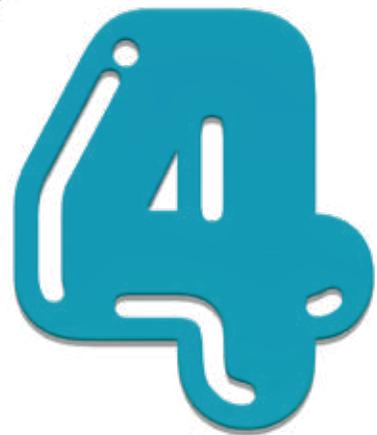


# Mi Primer clic



**Guia 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
La Computadora antigua	Reconoce las formas y capacidades de las computadoras antiguas.	Identifica las computadoras antiguas de las modernas por su forma y tamaño.	Buscar imágenes de computadoras antiguas y pegarlas en los espacios donde se indican. Pág. 01	Explicar a los alumnos que la tecnología cambia y que las computadoras han evolucionado. Dar una descripción de computadoras antiguas. Pág. 1
La Computadora Moderna	Reconoce las diferencias de las computadoras modernas y antiguas.	Observa y describe las diferencias físicas entre computadoras modernas y antiguas.	Buscar imágenes de computadora modernas y pegarlas en los espacios donde se indica  Realizar talleres sobre este tema. Pág. 02	Establecer con los alumnos las diferencias físicas entre computadoras modernas y antiguas. Hacer una presentación de imágenes comparativas. Pag. 02
Las Super computadoras	Establece diferencias entre computadoras normales y super computadoras	Identifica las Supercomputadoras por su forma y tamaño.	Encerrar en un círculo las Supercomputadoras que aparecen en el cuadro. Realizar los talleres sobre este tema. Pág. 03	Observar con los alumnos las imágenes de Supercomputadoras, contarles cómo son sus capacidades y en dónde se utilizan. De ser posible preparar una presentación con diapositivas mostrando otros modelos. Pág. 03.
El Hardware	Identifica el Hardware de su computadora y lo nombra.	Reconoce y nombra el hardware que se le presenta.	Encerrar en un círculo el Hardware que conoce y que tiene en su laboratorio y realizar los talleres sobre este tema.(pág. 4)  Recortar las imágenes de Hardware de la siguiente página y pegarlas en los cuadros vacíos. (pág. 5)  Unir el nombre a la imagen usando un crayón. (pág. 7)	Observar y nombrar las partes del Hardware de esta página. Mencionar el hardware que no conocen y describir su utilidad. Hacer que los alumnos pronuncien bien la palabra Hardware.  Ayudar a los alumnos a leer los nombres que aparecen en la columna, pedir que lo repitan y luego lo relacionen a la imagen. (pág. 7)

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Software	Reconoce el Software como los programas y aplicaciones que tiene la computadora.	Identifica los iconos que representan Software en el Escritorio de Windows.	<p>Colorear la pantalla de Windows 10 siguiendo el modelo y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 8)</p> <p>Observar el Software de cada pantalla y explicar para que sirve cada uno, luego colorearlos. (pág. 9)</p>	<p>Compartir con los alumnos el concepto de Software. Mostrar en el laboratorio que es el Software presentando diferentes programas. Explicar que el Monitor presenta a Windows como un software muy importante. (pág. 8)</p> <p>Pedir a los alumnos que observen el software que aparece en cada pantalla, ayudarlos a establecer para que sirve cada uno y ampliarles la información, luego pedir que realicen la actividad de colorear. (pág. 9)</p>
Otros Dispositivos de la computadora.	Identifica otros dispositivos que conectamos a la computadora.	Observa y nombra dispositivos conectados a la computadora.	<p>Encerrar en círculo los nuevos dispositivos conectados a la computadora. (pág. 10)</p> <p>Pegar en su sitio las imágenes recortadas de la página siguiente. (pág. 11)</p> <p>Realizar los talleres en la computadora.</p> <p>Realizar la sopa de letras encontrando las palabras que se solicitan. Pág. 13.</p> <p>Colorear y recortar el dibujo impreso, luego pegarlo en el cuadro de esta página. (pág. 14)</p>	<p>Explicar a los alumnos la utilidad de cada uno de los dispositivos que estamos agregando a la computadora, demostrar cómo funcionan utilizando lo que se tiene en el laboratorio.(pág. 10)</p> <p>Preparar un dibujo para imprimir y hacer que cada alumno tenga uno, deben recortarlo de la hoja y pegarlo en el espacio indicado. Demostrar el proceso para imprimir. (pág. 14.)</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Mouse o Ratón	Reconoce el Mouse como el dispositivo de la computadora que le permite moverse y activar.	Aprende a conectar su Mouse reconociendo el lugar de conexión.	Dibujar el Mouse y luego colorearlo.  Realizar los talleres sobre este tema. Pág. 15	Explicar a los alumnos que el Mouse también es llamado ratón, indicar su funcionamiento y mostrar el lugar donde va conectado a la CPU para poder funcionar. Pág. 15.
