

Mi Primer clic

2



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
Las computadoras que utilizo	Reconoce los diferentes modelos de computadoras	Describe las diferentes formas de computadoras que observa.	<p>Marcar con una x dentro del círculo el tipo de computadora que ha usado.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 2)</p>	<p>Pedir que observen cada imagen y la describan, nombrar la computadora que aparece según el tipo.</p> <p>Hacer preguntas sobre las computadoras que usan en casa.</p> <p>Pedir que identifiquen los tipos de computadoras que han utilizado y los marquen con una X.</p>
Reconociendo la computadora	Reconoce las partes principales de la computadora	Señala y nombra las partes de su computadora, hace una descripción sencilla de la función de cada parte.	<p>Repasar y colorear la pantalla de la computadora (página 3).</p> <p>Repasar los trazos que conducen a la computadora. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 4).</p> <p>Unir las parejas utilizando crayones de diferentes colores (página 5).</p>	<p>Pedir que observen las diferentes formas de computadoras que aparecen en el libro y que las describan.</p> <p>Realizar preguntas sobre el uso de la computadora. Indicarles que en el colegio aprenderán a usarla. Contar las computadoras que hay en el laboratorio.</p> <p>Hacer un dibujo de la computadora y colorearlo.</p> <p>Pág. 4-5</p>
Las computadoras modernas	Reconoce la Tablet como una computadora moderna e identifica sus características.	Nombra las diferencias que hay entre computadoras modernas y antiguas. Describe sus características físicas principales.	<p>Contar las Tablet, escribir el número y realizar la plana.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes el tema. (página 6)</p>	<p>Explicar las características de una Tablet, su forma tamaño y capacidad, hablar sobre los trabajos que podemos hacer con ellas.</p> <p>Preguntar quiénes en el salón tienen computadora Tablet en casa y que expliquen para qué la utilizan.</p> <p>Pág. 6</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Computadora Laptop	Reconoce la Laptop como una computadora moderna e identifica sus características.	Describe las características físicas de la Laptop y las compara con la Tablet y la computadora convencional.	<p>Repasar y colorear utilizando crayones.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema. (página 7)</p>	<p>Explicar las características de una Laptop, compararla con la Tablet, su forma, tamaño y capacidad, hablar sobre los trabajos que podemos hacer con ellas.</p> <p>De preferencia llevar a clase una Laptop y una Tablet para mostrar sus diferencias. Pág. 7</p>
¿El celular es una Computadora?	Reconoce el celular como una minicomputadora y describe sus funciones.	Observa y describe cómo es la pantalla y el teclado de un Celular, lo compara con la Tablet y la Laptop.	<p>Repasar los trazos que conducen al celular.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 8).</p> <p>Repasar y colorear las computadoras siguiendo el modelo (página 9).</p> <p>Repasar y colorear las computadoras siguiendo el modelo.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 10).</p>	<p>Hablar sobre la utilidad del celular como dispositivo para recibir documentos, imágenes y comunicarnos.</p> <p>Preguntar qué otras actividades podemos hacer con él. Hacer que reconozcan el botón de Contestar y apagar llevando un modelo a la clase. Preguntar quiénes tienen acceso a los celulares en casa. Pág. 8</p> <p>Mientras repasan y colorean pedir que nombren el tipo de computadora que hay en la página señalándolas con su dedo.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
<p>¿Quiénes usan las computadoras?</p>	<p>Identifica a los profesionales que usan las computadoras.</p>	<p>Nombra los profesionales que utilizan la computadora en sus trabajos.</p>	<p>Repasar el trazo que conduce a quien usa la computadora y encerrar en un círculo las vocales que están en el nombre de cada profesión.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 11, 12,13).</p> <p>Dibujar la computadora para cada trabajador. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 14).</p> <p>Recortar las partes del rompecabezas, armarlo y pegarlo en una hoja bond de 120 gramos. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 15)</p> <p>Recortar las computadoras de esta página y pegarlas en la página siguiente (página 16).</p> <p>Pegar las computadoras recortadas de la página anterior, cada una donde corresponde (página 17)</p>	<p>Comentar que muchos profesionales utilizan las computadoras, observar las imágenes y hablar sobre cada una. Los alumnos ombran el tipo de profesional que aparece en el libro.</p> <p>Pedir que observen y descubran qué personaje aparece en la hoja antes de realizar el trabajo. Pág. 11-12-13</p> <p>Que descubran cada personaje que aparece en la hoja y luego realice la actividad de dibujo.</p> <p>Pedir que observen el dibujo modelo antes de realizar la actividad y que lo describan. Pág. 15.</p> <p>Hacer que los alumnos describan las imágenes que aparecen en la página, hacer preguntas sobre sus características. Pág. 16.</p> <p>Guiar a los alumnos para realizar el pegado de los recortes, procurar no salir de la silueta. Pág. 17</p>



Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Partes de mi computadora	Reconoce y nombra cada parte de la computadora.	Observa y describe la forma que tiene la Pantalla y el Mouse, habla sobre la utilidad de cada elemento.	<p>Repasar el nombre de cada parte de la computadora usando crayón.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 18).</p> <p>Repasar el nombre de cada parte de la computadora usando el crayón. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 19).</p> <p>Colorear la computadora de la siguiente forma: Monitor azul, Mouse rojo, CPU verde, teclado amarillo (página 20).</p> <p>Trazar las líneas de la carretera de ida y vuelta como indican las flechas, sin despegar el crayón.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema. Pág. 21</p>	<p>Observar las partes de la computadora y pedir que las nombren. En el laboratorio pedir que las ubiquen y señalen.</p> <p>Verificar que con un crayón o lápiz repasen las letras que conforman el nombre de cada parte, hacer que la repitan. Pág. 18.</p> <p>Pedir que observen las partes que aparecen en la hoja, describan para qué las utilizamos. Verificar que repasen correctamente el nombre de cada elemento y lo digan. Pág. 19.</p> <p>Pedir a los alumnos que nombren cada parte de la computadora antes de realizar la actividad.</p> <p>Guiarlos para que colorean según se solicita para cada parte. Pág. 20.</p> <p>Observar que los alumnos realicen la actividad de forma correcta, haciendo los trazos sin soltar el crayón y apegándose a la línea.</p> <p>Pág. 21.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Lugares donde hay computadoras.	Identifica los lugares donde se utilizan computadoras	Describe cómo pueden usarse las computadoras en cada lugar y señala los lugares donde no es apropiado tener una computadora.	<p>Indicar con una X dentro del círculo los lugares donde puede haber computadoras.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 23).</p> <p>Realizar el trazo que se indica de la computadora al edificio.</p> <p>Contar las letras que componen cada palabra y escribir el número dentro del círculo.</p> <p>(página 24).</p>	<p>Observar y describir cada uno de los dibujos que representan lugares donde pueden utilizarse las computadoras.</p> <p>Juntos, describir el tipo de trabajo que se hace en cada uno. Conversar sobre los lugares donde no es conveniente tener computadoras para evitar daños. Pág. 23</p> <p>Pedir a los alumnos que observen cada imagen y la describan, juntos establecer qué cosas se pueden hacer con la computadora en cada edificio.</p> <p>Guiar a los alumnos para realizar la actividad en forma correcta. Pág. 24.</p>
Posturas al usar la computadora.	Reconoce posturas correctas e incorrectas al usar la computadora.	Practica las formas correctas de sentarse al utilizar su computadora.	<p>Dibujar carita alegre o carita triste según corresponda en cada dibujo (página 25)</p> <p>Dibujar una carita alegre o carita triste según corresponda en cada dibujo (página 26)</p> <p>Unir las parejas utilizando crayones de diferente color.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 27).</p>	<p>Observar cada imagen y establecer lo correcto e incorrecto al sentarnos cuando utilizamos la computadora, poner ejemplos de cada una y hablar sobre las consecuencias de hacerlo mal. Pág. 25</p> <p>Dialogar sobre las formas correctas e incorrectas de sentarnos cuando utilizamos la computadora.</p> <p>Poner ejemplos de cada forma y hacer ver los inconvenientes de hacerlo en forma incorrecta. Pág. 26.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Mouse o Ratón	Reconoce la forma y función del Mouse o Ratón.		Repasar y colorear el Mouse usando crayones (página 28).	<p>Pedir que observen su propio Mouse y lo describan. Indicarles que por medio de él podemos movernos en la pantalla, señalar sus dos botones, pedir que lo repitan.</p> <p>Realizar ejercicios de clic utilizando el software que ofrece estas actividades.</p>
Reconociendo el Mouse o Ratón	Reconoce el Mouse dentro de varios elementos.	Selecciona dentro de otros objetos las imágenes que corresponden a Mouse.	Ubicar el Mouse que aparece en la página y encerrarlos en un círculo. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 29).	Pedir que nombren cada imagen que aparece en la página y juntos encerrar en el círculo todos los mouse.
