pueden desarrollar actividades de tipo colaborativo.

Este software es fácil y seguro de utilizar, por alumnos y docentes, ya que no requiere conocimientos informáticos, para aprender su uso.

Posee una interfaz amigable, que posibilita la interactividad y la comunicación programa-usuario, que es facilitado por una iconografía de fácil comprensión y transparencia. El sistema de comunicación usuario-programa, incluye: el uso del teclado y el ratón, mediante los cuales los usuarios introducen al ordenador un conjunto de ordenes o respuestas.

La base de datos del software se encuentra compuesta por imágenes, texto, sonido, películas, animaciones, etc..

Es un software que a través una serie de actividades busca que los usuarios (docentes y alumnos), expresen su creatividad y no juzga las acciones de ellos, se limita a procesar los datos que éste introduce y a mostrar las consecuencias de sus acciones sobre un entorno. Objetivamente no se producen errores, sólo desacuerdos entre los efectos esperados por el alumno o docente y los efectos reales de sus acciones sobre el entorno.



Objetivo General

Usar y manejar el software *Kid Pix* como herramienta de diseño de material pedagógico en las áreas de Lenguaje y Matemática de los niveles NB1 y NB2.

Metodología

Cada módulo se desarrollará en la modalidad de taller, con una metodología que busca que los participantes, desarrollen estrategias de exploración, comunicación de resultados y desarrollo de aplicaciones didácticas.

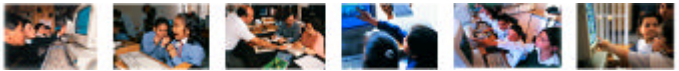
Se estimulará la exploración, como práctica de autoaprendizaje y la comunicación de resultados, para la co-construcción de procedimientos generales, asociados a la creación, guardado y recuperación de actividades.

Se favorecerá la inserción curricular a través de la muestra de material curricular creado, utilizando el software *Kid Pix* en variados sectores curriculares. Focalizando la atención en el módulo dos y tres en los sectores curriculares de educación matemática y lenguaje y comunicación.

Modalidad de trabajo

Luego de una breve introducción y bienvenida, los participantes de cada módulo son invitados a realizar, en pareja, una exploración libre durante 30 minutos. Los resultados de esta primera etapa deben ser sistematizados a través de una guía de exploración para su posterior exposición ante el grupo.

El conductor de la actividad será el encargado de ordenar y sistematizar toda la información obtenida sobre las características generales de cada componente del menú de actividades analizado. A continuación, mostrará a los participantes algunas aplicaciones del software analizado en diversos sectores curriculares, invitándolos a generar sus propios productos educativos.



Organización de Módulos

Módulo 1 “Explorando Kid Pix”

Objetivos:

Explorar el software *Kid Pix*, en el menú de actividades.

Reconocer las principales funciones asociadas a *Teleloca* y *Títeres digitales*.

Analizar algunos ejemplos de inserción curricular de *Teleloca* y *Títeres Digitales* en los sectores comunicación y lenguaje y arte.

Módulo 2 “Preparándonos para un Gran desfile”

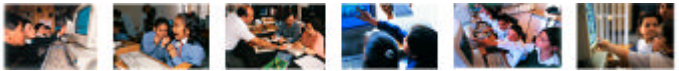
Objetivo:

Explorar el software *Kid Pix*, en los menús de actividades de; *Kid Pix* y *De Película*.

Utilizar el menú caprichos en *De Película* y *Kid Pix*.

Analizar algunas propuestas de actividades con las herramientas exploradas, para los sectores de aprendizaje; comprensión del medio, lenguaje y comunicación y arte.

Diseñar actividades curriculares para el sector lenguaje y comunicación, utilizando el menú actividades en las opciones indicadas anteriormente.



Módulo 3 “Realizando el desfile”

Objetivo:

Explorar el software *Kid Pix*, en el menú de actividades, en las opciones *Movisellos* y *desfile de imágenes*.

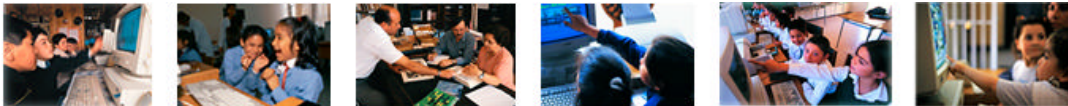
Reconocer las principales funciones asociada a cada una de las actividades del menú, enumeradas anteriormente.

Conocer algunos ejemplos de aplicación del software, en los menús explorados, en los sectores educación matemática, comunicación y lenguaje, arte y comprensión del medio.

Diseñar actividades curriculares para el sector educación matemática, utilizando el menú actividades en las opciones indicadas anteriormente.

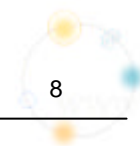


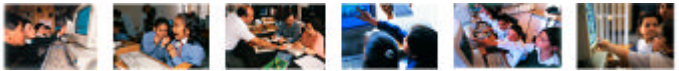
Modulo 1 “Explorando Kid Pix”



Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





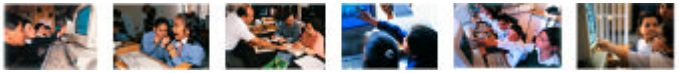
Guía de Exploración

1. En el menú de actividades haga un clic sobre *Títeres Digitales* y escriba el nombre de su comida favorita. Explique ¿Qué sucede?

2. Al presionar el botón rojo de la barra de herramientas inferior, se desplaza una línea roja en la parte superior de la ventana del títere ¿Qué significa?

3. Presione cada uno de los botones inferiores. Dibuje e indique que sucede.

4. Haga un clic en el menú caprichos y seleccione una a una cada opción. Explique brevemente.

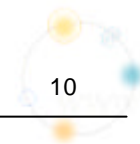


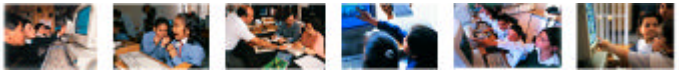
5. Haga un clic sobre el menú Archivo, seleccione sucesivamente; "guardar *Títtere*", "guardar para *desfile de imágenes*" y "guardar como archivo". ¿Cuál es la diferencia entre las opciones analizadas?

6. Desde el menú de actividades, seleccione *Teleloca* y explique qué sucede.

7. Presione la imagen de la batidora que aparece en el extremo inferior izquierdo de *Teleloca*. ¿Qué sucede? ¿Qué efectos producen las diferentes opciones?

8. ¿Qué actividades se podrían realizar con *Teleloca* y *Títeres Digitales*?





Guía Docente: El Cisne en Teleloca

Nivel: NB2

Objetivo

Descubrir y apreciar el significado de distinto tipos de texto auténticos y funcionales.

Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión plástica.

Contenidos

Tomar contacto con diversos tipos de textos.

Sector Aprendizaje

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

Teleloca.

Hoja con el poema.

Guía para el alumno.

Texto.

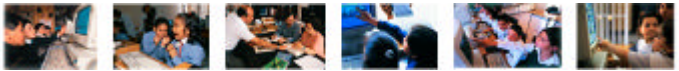
Software.

Internet.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Descripción del Proyecto

Entregar a los niños el texto escrito de un poema, por ejemplo: "A orillas de una laguna", leer a los niños el poema, solicitándoles que sigan la lectura del mismo.

A orillas de una laguna
estaba sentado un cisne,
con traje de plumas blancas
y un collar de perlas.
Quería pescar las ondas,
y guardarlas en su cartera
para jugar con sus hijos
la noche entera.

Formular preguntas como: ¿Qué palabras conocen?, de las que no conocen buscar su significado.

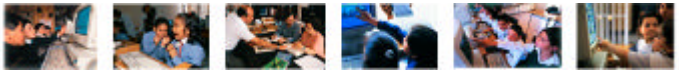
¿Puede el cisne jugar con las ondas del agua? Etc.

Luego, invitarlos a seleccionar la herramienta *Teleloca* para explorar las películas digitales contenidas en la carpeta.

Solicitar que seleccionen la *Película Cisne* invitándolos a observar lo que acontece en la escena, preguntas como ¿Tiene alguna similitud con el poema?, ¿Cuáles son sus diferencias? etc..

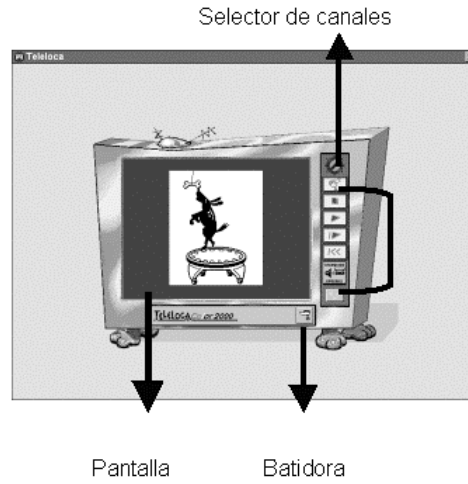
Luego, invitarlos a utilizar las opciones que ofrece la barra de herramientas, y la Batidora, esta última para darle efectos especiales a la película que está visualizando.