Diferentes formas del Mouse	Identifica diferentes formas del Mouse.	Reconoce Mouse con cable, inalámbricos y ópticos.	Recortar de revistas diferentes formas de Mouse y pegarlas en el espacio  Realizar los talleres sobre este tema. Pág. 16.	Pedir a los alumnos que lleven recortes de diferentes modelos de Mouse y solicitarles que los peguen en el espacio, explicarles que existen Mouse con cable y otros inalámbricos. Pág. 16.
Las Partes del Mouse	Reconoce las partes del Mouse y las nombra.	Identifica el Clic derecho e izquierdo y realiza prácticas con ellos.	Colorear y nombrar las partes del Mouse o Ratón Realizar los talleres sobre este tema. (pág. 17)  Completar el nombre de cada parte del Mouse. (pág. 18)	Pedir que observen las partes de su Mouse y las nombren.  Escribe las vocales que faltan para completar las partes del Mouse. Pág. 18.
El Puntero, Flecha o Cursor	Identifica al Puntero por su forma y utilidad.	Identifica el Clic derecho e izquierdo y realiza prácticas con ellos.	Dibujar el Puntero que observa en su pantalla y luego colorearlo. (pág. 19)  Recortar los diferentes punteros o cursores de la página siguiente, pegarlos en el lugar correcto. (pág. 20)	Practicar los movimientos del Puntero en su pantalla colocándolo arriba, abajo, derecha e izquierda.





Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Modelos de Teclados	Reconoce las distintas formas de los Teclados.	Conoce diferentes modelos de teclados desde convencionales hasta especiales.	Recortar los Teclados de la página siguiente y pegarlos en el lugar que corresponde. Pág. 24-25.	Explicar que existen muchos modelos de Teclados, algunos con cable y otros inalámbricos, hablar del Teclado Ergonómico. Pág. 24-25.
Teclado Alfanumérico	Reconoce y utiliza los componentes del teclado Alfanumérico.	Identifica el teclado Alfanumérico y trabaja con letras y números.	<p>Escribir las letras que faltan en el teclado Alfanumérico observando su propio teclado, luego colorear. (pág. 26)</p> <p>Encerrar en un círculo las vocales que aparecen en el teclado Alfanumérico. Escribir en cada espacio la vocal que corresponde. (pág. 27)</p>	<p>Explicar a los alumnos del teclado Alfanumérico, mostrar con un teclado real la cantidad de teclas que contiene, hacer que los alumnos las cuenten en su propio teclado.</p> <p>Guiarlos para que coloquen las letras que faltan en la imagen. Pág. 26-27.</p>
Teclado Numérico	Reconoce la utilidad y ubicación del Teclado Numérico.	Identifica el ordenamiento de los números en el teclado Numérico y hace prácticas utilizándolo.	<p>Escribir el número que corresponde a cada tecla en el teclado.(pág. 28)</p> <p>Escribir en letras el número que aparece en cada tecla y colorearlas y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 29)</p>	<p>Explicar que los números también aparecen en la parte superior del Teclado, observar que cada número tiene un signo diferente. Mostrarlo en su Teclado. (pág.28)</p> <p>Hacer un dictado de números para que los alumnos lo practiquen en su Teclado. (pág. 29)</p>
