

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
¿Qué puede hacer la computadora?	Reconocer los diferentes usos de la computadora.	Reconoce las diversas funciones que tiene la computadora.	Colorear la computadora usando crayones.	Explicar a los alumnos el uso de la computadora que representa cada figura. Pág. 2-3
¿Dónde podemos encontrar las computadoras?	Reconoce el uso que tienen las computadoras en diferentes grupos	Nombra los lugares representados en las imágenes en donde se usan las computadoras.	<p>a. Unir con una línea la computadora con el edificio en donde se encuentra.</p> <p>b. Realizar los talleres usando la computadora.</p>	Explicar a los alumnos que las computadoras son herramientas de trabajo muy útiles en diferentes lugares. Pág. 4,5-6.
Mi Computadora	Reconoce la forma de su computadora.	Nombra los elementos que conforman su computadora.	<p>a. Repasar la línea punteada y colorear la computadora usando crayones.</p> <p>b. Realizar los talleres usando la computadora.</p>	Nombrar los elementos que hacen funcionar la computadora y hacer que los alumnos repitan. Pág. 7.
Las formas que tienen las computadoras	Identifica computadoras antiguas y modernas	Reconoce las diferentes formas de las computadoras.	<p>a. Repasar la línea punteada y colorear la computadora usando crayones.</p> <p>b. Realizar los talleres usando la computadora.</p>	<p>Explicar a los alumnos que las computadoras han evolucionado e indicarles que cada vez son más rápidas y accesibles.(pág. 8)</p> <p>Pedir a los alumnos que observen las imágenes y que identifiquen las computadoras antiguas y las computadoras modernas.(pág. 9)</p>
Mi Laboratorio de Computación	Identifica todos los elementos que se encuentran en su laboratorio de computación	Nombra cada elemento instalado en su laboratorio.	Encerrar en un círculo todas las computadoras que se encuentran en el salón de computación (pág. 10).	Hacer que los alumnos reconozcan todos los elementos que encontrarán en su laboratorio, brevemente describir para que los utilizan. (pág. 10)

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Mi Laboratorio de Computación.	Identifica todos los elementos que se encuentran en su laboratorio de computación.	Nombra cada elemento instalado en su laboratorio.	<p>Recortar las piezas y luego armar el rompecabezas pegándolo en una hoja en blanco. (pág. 11)</p> <p>Colorear todos los elementos que hay en el laboratorio utilizando crayones. (pág. 12)</p> <p>Unir cada elemento del laboratorio con su pareja utilizando un crayón (pág. 13)</p>	<p>Pedir a los alumnos que nombren cada elemento que está en el laboratorio. Aprovechar para indicarles que deben cuidar todo lo que ahí se encuentra. (pág.12)</p> <p>Explicar a los alumnos que todos los elementos que aparecen son parte de su laboratorio y pedir que los nombren. (pág. 13)</p>
Lo que puedo hacer en el laboratorio.	Describe las actividades que puede realizar dentro del laboratorio de computación.	Nombra las acciones que se realizan con la computadora dentro de su laboratorio.	<p>Colorear con crayón azul todas las CPU que aparecen en la página y realizar los talleres usando la computadora y realizar los talleres usando la computadora (pág. 14)</p> <p>Rellenar la imagen del Monitor con bolitas de papel de diferentes colores. (pág. 15) Esta tarea puede realizarse en casa.</p>	<p>Explicar a los alumnos lo que representa cada imagen indicándoles las diferentes actividades que pueden realizar en la computadora.</p> <p>Páginas 14-15.</p>
¿Cómo debo cuidar mi laboratorio?	Reconoce que debe tener un buen comportamiento dentro del laboratorio.	Respetar y cumplir con las normas de comportamiento dentro de su laboratorio.	Marcar con una X las formas incorrectas de permanecer dentro del laboratorio y realizar los talleres usando la computadora. (16)	Pedir a los alumnos que observen cada imagen y explicar las formas correctas e incorrectas de permanecer en el laboratorio. Pág. 16.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
¿Qué puedo ingresar a mi laboratorio?	Describe lo que se permite ingresar a su laboratorio.	Comprende y nombra lo que hace daño a la computadora y no es permitido ingresar al laboratorio.	Pintar con una X de color rojo sobre la imagen de lo que no se debe llevar al laboratorio y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 17	Explicar a los alumnos que no se deben ingresar agua ni alimentos al laboratorio, explicar los daños que esto puede causar a su computadora. Pág. 17.