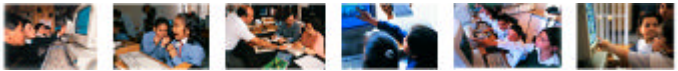
Finalmente, formar grupos de trabajo para crear un nuevo poema alusivo a la película e investigar respecto del tema, preparando con el material recopilado una exposición que de cuenta del tema, en este caso, los cisnes. Algunas preguntas orientadores: ¿Cual es su hábitat?, ¿De que se alimentan?,



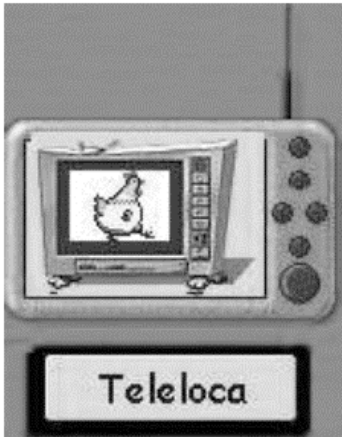
¿en qué zonas viven? etc., información que pueden indagar con su familia, videos, entrevistas, textos, Internet, Enciclopedia Encarta, etc.

Pantallas de la Herramienta





Guía de Alumno/a



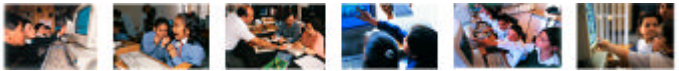
Tema: El cisne

¿Qué aprenderé?

A descubrir la poesía y otros textos.

A valorar la naturaleza.

A compartir con mis amigos.



Actividades Sugeridas:

Actividad 1:

Los invitamos a leer con la profesora el siguiente Poema:

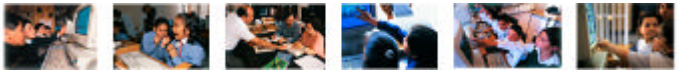
A orillas de una laguna
estaba sentado un cisne,
con traje de plumas blancas
y un collar de perlas.
Quería pescar las ondas,
y guardarlas en su cartera
para jugar con sus hijos
la noche entera.

Seleccionen las palabras que no conocen y búsquen su significado.

Respondan en grupo las siguientes preguntas:

¿Puede el cisne jugar con las ondas del agua?

Anoten sus respuestas:



Actividad 2:

Manos a la obra

Los invitamos a seleccionar la herramienta *Teleloca* para explorar las películas digitales.

Seleccionen la *Película Cisne* y observen lo que acontece en la escena.

Respondan la siguiente pregunta, la película observada ¿Tiene alguna similitud con el poema?,
¿Cuáles son sus diferencias? Etc..

Creando efectos:

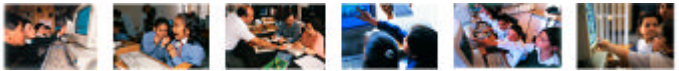
Utilicen las opciones que ofrece el barra de herramientas, y la *Batidora*.

No se olviden que con la *Batidora* se hacen efectos especiales a la película que se está viendo.

Actividad 3:

Manos a la obra

Crean un nuevo poema alusivo a la película.



Actividad 4:

Los exploradores

Investiga con tu grupo todo lo que puedas averiguar de los cisnes. Algunas preguntas que deberán responder:

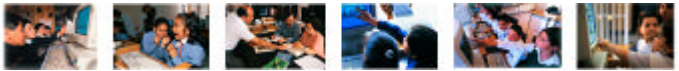
¿Cuál es el hábitat del cisne?, ¿De qué se alimentan?, ¿En qué zonas viven?.

Pueden averiguar preguntado a la familia, en Internet, en libros, en videos, software.

Una vez que tengan recopilada la información, presenten a sus compañeros todo lo que aprendieron sobre los cisnes.

Valorando lo aprendido:

Escribe aquí lo que más te gusto:



Guía Docente: La naturaleza y yo en Títeres Digitales

Nivel: NB1

Objetivo

Participar en juego de roles y dramatizaciones.

Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión plástica.

Contenidos

Tradición oral: Expresión y recreación de proyectos de animación de *Títeres Digitales*.

Sector Aprendizaje

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

Títeres digitales.

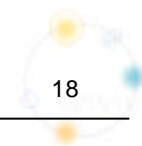
Material de desecho.

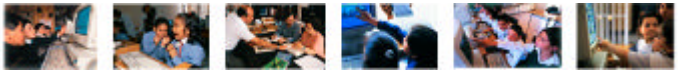
Pegamento.

Tijera.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Descripción del Proyecto

Iniciar la actividad contando un cuento con títeres, invitando a los niños/as a realizar acciones durante el relato de la historia.

Luego, ubicados en pares, invitarlos a crear un proyecto de animación con *Títeres Digitales*, seleccionando temas alusivos a la naturaleza.

Se sugieren seguir los siguientes pasos:

Explorar los títeres, fondo y banda sonora para planificar previamente lo que desean hacer.

Elegir el títere haciendo clic en el "menú capricho", en el comando "escoger títere".

Conocer los movimientos de su títere, presionando letras del teclado, o escribiendo su nombre, número de teléfono, su dirección, etc.

Preparar el escenario seleccionando en el menú caprichos "escoger fondo".

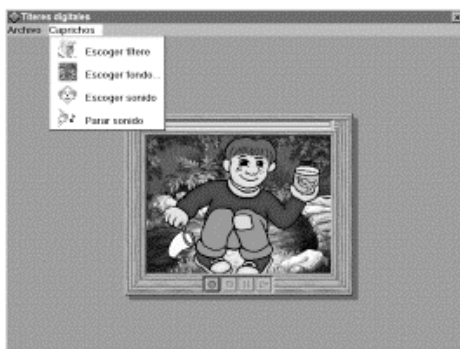
Elegir la banda sonora o grabar un diálogo.

Crear la acción seleccionando el botón "grabar determinada" por el botón rojo, moviendo enseguida las teclas para hacer que el títere se mueva, cuando termine haga clic en parar, si se acaba el tiempo, se detiene automáticamente.

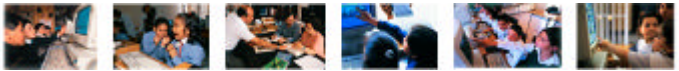
Una vez terminado sus proyectos, compartir con el resto del curso sus creaciones.

Entregar materiales de desecho para que confeccionen títeres y realicen una presentación.

Finalmente, dramatizar las breves historias.



Pantalla de la Herramienta



Guía de Alumno/a



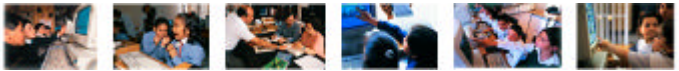
Tema: La naturaleza y yo

¿Qué aprenderé?

A participar en juego de roles y dramatizaciones.

A crear un proyecto de animación con títeres digitales.

A crear títeres con material de desecho.



Actividades Sugeridas:

Actividad 1:

Los invitamos a escuchar y dramatizar una historia relatada por la profesora.

Actividad 2:

Manos a la obra:

Sentados de a dos creen un proyecto de animación con *Títeres Digitales*, seleccionando temas alusivo a la naturaleza.

Algunos consejos para ustedes:

Explore los títeres, fondo y banda sonora para que puedan planificar lo que desean hacer.

Elijan el títere haciendo clic en el "menú caprichos" en la opción "escoger títere".

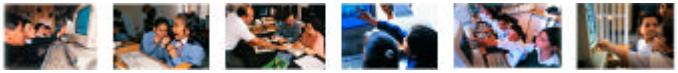
Conozcan los movimientos de su títere, presionando letras del teclado o escribiendo su nombre, número de teléfono, su dirección, etc.

Preparen el escenario seleccionando en el menú caprichos "escoger fondo".

Elijan una banda sonora o graben el diálogo.

Creen la acción seleccionando el botón grabar determinada por el botón rojo, moviendo enseguida las teclas para hacer que el títere se mueva, cuando termine haga clic en parar, si se acaba el tiempo, se detiene automáticamente.

Una vez que hayan terminado sus proyectos, compartan con el resto de curso sus creaciones.



Actividad 3

Manos a la obra:

Escriban una historia con personajes.

Confeccionen con material de desecho los títeres que representan los personajes.

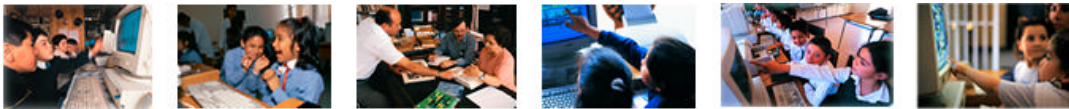
Presenten la historia a sus compañeros.

