

Mi Primer clic



Guía del maestro

Presentación



Predinsa como casa Editora especializada en material educativo en el área de informática presenta la Serie Mi primer Clic en sus niveles 1,2,3 y 4, dedicados a las 4 etapas preescolares.

Cada libro ha sido diseñado con contenido para 4 unidades de aprendizaje, en cada una se incluyen temas diferentes en forma espiral a lo largo de sus diferentes niveles, en ellos nuestros alumnos podrán realizar actividades como colorear, señalar, observar y describir, diferenciar, asociar, recortar, armar y otros.

En cada una de sus unidades se incluyen pequeños conceptos, actividades de selección, descripción, colorear, repasar, cortar, pegar, juegos de memoria, laberintos, sopas de letras, rompecabezas y proyectos especiales de armado de plantillas en donde los alumnos aplicarán creatividad propia. Con cada contenido se ofrece en forma escrita en la misma página, la Competencia a alcanzar, las actividades del alumno y la guía de actividades para el profesor (a).

El software que acompaña el libro está compuesto por Programas especiales que permiten la ejercitación inicial y progresiva del uso del Mouse y teclado, adicional incluye talleres específicos para los temas en donde los alumnos podrán arrastrar, seleccionar, armar, completar, colorear y dibujar.

Es una herramienta perfecta para crear en los alumnos buenos hábitos en el uso de la computadora al mismo tiempo que practican usando programas sencillos acordes a su edad.

Atentamente,
Equipo Educativo Predinsa.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El salón de computación	Nombra los elementos que se encuentran dentro del salón de computación	Describe todos los elementos necesarios para trabajar en el laboratorio de computación	<p>Colorear los elementos del salón de computación. Realizar el taller práctico (página 2).</p> <p>Observar y encerrar en un círculo los elementos de esta imagen que tiene en su propio salón de computación. Realizar el taller práctico (página 3).</p>	<p>Leer el concepto y hacer preguntas a los alumnos sobre lo que observan, pedir que nombren cada elemento que ven.</p> <p>Hablar en forma breve de la utilidad de cada elemento que aparece en el laboratorio, establecer qué elementos no se tienen y dar una pequeña descripción. Pág. 3</p>
Mi amiga la computadora	Reconoce la computadora como herramienta de trabajo con la que realiza muchas actividades.	Aprende que la computadora la creó el hombre para que nos ayude a realizar trabajos.	Repasar y colorear la computadora. Realizar el taller práctico (página 4).	<p>Pedir a los alumnos que describan la imagen y expresen lo que ven.</p> <p>Indicarles que la computadora tiene muchos usos y que es una herramienta electrónica creada por el hombre. Con ella trabajamos, aprendemos y nos divertimos. Pág. 4.</p>
Con la computadora Escribo.	Reconoce que con la computadora puede escribir textos en documentos.	Trabaja en la computadora escribiendo letras, números y algunas palabras.	<p>Colorear la computadora usando crayones.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 5).</p>	<p>Explicar que en la computadora creamos documentos que luego podremos compartir o imprimir.</p> <p>Dictar palabras y los alumnos escriben en su computadora. Pág. 5.</p>
Con la computadora Dibujo.	Reconoce que la computadora le permite hacer dibujos con ciertos programas.	Realiza prácticas creando dibujos sencillos.	<p>Colorear con crayones los dibujos que aparecen en la pantalla.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 6).</p>	<p>Explicar que en la computadora tenemos programas que nos permiten hacer dibujos y colorearlos usando sus herramientas. Pág. 6</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Con la computadora puedo realizar cálculos.	Aprende que la computadora le permite realizar documentos con operaciones numéricas.	Reconoce el programa que le permite hacer documentos utilizando números.	Colorear la oficina donde se encuentra la computadora. Realizar el taller práctico (página 7).	Explicar que la computadora nos permite crear documentos donde trabajamos cálculos numéricos que nos sirven para el trabajo en oficinas. Mostrar ejemplos de trabajos con Excel. Pág. 7
Con la computadora puedo investigar.	Reconoce que la computadora conectada a Internet le permite investigar cualquier tema.	Practica buscando información sencilla, guiado por el profesor.(a)	Repasar y colorear el logo de Internet Explorer y las partes de la computadora. Realizar el taller práctico (página 8).	Explicar que usando el Internet, la computadora nos permite buscar información de cualquier tipo, la podemos seleccionar, compartir e imprimir si lo deseamos. Se sugiere hacer una demostración. Pág. 8.
Con la computadora me puedo comunicar con otras personas.	Reconoce que la computadora conectada a Internet, le permite establecer comunicación con otras personas lejanas.	Identifica y nombra los elementos que le sirven para comunicarse por medio de la computadora.	Encerrar en un círculo y nombrar los elementos adicionales que se necesitan para comunicarnos por medio de la computadora (página 9).	Explicar que usando el internet y otros elementos como la cámara web, el micrófono y los audífonos logramos hablar con otras personas que se encuentran en cualquier parte del mundo. Pedir que los nombren. Pág. 9