El cable del Mouse o Ratón	Identifica el cable que conecta el Mouse a la CPU.	Ubica la ranura donde se conecta el Mouse y practica a conectarlo y desconectarlo.	<p>Dibujar el cable que conecta el Mouse a la CPU y repasar sus letras. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 30).</p> <p>Contar los Mouse que hay en cada fila, escribir el número y luego realizar la plana (página 31).</p>	<p>Explicar que el Mouse se conecta a la computadora por medio de un cable especial. Indicar que hay otros que no necesitan de un cable. Pedir que observen su propio cable del Mouse, busquen su lugar de conexión y en forma guiada permitir que conecten y desconecten. Pág. 31.</p>
Clic derecho – Clic izquierdo	Identifica el clic derecho e izquierdo del mouse.	Ubica y realiza prácticas utilizando el clic derecho e izquierdo.	<p>Colorear de azul el clic izquierdo y color verde el clic derecho.</p> <p>Repasar el camino que conduce al Mouse utilizando un crayón de cualquier color.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 32).</p> <p>Repasar y colorear la otra mitad del Mouse (página 33).</p>	<p>Mostrar los dos botones que tiene el Mouse, pedir que señalen el derecho y el izquierdo.</p> <p>Practicar haciendo clic usando los dos botones utilizando software adecuado para esta práctica.</p> <p>Guiar a los alumnos para que colorean según el modelo de la carita, utilizando los colores correctos. Pág. 33.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Mis manitas al usar el Mouse	Reconoce las formas correctas de colocar su mano sobre el Mouse.	Practica usando el mouse colocando su mano y dedos correctos.	<p>Colorear con crayón amarillo las manitas correctas y de rojo las incorrectas.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 34).</p> <p>Repasar, colorear y recortar la manita. Luego pegar la paleta según el modelo (página 35).</p>	<p>Observar las imágenes y descubrir lo correcto e incorrecto, hacer que los alumnos describan cada imagen y juntos establecer lo correcto e incorrecto.</p> <p>Practicar con los alumnos la forma correcta de poner las manos y los dedos sobre el Mouse y observar que todos lo hagan bien. Pág. 34.</p>
Diferentes tipos de Mouse	Identifica los diferentes tipos de Mouse.	Reconoce los Mouse especiales y los beneficios que proporciona cada uno.	<p>Recorta las imágenes y pegarlas en la página siguiente.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 36).</p> <p>Pegar las imágenes de la página anterior en donde corresponde (página 37).</p>	<p>Observar las imágenes e indicar las diferencias entre cada tipo de Mouse, pedir que los reconozcan y nombren.</p> <p>Explicar que el mouse Ergonómico tiene un propósito especial a diferencia de los demás. Mostrar las diferencias de un mouse óptico y un convencional. Pág. 36-37.</p>
Con el Teclado escribo.	Reconoce la forma y función del teclado.	Identifica en forma general las partes de su teclado y reconoce su lugar de conexión.	Observa su Teclado y completar las letras que aparecen en la primera fila del Teclado (página 38)	<p>Hacer preguntas sobre la utilidad del Teclado y describan las teclas que tiene. Comentar que se conecta por medio de un cable a la computadora. Hacer una demostración de conexión y señalar la ubicación de conexión.</p> <p>Pedir que observen su propio teclado y escriban las letras que faltan según su orden. Pág. 38.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