Valorando lo aprendido:

Escribe aquí lo que más te gusto:

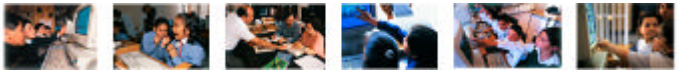


Modulo 2 “Preparándonos para un Gran desfile”



Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje



Guía Docente: Seres Vivos de Kid Pix

Nivel: NB2

Objetivo

Escribir textos legibles, en forma manuscrita, respetando aspectos léxicos, semánticos, ortográficos y gramaticales básicos.

Señalar características generales de los seres vivos y apreciar la relación de interdependencia que desarrollan con su hábitat.

Contenidos

Producción de textos escritos.

Establecimiento de relaciones simples entre vegetales, animales y seres humanos.

Sector Aprendizaje

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

Kid Pix.

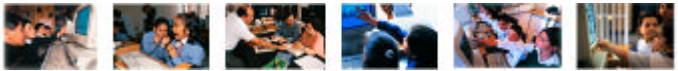
Cuaderno viajero.

Pegamento.

Tijera.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje



Descripción del Proyecto

Qué conocen de los seres vivos:

Se invita a los alumnos a hacer una reflexión que los introduce en sus conocimientos previos, para saber lo que conocen de los seres vivos; para lo cual se sugiere que respondan en forma individual, lo que saben del tema.

Invitar a los alumnos y alumnas a seleccionar las imágenes que representan a los seres vivos y frente a cada uno de ellos, indicar al menos dos razones para así considerarlos.

Señalarles a los niños/as que escojan la herramienta sellos de caucho para elegir, entre la variedad de formas y coloridos, aquellos sellos que representan a los seres vivos, describiendo sus características y utilizando la herramienta máquina de escribir para incorporar el texto.

De acuerdo a las razones que los alumnos señalen, invitarlos a escribir tres características de los seres vivos seleccionados en su dibujo.

Crear un dibujo alusivo al tema que integre las diversas herramientas que ofrece *Kid Pix*, tales como locolápiz, pinceloco, batidora, máquina de escribir, sellos de caucho, etc, agregando una película a su dibujo.

Previo a la creación del dibujo, los niños, en pequeños grupos deciden que dibujo crearán y las herramientas que utilizarán.

Otras alternativas:

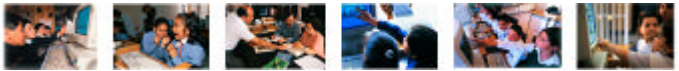
A partir de una frase creada, continuar la historia inconclusa de la flor, estimulando posteriormente reflexiones grupales referidas a la flor.

Definir con los niños que es un ser vivo.

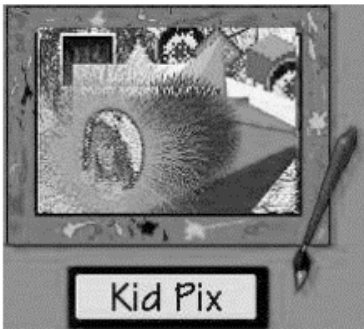
Crear un afiche ecológico.



Pantalla de la Herramienta



Guía del Alumno/a



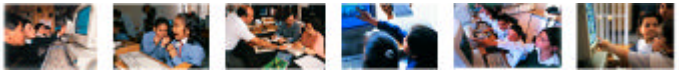
¿Qué aprenderé?

A identificar y conocer las características de los seres vivos y apreciar la relación de interdependencia que desarrollan con su hábitat.

A crear con las herramienta de *Kid Pix*.

A expresar mis emociones, sentimientos y vivencias.

A valorar y respetar cualquier forma de vida.



Actividades Sugeridas:

Actividad 1:

¿Qué conocen de los seres vivos?

Nuestro ambiente está lleno de vida. Seguramente tú sabes algo sobre los seres vivos.

Escribe aquí lo que tú sabes:

Actividad 2:

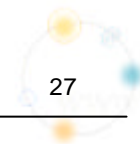
Trabajo en pares:

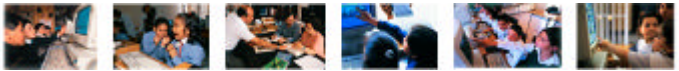
Descubriendo los seres vivos: utilizando *Kid Pix*

1. Ahora los invito a que descubran los seres vivos y, frente a cada uno de ellos, indiquen al menos dos razones para así considerarlos.
2. Escojan la herramienta sellos de caucho para elegir, entre la variedad de formas y coloridos, aquellos sellos que representan a los seres vivos, señalando sus características y utilizando la herramienta máquina de escribir.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje

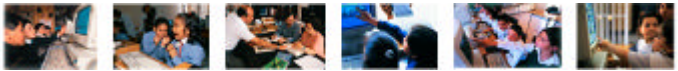




3. De acuerdo a las razones que dieron señalen tres características que les permiten determinar que algo tiene vida.

Escriban aquí:

4. Manos a la obra: De acuerdo a lo aprendido, crea con tú compañero un dibujo en la herramienta de *Kid Pix*, integrando las herramientas de dibujo, bandeja de opciones y las opciones que te ofrece la barra de menú.



Actividad 3

Historia inconclusa de la flor:

Les presento a continuación una oración que nos habla de una flor.



Los invitamos a continuar con la historia, incorporando en su dibujo otros seres vivos y objetos que no lo son. Una vez terminada la creación, compartan las historias creadas, respondiendo las siguientes preguntas:

¿Cómo se desarrolla la historia de la flor?, ¿Quiénes le hacen compañía?, ¿Cuáles son seres vivos y cuáles no?

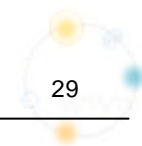
Luego reúnanse en pequeños grupos reflexionando en torno a las siguientes preguntas:

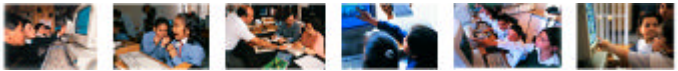
¿Cómo debemos cuidar las flores?, ¿En qué lugares encontramos flores?, ¿Qué nombres de flores conocen?, ¿Qué aromas recuerdan?

Cada grupo presenta al curso sus conclusiones.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Actividad 4:

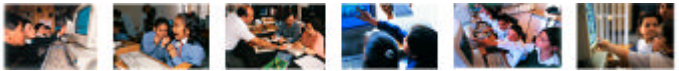
Muéstrele al profesor/a sus creaciones y conclusiones y definan junto a él lo que es un ser vivo.

Ser vivo es:

Actividad 5:

Cuidando a los seres vivos.

Ahora manos a la obra, los invitamos a crear un afiche ecológico utilizando las herramientas de *Kid Pix*, deben utilizar las herramientas de dibujo, máquina de escribir para ingresar el mensaje al afiche, película, sellos, etc.



Guía Docente: Mi entorno en de Película

Nivel: NB1

Objetivo

Reconocer palabras a partir del vocabulario visual y del análisis fónico y estructural, como una forma de obtener significado de los textos escritos.

Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión plástica.

Contenidos

Producir creativamente textos.

Sector aprendizaje

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

De Película.

Lápices.

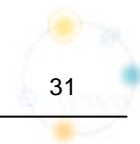
Cartulina.

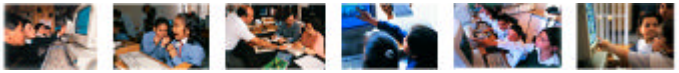
Pegamento.

Tijera.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Descripción del Proyecto

Agrupar a sus alumnos/as en grupo de investigación para realizar una caminata por la sala, el baño, el patio y otras dependencias.

Reconocer a primera vista palabras en el entorno, nombre de productos, rótulos, propaganda.

Escribir el nombre de los objetos que conocen y descubren.

Con la información recopilada, invitar a los niños y niñas a utilizar las herramientas de *De Película* para crear dibujos animados que representen las palabras que descubrieron, agregando fondo, tira de sello y sonidos.

Otras alternativas:

Ubicar sellos de caucho animados que representen las letras de la secuencia alfabética.

Crear y jugar con rimas alusivas a la caminata, para descubrir las palabras que comienzan con el mismo sonido y tomar conciencia de los sonidos iniciales y finales.

Pantallas de la Herramienta

Barra de herramientas de película para elegir distintas formas de dibujar y letras danzarinas.

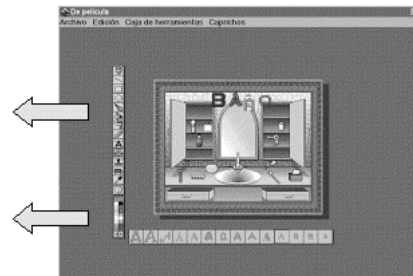
Paleta de colores, para elegir el color

Barra de menú:

Archivo: Abrir, guardar y regresar a pantalla menú de actividades.

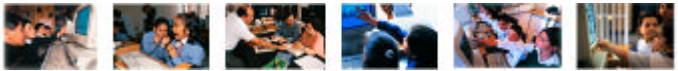
Edición: para realizar cambios en su proyecto.

Caja de herramientas: editar sellos o activar y desactivar sonidos.

