

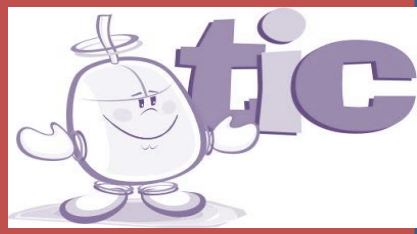




Content

<u>Ejes temáticos</u>	1
<u>Mi computador</u>	2
<u>Historia del computador</u>	3
<u>Mouse</u>	6
<u>Paint</u>	9
<u>Recomendaciones</u>	15





EJES TEMÁTICOS UNIDAD 3

EJES TEMÁTICOS

- Mi computador
- Historia del computador
- Paint
- Mouse
- Recomendaciones



COMPETENCIAS E INDICADORES DE DESEMPEÑO

Desempeño cognitivo

Reconoce algunas de las actividades que se realizan con el computador

Desempeño procedimental

Realiza un proceso correcto de encendido y apagado del computador

Identifica por qué el nombre de ratón

Identifica el proceso de entrada a Paint

Desempeño actitudinal

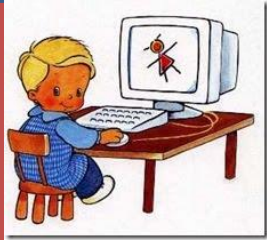
Demuestra una actitud positiva en el manejo de las temáticas desarrolladas

Debes saber que:



El escritorio es el primer pantallazo de Windows



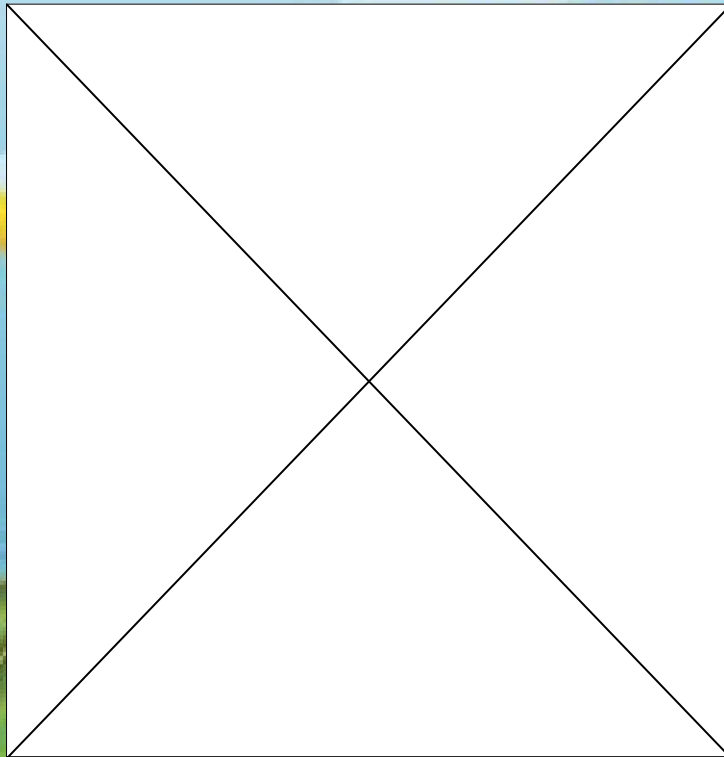


MI COMPUTADOR

Con el computador
juego, escribo,
imagino, me
comunico con mis
amigos, dibujo,
investigo, aprendo

