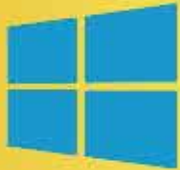


 **CompuTeach[®]**

5



Guía
Docente **5**

Predinsa



Presentación

La enseñanza de la informática en el nivel primario, debe considerarse como un recurso o herramienta con la cual los estudiantes podrán tener un excelente soporte para fortalecer sus aprendizajes. El propósito de enseñar a los alumnos el manejo básico de una computadora no es solo para que dominen estas herramientas sino para que las apliquen en proyectos integrativos con sus otras áreas de estudio.

Predinsa ha desarrollado la edición Computech 2020 Nivel primario, con los libros del 05 al 10 para ofrecer a los alumnos de estos grados, un aprendizaje en espiral de contenidos basados en el Sistema Operativo Windows y la Suite de Ofimática, así también programas de animación infantil, programación con objetos y en los grados altos de la primaria, programación aplicando codificación.

Ponemos este material en las manos de todos los docentes que imparten el curso de Tecnología como principal herramienta y conducir esta enseñanza de manera progresiva, apoyados con el texto y los recursos de plataforma que fortalecen la práctica. Esperamos ser considerados como apoyo integral a los docentes y juntos alcanzar las competencias propuestas con nuestros estudiantes.

Características de la Guía Docente

Con la presente Guía ofrecemos a los docentes una herramienta que les permita en forma muy práctica elaborar sus planificaciones de estudio, ya que en ésta se presentan los elementos necesarios para que sean utilizados por los docentes. En cada guía encontrarán:

- › **Indicadores de Logro**
- › **Competencias**
- › **Contenidos declarativos**
- › **Contenidos procedimentales**
- › **Contenidos Actitudinales, en cada una de las unidades del libro**



Primera Unidad

Sistema Operativo



Predinsa

Sistema Operativo Windows

Indicadores de Logro

Competencias

- Maneja de manera apropiada los botones principales que hacen funcionar la computadora, Botón Inicio, Encendido y Apagado del Case y Monitor.
- Domina en su lenguaje los términos técnicos que identifican al Software y Hardware del computador.
- Identifica los componentes del Escritorio de Windows reconociendo los íconos que presenta.
- Desarrolla la habilidad en el uso del teclado alfabético y cursores en la realización de actividades prácticas de escritura.
- Ingresa de manera correcta a los Accesorios de Windows y reconoce los programas que contiene.

- Conoce el funcionamiento del Sistema operativo en la computadora.
- Abre programas del sistema y conoce su utilidad.
- Conoce componentes internos y externos de la computadora y la utilidad que cada uno tiene.
- Utiliza en forma correcta el Teclado y Mouse realizando diferentes tareas.

Contenidos declarativos

UNIDAD 1

	Pág.
Sistema Operativo	3
¿Qué hace el Sistema Operativo?	3
Sistema Operativo Windows	3
Trabajemos	5
El Software y el Hardware - Taller	7
Trabajemos	8
Aprendamos significados - Taller	9
Yo puedo	10
Aprendamos significados	11
Yo puedo	12
¿Qué es el Software de la computadora?	13
¿Qué es el Hardware?	14
Monitor	14
Multimedia Drive	14
Case	14
Impresora	14
Teclado	14
Trabajemos - Taller	15
Memoria RAM	15
Disco Duro	15
Microprocesador	15
Escritorio de Windows	18
Yo Puedo	20
Otros elementos del Escritorio	21
Botón Inicio - Taller	22
Proyectos Final	23

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- › Se presenta explicación de la función del sistema operativo Windows en su computadora y otros sistemas operativos existentes.
- › Se explica que hay íconos que representan hardware y software, describiendo cada uno de ellos.
- › Reconoce los elementos que se encuentran en el Escritorio de Windows y los explora para conocer su contenido.
- › Practica con los íconos de acceso rápido.

Contenidos Actitudinales

- › Explica con sus palabras para qué sirve el Sistema operativo Windows.
- › Identifica las diferencias entre íconos de hardware y software.
- › Practica con los elementos que le comunican con la computadora, teclado y mouse.
- › Realiza prácticas para ingresar a programas representados por íconos en el Escritorio de Windows.
- › Realiza prácticas utilizando los íconos de acceso rápido y Botón de Inicio.
- › Resuelve ejercicios de repaso en las hojas de trabajo.
- › Realiza las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.