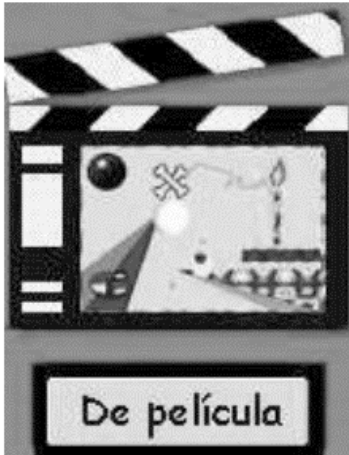


Bandeja de opciones de herramientas





Guía del Alumno/a

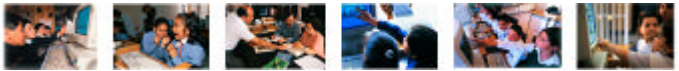


Tema: Mi entorno

Qué aprenderé:

A descubrir las palabras en mi entorno.

A cuidar mi entorno.



Actividades sugeridas:

Actividad 1:

Los invitamos a realizar con sus compañeros una caminata por la escuela y jugar a descubrir las palabras que conocen, anotándolas en su cuaderno.

Actividad 2:

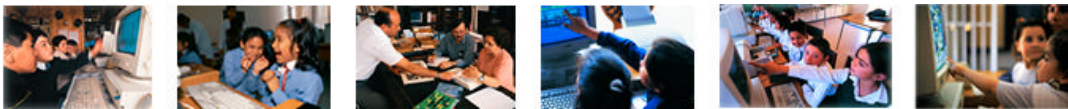
Manos a la obra: con las palabras que descubrieron crear un dibujo animado, utilizando la herramienta de Película, agregando fondo, tira de sello y sonidos.

Valorando lo aprendido:

Escribe aquí lo que aprendiste:

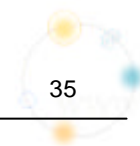


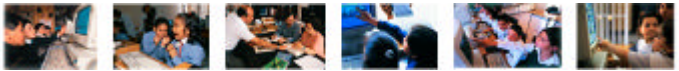
Módulo 3 “Realizando el desfile”



Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Guía Docente: Nuestro Proyecto en Movisellos

Nivel: NB2

Objetivo

Participar en proyectos y otros modelos didácticos activos y participativos que satisfagan los intereses personales y grupales y otorguen un contexto significativo al desarrollo del lenguaje oral y escrito

Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión plástica.

Contenidos

Realización colaborativa de proyectos.

Sector Aprendizaje

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

Herramientas de Movisellos.

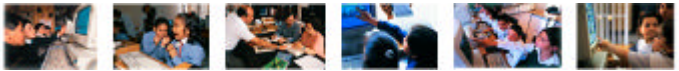
Material concreto.

Pegamento.

Tijera.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

36



Descripción del Proyecto

Agrupar a sus alumnos y alumnas en pares. Definir un proyecto de *Movisellos* para crear una historia. Se sugiere organizar el trabajo considerando los siguientes pasos:

Explorar los fondos, sellos y sonidos para seleccionar el tema.

Preparar el escenario, seleccionando en el menú caprichos "escoger fondo" o "crear el fondo" utilizando las herramientas de dibujos.

Elegir a los actores en el menú caprichos y seleccionar "escoger tira de sellos".

Agregar banda sonora seleccionando en el menú caprichos el comando "escoger sonido", opción que permite agregar sonidos existentes o grabar sonidos; se sugiere que los niños graben narrando la historia.

Escribir el título de la historia o textos breves.

Agregar la acción, utilizando las siguientes opciones:

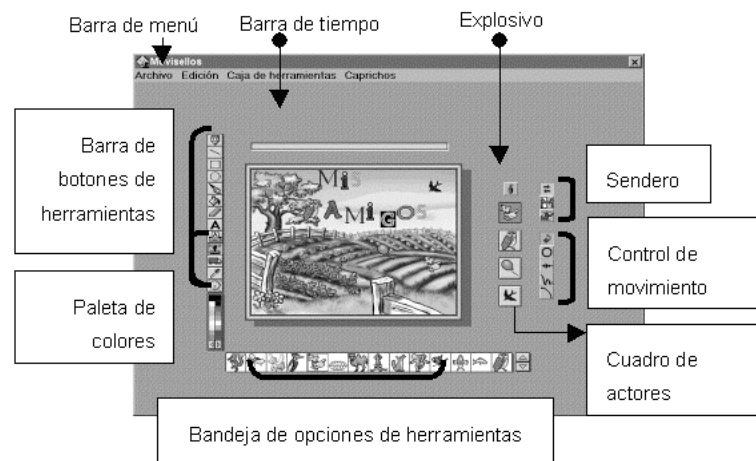
Los botones de control de movimientos para controlar el movimiento de los actores.

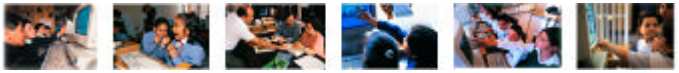
Botones de sendero para cambiar el sendero que está siguiendo su actor

Una vez terminado cada proyecto, cada grupo va presentado su breve historia.

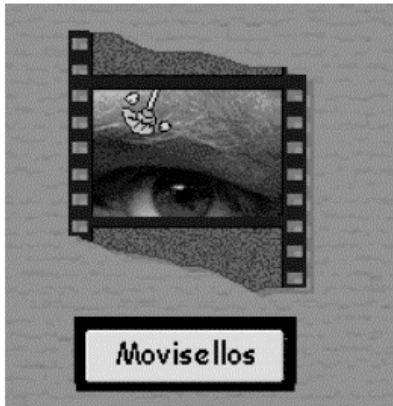
Otras sugerencias son : dramatizar la historia, crear una canción alusiva al tema.

Pantallas de la herramienta





Guía del Alumno/a

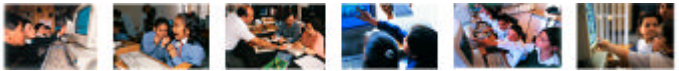


Tema: Nuestro proyecto

¿Qué aprenderé?

A desarrollar proyectos en *Movisellos* para crear una historia.

A valorar el trabajo en equipo.



Actividades sugeridas:

Los invitamos a diseñar un proyecto de *Movisellos*, para crear una historia.

Algunas sugerencias para realizar el trabajo:

Explore los fondos, sellos y sonidos para seleccionar el tema.

Preparen un escenario, seleccionando en el menú caprichos "escoger fondo" o "crear el fondo" utilizando las herramientas de dibujos.

Elijan a los actores en el menú caprichos y seleccionen "escoger tira de sellos".

Agreguen banda sonora seleccionando en el menú caprichos el comando "escoger sonido", opción que les permitirá agregar sonidos existentes, o grabar sus voces al relato de la historia.

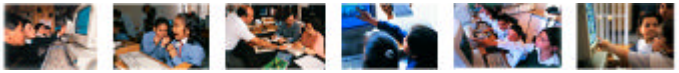
Escriban el título de la historia y redacten un texto breve.

Agreguen la acción, utilizando las siguientes opciones:

Los botones de control de movimientos les permite controlar el movimiento de los actores.

Con los botones de sendero podrán cambiar el sendero que seguirán los actores.

Una vez terminado cada proyecto, presenten a sus compañeros su obra creada.



Guía Docente: Soñemos un Viaje en desfile de imágenes

NB2

Objetivo

Utilizar estrategias de cálculo de productos que se basen en propiedades del sistema numérico y operaciones matemáticas.

Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión plástica.

Contenidos

Calcular y estimar, utilizando diversas operaciones matemáticas.

Sector Aprendizaje

Educación Matemática.

Comprensión del Medio.

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

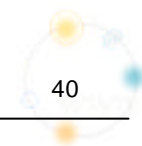
Kid Pix.

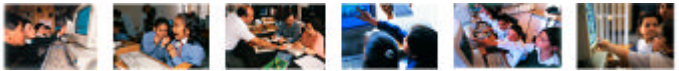
De Película.

Movisellos.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Descripción del proyecto

Se estimulará a los alumnos a planificar un viaje imaginario y estimar los costos de su realización, finalizando la actividad con la elaboración de un desfile de imágenes.

Solicitar a los alumnos/as que relaten experiencias y anécdotas de viajes que han realizado con sus compañeros de curso.

Invitar a los alumnos a "Soñar un Viaje" y planificarlo con cuatro compañeros; cada grupo selecciona el lugar al que les gustaría viajar y averiguan costos de pasajes, alimentación, características geográficas, climáticas y otras que resulten relevantes.

Elaboran un mapa de la zona a la que desean viajar, utilizando *Kid Pix*.

Elaboran itinerario animado de viaje, utilizando *Movisellos*.

Estiman costos elaborando una planificación, que desarrollan utilizando *Kid Pix*.

Crean una anécdota de viaje, la que es recreada utilizando *De Película*.