			<p>Utilizando un crayón seguir la ruta que lleva el Teclado hacia la computadora.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 39).</p> <p>Recortar las piezas para armar el rompecabezas y pegarlas en la página siguiente (página 40).</p> <p>Pegar las piezas recortadas de la página anterior y armar el rompecabezas (página 41).</p>	<p>Guiar a los alumnos para realizar la actividad en forma correcta. Pág. 39.</p> <p>Apoyar a los alumnos para realizar los recortes de las partes del Teclado y verificar que sean pegados en el lugar correcto. Pág. 40 y 41.</p>
Teclado Alfabético	Reconoce las partes del Teclado Alfabético e identifica la posición de las letras.	Ubica en su propio teclado la posición de cada letra y practica con ellas.	<p>Escribir las letras que hacen falta en el Teclado alfabético observando su propio teclado.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 42).</p>	<p>Explicar que el Teclado se compone de varias partes y señalarlas.</p> <p>Indicar que en el Teclado alfabético encontramos todas las letras para poder escribir palabras.</p> <p>Practicar con un dictado de letras. Pág. 42.</p>
Teclado Alfabético	Identifica la ubicación del Teclado numérico	Ubica cada uno de los números y signos que aparecen en el teclado numérico y practica con ellos.	<p>Escribir los números que faltan en el Teclado numérico observando su propio teclado.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 43).</p> <p>Contar los Teclados y repasar los números hasta completar las planas (página 44).</p>	<p>Mostrar en el laboratorio la parte numérica del Teclado, pedir que nombren los números que aparecen en su propio Teclado.</p> <p>Hacer práctica dictando números. Pág. 43.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
El Puntero del Mouse	Identifica el Puntero del Mouse y reconoce su función.	Reconoce el Puntero del mouse y lo manipula dentro de su pantalla señalando objetos.	<p>Colorear la mascota que señala el Puntero del Mouse y repasar los nombres.</p> <p>Realiza los talleres correspondientes al tema (página 46).</p>	<p>Explicar que el Mouse presenta un Puntero en la pantalla, con el que se puede seleccionar los objetos.</p> <p>Hacer prácticas usando el puntero en su propia pantalla.</p> <p>Indicar que el puntero tiene diferentes formas, presentarle ejemplos. Pág. 46</p>
Diferentes Punteros	Reconoce las diferentes formas del Puntero.	Trabaja utilizando el puntero en su pantalla y observa las formas diferentes que tiene.	<p>Repasar y colorear los diferentes Punteros.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 47).</p>	<p>Observar la forma de cada Puntero en las pantallas. Indicarles que aunque la forma es diferente, su función es la misma. Pedir que observen su Puntero en la pantalla y practiquen movimientos.</p> <p>Hacerles demostración de cómo cambiar la forma del puntero para que observen sus formas. Pág. 47.</p>
Doble Clic del Mouse	Practica el Clic y doble Clic del Mouse.	Desarrolla habilidad utilizando el clic y doble clic por medio de la ejercitación.	<p>Repasar los Punteros hasta completar la plana. Pedir a los alumnos que colorean los punteros a su gusto. (página 48).</p> <p>Repasar los números hasta terminar la plana. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 49).</p>	<p>Observar que los alumnos realicen correctamente la actividad.</p> <p>Hacer que los alumnos practiquen con su mouse el clic y doble clic por medio de diversos ejercicios. Utilizar el software que permite esta ejercitación.