Teclas de Cursores	Reconoce y practica con las Flechas de cursores del Teclado.	Realiza ejercicios utilizando correctamente las flechas de las teclas de cursor.	Dibujar las flechas de cursores según corresponda. Colorear las manitas diciendo la dirección que apunta cada una. Pág. 30.	<p>Presentar a los alumnos un archivo que tenga dibujos, indicarles que se muevan en diferentes direcciones usando los cursores del teclado.</p> <p>Utilizar el Software que permite el uso de estas teclas. Pág. 30.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Teclas de Funciones	Reconoce la función e identifica la ubicación de las Teclas de Funciones.	Identifica la ubicación de las Teclas de Funciones y trabaja en forma práctica con la Tecla Esc.	<p>Pegar las teclas de Funciones recortadas de la página siguiente.(pág. 31)</p> <p>Seleccionar las Teclas de Funciones, recortarlas y pegarlas en la página anterior, cada una donde corresponde. (pág. 32)</p>	<p>Explicar en forma muy sencilla la utilidad de estas teclas, enfatizar en la tecla Esc y demostrar cómo se utiliza usando el teclado.</p> <p>Realizar prácticas usando su propio teclado. Pág. 32.</p>
Teclas Enter y Barra Espaciadora	Reconoce la función e identifica las Teclas Enter y Barra Espaciadora.	Ubica las teclas Enter y Barra espaciadora y trabaja con ellas en su propio teclado.	<p>Colorear las teclas Enter y Barra Espaciadora, luego identificarlas en el teclado y escribir su nombre.</p> <p>Realizar los talleres sobre este tema. Pág. 33</p>	<p>Hacer demostración de la utilidad de cada tecla. Practicar usar Enter y espacio en un pequeño dictado. Pág. 33</p>
Monitor o Pantalla	Reconoce el Monitor como el dispositivo que le permite ver lo que hay en la computadora.	Identifica el Monitor con sus botones de encendido y apagado. Reconoce sus diferentes formas.	<p>Dibujar el Monitor que utiliza en el laboratorio, copiar todos los detalles, colorear a su gusto y realizar los talleres sobre este tema (pág. 34)</p> <p>Recortar en revistas, diferentes formas de Monitores y pegarlos en los espacios señalados. (pág. 35).</p>	<p>Explicar la utilidad del Monitor, mostrar su forma de conexión indicando que necesita dos cables.</p> <p>Pedir que practiquen con el Botón y Apagar.</p> <p>Pág. 34-35.</p>
La CPU	Reconoce la forma y funcionalidad de la CPU del computador.	Identifica los botones principales de la CPU y ubica los lugares de conexión de los dispositivos que forman parte de su computadora.	<p>Dibujar la CPU que utiliza en el laboratorio, copiar todos los detalles. Colorear a su gusto. (pág. 36)</p> <p>Recortar en revistas, diferentes formas de la CPU y pegarlas en los espacios señalados. Realizar los talleres sobre este tema. (pág. 37).</p>	<p>Explicar la función de la CPU, pedir que observen los botones, y puertos de conexión. Indicar que en ella se conectan el Monitor, el Teclado y Mouse. Mostrar la ubicación de esas conexiones.</p> <p>Pág. 36-37.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
La Impresora	Identifica la impresora como el dispositivo que le permite ver en papel lo que hay en la computadora.	Reconoce la utilidad de la impresora y su forma de conexión. Practica imprimir con la ayuda del maestro(a).	Unir los puntos para formar la impresora, luego colorearla utilizando crayones. (pág. 38)  Recortar las imágenes de Impresoras que aparecen y luego jugar con ellas. (pág. 39)	Explicar la utilidad de la impresora, mostrar su forma de conexión. Hacer una impresión para mostrar a los alumnos. Indicar que la impresora requiere de tinta para funcionar.