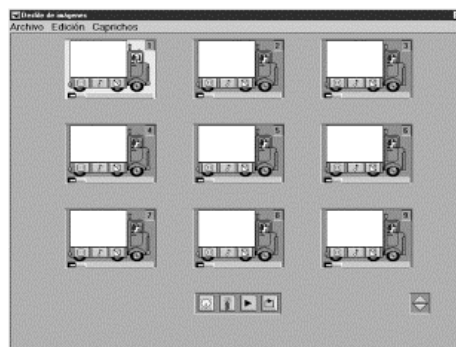
Elaboran un desfile de imágenes utilizando los archivos realizados en *De película*, *Movisellos* y *Kid pix*.

Nota: Los archivos deben ser guardados utilizando la opción desfile de imágenes.

Entregue a sus alumnos una ficha de planificación de desfile de imágenes.

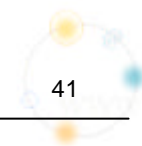
Pantallas de la herramienta

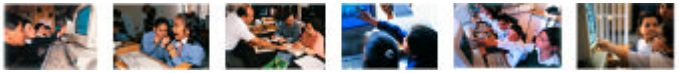
Cada camión tiene las opciones de cargar archivos, agregar sonido y transición de una a otra diapositiva



Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Planificando: Soñemos un Viaje

Imagen

Título _____

Texto: _____

Sonido: _____

Imagen

Título _____

Texto: _____

Sonido: _____

Imagen

Título _____

Texto: _____

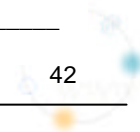
Sonido: _____

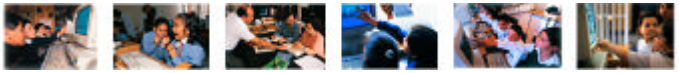
Imagen

Título _____

Texto: _____

Sonido: _____





Guía Docente: "Agrupemos en desfile de imágenes"

NB2

Objetivo

Agrupar plantas y animales utilizando criterios propios y categorías biológicas simples.

Favorecer el desarrollo de la creatividad por medio de la expresión plástica.

Contenidos

Clasificar animales y plantas de acuerdo a indicadores básicos.

Sector Aprendizaje

Comprensión del medio.

Lenguaje y Comunicación.

Artes.

Recursos

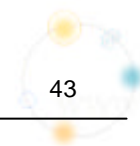
Kid Pix.

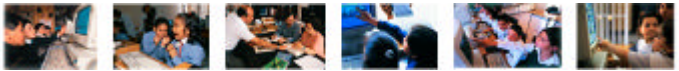
De Película.

Movisellos.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Descripción del proyecto

Se invita a los alumnos/as a relatar historias y mostrar fotografías de sus mascotas o animales que les agradan, para finalizar con la creación de un desfile de imágenes, donde los animales son clasificados de acuerdo a criterios elaborados por ellos.

Cada grupo selecciona de *Movisellos* un conjunto de animales y los clasifica de acuerdo a diferentes criterios.

Cada grupo selecciona el escenario más adecuado para cada grupo de animales que comparten las mismas características.

Investigan características de los grupos de animales creados por ellos.

Completan ficha de características.

Utilizando *Kid Pix*, elaboran dibujos y escenarios para cada grupo, incluyendo la información que recolectaron.

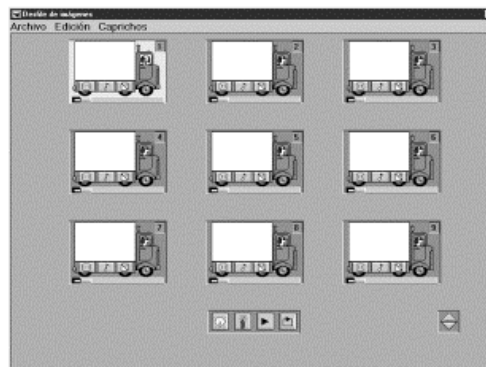
Crean un chiste sobre algún grupo de animales, utilizando *De Película*.

Elaboran un desfile de imágenes utilizando los archivos, realizados en *De película*, *Movisellos* y *Kid Pix*.

Nota: Los archivos deben ser guardados utilizando la opción desfile de imágenes.

Entregue a sus alumnos una ficha de caracterización y planificación de desfile de imágenes.

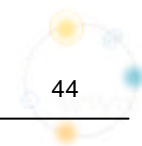
Cada camión tiene las opciones de cargar archivos, agregar sonido y transición de una a otra diapositiva

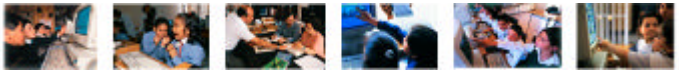


Pantalla de la herramienta

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje





Ficha de caracterización: Agrupemos

Nombre del animal: _____

Características Físicas: _____

Características del paisaje donde habita: _____

Forma de alimentación: _____

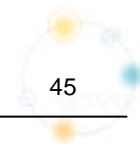
Forma de respiración: _____

Forma de reproducción: _____

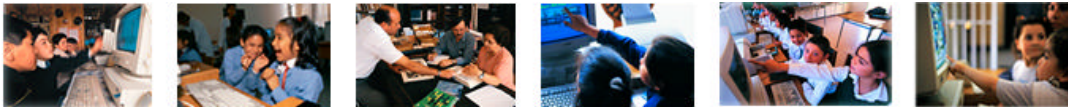
Criterio de clasificación: _____



Evelyn Mujica y Marta Quiroga



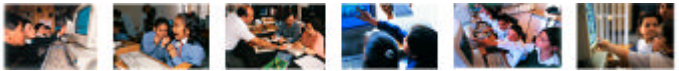
Manual Básico de Kid Pix



Manual Básico de Kid Pix

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje



Características básicas del computador, para visualizar correctamente Kid Pix.

WIDOWS CD- ROM.

Windows 95/98.

Velocidad recomendada: 486 o superior.

8 MB de RAM para Windows 95/98.

Espacio disponible mínimo en el disco duro e 32 Mb.

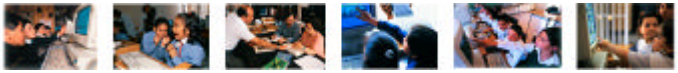
Unidad de CD-ROM de 2X o superior.

Monitor de 640 x480, 256 colores.

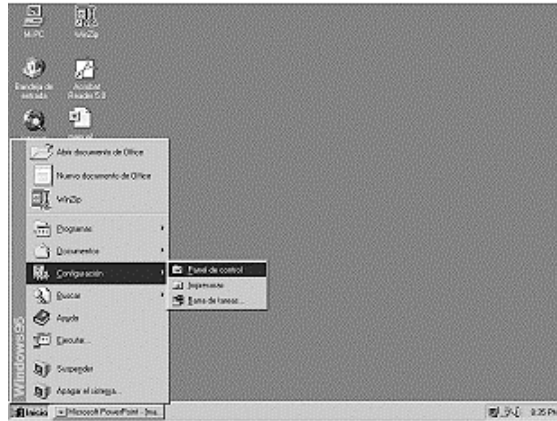
Dispositivo de sonido compatible con Windows.

Impresora : Funciona con los modelos más corrientes de impresoras compatibles con Windows (blanco y negro o color).

Configuración de pantalla: Antes de comenzar a trabajar con *Kid Pix*, es necesario que usted configure su pantalla con una resolución de 256 colores. Para ello siga los pasos 1, 2 y 3 que se muestran a continuación y presione aceptar una vez seleccionada la paleta de 256 de colores.



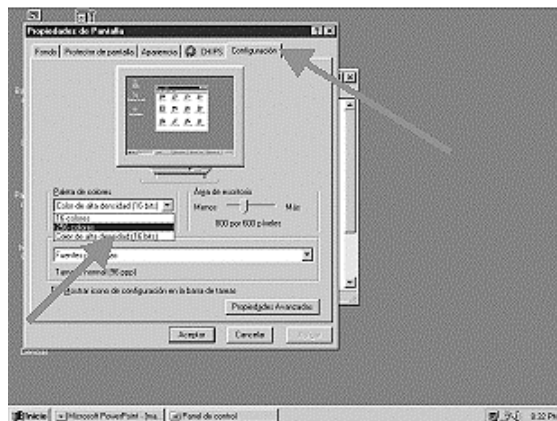
1)

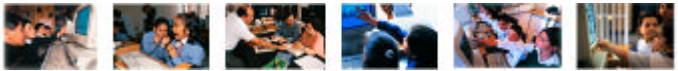


2)



..... 3)





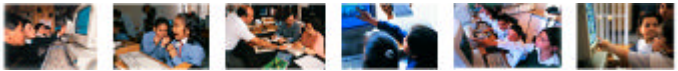
Ejecutando *Kid Pix*: El programa requiere de un proceso de instalación, que se explica en la secuencia de pasos que aparecen en pantalla, una vez que usted inserte el CD.



Finalizada la instalación y para ingresar al programa, es necesario ir al menú de inicio, en la opción programas, y buscar el grupo de trabajo The Learning Company, seleccionado Kid Pix Studio Deluxe, en dos ocasiones.

Menú de actividades, haga un click en una de ellas para ingresar.