</p> <p>Observar que todos los alumnos colocan correctamente su mano y dedos sobre el mouse.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Arrastrar con el Mouse	Practica la función Arrastrar con su Mouse.	Demuestra control y dominio utilizando la función arrastrar con el Mouse en diversas actividades prácticas.	<p>Ordenar los pasos para arrastrar con el Mouse, escribir el número que corresponde y colorear. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 50).</p> <p>Encerrar en un círculo la manita con Clic derecho y en un cuadro la manita con Clic izquierdo (página 51).</p>	<p>Explicar lo que significa arrastrar con el Mouse dando una demostración. Explicar los pasos para hacerlo y pedir que observen la imagen. Hacer prácticas usando su propio Mouse con ejercicios dirigidos y uso del software especial para esta práctica. Pág. 50. Revisar que todos los alumnos realicen correctamente el ejercicio.</p>
Pantalla o Monitor	Reconoce la forma y función de la Pantalla o Monitor.	<p>Describe la utilidad de la pantalla, su forma y tamaño. Reconoce los botones principales de encendido y apagado.</p>	<p>Dibujar y colorear la carita de la Pantalla o Monitor siguiendo el modelo. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 52).</p> <p>Completar la parte del Monitor o Pantalla que falta (página 53).</p> <p>Trazar las líneas hacia arriba y hacia abajo utilizando crayones de diferentes colores (página 54).</p>	<p>Explicar que con la Pantalla o Monitor vemos lo que trabajamos en la computadora. Pedir que observen su propio Monitor y lo describan. Pág. 52.</p> <p>Dirigir la forma de colorear la otra mitad de la pantalla siguiendo el modelo de color que ya se tiene. Pág. 53.</p> <p>Pedir que los alumnos realicen esta actividad tratando de no salirse de la línea punteada, preguntarles en cualquier momento dónde es arriba, abajo, derecha e izquierda según la posición de los mouse de la página. Pág. 54.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Las diferentes Pantallas	Identifica las formas de las Pantallas.	Reconoce otras formas de pantallas adicionales a las que ya conoce.	<p>Colorear las pantallas que conoce.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 55).</p> <p>Unir cada Pantalla a su pareja utilizando crayones de diferentes colores. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 56).</p> <p>Trazar la ruta para encontrar el Monitor utilizando un crayón azul (página 57)</p>	<p>Explicar que existen otras Pantallas que también nos muestran información. Hablar sobre las Pantallas de las cámaras de fotografía y video. Establecer diferencias haciendo preguntas. Pág. 55.</p> <p>Pedir que observen las imágenes de la derecha e izquierda y guíarlos para que unan las parejas según su color y forma. Pág. 56.</p> <p>En esta actividad procuramos que el alumno desarrolle motricidad al hacer los trazos que requiere el laberinto hasta encontrar la salida. Pág. 57.</p>
La CPU	Reconoce la CPU como una de las partes principales e identifica su forma.	Describe detalles de la forma, botones y ranuras que tiene la CPU al mismo tiempo que explica su función.	Repasar y colorear la CPU según el color que se indica. Realiza los talleres correspondientes al tema (página 58).	Explicar que la CPU es la parte más importante de la Computadora, observar su forma y detalles. Pedir que describan su propia CPU. Pág. 58.