Todos somos un equipo.	Identifica los componentes básicos de la computadora.	Señala y nombra cada componente principal de su computadora.	<p>Colorear las partes de la computadora utilizando crayones. Rojo = Monitor, Azul= Teclado, Verde= Mouse, Amarillo= CPU Pág. 18.</p> <p>Recortar las partes de la computadora y en la página 20 pegarlas en su sitio y realizar los talleres usando la computadora (pág. 19)</p> <p>Pegar las partes de la computadora en su sitio. (pág. 20)</p>	<p>Señalar cada componente de la computadora y decir el nombre, indicarles para que nos sirve cada uno, hacer que los alumnos señalen el componente según el nombre que indique el profesor.</p> <p>Pedir a los alumnos que identifiquen y nombren las partes de la computadora que aparecen en el área de recortes, pedir que recorten y peguen cada figura.</p>





Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>Proyecto: Armo mi Computadora</p>	<p>Reconoce el Monitor o Pantalla y su funcionamiento.</p> <p>Reconoce la CPU y su funcionamiento.</p> <p>Reconoce el teclado de la computadora y su funcionamiento.</p> <p>Reconoce el Mouse de la computadora y su funcionamiento.</p>	<p>Recorta y coloca las partes de la computadora según su silueta.</p>	<p>Pintar y recortar el Monitor para armar la computadora y pegarlo en una cartulina gruesa. (pág. 22)</p> <p>Pintar y recortar la CPU para armar la computadora y pegarla junto al Monitor en una cartulina gruesa. (pág. 23)</p> <p>Pintar y recortar el Teclado para armar la computadora y pegarlo junto a los otros elementos en la cartulina gruesa. (pág. 24)</p> <p>Pintar y recortar el Mouse para amar la computadora y pegarlo con los otros elementos en la cartulina gruesa. (pág. 25)</p> <p>Colorear la ruta ara encontrar los elementos de la computadora. (pág. 26)</p>	<p>Dirigir a los alumnos en este proyecto, realizar la actividad de recorte de la imagen cuidándola para luego pegarla. (pág. 22)</p> <p>Dirigir a los alumnos para que con su crayón tracen la ruta para encontrar los elementos de la computadora. (pág. 26)</p>
<p>¿Cómo se conecta el Mouse?</p>	<p>Aprende a conectar el Mouse a la CPU de forma correcta.</p>	<p>Reconoce el cable y ubicación de la conexión del Mouse en la CPU.</p>	<p>Repasar y colorear el cable que conecta al Mouse. (pág. 27)</p> <p>Unir el cable a su lugar de conexión utilizando un crayón de color azul. (pág. 28)</p>	<p>Explicar a los alumnos que el Mouse necesita ser conectado para poder funcionar, mostrar en el laboratorio en dónde está el lugar de su conexión. (pág. 27)</p> <p>Mostrar a los alumnos utilizando una computadora del laboratorio la forma correcta de conectar el Mouse. Pedir que observen esta conexión en su computadora. (pág. 28)</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Lo que puedo hacer con el Mouse	Describe la utilidad y actividades que puede realizar con su Mouse.	Hace ejercicios con el Mouse por medio del software asignado para el tema.	Rellenar el Mouse utilizando frijoles y realizar los talleres usando la computadora.	Explicar a los alumnos que el Mouse nos sirve para comunicarnos con la computadora y que con él podemos realizar diferentes acciones.
Las formas del Mouse	Reconoce las diferentes formas y colores del Mouse.	Observa y describe las formas de Mouse que se le presentan.	<p>Recortar los Mouse que aparecen en esta página y pegarlos en la página siguiente, cada uno en su sitio y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 30</p> <p>Pegar los Mouse recortados colocándolos en su sitio. (pág. 31)</p>	Explicar a los alumnos que existen diferentes formas, tamaños y colores del Mouse. Llevar al laboratorio los diferentes Mouse. Pág. 30.