Segunda Unidad

Programa



Paint



Predinsa

Microsoft Paint



Indicadores de Logro

Competencias

- Identifica la herramienta necesaria para la creación de dibujos y aplica colores a su gusto, fomentando con esto su creatividad artística.
 - Desarrolla en forma gradual sus conceptos de perspectiva, tamaño y manejo del color acorde al dibujo solicitado.
 - Realiza proyectos en forma dirigida, demostrando disciplina y orden.
 - Desarrolla su interés por avanzar en el dominio de las herramientas del programa y la creación de dibujos cada vez más complejos.
- Domina las herramientas principales del programa en la creación de diseños dirigidos y propios, utilizando su creatividad.
 - Desarrolla su creatividad artística en la creación de dibujos en forma libre.
 - Aplica la técnica apropiada en el manejo de líneas y formas para elaborar diversidad de dibujos.

Contenidos declarativos

UNIDAD **2**

	Pág.
Microsoft Paint	27
¿Cómo podemos entrar a Paint?	27
<i>Yo puedo - Taller</i>	28
<i>Yo puedo</i>	30
Herramientas de Paint	30
<i>Yo puedo</i>	31
Paleta de colores	32
<i>Yo puedo</i>	32
La línea recta o curva	33
<i>Yo puedo</i>	34
Herramienta lápiz	35
Herramienta pincel	36
<i>Yo puedo - Taller</i>	36
Herramienta texto	37
<i>Trabajemos</i>	37
Herramienta aerosol	38
<i>Trabajemos - Taller</i>	38
Herramienta borrador	39
Herramienta formas	39
<i>Trabajemos</i>	40
Herramienta relleno	41
Herramienta gotero	42
<i>Yo puedo - Taller</i>	42
Proyecto final	43

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- › Se presenta explicación del programa Paint, su utilidad y la ventana principal. Los alumnos reconocen la interfaz del programa.
- › En forma dirigida los alumnos realizan proyectos de dibujo utilizando las herramientas de dibujo, uso de líneas, uso de formas, uso de la paleta de colores y la herramienta para insertar textos en diversos proyectos de aplicación.
- › Desarrolla los proyectos prácticos poniendo su ingenio y creatividad, utilizando las herramientas apropiadas.

Contenidos Actitudinales

- › Aplica sus conocimientos utilizando las herramientas adecuadas en tareas prácticas asignadas.
- › Realiza proyectos de dibujo y color en forma rápida y precisa.
- › Resuelve los proyectos integrativos en donde se aplican diversas herramientas, con magníficos resultados.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

Tercera Unidad

Microsoft  Word

F

A

U

L

G

D

B

E

W





Indicadores de Logro

Competencias

- Desarrolla habilidad en la escritura de textos usando el teclado.
 - Maneja en forma correcta y ordenada los textos que se le indican aplicando los formatos adecuados en los documentos.
 - Investiga y produce contenido que luego traslada a la computadora, aplica formato apropiado a cada uno.
 - Desarrolla interés en el aprendizaje de nuevas herramientas del programa que le permitirán ir creando documentos con mejor presentación.
- Conoce la utilidad del programa creando diversos documentos.
 - Domina el uso de formatos para aplicarlos a los textos.
 - Practica la disciplina del uso del teclado.
 - Guarda sus documentos en los sitios que se necesite.
 - Aplica en forma correcta los tipos, tamaños y colores de fuente al momento de crear documentos.

Contenidos declarativos

UNIDAD **3**

	Pág.
Microsoft Word _____	49
<i>Yo Puedo</i> _____	49
¿Cómo entrar al programa? _____	50
<i>Yo Puedo</i> _____	53
¿Cómo guardar un documento en Word? _____	55
<i>Trabajemos</i> _____	56
<i>Trabajemos - Taller</i> _____	58
¿Cuál es la Barra de Título? _____	59
Barra de Acceso rápido _____	60
<i>Trabajemos</i> _____	61
Banda de herramientas _____	62
<i>Trabajemos</i> _____	63
Menú Inicio _____	64
<i>Trabajemos - Taller</i> _____	65
Textos con estilo _____	68
Herramienta fuente - <i>Taller</i> _____	69
Subrayado - <i>Taller</i> _____	72
<i>Trabajemos</i> _____	72
Resaltar textos - <i>Taller</i> _____	74
Insertar imágenes _____	75
<i>Yo Puedo - Taller</i> _____	78
Proyecto final _____	79