El Software	Reconoce el Software como los programas y aplicaciones que tiene la computadora.	Reconoce los íconos que representan software, explora algunos con la ayuda del maestro(a).	Repasar y colorear los íconos del Software en cada pantalla según el modelo. (pág. 40)	Explicar que la computadora se compone principalmente del software, que es el conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas. Mostrar algunos programas usando la computadora del laboratorio. (pág. 40)  Explicar que los sistemas operativos realizan tareas básicas: reconocer conexión de dispositivos, enviar la información a la Pantalla y guardar archivos en un lugar seguro. (pág. 41).
Elementos del Escritorio	Reconoce los elementos que se presentan en el Escritorio de Windows.	Identifica los diferentes íconos de software del Escritorio de su computadora, conoce en forma sencilla la función de cada uno.	Colorear el Escritorio de Windows usando crayones, copiar los colores del modelo. (pág. 42) Recortar los iconos y pegarlos en la siguiente página para armar el Escritorio Windows. (pág. 43) Pegar los elementos del Escritorio Windows recortados de la página anterior y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 44)	Observar los iconos que aparecen en el ejercicio, indicar que a cada imagen representa un programa y le llamamos icono. Describir la utilidad de cada programa y nombrar los que aparecen en su pantalla. Pág. 42-44

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Escritorio, Papel Tapiz	Reconoce el papel tapiz como un fondo de su pantalla que puede adaptar a su gusto.	Practica colocando papel tapiz en el Escritorio Windows de su computadora.	<p>Dibujar y colorear su propio Papel tapiz en la pantalla que aparece en la página. (pág. 45)</p> <p>Colorear y recortar el Papel tapiz para luego pegarlo en la pantalla que aparece en la siguiente página. (pág. 46)</p> <p>Pegar el Papel tapiz que fue recortado de la página anterior y realizar talleres sobre este tema. (pág. 47)</p>	<p>Explicar que el Papel tapiz se puede crear al gusto, se pueden usar fotografías o utilizar los que Windows nos ofrece. Demostrar cambio de Papel tapiz en la computadora. (pág. 45)</p> <p>Practicar con los alumnos colocando un Papel tapiz que ya se tenga establecido en la computadora, indicar los pasos para realizarlo. (pág. 47).</p>

3RA.  
UNIDAD  
LIBRO 1



Barra de Tareas	Reconoce la función y ubicación de la Barra de Tareas de Windows.	Ubica la Barra de Tareas y observa los elementos que en ella se encuentran.	Dibujar y colorear la Barra de Tareas según el modelo. Realizar los talleres sobre este tema. Pág. 49.	Explicar la utilidad de la Barra de Tareas, que observen su pantalla y reconozcan su ubicación. Describir juntos los iconos que observan, indicarles cual es el botón de inicio. Pág. 49.
Botón de Inicio	Reconoce la función y ubicación del Botón de Inicio de Windows.	Ubica el botón Inicio en la Barra de Tareas y descubre lo que contiene al abrirlo.	Ubicar el Botón de inicio en la computadora y hacer clic sobre él, describir lo que observan. (pág. 50)	Explicar su función, hacer una demostración de lo que aparece al hacer clic sobre él, describir lo que observan, seleccionar un icono y abrirlo. (pág. 50)



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Botón de Inicio	Reconoce la función y ubicación del Botón de Inicio de Windows.	Ubica el botón Inicio en la Barra de Tareas y descubre lo que contiene al abrirlo.	<p>Recortar la imagen del Menú Windows que aparece en la página siguiente. Pegarlo en la pantalla de esta página y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 51)</p> <p>Recortar el menú de Windows de esta página y pegarlo en la pantalla de la página anterior. (pág. 52)</p>	Explicar su función, hacer una demostración de lo que aparece al hacer clic sobre él, describir lo que observan, seleccionar un icono y abrirlo. (pág. 50)
Los Íconos	Reconoce las diversas formas de íconos que hay en su Escritorio Windows.	Practica la forma de abrir los íconos para ver lo que hay en cada programa.	Dibujar cuatro iconos que observe en la pantalla, investigar el nombre de cada uno y escribirlo. (pág. 53)	Ampliar la definición de icono mostrar algunas formas en que se presentando utilizando su computadora. Mostrar la velocidad con que se abre cada uno y pedir que practiquen en su computadora. (pág. 53).