Mis deditos sobre el Mouse	Aprende a colocar sus deditos en forma correcta sobre el Mouse.	Hace prácticas colocando sus dedos correctamente sobre el mouse.	<p>Colorear los deditos que están sobre el Mouse y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 32)</p> <p>Señalar con una X las formas incorrectas de poner los deditos sobre el Mouse. (pág. 33)</p>	<p>Explicar a los alumnos que se deben colocar de forma correcta los deditos sobre el Mouse y hacer que ellos practiquen. (pág. 32)</p> <p>Analizar con los alumnos todas las formas correctas e incorrectas de poner los deditos sobre el Mouse y orientarlos para realizar la actividad. (pág. 33)</p>
El Puntero	Reconoce el puntero del Mouse sobre la pantalla.	Observa en su pantalla el movimiento y función del puntero. Describe su forma.	<p>Repasar, colorear y recortar el Puntero, y pegarlo con cartón para luego jugar y hacer movimientos. (pág. 34)</p> <p>Repasar colorear los diferentes Punteros. (pág. 35)</p>	Explicar a los alumnos la función del Puntero y la forma en que se presenta en la pantalla. Mostrar imágenes de las formas de Punteros que ofrece Windows. (pág. 34)



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Puntero	Reconoce el puntero del Mouse sobre la pantalla.	Observa en su pantalla el movimiento y función del puntero. Describe su forma.	Unir con una línea cada Puntero con su pareja. (pág. 36) Rellenar la imagen utilizando bolitas de papel de diferentes colores. (pág. 37) y realizar los talleres usando la computadora.	Observar con los alumnos todas las formas del puntero que se presentan, preguntar cuál les gusta más. (pág. 35) Contar una historia en donde el Puntero puede cambiar de vestido como para ir a una fiesta. (pág. 37) Dirigir a los alumnos en su proyecto de relleno del Puntero, indicarles que no deben salirse de la línea. (pág. 37)
Proyecto	Reconoce la función del monitor.	Describe con sus palabras la función del Monitor e identifica su forma.	Llevar una foto de su familia y pegarla en la pantalla del Monitor. Pág. 38	Explicar a los alumnos que el Monitor es la carita de la computadora y con él podemos ver lo que pasa en la computadora. Pág. 38.
Formas del Monitor	Reconoce las diferentes formas de los Monitores.	Describe las imágenes que observa en su libro de los diferentes Monitores.	Unir a las parejas usando un crayón azul. (pág. 39)	Explicar a los alumnos que el Monitor es también llamado Pantalla. Identificar que hay Monitores antiguos y modernos. (pág. 39)
Conectando el Monitor	Reconoce el cable que conecta el Monitor a la CPU.	Señala la ubicación de la conexión del Monitor a la CPU.	Repasar y colorear el cable que conecta al Monitor y realizar los talleres usando la Repasar y colorear el cable que conecta el Monitor en la CPU y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 40)	Explicar a los alumnos que el Monitor necesita ser conectado para poder funcionar, mostrar en el laboratorio en dónde está el lugar de su conexión. (pág. 40)

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Deferentes Pantallas	Identifica diferentes pantallas que se utilizan en la actualidad.	Observa y describe las diferentes pantallas que hay en su libro.	Los alumnos nombran las diferentes pantallas y las señalan con su dedito y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 41	Explicar a los alumnos que existen muchos tipos de pantallas en diferentes aparatos y que ellas nos presentan imágenes. Pág. 41
Cuidados del Monitor o Pantalla	Reconoce los cuidados que debe tener con su Pantalla.	Observa las imágenes y las describe, nombra lo correcto e incorrecto para cuidar del Monitor.	<p>Marcar con una X lo que no se debe hacer con el Monitor o Pantalla y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 42)</p> <p>Encerrar en un círculo lo que es correcto para cuidar el Monitor y marcar con una X lo incorrecto. (pág. 43)</p>	<p>Explicar lo que representa cada imagen, los alumnos deberán reconocer lo que es correcto e incorrecto para el cuidado de su Monitor. (pág. 42)</p> <p>Observar las imágenes e identificar lo correcto y lo incorrecto. Pág. 43.</p>