Partes externas de la CPU	Identifica las partes externas de la CPU y las nombra.	Señala y nombra las partes externas de la CPU reconociendo su utilidad y ubicación.	Realizar los trazos que conducen a las partes de la CPU utilizando un crayón. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 59).	Observar y describir cada parte de la CPU indicada, explicar la función de cada una. Pedir que los alumnos las identifiquen y señalen en su propia CPU. Pág. 59.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
¿Qué hay adentro de la CPU?	Reconoce componentes internos de la CPU y los nombres	Observa y nombra componentes internos de la CPU al mismo tiempo que describe en forma sencilla su utilidad.	<p>Colorear según se indica: rojo el procesador, verde Memoria RAM y azul Disco Duro. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 60).</p> <p>Unir las parejas trazando una línea de color verde. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 61).</p>	<p>Explicar que en la CPU se encuentran elementos muy importantes como el Procesador, Disco Duro y Memoria RAM, hacer una demostración abriendo un Case y mostrando la ubicación de estos componentes. Brevemente describir su función. Pág. 60.</p> <p>Pedir que observen todos los elementos que se encuentran en la página, ayudarlos a nombrarlos e identificarlos antes de hacer la actividad. Pág. 61.</p>
Elementos que conectamos a la CPU	Reconoce los diferentes elementos que se pueden conectar a la CPU y los nombra.	Identifica y nombra elementos que conectamos a la computadora observando el lugar de conexión de cada uno.	<p>Encerrar en un círculo las vocales que componen cada nombre de los elementos. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 62).</p> <p>Seguir el trazo para conectar el dispositivo hacia su sitio (página 63).</p> <p>Unir los dispositivos para conectarse a la CPU utilizando un crayón. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 64).</p> <p>Recortar las piezas del rompecabezas, armarlo y pegarlo en una hoja. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 65).</p>	<p>Nombrar cada elemento que se presenta e indicar su función. Explicar que hay un lugar para conectarlos. Hacer una demostración de cómo conectar estos elementos mostrando su ubicación de conexión. Pág. 62.</p> <p>Pedir que observen cada imagen y la nombren antes de hacer la actividad. Dirigir a los alumnos para realizar los trazos procurando no salirse de la línea. Pág. 63</p> <p>Solicitar a los alumnos señalen y nombren todos los dispositivos que aparecen en esta página. Pág. 64.</p> <p>Pedir a los alumnos que observen el modelo del rompecabezas que van armar y lo describan. Dirigir la actividad de recorte y pegado del rompecabezas. Pág. 65.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Otros elementos de la Computadora	Reconoce otros dispositivos que conectamos a la computadora.	Identifica los audífonos, cámaras web, bocinas y otros dispositivos útiles que utilizamos con la computadora.	<p>Repasar y colorear otros elementos de la computadora. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 67).</p> <p>Seleccionar las partes de la computadora y otros dispositivos encerrarlos dentro de un círculo (página 68).</p> <p>Colorear y armar la CPU siguiendo las instrucciones (página 69).</p> <p>Encerrar las vocales que aparecen en cada nombre, contarlas y escribir el número en cada cuadro (página 70).</p>	<p>Observar las imágenes que se presentan, nombrarlas y dar una explicación de su funcionamiento. Pág. 67.</p> <p>Pedir que observen las imágenes y descubran las que son partes de la computadora y otros dispositivos que conectamos a ella. Nombrarlos y luego hacer la actividad. Pág. 69</p> <p>Dirigir la forma de recorte de la plantilla para el armado del CPU, mostrar la forma de hacer los dobles. Pág. 69.</p> <p>Pedir que observen las imágenes y nombren cada elemento que reconocen. Leer el nombre de cada uno y pedir que realicen la actividad.</p>
Reconociendo la Impresora	Reconoce la impresora en su forma y funcionalidad.	Identifica la impresora y conoce su forma de conexión, le permite ver en papel lo que hay en la computadora.	Realizar los trazos que conducen la Impresora hacia la CPU (página 71).	Hacer un recordatorio de la función de la impresora, indicarles que debe ser conectada a la CPU por medio de un cable, mostrar el cable que se encuentra en el laboratorio. Pág. 71.
Impresora antigua y moderna.	Reconoce las impresoras modernas y antiguas y establece diferencias.	Identifica los diferentes modelos de computadoras diferenciando modernas y antiguas.	Escribir una A las impresoras antiguas y una M a las que son modernas (página 72).	Explicar que las impresoras han evolucionado y cada día son más accesibles. Observar todas las imágenes y establecer juntos las que son antiguas y modernas.