Accesorios de Windows	Reconoce los Accesorios de Windows y aprende a ingresar a ellos.	Identifica los íconos que representan los Accesorios de Windows y practica ingresando a ellos.	<p>Practicar en la computadora el proceso para abrir los Accesorios de Windows. (pág. 54)</p> <p>Colorear y escribir el nombre a cada Accesorio de Windows siguiendo el modelo de la derecha y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 55)</p>	<p>Explicar la forma de ingresar a los Accesorios de Windows, hacer una demostración y luego pedir que o hagan solos. Indicar brevemente la utilidad de cada uno. (pág. 54)</p> <p>Pedir que en su computadora abran cada uno de los Accesorios vistos en la página. Dar una breve explicación de la utilidad de cada uno mientras los alumnos observan su pantalla. (pág. 55)</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Bloc de Notas	Realiza los pasos correctos para ingresar al Bloc de Notas y descubre su utilidad escribiendo textos en él.		Observar los pasos para ingresar y luego practicarlos en la computadora y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 56)	Realizar un pequeño dictado de palabras que los alumnos lo escriban usando el Bloc de Notas. (pág.56)
Ventana principal – Bloc de Notas	Identifica los componentes de la Ventana Principal del Bloc de Notas	Reconoce la utilidad del Bloc de notas y practica escribiendo pequeños textos en él.	<p>Abrir la ventana principal del Bloc de Notas, nombrar y señalar cada una de sus partes. (Pág.57)</p> <p>Recortar de la página siguiente las partes de la Ventana principal del Bloc de Notas y pegarlos en donde corresponde. (pág. 58)</p> <p>Recortar las partes de la ventana principal del Bloc de Notas y pegarlos en la página anterior y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 59)</p> <p>Leer las oraciones y colorear las figuras. Escribir las oraciones en la computadora usando el Bloc de Notas. (pág. 60)</p>	<p>Practicar ingresar a la aplicación, pedir que ubiquen cada una de sus partes, describir la función de cada parte en forma muy sencilla. Que escriban los nombres de las partes de la barra en su computadora. (pág. 57)</p> <p>Leer cada oración presentada, orientarlos para abrir el Bloc de Notas y que copien cada oración. Verificar el trabajo terminado. (pág.60)</p>
La Barra de Título de Bloc de Notas	Identifica los componentes de la Barra de Titulo y reconoce su función.	Reconoce todas las partes de la barra de Título y realiza prácticas con los botones Maximizar, Minimizar, Restaurar y Cerrar.	<p>Colorear la Barra de Titulo según el modelo. Observar en su pantalla la ubicación de esta barra y señalar sus partes. Realizar los talleres sobre este tema. (pág. 61)</p> <p>Dibujar las partes de la Barra de título y colocar el nombre a cada una. (pág. 62)</p>	Explicar la función de cada parte de la Barra de Titulo, practicar con los botones Maximizar, Minimizar, Restaurar y Cerrar, indicar que se activan haciendo clic sobre ellos. (pág. 61)



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>Barra de Menús</p>	<p>Reconoce los elementos que conforman la Barra de Menús y los nombra.</p>	<p>Nombra los elementos que componen la Barra de Menús y practica abriéndolos y escribiendo pequeños textos.</p>	<p>Abrir en la computadora el Bloc de Notas y observar la Barra de Menús. Nombrar cada opción que aparece. (pág. 63)</p> <p>Dibujar y colorear las partes de la Barra de Menús de Bloc de Notas, escribir el nombre de cada menú según el modelo. (pág. 64)</p> <p>Leer la lectura, colorear y luego escribirla usando el Bloc de Notas. (pág. 65).</p>	<p>Hacer una demostración de cada uno de los menús y explicar su utilidad. Practicar en la computadora abriéndolos. (pág. 63)</p> <p>Orientar a los alumnos para crear su archivo copiando la lectura. Demostrar cómo usar la opción Guardar, dando los pasos para hacerlo. (pág. 65)</p>