Partes del Teclado	Reconoce la ubicación del teclado alfabético.	Señala la ubicación del teclado Alfabético en su propio teclado.	<p>Colorear el teclado alfabético utilizando crayones. (pág. 45)</p> <p>Colorear el Teclado numérico usando colores diferentes.</p>	Explicar a los alumnos que el teclado tiene letras con las cuales podemos escribir. Pedir que observen su Teclado. (pág.45)
Teclado Numérico	Reconoce la ubicación del teclado Numérico.	Señala la ubicación del teclado Numérico en su propio teclado. Nombra los números que reconoce en él.	Realizar los talleres usando la computadora. (pág. 46)	Explicar a los alumnos que el Teclado tiene números y signos con los cuales podemos realizar operaciones. Pedir que observen su propio teclado. (pág. 46)



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Las teclas de Cursores	Reconoce la ubicación y uso de las teclas de Cursores.	Señala y nombra la posición de las flechas de cursores.	Dibujar las flechas de los cursores del Teclado y colorearlas. Realizar los talleres usando la computadora. Pág. 47.	Explicar a los alumnos la dirección que sigue cada flecha de los cursores, reforzar arriba, abajo, derecha e izquierda. Luego los alumnos presionarán en su teclado la flecha que se les indique. Pág. 47.
La Barra Espaciadora	Reconoce la ubicación y uso de la Barra espaciadora.	Señala y practica con la Barra Espaciadora.	Dibujar la barra espaciadora y colorearla. Realizar los talleres usando la computadora. Pág. 48	Explicar a los alumnos la utilidad de la Barra espaciadora haciendo una demostración. Hacer que los alumnos practiquen usándola. Pág. 48.
La Tecla Enter	Reconoce la ubicación y uso de la Tecla Enter.	Identifica en su propio teclado la ubicación de la Tecla Enter. Hace prácticas con ella.	Repasar y colorear la Tecla Enter y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 49) Reconocer, nombrar y colorear las partes del teclado. (pág. 50)	Hacer que los alumnos identifiquen en su Teclado la tecla Enter, dar una breve explicación de su uso. Dirigir a los alumnos en una práctica de uso en su teclado (pág. 49) Pedir a los alumnos que con su dedo señalen las partes de su Teclado y las nombren. (pág. 50)
Diferentes Teclados	Identifica diferentes Teclados.	Observa y describe las características de cada teclado que aparece en su libro.	Unir las parejas de Teclado usando crayón amarillo. Realizar los talleres usando la computadora. Pág. 51	Explicar a los alumnos que existen diferentes Teclados que nos permiten escribir, analizar las diferentes imágenes de Teclados y hacer que ellos las identifiquen. Luego hacer la actividad. Pág. 51.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Cuidado del Teclado	Reconoce los cuidados que debes tener con su Teclado.	Observan y describen cada imagen expresando lo que es correcto e incorrecto	Señalar con una X de color rojo lo que no se debe de hacer y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 52) Seguir la ruta del laberinto hacia el Teclado usando un crayón. (pág. 53)	Explicar a los alumnos que debes cuidar el Teclado. Analizar con ellos cada imagen para que reconozcan lo correcto e incorrecto. (pág. 52)
La CPU	Reconoce las partes externas de la CPU.	Señala y nombra los botones de Encendido y apagado de la CPU. Ubica los cables y ranuras de conexiones.	Reconoce en su propia CPU las partes que señala el profesor y luego las nombra. Pág. 54.	Explicar a los alumnos que la CPU funciona como el cerebro de la computadora. Señalar los botones de encendido y apagado, las ranuras para conexiones y los cables que lo conectan al Monitor y a la electricidad. Pág. 54.
Las formas de la CPU	Identifica diferentes formas de la CPU	Describe el color y forma de cada CPU que presenta el libro.	Señalar con una X la CPU más parecida a la que tiene en su laboratorio y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 55	Mostrar a los alumnos que la CPU puede tener diferentes formas, tamaños y colores. Pág. 55.