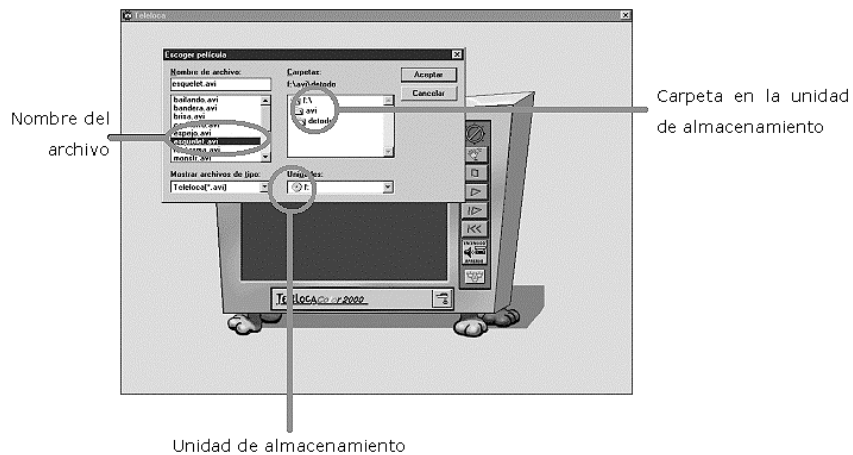


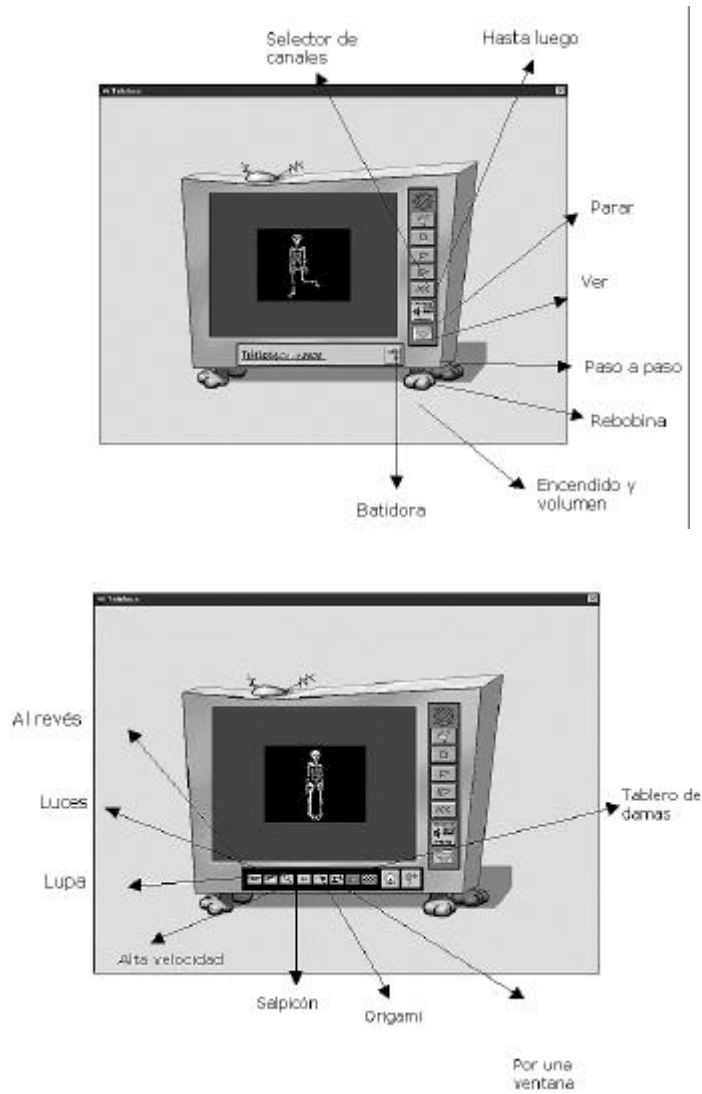
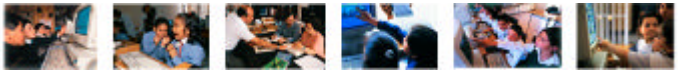


Activando esta opción "Para los más pequeños", como muestra la siguiente imagen, se impide que los niños tengan acceso al disco duro.



TELELOCA: Es un visor de películas con el que usted puede ver películas digitales, incluyendo archivos que usted haya guardado para el desfile de imágenes. Observe qué sucede si agrega el efecto creado por la batidora.

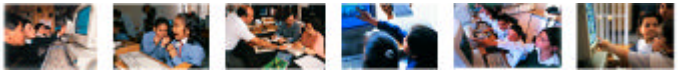




Efecto Batidora.

Evelyn Mujica y Marta Quiroga

Kid Pix en el Aula: Un espacio para la expresión plástica y el lenguaje

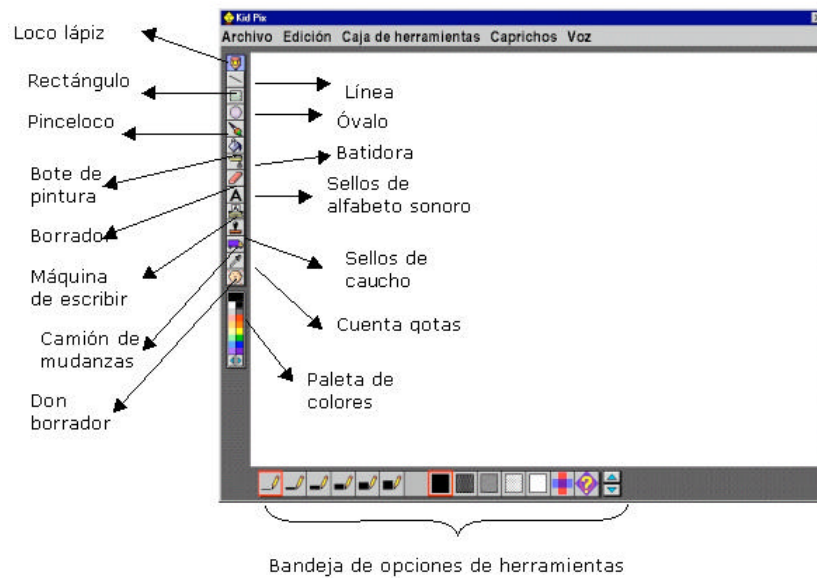


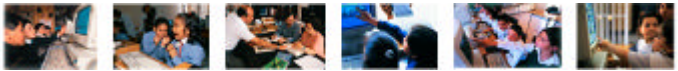
Trucos y estrategias:

Se pueden incorporar otras películas a la *Teleloca*. Deben estar en formato avi o mov y almacenadas en el disco duro o en unidades flexibles.

Se pueden agregar dibujos a las películas, utilizando el frasco de pegamento.

KID PIX: Es un programa de dibujo y pintura diseñado especialmente para niños.





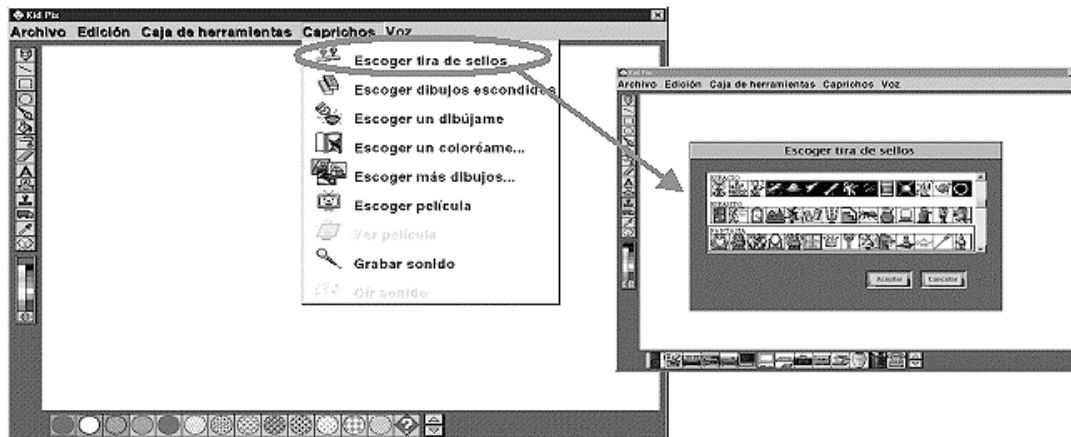
Trucos y estrategias.

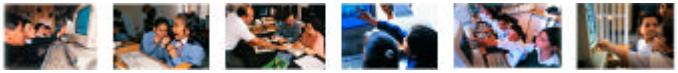
Las opciones de la bandeja de herramientas, se encuentran asociadas a la selección de una herramienta de la barra vertical.

Las teclas control y mayúscula presionadas en forma simultánea sobre rectángulo, óvalo, pinceloco y sellos de caucho, producen interesantes efectos.

Menú Caprichos

Tira de sellos: Seleccione la tira que con la que trabajará. En caso de seleccionar una no animada, se puede seleccionar una de las siguientes opciones: girar, invertir horizontal o vertical.