<p>Guardar documentos en Bloc de Notas.</p>	<p>Reconoce los pasos para guardar documentos elaborados con Bloc de Notas.</p>	<p>Practica copiando pequeños textos y guardándolos en lugares asignados por el maestro(a).</p>	<p>Observar los pasos para Guardar un documento de Bloc de Notas y luego practicarlos en la computadora. (pág. 66).</p> <p>Leer cada lectura y luego copiarlas en el Bloc de Notas de la computadora. Guardar el documento siguiendo los pasos correctos. (pág. 67)</p>	<p>Observar con los alumnos las imágenes que muestran los pasos para Guardar documento, luego pedir que los observen en su pantalla. Presentar una demostración. (pág. 66)</p> <p>Leer con los alumnos las lecturas de esta página. Guiarlos para abrir el Bloc de Notas y pedir que las copien. Orientar el proceso para Guardar el documento. (pág. 67).</p>



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Pasos para Ingresar a Paint.	Reconoce la utilidad de Paint, ingresa correctamente a la aplicación y realiza dibujos usando sus herramientas.	Ingresa de forma correcta al programa y conoce su entorno.	<p>Repasar y colorear el icono que representa a Paint usando crayones y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 69)</p> <p>Observar y nombrar los pasos para ingresar al programa, luego en la computadora practicarlos. (pág. 70)</p>	<p>Explicar a los alumnos la utilidad de este accesorio, llevar algunos ejemplos de lo que se puede hacer con Paint y presentarlos. (pág. 69)</p> <p>Pedir que observen cada paso para ingresar al programa, practicar en la computadora. Demostrar cómo dibujar usando el lápiz con un dibujo sencillo (pág. 70).</p>
Ventana Principal de Paint	Reconoce los elementos que conforman la ventana principal del programa.	Nombra cada elemento de la ventana principal y describe la utilidad de cada uno.	<p>Dibujar los iconos de la Barra de Paint que se encuentran dentro de un círculo, colorearlos usando crayones. (pág. 71)</p> <p>Pegar las partes de la Ventana principal de Paint recortadas en la página siguiente. (pág. 72)</p> <p>Recortar las partes de la Ventana Principal de Paint y pegarlas en la página anterior. (pág. 73)</p>	Explicar que la Barra de Título es similar a la del Bloc de Notas, que encontramos los botones Maximizar, Minimizar, y Cerrar, los alumnos los identifican en su pantalla y los nombran. (pág. 71)
Cuadro de herramientas de Paint.	Reconoce la utilidad y forma de cada herramienta que le ofrece Paint.	Nombra y describe la función de cada herramienta de Paint presentada en su libro y en su propia pantalla de la computadora.	Observar y leer las herramientas que ofrece Paint para la creación de dibujos. Colorear el cuadro de colores según el modelo. (pág. 74)	Pedir que observen el cuadro de herramientas de Paint, leer le nombre de cada uno y comenten para que sirven. Ingresar al programa y señalar con el puntero diciendo el nombre. (pág. 74)

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Dibujando con Paint	Aprende la forma correcta para activar la herramienta lápiz y borrador.	Practica haciendo un dibujo dirigido utilizando la herramienta lápiz y borrador.	<p>Practicar en la computadora los pasos para activar la herramienta lápiz y borrador. Luego hacer el dibujo que se presenta en esta página. (pág. 75)</p> <p>Colorear los dibujos, abrir Paint y realizar cada dibujo utilizando la herramienta lápiz en su computadora. (pág. 76)</p>	<p>Guiar a los alumnos para que abran el programa, sigan los pasos para activar la herramienta y dibujen el modelo que se presenta. Observar el trabajo final de cada estudiante. (pág. 75)</p> <p>Ingresar juntos a Paint, guiar a los alumnos para realizar la actividad. Observar el trabajo final de cada estudiante. (pág. 76)</p>