Botones de la CPU	Reconoce la ubicación del botón Encendido y Apagado y lector de CDs de la CPU	Ubica los Botones de Encendido y apagado y el botón que abre la caja de CD de la CPU. Practica con ellos.	Colorear los botones de la CPU, identificar el botón de encendido en su propia CPU, practicar encender y apagar. (pág. 56) Repasar y colorear los botones de la CPU. (pág. 57) Reconocer las diferentes formas de la CPU y con un crayón unir las . (pág. 58)	Hacer que los alumnos identifiquen el botón de encendido y apagado de la CPU, indicarles también que en algunas CPU hay botones que abren de la caja del Disco Lector o CD. Practicar con ellos el uso de estos botones.(pág. 56) Mostrar a los alumnos cómo se enciende la CPU, indicarles también



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Botones de la CPU	Reconoce la ubicación del botón Encendido y Apagado y lector de CDs de la CPU	Ubica los Botones de Encendido y apagado y el botón que abre la caja de CD de la CPU. Practica con ellos.	<p>Colorear los botones de la CPU, identificar el botón de encendido en su propia CPU, practicar encender y apagar. (pág. 56)</p> <p>Repasar y colorear los botones de la CPU. (pág. 57)</p> <p>Reconocer las diferentes formas de la CPU y con un crayón unir las . (pág. 58)</p>	<p>que para apagar debemos realizar un proceso antes. Pedir a los alumnos que identifiquen el botón en su propia computadora. (pág. 57)</p> <p>Explicar a los alumnos que la CPU tiene diferentes formas, tamaños y colores, pero que su función es siempre la misma. (pág. 58)</p>
Dispositivos que conectamos a la CPU	Reconoce los diferentes dispositivos que se conectan a la CPU y ubica su forma de conexión.	Nombra y describe los dispositivos que ve conectados a su computadora.	<p>Marcar con una X los dispositivos que usa en el laboratorio y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 59)</p> <p>Unir con un crayón el dispositivo a su lugar de conexión. (pág. 60)</p>	<p>Dar a conocer a los alumnos la función de cada dispositivo presentado en las imágenes, hacer que reconozcan en su propia CPU las ranuras donde conectamos cada uno. (pág. 59)</p> <p>Asocia el dispositivo a su lugar de conexión. Pág. 60.</p>
El Ventilador de la CPU	Reconoce la utilidad del ventilador en la CPU.	Identifica la ubicación del Ventilador de su CPU.	Encerrar en un círculo el ventilador de la CPU utilizando un crayón y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 61.	Explicar a los alumnos que las CPU sufren de calentamiento y que por eso cuentan con un ventilador que las protege. Mostrar la ubicación del ventilador en la CPU. Pág. 61.
Cuidados de la CPU	Reconoce los cuidado que debe tener con la CPU.	Observa las imágenes y nombra lo correcto e incorrecto para el cuidado de la CPU.	Encerrar en un círculo lo que es correcto para cuidar la CPU y marcar con una X lo incorrecto y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 62.	Explicar a los alumnos que es importante cuidar la CPU, analizar juntos cada imagen, que los alumnos digan lo que observan e indiquen si es correcto o incorrecto. Pág. 62.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Cuidado del Teclado	Reconoce la utilidad de la impresora.	Describe la forma de su impresora y habla de las cosas que puede hacer con ella.	Repasar y colorear la impresora y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 64.	Explicar a los alumnos la función de la impresora, hacer una demostración en el laboratorio de cómo se usa. Indicarles que la impresora funciona por medio de órdenes que se le dan a la CPU. Pág. 64.
¿Qué necesita la Impresora para imprimir?	Reconoce los elementos que hacen funcionar la impresora.	Nombra los elementos que son necesarios para lograr hacer una impresión de algún documento.	Colorear con crayones de diferentes colores la tinta de cada recipiente y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 65	Explicar a los alumnos que la impresora necesita cables que la conectan a la energía eléctrica y a la computadora para poder encender y funcionar. Hablar también sobre las tintas que son necesarias para poder imprimir. Pág. 65
Conexiones de la impresora	Identifica los lugares de conexión de la impresora.	Señala el cable que conecta la impresora a la CPU.	Repasar y colorear con un crayón azul el cable que conecta la impresora a la CPU y con un color rojo el cable que la conecta a la energía eléctrica. (pág. 66) Unir cada cable hacia su lugar de conexión utilizando crayones y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 67)	Mostrar a los alumnos cómo conectar la impresora y realizar una impresión como muestra. Pág. 67.