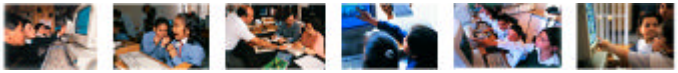
Escoger un dibújame: Al seleccionar esta opción, se escucha y lee una frase que invita a dibujar, la que queda escrita en la parte superior.

Se pueden crear textos para ser escuchados por los alumnos y alumnas a través de la opción máquina de escribir y posteriormente, seleccionar del menú voz y dentro de él, lectura en voz alta. Se pueden elegir diferentes voces.

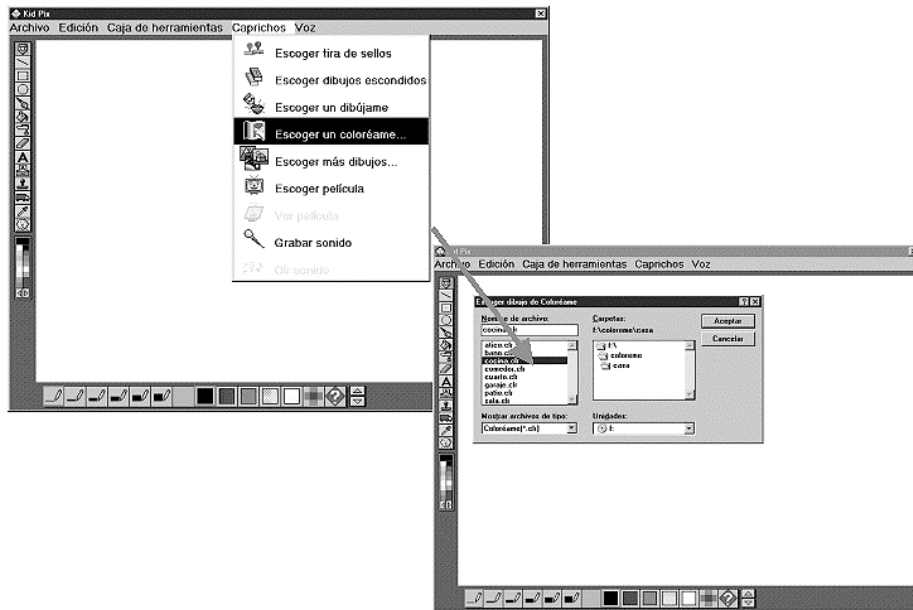


Escoger un Coloréame: Esta opción permite elegir, entre variadas opciones, plantillas que pueden ser coloreadas por los alumnos.



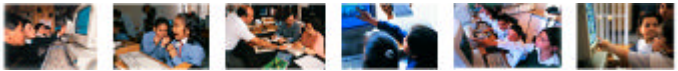


Escoger más dibujos: Al seleccionar la opción escoger más dibujos, observe que puede elegir la ubicación dentro de la hoja de dibujo.

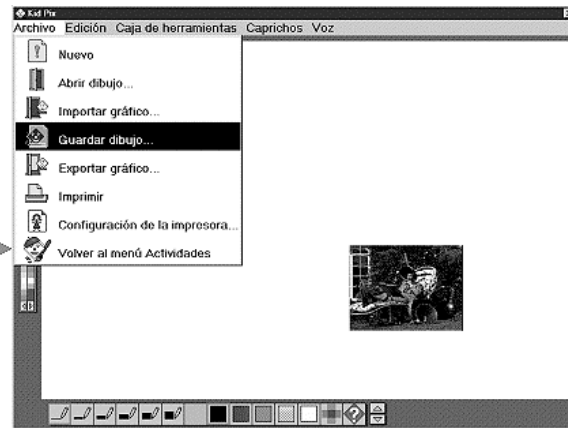


Escoger Película: Esta opción permite incluir una película en el dibujo. Una vez seleccionada recuerde seleccionar el frasco de pegamento.





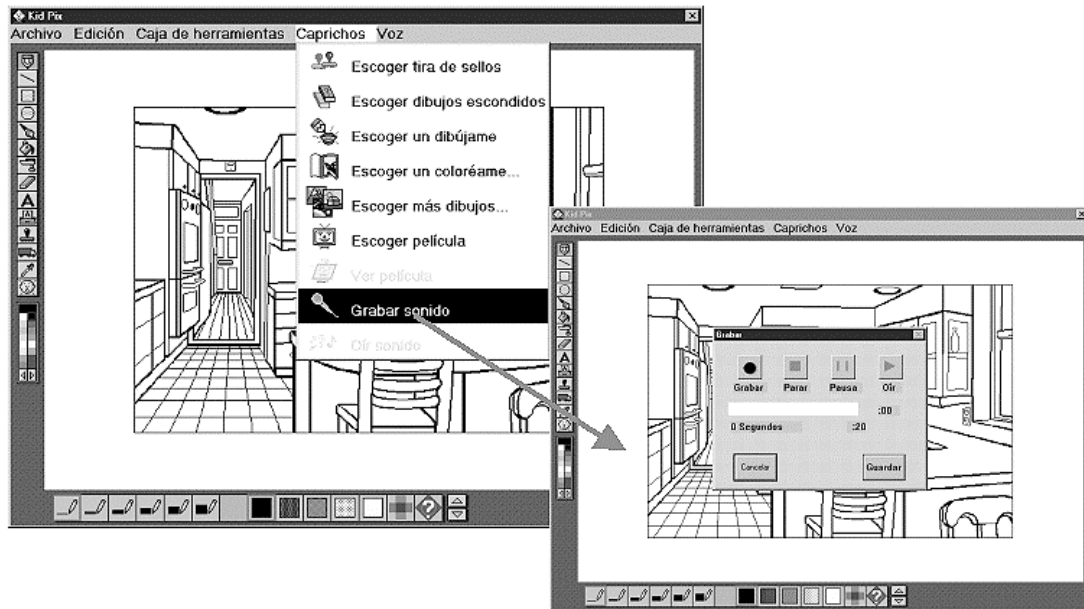
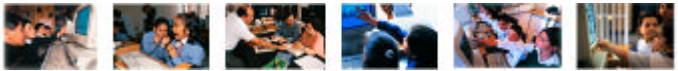
En guardar este dibujo, usted puede guardar el dibujo realizado, con la película incluida. Observe que tiene la opción película seleccionada.



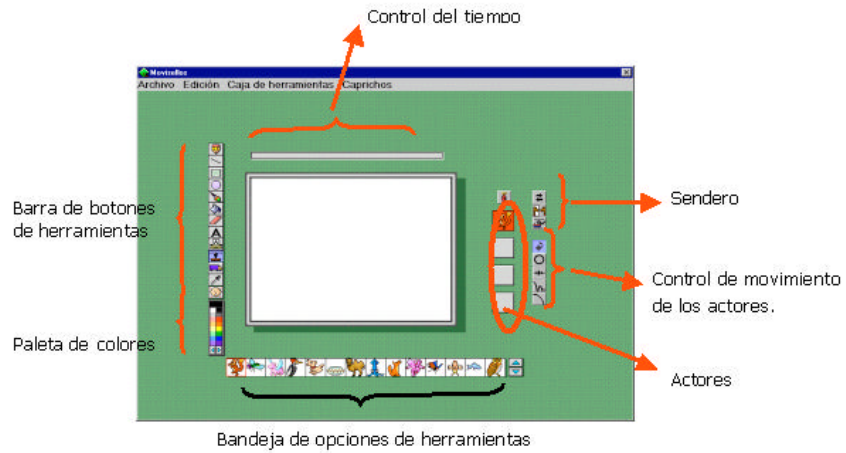
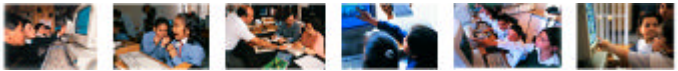
Grabar sonido: Se puede grabar sonido a cualquiera de las opciones de caprichos.

Su operación se realiza a través de los botones de la grabadora, como se muestra la imagen. Basta seleccionar la opción guardar y su mensaje se almacenará junto al contenido de su hoja de dibujo.

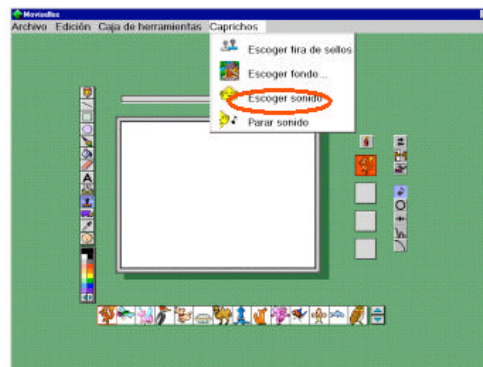
Cuando lo desee guardar, observe que la opción sonido se encuentra activada.