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Con la computadora me puedo comunicar con otras personas.	Reconoce que la computadora conectada a Internet, le permite establecer comunicación con otras personas lejanas.	Identifica y nombra los elementos que le sirven para comunicarse por medio de la computadora.	Encerrar en un círculo y nombrar los elementos adicionales que se necesitan para comunicarnos por medio de la computadora (página 9).	Comentar que en la computadora también podemos jugar con programas educativos y divertirnos con juegos diferentes. Hacer preguntas cuales son los juegos que practican en casa. Guiarlos para ingresar a un programa educativo y permitirles que jueguen. Pág. 10
Hoja de trabajo			Recortar de la página siguiente las imágenes y pegarlas en los cuadros según corresponda. Realizar el taller práctico (página 11).	Explicar a los alumnos que en cada cuadro debe colocarse un recorte que corresponda a cada uno, señalar y nombrar la acción que indica cada cuadro. Pág. 11
Hoja de Recortes			Seleccionar y recortar las imágenes solicitadas en la página anterior. Realizar el taller práctico (página 12)	Guiar a los alumnos para utilizar la tijera y hacer los recortes de la página. Pedirles que observen cada recorte y lo ubiquen en el cuadro que corresponde de la página anterior. Pág. 12
Debo cuidar de mi amiga la computadora	Distingue lo correcto e incorrecto para cuidar la computadora	Reconoce que no debe colocar comida sobre la computadora.	Observar y describir lo que observa en la imagen, luego la repasa y colorea. Realizar el taller práctico (página 13).	Pedir que observen la imagen de esta página y comenten lo que piensan sobre hacer esto en la computadora. Indicarles que es necesario cuidarla y evitar dañarla con comida sobre ella. Pág. 13.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
		<p>Reconoce que no debe derramar agua sobre su computadora.</p>	<p>Observar la imagen y describir lo que sucede. Repasar y colorear la pantalla y teclado de la computadora.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 14).</p>	<p>Pedir que observen la imagen de la página y la describan, hacer preguntas sobre si es correcto hacer esto a la computadora, preguntarles si alguna vez han visto que alguien lo haga en cualquier otro lugar. Decir las consecuencias de mojar la computadora. Pág. 14.</p>
		<p>Reconoce que jugar con los cables de la computadora es peligroso y no es correcto.</p>	<p>Observar y describir lo que representa la imagen de la página. Repasar y colorear el Monitor.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 15)</p>	<p>Pedir a los alumnos que describan la imagen y expresen lo que ven. Indicarles que los cables son importantes porque sin ellos no conectamos y hacemos funcionar la computadora. Preguntar si es correcto hacer eso. Pág. 15.</p>
		<p>Reconoce que introducir objetos dentro de la computadora no es correcto porque le produce un daño que no la deja funcionar.</p>	<p>Observar y describir lo que representa la imagen de esta página. Repasar y colorear la CPU.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 16).</p>	<p>Pedir a los alumnos que describan la imagen y expresen lo que ven. Indicarles que es perjudicial introducirle objetos a la CPU, eso la dañará. Pedirles que nombren los objetos que la niña introduce a la CPU y los que están sobre la mesa. Pág. 16.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
		Identifica lo correcto e incorrecto para el cuidado de la computadora.	Dibujar y colorear una carita triste o feliz según corresponda en cada imagen (página 17). Seguir la ruta con un crayón hasta llegar a la computadora. Realizar el taller práctico (página 18).	Pedir que observen cada una de las imágenes y las describan. Hacer preguntas sobre lo que es correcto e incorrecto. Pedir que dibujen la carita según corresponda.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Dónde encontramos computadoras	Reconoce la utilidad de la computadora en diferentes ambientes de trabajo.	Describe la forma en que un doctor utiliza la computadora para realizar su trabajo.	Observar y describir con sus palabras lo que representa la imagen del libro. Colorear utilizando crayones al profesional que aparece en la página, en este caso una doctora. Realizar el taller práctico (página 20).	Lo alumnos describen, observan y comentan sobre el uso que un doctor puede darle a la computadora, indicarles que con ellas se pueden diagnosticar enfermedades. Hacer preguntas sobre otros usos que puede tener la computadora dentro de un hospital. Pág. 20.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
		<p>Descubren por medio de preguntas y respuestas de qué manera usan las computadoras los oficiales de policía dentro de su estación de trabajo.</p> <p>Describe las formas en que la computadora es utilizada en las oficinas.</p> <p>Analiza y nombra las áreas de su colegio que cuentan con computadoras y comenta para qué son utilizadas.</p>	<p>Describir lo que representa la imagen y compartirlo con sus compañeros. Colorear el uniforme del policía.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 21).</p> <p>Observar la imagen de la página y describir la forma en que una secretaria utiliza la computadora para su trabajo. Repasar y colorear el Monitor de la secretaria. Realizar el taller práctico (página 22).</p> <p>Describir quiénes tienen computadora en las áreas del colegio y comentar qué tipo de trabajo hacen con ellas. Repasar y colorear la impresora del director.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 23).</p>	<p>Conversar con los alumnos sobre la utilidad que representa el uso de la computadora para los agentes de policía. Indicarles que con ellas pueden ubicar a los delincuentes y conocer su historia de vida. Pág. 21.</p> <p>Hacer preguntas a los alumnos sobre lo que observan en la página, comentar que no importando el tipo de servicio que se de en las oficinas, las computadoras son herramientas importantes para el trabajo. Pedir que repasen y colorean la pantalla o monitor. Pág. 22</p> <p>Comentar que en el colegio se usan las computadoras para llevar control de los alumnos inscritos, el control de calificaciones y la información general del personal que trabaja dentro del colegio. Hacer preguntas sobre otras personas que necesitan una computadora para su trabajo dentro del colegio y que lo describan. Como actividad especial pedirles que investiguen cuántas computadoras son utilizadas dentro de su colegio, incluyendo el laboratorio de computación. Pág. 23.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
			<p>Recortar las imágenes de computadoras de la página siguiente y pegarlas en el lugar correcto (página 24).</p> <p>Unir con una línea el trabajador con su lugar de trabajo, utilizando un crayón. Realizar el taller práctico (página 26).</p>	<p>Guiar a los alumnos para hacer el recorte y pegado de las imágenes. Observar que sean colocadas correctamente según su silueta. Pág. 24-25.</p> <p>Antes de realizar la actividad hacer preguntas a los alumnos sobre los profesionales que aparecen en el lado derecho. Hacer que ellos describan en qué consiste el trabajo que realiza cada uno. Pág. 26.</p>
<p>Que es el Hardware</p>	<p>Reconoce los componentes del Hardware de su computadora.</p>	<p>Nombra y señala cada uno de los componentes de hardware de su computadora.</p>	<p>Dibujar y colorear el Hardware que observa en su laboratorio. Realizar el taller práctico (página 27).</p> <p>Recortar el Hardware y pegar cada uno donde corresponde. Realizar el taller práctico (página 28-29).</p>	<p>Explicar en forma más amplia el significado de Hardware, pedir que los alumnos aprendan a decir la palabra. Pedir que nombren el hardware que observan en su laboratorio. Pág. 27.</p> <p>Guiar a los alumnos para realizar los recortes y el pegado de los mismos, según su silueta. Pedir que nombren el elemento de hardware que están recortando. Pág. 28-29.</p>





Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
			<p>Unir los puntos para formar las figuras. Nombrar cada una y encerrar en un círculo las vocales que conforman el nombre de cada imagen. Colorear a su gusto cada parte de hardware armado. Pág. 30.</p>	<p>Guiar a los alumnos y observar que realicen bien la actividad. Pedir que reconozcan las vocales que conforman el nombre de cada elemento de hardware y la encierren dentro de un círculo. Pág. 30.</p>
			<p>Observar y nombrar todos los elementos que aparecen en la página. Encerrar en un círculo las imágenes del Hardware y nombrarlas. Realizar el taller práctico (página 31).</p>	<p>Pedir que describan cada imagen que aparece en la página y la nombren. Pedir que ubiquen todos los elementos de hardware que aparecen y los encierren dentro de un círculo. Pedir que cuenten los elementos de hardware encontrados y anoten el número en la parte inferior de la página. Pág. 31.</p>
<p>Con el Mouse hago clic</p>	<p>Utiliza el mouse con el clic derecho y el clic izquierdo</p>	<p>Desarrolla habilidad utilizando el mouse en con su clic derecho e izquierdo, por medio de prácticas guiadas por el profesor. (a)</p>	<p>Unir los puntos para formar la imagen y luego colorear. Hacer prácticas de uso de clic derecho e izquierdo por medio del software adecuado. Realizar el taller práctico (página 32).</p>	<p>Indicarles que va conectado a la computadora por medio de un cable, hacer prácticas con clic derecho y clic izquierdo usando el software adecuado. Observar a cada alumno para verificar que ubique bien sus dedos sobre el mouse en el momento de la práctica. Pág. 32.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
			<p>Unir los puntos para formar las figuras. Nombrar cada una y encerrar en un círculo las vocales que conforman el nombre de cada imagen. Colorear a su gusto cada parte de hardware armado. Pág. 30.</p>	<p>Guiar a los alumnos y observar que realicen bien la actividad. Pedir que reconozcan las vocales que conforman el nombre de cada elemento de hardware y la encierren dentro de un círculo. Pág. 30.</p>
			<p>Dibujar y colorear el Mouse con todos sus detalles. Realizar el taller práctico (página 33).</p>	<p>Guiar a los alumnos para que realicen el dibujo de su mouse. Pedir que observen su Mouse con todos sus detalles y que lo dibujen en forma similar. Pág. 33.</p>
			<p>ROMPECABEZAS: Recortar las piezas del rompecabezas armarlo y pegarlo en una hoja. Realizar el taller práctico (página 34).</p>	<p>Guiar a los alumnos para realizar los recortes del rompecabezas. Pedir que lo peguen ya armado en una hoja bond tamaño carta. Pág. 34.</p>
Formas distintas del Mouse	Reconoce el Mouse en sus diferentes formas.	Identifica y describe las distintas formas que pueden tener los mouse desde los convencionales hasta los especiales.	Colorear los Mouse con distintos colores. Realizar el taller práctico (página 35)	Observar las formas de Mouse que aparecen en esta página e indicar a los alumnos que se pueden encontrar distintos modelos pero la función siempre será la misma. Pág. 35.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Mouse sin cable		Describe la forma del Mouse inalámbrico y comprende la forma en que funciona.	Observar y describir el tipo de mouse que tiene en su computadora. Repasar y colorear los Mouse inalámbricos. Realizar el taller práctico (página 36).	Observar el tipo de Mouse que se usa en el laboratorio e indicarles que existen otras formas, explicar que los inalámbricos funcionan por medio de un dispositivo que se conecta a la CPU, Presentarles un modelo de estos mouse y que observen su forma de conexión a la CPU. observar la imagen de esta página. Pág. 36
			Juego de Memoria Recortar las imágenes de Mouse que aparecen y luego jugar con ellas (página 37).	Guiar a los alumnos para realizar los recortes. Pedirles que armen las parejas según forma y color. Pág. 37.
Mi mano sobre el Mouse		Practica las formas correctas de colocar sus manos y dedos sobre el Mouse.	Observar y describir cada una de las imágenes de esta página. Encerrar en un círculo las formas correctas de usar el Mouse. Realizar el taller práctico (página 38)	Demostrar la forma correcta de poner los dedos sobre el Mouse, ejercitar con los alumnos y verificar que lo hagan bien. Realizar prácticas de uso clic derecho e izquierdo usando los dedos. Pág. 38.
El Mouse especial		Reconoce que existen mouse de formas especiales para personas con problemas en sus manos.	Observa y describe la forma del Mouse especial. Repasar y colorear la manita sobre el Mouse especial. Realizar el taller práctico (página 39).	Explicar a los alumnos que estos Mouse especiales lo usan las personas que tienen dificultad para mover sus dedos en los botones. Con ellos se les hace más fácil trabajar en la computadora. Pág. 39.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Mouse especial		Reconoce que existen mouse de formas especiales para personas con problemas en sus manos.	Observa y describe la forma del Mouse especial. Repasar y colorear la manita sobre el Mouse especial. Realizar el taller práctico (página 39).	Explicar a los alumnos que estos Mouse especiales lo usan las personas que tienen dificultad para mover sus dedos en los botones. Con ellos se les hace más fácil trabajar en la computadora. Pág. 39.
El Mouse necesita cuidados		Describe lo correcto e incorrecto para el cuidado del mouse.	Observar y describir cada imagen comentando si es correcto o incorrecto lo que se observa. Dibujar con un crayón una carita alegre a lo correcto y una carita triste a lo incorrecto. Realizar el taller práctico (página 40).	Observar las imágenes y hacer preguntas sobre lo que ven, establecer juntos lo correcto e incorrecto en el cuidado del Mouse. Hacer recomendaciones para el cuidado de su propio mouse. Pág. 40.
		Desarrolla habilidad motriz en el armado de su Mouse.	Colorear la plantilla de Mouse, recortarlo y armarlo siguiendo las instrucciones. Realizar el taller práctico (página 41).	Guiar a los alumnos en el recorte, doblado y armado del mouse. Pág. 41.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Los movimientos del Mouse	Reconoce los movimientos del Mouse por medio del Puntero o Cursor.	Practica con el mouse los movimientos del puntero, derecha e izquierda, arriba y abajo.	<p>Practicar usando el puntero del Mouse con ejercicios indicados por el profesor (a).</p> <p>Repasar y colorear el Puntero o Cursor de la pantalla.</p> <p>Realizar el taller práctico trabajando con el Puntero del Mouse. (página 43)</p>	<p>Pedir a los alumnos que observen en su pantalla el Puntero o Cursor, que describan su forma y practiquen moviéndolo a la derecha y a la izquierda, arriba y abajo.</p> <p>Indicarles que señalen con el puntero imágenes que se encuentren en su pantalla. Pág. 43.</p>
El puntero tiene muchas formas		Identifica las distintas formas del Puntero y las describe.	<p>Observar el proceso que indica el profesor para cambiar la forma del puntero en la computadora.</p> <p>Repasar y colorear los Punteros que aparecen en cada pantalla.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 44).</p> <p>ROMPECABEZAS:</p> <p>Recortar las piezas para armar el rompecabezas, luego pegarlo en una hoja (página 45).</p> <p>LABERINTO</p> <p>Seguir la ruta usando la forma del puntero para encontrar los Mouse, repasar el círculo de cada uno. Pág. 46.</p>	<p>Hacer una demostración del proceso para cambiar el Puntero usando la computadora principal.</p> <p>Pedir que describan las formas que observan.</p> <p>Dirigir prácticas para realizar movimientos en la pantalla. Pág. 44.</p> <p>Dirigir a los alumnos para realizar el recorte de las partes punteadas.</p> <p>Apoyarles para pegar en el orden correcto cada parte hasta formar el dibujo. Pág. 45.</p> <p>Dirigir a los alumnos para realizar la actividad, solicitar no salirse de la línea de ruta, permitir que usen el color de crayón que deseen. Pag. 46.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Teclado de mi computadora	Reconoce la utilidad del Teclado y las partes que lo componen.	Identifica cada parte del teclado, las señala y nombra, practica pulsando teclas con letras, números y signos.	Señalar y nombrar las partes principales del Teclado. Colorear de amarillo las letras, de azul los números y de verde los signos (página 47).	Leer el concepto e indicar que el Teclado tiene diferentes partes, pedir que las señalen en su propio teclado. Hacer preguntas sobre qué actividades podemos hacer con él. Hacer pequeños dictados para que pulsen letras, números y signos. Pág. 47.
Dibujo mi Teclado			Dibujar su Teclado tomando en cuenta todos los detalles posibles, luego colorearlo. Realizar el taller práctico (página 48).	Solicitar a los alumnos que observen su Teclado y traten de imitarlo, pedir que el dibujo sea de buen tamaño y ayudarles a escribir las letras y números para completarlo Pág. 49.
Teclados diferentes	Reconoce las diferentes formas que pueden tener los teclados.	Asocia las formas de teclados que se presentan y arma las parejas.	Recortar las parejas de los Teclados de la página siguiente y pegarlas en donde corresponde. Realizar el taller práctico (páginas 49-50).	Observar las diferencias de los teclados. Indicar que hay teclados en otros dispositivos como Tablet y los celulares. Pág. 49-50





Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>Teclas para escribir.</p> <p>Teclas de Cursores</p>	Describe la función que tienen el Teclado Alfabético y las Teclas de Cursores.	Practica usando los cursores en sus posiciones arriba, abajo, derecha e izquierda.	<p>Realizar las prácticas para utilizar las teclas de Cursores y Letras con el software indicado.</p> <p>Escribir las letras según el orden del Teclado. Dibujar las Flechas de los cursores y colorearlas (página 51).</p>	<p>Observar la ubicación del abecedario en su teclado y completar el ejercicio. Practicar movimientos con las Teclas de Cursores.</p> <p>Hacer que pulsen letras para completar palabras sencillas.</p> <p>Apoyarse con las actividades que ofrece el software que refuerza el uso de estas teclas. Pág. 51.</p>
<p>Tecla Enter</p> <p>Tecla Barra Espaciadora</p>	Reconoce y describe la función de la Tecla Enter y Barra Espaciadora.	Realiza prácticas utilizando la Tecla Enter y la Barra espaciadora en forma dirigida.	<p>Practicar con las Teclas Enter y Barra Espaciadora en ejercicios que le indica el profesor (a).</p> <p>Colorear las teclas y escribir su nombre según corresponda.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 52).</p>	<p>Hacer dictados de palabras letra por letra para que los alumnos separen las palabras usando la Barra Espaciadora.</p> <p>Dictar números y hacer que bajen una línea usando la tecla Enter.</p> <p>Apoyarse con el Bloc de Notas, dirigir a los alumnos para ingresar a él.</p>
Armo mi Teclado			<p>Pegar las partes del Teclado recortadas de la página siguiente en el lugar que corresponde. Realizar el taller práctico (página 53-54).</p>	<p>Dirigir a los alumnos en el recorte y pegado de las partes del Teclado. Pág. 53-54.</p>