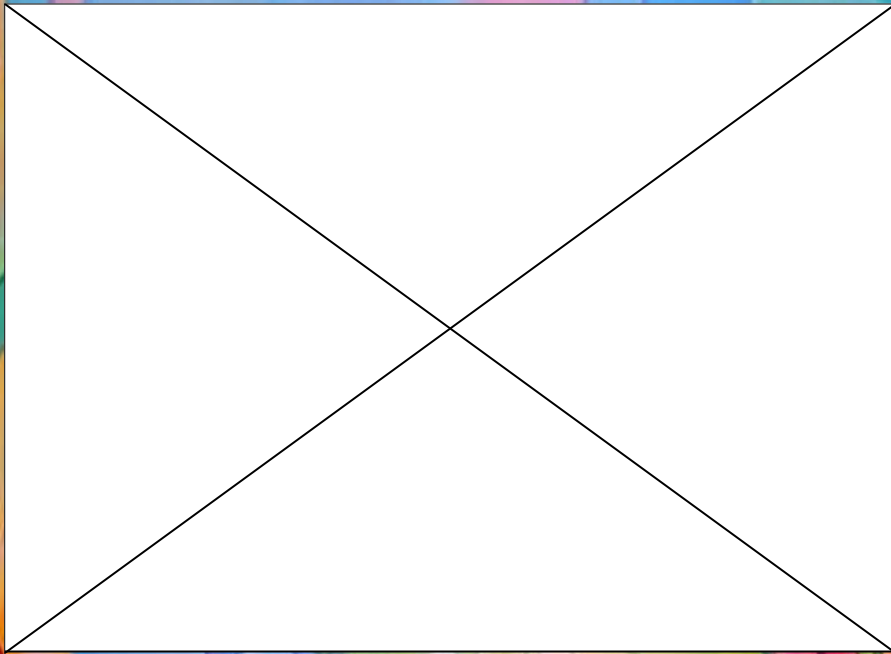


HISTORIA DE LOS COMPUTADORES





EN ALGUNAS PARTES SE LE DICE
ORDENADOR AL COMPUTADOR





**UNO DE LOS
PROGRAMAS
QUE EL
COMPUTADOR
TIENE PARA
NIÑOS ES PAINT**

**EL TRABAJO CON
PAINT PERMITE
APRENDER A
UTILIZAR EL
MOUSE**

**ES UN
DISPOSITIVO
DEL
COMPUTADOR**

**¿Y QUÉ
ES EL
MOUSE?**



Escuché que hablaron del mouse, ¿y esa palabra no quiere decir ratón?

Escuché que hablaron del mouse, ¿y esa palabra del inglés no quiere decir ratón?

Así se le dice al dispositivo del computador por su parecido con un ratón



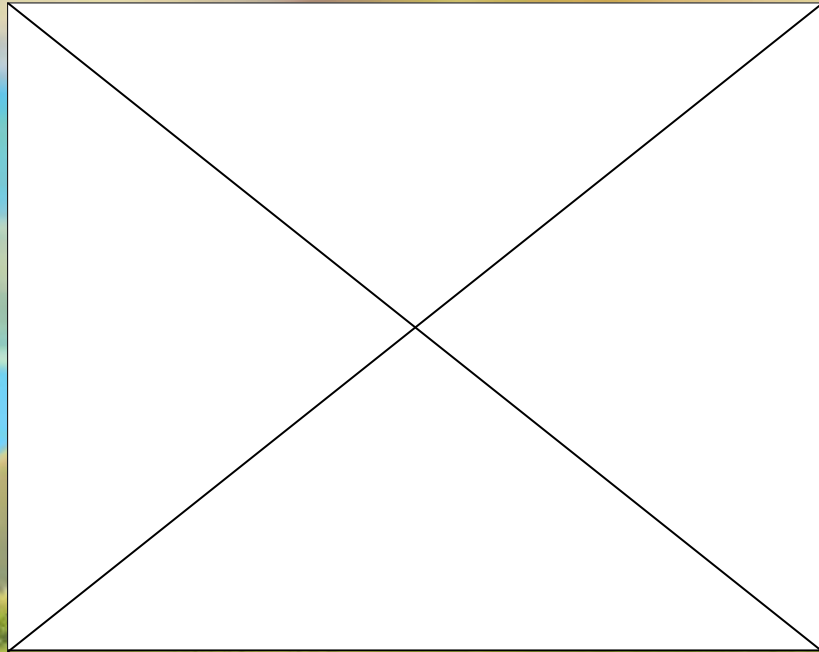


¿SI VES EL
PARECIDO?





MANEJO DEL MOUSE





¿QUÉ ES PAINT?

Es un accesorio que viene con cualquier Windows, y sirve para hacer dibujos sencillos

Es un programa sencillo para editar Y hacer dibujos.

Es un pequeña herramienta de edición de imágenes.