¿Cómo cuidar la Impresora?	Identifica lo correcto e incorrecto para el cuidado de la impresora.	Reconoce que la computadora debe ser cuidada para su perfecto funcionamiento.	<p>Escribir una X en lo que es incorrecto hacer con la impresora.</p> <p>Realizar los talleres correspondientes al tema (página 73).</p>	<p>Indicar que la impresora es un elemento importante pues nos permite poner en papel lo que hay en la computadora.</p> <p>Observar cada imagen y juntos establecer lo correcto e incorrecto.</p>

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Elementos para comunicarnos	Identifica los elementos necesarios para la comunicación en Internet.	Reconoce y nombra las formas que le ofrece la computadora y el internet para comunicarse con otras personas.	Realizar el trazo que conduce hacia los elementos que nos ayudan a comunicarnos con la computadora. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 76)	Observar la imagen principal y describir los elementos que utiliza para realizar la comunicación por medio de la computadora. Que ellos repitan el nombre de cada uno. Pág. 76.
¿Para qué usamos el Internet?	Identifica los iconos que representan programas para el uso de internet.	Reconoce los íconos que identifican la conexión a internet por medio de la computadora.	Repasar y colorear los iconos que representan el Internet según el modelo. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 75).	Explicar que con la computadora y conectados al Internet nos podemos comunicar con familia y amigos. Indicar que el Internet es una red de comunicación mundial. Pág. 75.
Elementos para comunicarnos	Identifica los elementos necesarios para la comunicación en Internet	Reconoce y nombra los dispositivos que le permiten conectarse con el internet.	Realizar el trazo que conduce hacia los elementos que nos ayudan a comunicarnos con la computadora. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 76).	Observar la imagen principal y describir los elementos que utiliza para realizar la comunicación por medio de la computadora. Que ellos repitan el nombre de cada uno. Apoyarlos para realizar la actividad. Pág. 76.
Servicios de comunicación por Internet.	Reconoce los iconos que representan servicios de comunicación Internet.	Identifica los íconos del software que le comunica en internet como el Skype y Facebook.	Colorear y repasar el símbolo de cada programa de comunicación siguiendo el modelo. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 77). Colorear y repasar el símbolo de cada programa de comunicación siguiendo el modelo (página 78).	Explicar el uso que tiene cada programa de comunicación usando en el Internet. Pedir que nombren cada uno. Explorar juntos encontrar accesos a internet y abrirlos. Pág. 77. Explicar el uso que tiene cada programa de comunicación usado en el Internet. Pedir que nombren cada uno. Pág. 78.

Nombre del tema	Competencia	Indicador de logro	Actividades procedimentales	Sugerencias para el docente
Computadoras fantásticas	Establece que un robot es dirigido por una computadora.	Conoce por medio de imágenes diferentes formas de robot y aprende que son manejados por computadoras.	<p>Repasar y colorear el Robot según el modelo (página 79).</p> <p>Seguir la ruta que conduce el robot hacia la salida (página 80).</p> <p>Seguir la ruta que conduce al Robot hacia su amigo. Realizar los talleres correspondientes al tema (página 81).</p> <p>Repasar los trazos para armar el cuerpo del robot. Realizar los talleres correspondientes al tema. (página 82.)</p> <p>Recortar la plantilla de máscara y realizar el armado según las instrucciones (página 83).</p> <p>Construir el Robot siguiendo las instrucciones (página 84).</p>	<p>Explicar que los robots son máquinas que el hombre ha creado y que se mueven y obedecen por medio de órdenes que se dan con la computadora. Pág. 79.</p> <p>Guiar a los alumnos para realizar la actividad, procurar no salirse de la ruta. Pág. 80.</p> <p>Dirigir a los alumnos para realizar la actividad de la página, pedir que los alumnos repitan los números que escriben. Pág. 81.</p> <p>Guiar a los alumnos para completar el proyecto utilizando crayones de diferente color. Pág. 82.</p> <p>Armar con los alumnos la máscara y pedir que se la coloquen, dar instrucciones de movimientos adelante, atrás, izquierda, derecha. Los alumnos simulan ser el robot. Pág. 83.</p> <p>Apoyar en la elaboración de este proyecto, guiar a los alumnos en cada paso de la elaboración. Al finalizar montar un exposición de todos los trabajos terminados. Pág. 84.</p>