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>La pantalla de mi computadora</p>	<p>Reconoce los Botones de Encendido y Apagado de su Monitor.</p>	<p>Practica en forma dirigida el encendido y apagado del Monitor con el cuidado que amerita.</p>	<p>Sigue las instrucciones del profesor(a) para encender y apagar su Monitor.</p> <p>Colorear la Pantalla siguiendo el modelo que se presenta.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 55).</p>	<p>Hacer preguntas sobre la utilidad del Monitor, observar los detalles y ubicar el Botón Encendido.</p> <p>Indicar que es necesario encenderlo para que funcione y que al terminar de usarlo, lo apaguen.</p> <p>Dirigir para que juntos lo apaguen y luego lo enciendan.</p>
<p>Diferentes formas del Monitor</p>	<p>Identifica Monitores antiguos y modernos.</p>	<p>Describe las diferencias que hay entre monitores antiguos y modernos.</p>	<p>Señalar los monitores antiguos y los modernos.</p> <p>Hacer un dibujo diferente en cada pantalla y colorearlo.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 56).</p> <p>PROYECTO CONSTRUYO MI MONITOR</p> <p>Pintar el modelo usando crayones y seguir las instrucciones para armar el Monitor.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 57).</p>	<p>Establecer diferencias entre pantallas antiguas y modernas.</p> <p>Juntos establecer detalles que los diferencian.</p> <p>Indicarles que los monitores modernos son más livianos y ahorran más energía eléctrica.</p> <p>Colocar una X sobre la pantalla que se asemeje más a la de su laboratorio. Pag. 56.</p> <p>Dirigir a los alumnos para recortar y armar su monitor. Leerles las instrucciones de cada paso a seguir.</p> <p>Poner mucho cuidado con cada doblez, observar y apoyar.</p> <p>Permitir que lo coloreen a su gusto. Pág. 57.</p>