Programa sencillo para que los niños realicen sus dibujos

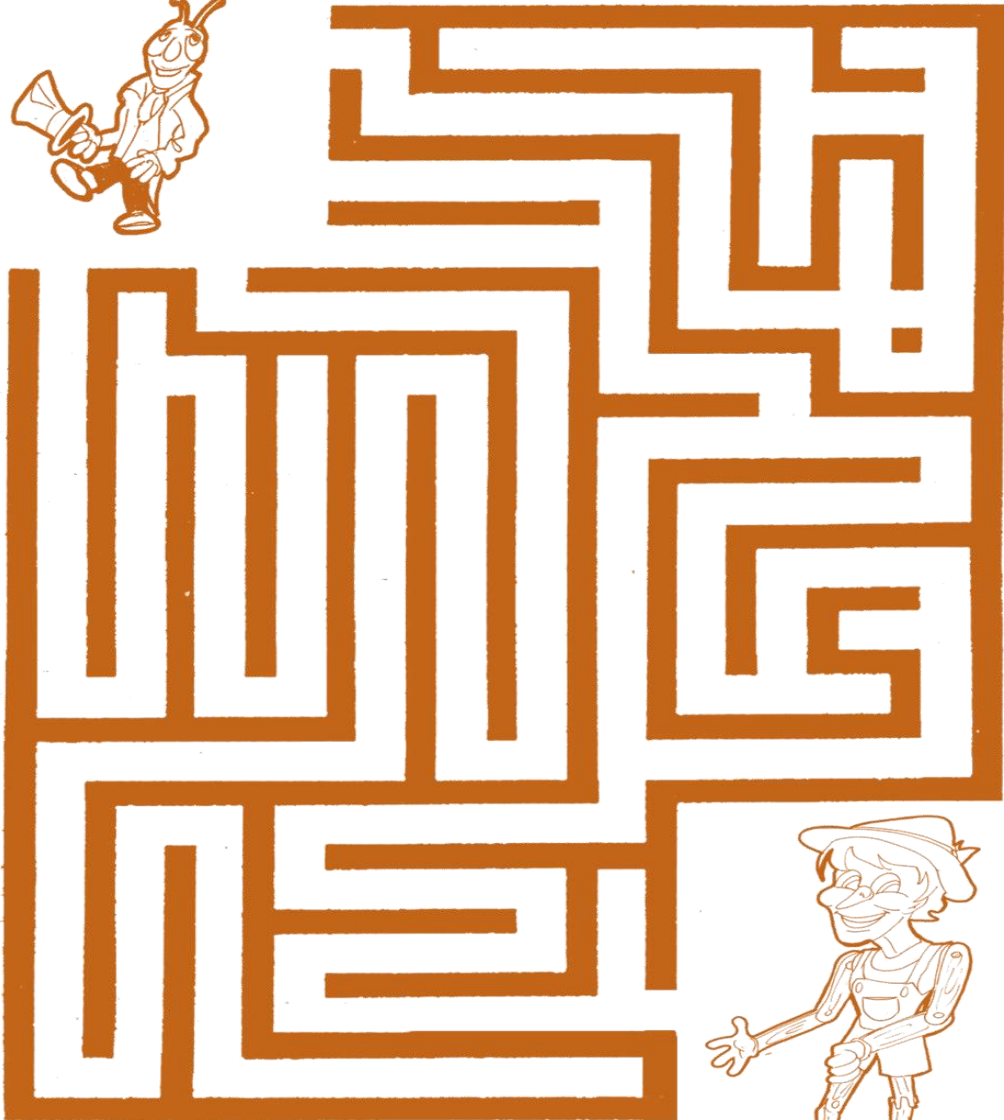




ACTIVIDAD 1



LABERINTO



ACTIVIDAD 2



PAIN QUIERE DECIR PINCEL

**¿PAIN
SIRVE
PARA
REALIZAR
CARTAS?**

**CONTESTAR SI ES
FALSO O VERDADERO**

FALSO ↔ **VERDADERO** ↔

**RESPONDE RELLENANDO DE COLOR ROJO LA
FLECHA DE LA RESPUESTA CORRECTA, ejemplo**



PARA RELLENAR primero se marca la flecha con doble **click en el botón primario**, luego se escoge el color de relleno en **relleno de forma** o en los cuadros de colores que aparece en la barra de formato.



ACTIVIDAD 3



MOUSE ES UN DISPOSITIVO DEL COMPUTADOR QUE SIRVE PARA:

JUGAR

SELECCIONAR

CANTAR

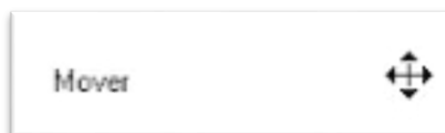


Coloca la flecha en la respuesta correcta



Para mover la flecha colocas el puntero sobre ella y con el botón primario o izquierdo oprimido lo mueves.

Cuando se oprime la flecha de forma sostenida, cambia el puntero de una flecha a cuatro flechas así:





CÓMO SE PRENDE Y SE APAGA EL COMPUTADOR

Es muy importante saber esto porque así no dañamos el computador.

Para encenderlo simplemente se oprime el botón de encendido y esperamos a que se inicie el proceso

Para apagarlo debemos tener en cuenta guardar la información en la que estemos trabajando.

Para apagar el computador debemos cerrar todas las ventanas abiertas

Después de hacer el proceso inicial de apagado se oprime el botón de inicio para escoger la opción apagar y terminar el proceso de apagado.