Dibujando Figuras geométricas con Paint	Aprende a utilizar las herramientas de Formas para crear dibujos.	Realiza prácticas utilizando la herramienta de formas geométricas.	<p>Colorear las figuras geométricas y colocar su nombre. Practicar los pasos para dibujar cada forma usando la herramienta Formas en la computadora. (pág. 77)</p> <p>Dibujar una mascota usando figuras geométricas y colorearlo al gusto. Realizar en la computadora el mismo dibujo. (pág. 78)</p>	<p>Guiar a los alumnos para que dibujen las figuras geométricas. Observar el trabajo final. (pág. 77)</p> <p>Usando su creatividad los alumnos crearán un dibujo usando formas geométricas. Luego guiarlos para ingresar al programa y trasladar ese dibujo aplicando la herramienta Formas. Observar el trabajo final de cada uno. (pág. 78)</p>
Colorear dibujos en Paint	Aprende a utilizar la herramienta Colores para utilizarla en sus dibujos.	Realiza prácticas para colorear dibujos utilizando de manera correcta la herramienta Colores de Paint.	<p>Practicar en la computadora los pasos para activar la herramienta Colores. (pág. 79)</p> <p>Colorear los dibujos de esta página. Seleccionar tres de ellos y realizarlos en la computadora y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 80).</p>	<p>Explicar el proceso para la utilización de la herramienta Colores, presentando un ejemplo en pantalla. Pedir a los alumnos practiquen este proceso. (pág. 79)</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
¿Qué es un Robot?	Reconoce al robot como una máquina creada y manejada por el hombre.	Describe las diferentes formas y tamaños que puede tener los robots.	<p>Investigar y escribir el nombre a cada robot que aparece en la página. (pág. 82)</p> <p>Dibujar un robot utilizando figuras geométricas colorearlo y ponerle un nombre. (pág. 82)</p> <p>Colorear la ruta del Robot hasta llegar a la meta y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 83)</p>	<p>Ampliar el concepto de robot, indicarles que la Robótica es la ciencia que se encarga de desarrollarlos. Comentar sobre los Robots de esta página. Orientarlos para reconocer las imágenes de los robots presentados. (pág. 81)</p>
<p>Tareas que puede realizar un robot</p> 	Identifica y nombra las actividades que puede realizar un robot	Observa y describe las acciones que realizan los robots según imágenes que le presenta el libro.	<p>Observar las diferentes actividades del Robot y escribirlas debajo de cada imagen. (pág. 84)</p> <p>Colorear el Robot según el modelo utilizando crayones. (pág. 85)</p> <p>Recortar las piezas del rompecabezas, armarlo y pegarlo en la página siguiente. (pág. 86)</p> <p>Pegar el rompecabezas ya armado de la página anterior. (pág. 87)</p> <p>Utilizando un crayón, unir las parejas de Robots. (pág. 88)</p> <p>Observar las acciones que hacen los Robots, marcar con una X lo que no es posible y realizar los talleres sobre este tema. (pág. 89)</p> <p>Encontrar las palabras que se indican dentro de la sopa de letras, encerrarlas en un círculo. (pág. 90)</p> <p>Proyecto Recortar las plantillas y seguir las instrucciones para armar el Robot. (pág. 91)</p> <p>Crear el Robot siguiendo las instrucciones y presentarlo terminado para su calificación. (pág. 92)</p>	<p>Observar las acciones que representan las imágenes de los Robots luego escribir la acción que observan. Comentar que los Robots pueden hacer muchas cosas más. (pág. 84)</p> <p>Analizar juntos cada imagen, pedir a los alumnos que expresen su opinión, sacar conclusiones de las actividades que si pueden hacer los robots. Se sugiere presentarles un video donde se vea un robot trabajando. (pág. 89)</p> <p>Guiar a los alumnos para resolver el ejercicio de armar parejas. Pedir a los alumnos expliquen lo que observan en cada imagen y que ellos vayan resolviendo el ejercicio.</p> <p>Dar pistas para que los alumnos puedan encontrar las palabras ocultas en la sopa de letras.</p> <p>Dirigir cada paso para armar el robot, supervisar el trabajo individual de sus alumnos.</p> <p>Dirigir en forma grupal o individual la creación del robot, apoyar a los alumnos para que finalicen con éxito su trabajo.</p>