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>La CPU ¿Qué significan sus siglas?</p>	<p>Conoce el significado de las siglas CPU y reconoce la función que tiene.</p>	<p>Describe la forma y función de la CPU y reconoce los dispositivos que le permiten ingresarle información.</p>	<p>Nombrar los dispositivos que se le presentan para ingresar información a la CPU. Dibujar los dispositivos CD, Teclado y Mouse. Realizar el taller práctico (página 58).</p>	<p>Pedir a los alumnos que describan la imagen de la CPU. Indicarles que su función es tan importante como la del cerebro en el hombre. Indicarles que para poder ingresar información nos valemos de dispositivos como el Teclado, La Memoria USB, el Mouse y otros. Pág. 58.</p>
<p>¿Cómo funciona la CPU?</p>	<p>Reconoce el funcionamiento de la CPU y algunos de sus componentes internos.</p>	<p>Identifica y nombra algunos componentes internos de la CPU como el Disco Duro, La Memoria Ram, el CD-Rom y otros.</p>	<p>Colorear los dispositivos que aparecen en la página y dibujarlos en una hoja bond. Realizar el taller práctico (página 59). UNIR PAREJAS: Repasar los componentes utilizando un crayón, luego unir las parejas usando un color diferente. (página 60).</p>	<p>Leer el concepto e indicarles lo que hace el Disco duro, la Memoria RAM y el Procesador. Pedir que observen las imágenes. Guiarlos para colorear las imágenes que aparecen en la página. Luego pedirles que los dibujen en una hoja bond. Pedir que identifiquen y nombren los componentes que aparecen en la página. Guiarlos para realizar la actividad. Página 60.</p>