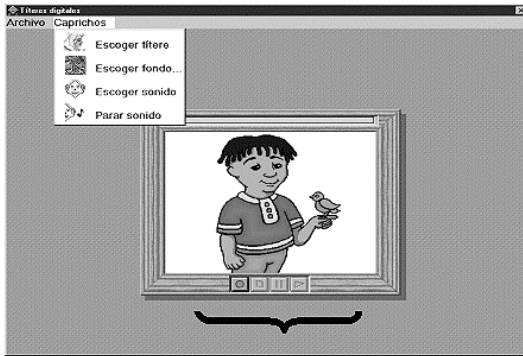
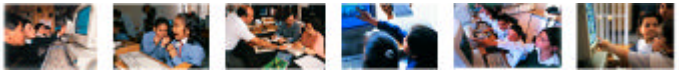


MOVISELLOS: Es un escenario teatral donde los sellos de caucho animados son los actores y usted es el director. Seleccione un sello, haga clic en él y muévelo con el ratón: el sello se moverá por la senda que usted haya creado.



A los movisellos se le pueden agregar sonidos desde archivo o utilizar la opción grabar.



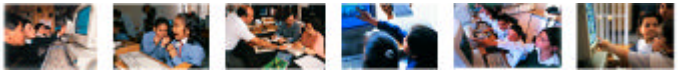


Botones de control

TÍTERES DIGITALES: Son marionetas que usted puede controlar con el teclado. Teclee, por ejemplo, su nombre o su número de teléfono, o la comida favorita de su perro, lo que usted quiera, y el títere digital cobrará vida. Los movimientos creados con el teclado son grabados, lo que se muestra por el avance de la línea roja superior. Se pueden agregar fondos y sonidos a cada uno de los títeres.

Al escoger un sonido se presenta la siguiente ventana, donde se puede seleccionar importar archivo o grabar la voz. Esta grabación es de 20 segundos como máximo. (El procedimiento es el mismo que en otras herramientas).

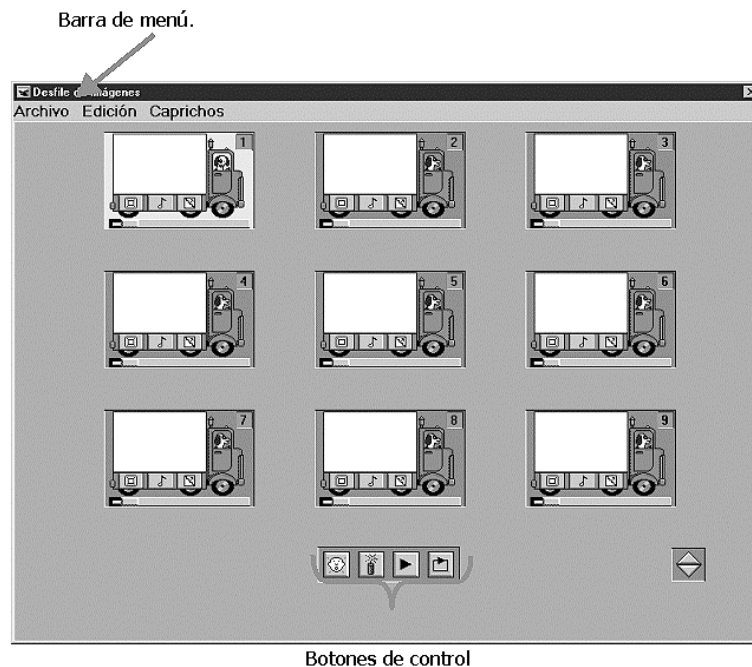


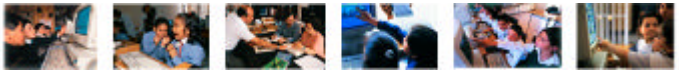


DESFILE DE IMÁGENES: Es donde se combinan todos los elementos. Puede usted añadir los dibujos de kid pix y los proyectos que haya guardado para *Desfile de Imágenes*, desde *De película*, *Movisellos*, *Títeres Digitales*, para contar un cuento o para exhibir las obras de arte que se hayan creado.

Cada camión lleva una carga, que está constituida por archivos que se desean incluir en la presentación, con un máximo de 99 camiones.

Para cambiar el orden de los camiones, debe seleccionar, con un click sostenido del botón izquierdo de su mouse, el camión que desea mover y arrastrarlo hasta el orden deseado.

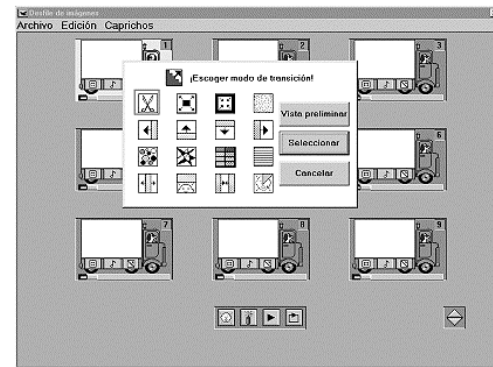
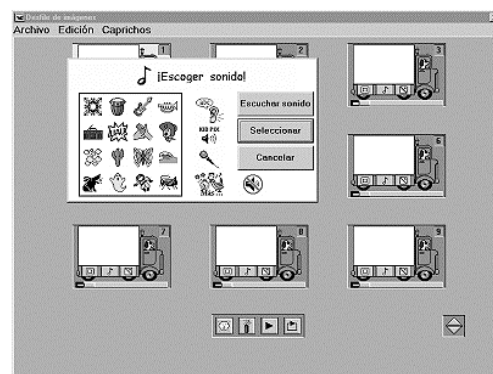
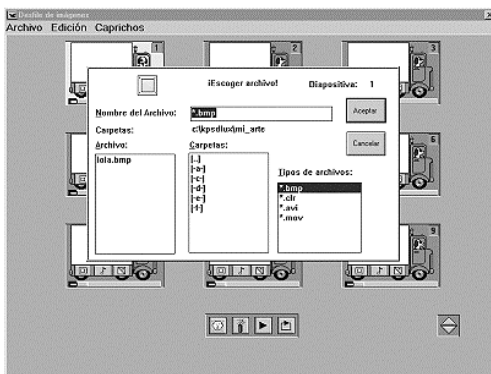


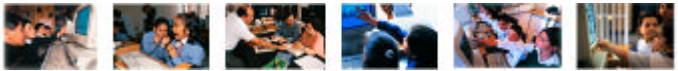


Cargando los camiones.

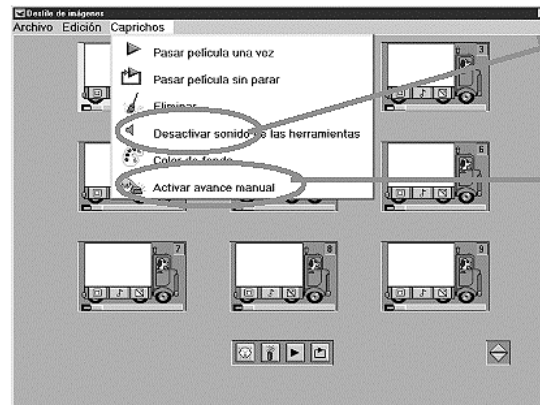
Cada camión tiene en la parte inferior tres botones, los que poseen las siguientes funciones:

1. Corresponde a la selección del archivo que se desea mostrar.
2. Es el sonido que se agregará, pudiendo ser desde archivos o grabar.
3. Establece la transición entre una diapositiva y otra, cuando se ve la presentación.



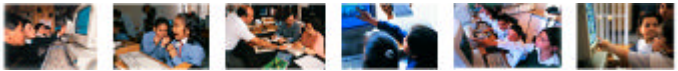


Algunas opciones del menú caprichos de desfile de imágenes.



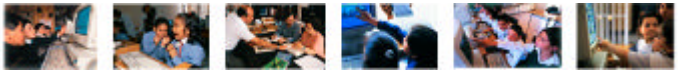
Permite agregar color de fondo a la presentación

Permite el avance manual de cada diapositiva.



Extensiones utilizadas en *Kid Pix*

Actividad y opción de guardado seleccionada	Extensión
Títeres digitales	
Guardar Títere	.KKf
Guardar para desfile de imágenes	.AVI
Guardar como archivo independiente	.EXE
Kid Pix	
Guardar Dibujo	.BMP
Desfile de Imágenes	
Guardar como desfile	.SHO
Guardar como archivo	.AVI
Guardar como archivo independiente	.EXE
De Película	
Guardar dibujo de película	.MPF
Guardar para desfile de imágenes	.AVI
Guardar como archivo independiente	.EXE
Movisellos	
Guardar Movisellos	.SDF
Guardar para desfile de imágenes	.AVI
Guardar como archivo independiente	.EXE
Coloréame	.CLR

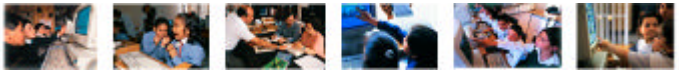


Las actividades elaboradas en *Kid Pix* se guardan por defecto en

C:/KPSLUX/MI_ARTE/SERES.EXE

Nombre del archivo

Recomendación: Si desea guardar los archivos en una carpeta distinta, ésta debe ser creada antes.



Funciones de los Íconos