Cuidados de la Impresora	Reconoce que al igual que otros componentes la impresora debe tener cuidados.	Observa las imágenes de su libro y describe lo correcto e incorrecto al cuidado de la impresora.	Marcar con una X sobre la imagen que muestra lo incorrecto. Realizar los talleres usando la computadora. Pág. 68.	Analizar con los alumnos cada imagen, ellos van indicando lo que es correcto e incorrecto. Pág. 68.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Diferentes Impresoras	Reconoce que existen diferentes formas, colores y tamaños de impresoras.	Asocia las formas de impresora que observa y las une con una línea de crayón.	Unir las parejas de Impresoras utilizando un crayón de color verde y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 69.	Analizar con los alumnos las imágenes de esta hoja y explicar que las impresoras pueden ser de diferentes formas, tamaños y colores. Pág. 69.
Las Bocinas	Reconoce el funcionamiento de las Bocinas en la computadora.	Describe la utilidad de las Bocinas y reconoce sus formas.	Repasar y colorear las Bocinas y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 70.	Explicar a los alumnos la utilidad de las Bocinas haciendo una demostración en el laboratorio. Pág. 70.
Conectando las Bocinas	Identifica los lugares de conexión de los cables de las Bocinas.	Identifica en su CPU la ubicación de la conexión de bocinas.	Repasar y colorear los cables que conectan las Bocinas y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 71.	Hacer que los alumnos reconozcan los diferentes tipos de cables que se necesitan para que las Bocinas funcionen. Hacer una demostración en el laboratorio escuchando una canción. Pág. 71
Los Audífonos	Reconoce la función de los Audífonos que se utilizan en la computadora.	Identifica los audífonos dentro de otros dispositivos.	Encerrar dentro de un círculo los Audífonos que se encuentran en la mesa y realizar los talleres usando la computadora. Pág. 72.	Explicar a los alumnos la utilidad de los Audífonos estableciendo las diferencias con las Bocinas, indicar que con ellos escuchamos solo nosotros porque se colocan sobre nuestros oídos. Explicar que algunos ya incluyen un micrófono para poder hablar. Pág. 72.



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>Conectando mis Audífonos</p>	<p>Identifica el lugar de conexión de los Audífonos en la CPU</p>	<p>Señala la ubicación de conexión de los audífonos en la CPU.</p>	<p>Marcar la ruta para conectar correctamente los Audífonos utilizando un crayón y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 73)</p> <p>Recortar las imágenes de Audífonos y luego jugar con ellos. (pág. 74)</p>	<p>Utilizando la computadora mostrar a los alumnos dónde está la entrada para conectar los Audífonos, explicar que el dibujo indica el dispositivo que se va a conectar. (pág. 73)</p>
<p>La Memoria USB</p> 	<p>Reconoce la utilidad de la Memoria USB como dispositivo de almacenamiento.</p>	<p>Señala la ubicación de conexión de la Memoria USB en la CPU.</p>	<p>Remarcar y colorear la ruta de conexión de la Memoria USB y realizar los talleres usando la computadora. (pág. 75)</p> <p>Unir las parejas de Memorias USB utilizando un crayón. (pág. 76)</p> <p>Encontrar las Memorias USB que hay en el lugar, encerrarlas en un círculo. (pág. 77)</p> <p>Recortar las imágenes de Memorias USB que aparecen y luego jugar con ellas. (pág. 78)</p> <p>Recortar las piezas y luego armar el rompecabezas pegándolo en una hoja en blanco. (pág. 79)</p> <p>Recortar las piezas y luego armar el dibujo. (pág. 80)</p> <p>Utilizando tijeras recortar sobre la línea punteada y pegar las pestañas para construir el robot. (pág. 81)</p>	<p>Explicar que la Memoria USB es un dispositivo que sirve para guardar información y que tiene su espacio para conectar. (pág. 75)</p> <p>Explicar que existen muchas formas, tamaños y colores de Memorias USB. Practicar una conexión de Memorias USB en la computadora y abrir un archivo con una canción para escucharla. (pág. 76)</p>