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Iniciar la computadora	Practica el proceso para iniciar y apagar la computadora.	Identifica los botones de encendido y apagado de la CPU y Monitor y practica encendiendo y apagándolos.	<p>Hacer las prácticas de encendido y apagado de la computadora guiados por el profesor (a). Dibujar y colorear los Botones de Encendido del Monitor y de la CPU.</p> <p>Realizar el taller práctico (página 61).</p>	<p>Ubicar los botones de Encendido del Monitor y la CPU y practicar con ellos. Pedir que observen el proceso que realiza la CPU antes de estar lista para usarla. Que describan lo que ven. Pág. 61.</p>
Apagar la computadora	Reconoce el proceso que sigue la computadora para apagarse.	Observa y describe el proceso que sigue la computadora antes de apagarse y practica en forma dirigida.	<p>Realizar las prácticas de apagado de la computadora que indica el profesor (a). Ordenar los pasos para apagar la computadora escribiendo a cada imagen el número del paso que le corresponde. Realizar el taller práctico (página 62).</p> <p>PROYECTO ARMO MI CPU Recortar la plantilla para armar la CPU y seguir las instrucciones de pegado (página 63).</p>	<p>Demostrar a los alumnos los dos procedimientos Encendido y Apagado usando la computadora del laboratorio. Indicarles que no se debe interrumpir ninguno de los procesos. Guiarlos paso a paso para que ellos practiquen. Pag. 62.</p> <p>Dirigir a los alumnos para realizar el proyecto, dar las instrucciones en forma clara y observar el trabajo individual de los alumnos. Pág. 63</p>





Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
¿Qué es Software?	Reconoce a Windows como el programa principal para hacer funcionar la computadora.	Identifica el ícono que representa Windows y describe para qué nos sirve.	Observar en su pantalla el Escritorio de Windows y describir lo que ve. Repasar y colorear la imagen que representa a Windows siguiendo el modelo. Realizar el taller práctico (página 65).	Indicar que una computadora sin Software no sirve de nada. Observar en su computadora la imagen de Windows. Indicar que sin él no podríamos instalar otros programas. Pedir que compartan lo que observan y describen las imágenes que aparecen en el Escritorio de Windows. Pág. 65.
Software para cada actividad	Reconoce que hay un Software para cada actividad.	Identifica el ícono que representa al Bloc de Notas, Paint y Windows Media y describe la utilidad de cada uno.	Señalar en su pantalla los íconos que se solicitan y dar una breve descripción de su función dentro de la computadora. Colorear las imágenes que representan Software siguiendo el modelo. Realizar el taller práctico (página 66).	Dar una breve explicación de cada Software que se presenta en esta página. Pedir a los alumnos que los ubiquen en su computadora y que practiquen abriendo cada uno. Pág. 66
Pantalla principal de Windows	Identifica el papel tapiz como el fondo de su pantalla.	Reconoce el papel tapiz de su computadora y lo describe. Observa la demostración que hace el profesor (a) para cambiar el Papel tapiz.	Dibujar y colorear en la pantalla un Papel tapiz usando creatividad. Realizar el taller práctico (página 67).	Explicar que en el Escritorio de Windows aparecen las imágenes que representan los programas que usamos de forma frecuente. Hacer una demostración cambiando el Papel tapiz. Pág. 67.
¿Qué es un ícono?	Reconoce que un icono es la imagen que representa un programa.	Describe con sus palabras lo que representa un ícono y describe los que observa en su pantalla.	Observar su pantalla, contar y describir los íconos que observa. Colorear los iconos que se encuentran en el Escritorio de la pantalla siguiendo los modelos. Realizar el taller práctico (página 68).	Ampliar el concepto de icono, pedirles que observen en su propia computadora los iconos que se encuentren. Practicar haciendo clic sobre algunos y observar lo que sucede. Pág. 68.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
			<p>HOJA DE TRABAJO: Dibujar y colorear 3 iconos que observe en su pantalla, Con la ayuda del profesor(a) escribir el nombre a cada uno. Realizar el taller práctico (página 69).</p>	<p>Observar en el Escritorio de la computadora los iconos que se encuentran. Pedir que seleccionen 3 de ellos y dibujarlos, dirigirlos para colocarles el nombre. Pág. 69</p>
<p>La Barra de Tareas de Windows</p>	<p>Identifica la ubicación de la Barra de Tareas y reconoce su función.</p>	<p>Describe los elementos que se encuentran en la Barra de Tareas y reconoce la función de cada uno.</p>	<p>Observar los elementos que aparecen en la Barra de Tareas. Utilizando crayones colorear el Botón Inicio y las imágenes que se encuentran en la pantalla. Realizar el taller práctico (página 70).</p> <p>HOJA DE TRABAJO: Observar en su pantalla la Barra de Tareas y dibujarla en el espacio que se indica en esta página. Pág. 71.</p>	<p>Explicar la función de la Barra de Tareas y hacer una demostración de su utilidad, pedir a los alumnos practiquen abriendo programas. Observar la hora y fecha que se presentan en la pantalla. Pág. 70.</p> <p>Pedir que observen su propia Barra de Tareas en la pantalla del Monitor y describan los iconos que encuentran. El profesor da una breve explicación de cada uno y dice su nombre. Pág. 71.</p>
<p>Diferentes Botones de Inicio</p>	<p>Reconoce las diferentes formas Botones de Inicio que existen.</p>	<p>Describe las formas de Botones de Inicio que se le presentan. Practica abriendo el de su computadora.</p>	<p>Colorear los Botones de Inicio copiando el modelo. Realizar el taller práctico (página 72).</p>	<p>Explicar que el Botón de Inicio cambia según la versión de Windows que se tenga, su función siempre es la misma. Practicar abriendo el Botón de Inicio, los alumnos describen lo que ven. Pág. 72.</p>





Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
			<p>ROMPECABEZAS: Recortar las piezas del rompecabezas y pegarlas en el espacio indicado de esta página. Observar el modelo. Realizar el taller práctico (página 73-74).</p>	<p>Dirigir a los alumnos para armar el Escritorio de Windows con todas sus partes. Revisar los trabajos terminados. Pág. 73-74.</p>
<p>Mis amigos tecnológicos</p>	<p>Reconoce que los robots son máquinas creadas por el hombre.</p>	<p>Describe las formas de robots que conoce y comenta para qué fueron creados.</p>	<p>Colorear el robot usando su creatividad (página 75).</p>	<p>Contar una historia de cómo el hombre ha creado robots y los ha manejado por medio de la computadora, esto nos ha ayudado a conocer otros planetas. Indicarles que llevan cámaras incorporadas que graban todo. Pág. 75.</p>
<p>Los Robots hacen trabajos</p>	<p>Identifica las distintas tareas que pueden realizar los Robots.</p>	<p>Describe las acciones que realizan los robots que observa en el libro. Comenta otras actividades que conozca que hacen otros robots.</p>	<p>Observar y describir lo que hace el robot en cada imagen que se presenta. Realizar el taller práctico (página 76).</p> <p>ROMPECABEZAS: Recortar de la página siguiente las partes para formar al robot y pegarlas en el lugar que corresponde (página 77-78).</p>	<p>Explicar que los robots fueron creados por el hombre y sus acciones son programadas de acuerdo a lo que se necesita, son máquinas que no pueden pensar por sí solas y sus movimientos no son como las del ser humano. Preguntarles si conocen otros robots y los describan. Pag. 76. Dirigir a los alumnos para realizar los recortes y pegarlos en el lugar que corresponde. Pág. 77-78.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>El Avatar un robot creado por la computadora.</p>	<p>Reconoce viendo en su pantalla el modelo de un Avatar.</p>	<p>Describe qué es un Avatar y Practica en forma guiada la creación de su propio Avatar en la computadora.</p>	<p>Observar las imágenes de Avatar que presenta el profesor (a) y describe lo que ve. Repasar y colorear el Avatar que aparece en el Monitor de la computadora. Realizar el taller práctico (página 79).</p> <p>CREO MI PROPIO AVATAR: Recortar de la página siguiente los elementos para armar el Avatar a su gusto, pegarlos donde corresponde. Realizar el taller práctico (página 80-81).</p>	<p>Explicar que un Avatar es una representación gráfica virtual de una persona y que hay programas que nos permiten crear nuestro propio Avatar. Mostrar algunas imágenes de Avatar existentes. Preguntar cuál les gusta más. Pág. 79</p> <p>Dirigir la actividad de cortar y pegar las piezas para armar el Avatar. Motivarlos para que utilicen su creatividad seleccionando los elementos que más les agraden. Guíarlos para abrir la siguiente aplicación https://www.pocoyo.com/pocoyizador y se diviertan creando su Avatar. Pag. 80-81.</p>