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- › Se presenta explicación del programa Word y se describe su utilidad. Se hace una descripción de la interfaz del programa nombrando para una de las partes de la ventana principal.
- › Luego de presentar en forma detallada las herramientas necesarias para generar documentos escritos, los alumnos practican utilizando El Menú Inicio, Estilo y Fuente, además de incluir la inserción de imágenes a sus documentos, finalizando con aprender a Guardar de manera correcta sus trabajos.
- › Desarrolla los proyectos prácticos poniendo su ingenio y creatividad, utilizando las herramientas apropiadas.

Contenidos Actitudinales

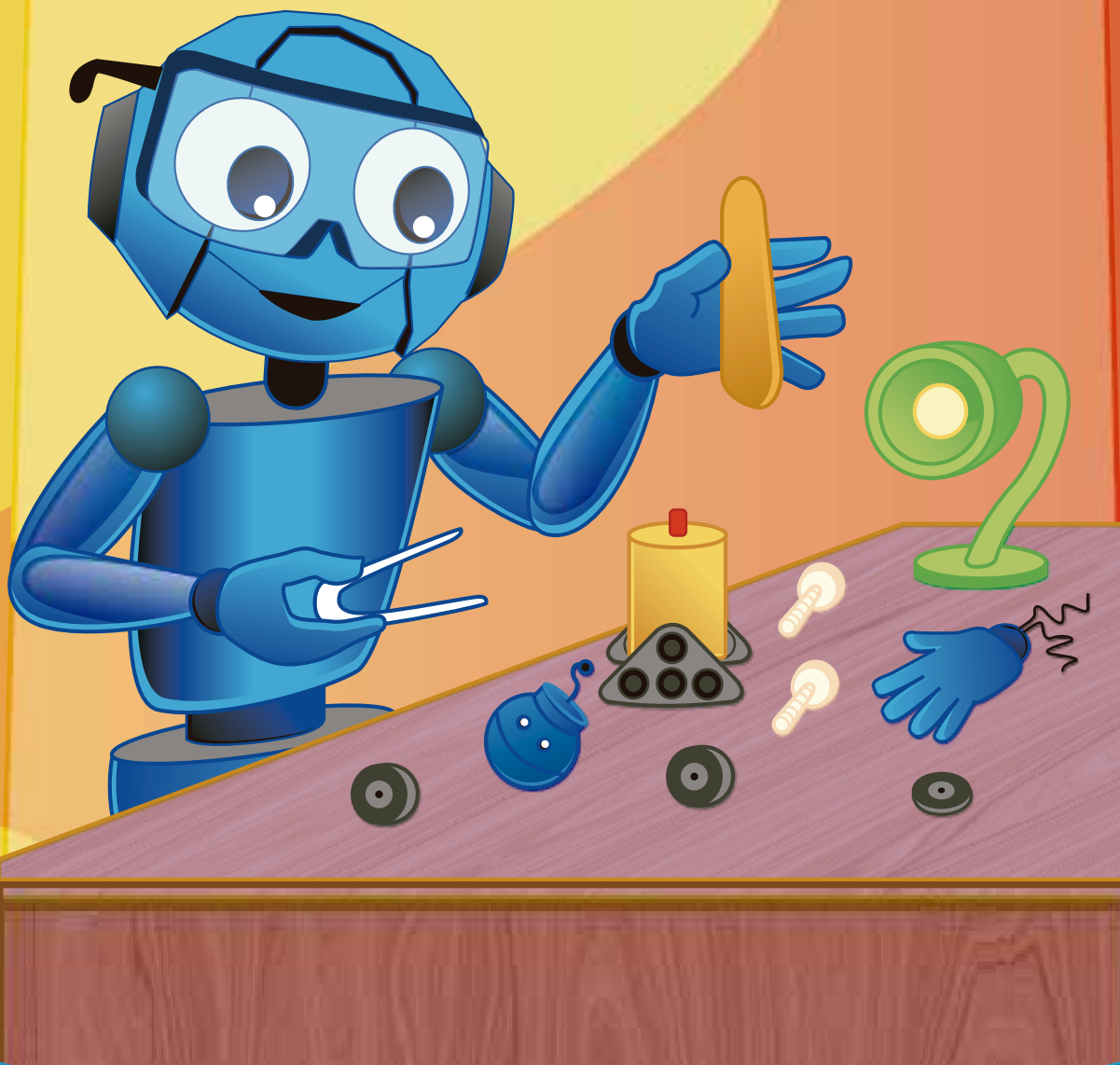
- › Crea documentos haciendo transcripciones de contenido que se presentan en su material de apoyo, tomando como referencia el trabajo modelo presentado.
- › Realiza proyectos especiales en donde aplica la técnica de investigación para trasladar información a sus documentos.
- › Resuelve los proyectos integrativos en donde se aplican diversas herramientas, con magníficos resultados.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.

Cuarta Unidad

Robótica



KODU
GAME LAB



Robótica Kodu



Indicadores de Logro

Competencias

- Desarrolla conocimientos sobre la robótica, su utilidad e influencia en la educación .
- Participa en forma activa en la creación de proyectos dirigidos y libres, demostrando interés por adquirir más conocimientos. Sigue instrucciones.
- Muestra interés por la programación orientada a objetos.
- Desarrolla creatividad en la elaboración de juegos interactivos creados conforme su imaginación y buen uso de las herramientas del programa.

- Conoce la Robótica como ciencia compuesta por otras ciencias que desarrollan robots.
- Conoce la utilidad de los robots en la actualidad.
- Utiliza el programa Kodu como un software que le permite desarrollar juegos en ambiente 3D utilizando la programación gráfica infantil.
- Crea diversos juegos en forma dirigida y en forma libre.

Contenidos declarativos

UNIDAD **4**

Pág.

¿Sabes qué es un Robot? _____	83
Robótica - Taller _____	84
Kodu _____	85
¿Cómo entrar a Kodu? _____	85
Nuevo Mundo _____	87
Conoce las herramientas _____	88
Guardar tu trabajo _____	89
Menú Inicio _____	90
Trabajemos _____	91
Otras opciones de Kodu _____	92
Lienzo o Terreno _____	94
Los comandos rápidos - Taller _____	95
Conociendo las herramientas _____	96
Yo Puedo _____	97
Trabajemos - Taller _____	98
¿Cómo puedes eliminarlo? _____	100
Yo Puedo _____	102
Sigamos conociendo herramientas _____	104
Trabajemos _____	105
Menú contextual - Taller _____	106
Trabajemos - Taller _____	109
Yo Puedo - Taller _____	112
Yo Puedo _____	114
Proyecto final _____	115

Metodología

En cada unidad de este libro se imparten los contenidos de manera muy participativa, generando en el aula el reto de descubrir y explorar cada herramienta presentada, de esa manera podrán aplicar sus conocimientos adquiridos en los ejercicios dirigidos, ejercicios prácticos y los proyectos integrativos, poniendo de manifiesto su creatividad en la resolución de problemas.

Contenidos Procedimentales

- › Se explica la función del programa Kodu en la iniciación a la programación y se describe su utilidad. Se hace una descripción de la interfaz del programa nombrando para una de las partes de la ventana principal.
- › En forma dirigida se muestran los componentes de la interfaz del programa y la descripción de cada herramienta con la que realizará sus primeros proyectos.
- › Aprende en forma práctica a Guardar sus proyectos, a utilizar comandos rápidos, crea mundos usando herramientas como aplana, alisa, terreno accidentado, agrega objetos, programa usando las opciones Cuando y Haga y realiza configuraciones utilizando la Ruleta.
- › Desarrolla los proyectos prácticos sugeridos siguiendo al pie de la letra las instrucciones de programación.

Contenidos Actitudinales

- › Aprende a seguir instrucciones y a ordenar sus ideas, siguiendo la disciplina de la programación con objetos.
- › Muestra interés por desarrollar proyectos cada vez más complejos.
- › Demuestra su aprendizaje creando los proyectos integrativos con rapidez y efectividad.
- › Presenta proyectos generados por su propia creatividad.
- › Realiza con eficiencia las tareas de refuerzo que se ofrecen en la plataforma de recursos.