¿POR QUÉ APAGAR EL COMPUTADOR?

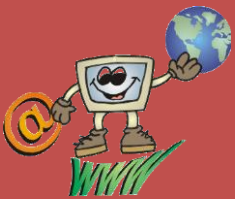
Por
durabilidad
de los
discos duros

Por ahorro
de energía

Por
conservación
del medio
ambiente

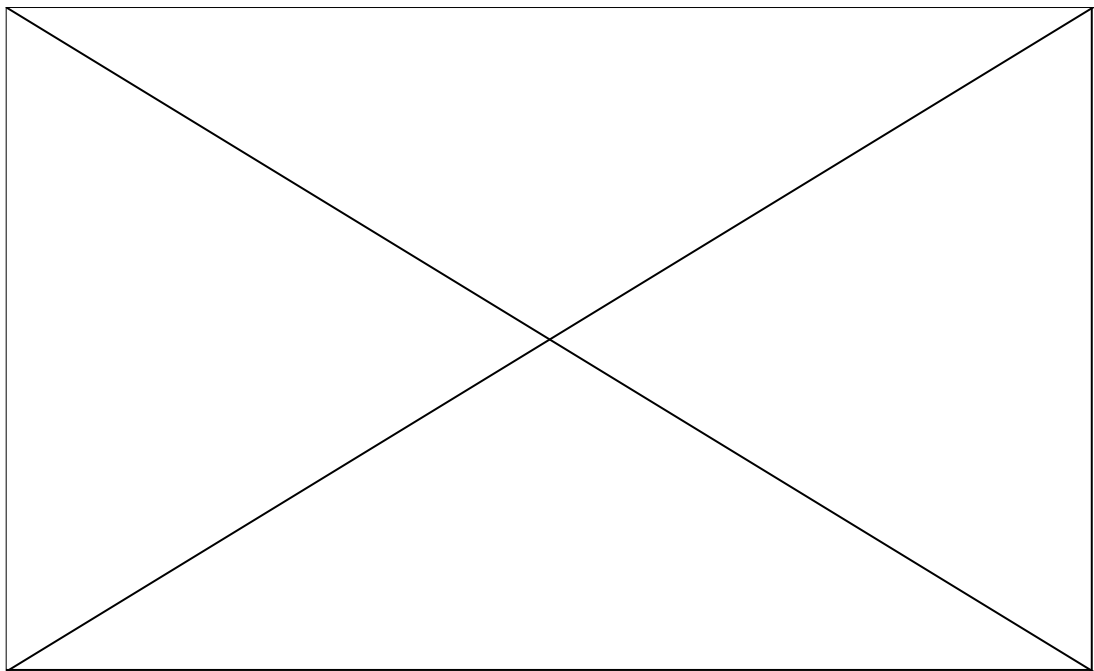
Por los procesos que
algunos sistemas
operativos hacen
durante el proceso de
apagado y encendido





RECOMENDACIONES

DEBEMOS TENER CUIDADO AL
UTILIZAR REDES SOCIALES



CON LA TECNOLOGÍA TAMBIÉN CORREMOS
RIESGOS



¿NOS METEMOS
A LAS REDES
SOCIALES?

AHORA NO.
YO PREFIERO JUGAR
CON MIS AMIGOS

YO TAMBIÉN
QUIERO JUGAR
CON USTEDES



ACTIVIDAD 4

REALIZA ESTA SOPA DE LETRAS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	a	P	A	I	N	T
c	3	4	5	6	7	8	9	0	r	1	3	p	M	O	U	S	E
u	4	p	a	i	n	t	0	0	a	2	4	a	C	O	M	P	A
i	5	5	6	7	8	p	1	1	t	3	5	g	A	P	A	G	A
d	6	6	7	8	9	e	s	2	o	4	6	a	E	N	C	E	N
a	7	7	8	9	0	l	o	3	n	5	7	d	R	A	T	O	N
d	8	8	9	0	1	i	c	3	5	4	8	o	C	U	I	D	A
o	9	9	0	1	2	g	i	4	5	6	9	0	P	E	L	I	G
s	0	0	1	2	3	r	a	5	4	7	0	3	S	O	C	I	A
3	1	1	2	3	4	o	l	6	3	8	1	2					
m	o	u	s	e	5	s	o	7	8	9	0	1					
4	1	2	3	4	5	6	e	8	9	0	2	0					
5	2	3	4	5	6	7	s	9	0	1	3	s					
6	3	c	o	m	p	u	t	a	d	o	r	e					
7	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	l					
8	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	a					
9	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	i					
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	7	c					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	o					
e	n	c	e	n	d	i	d	o	1	2	3	s					

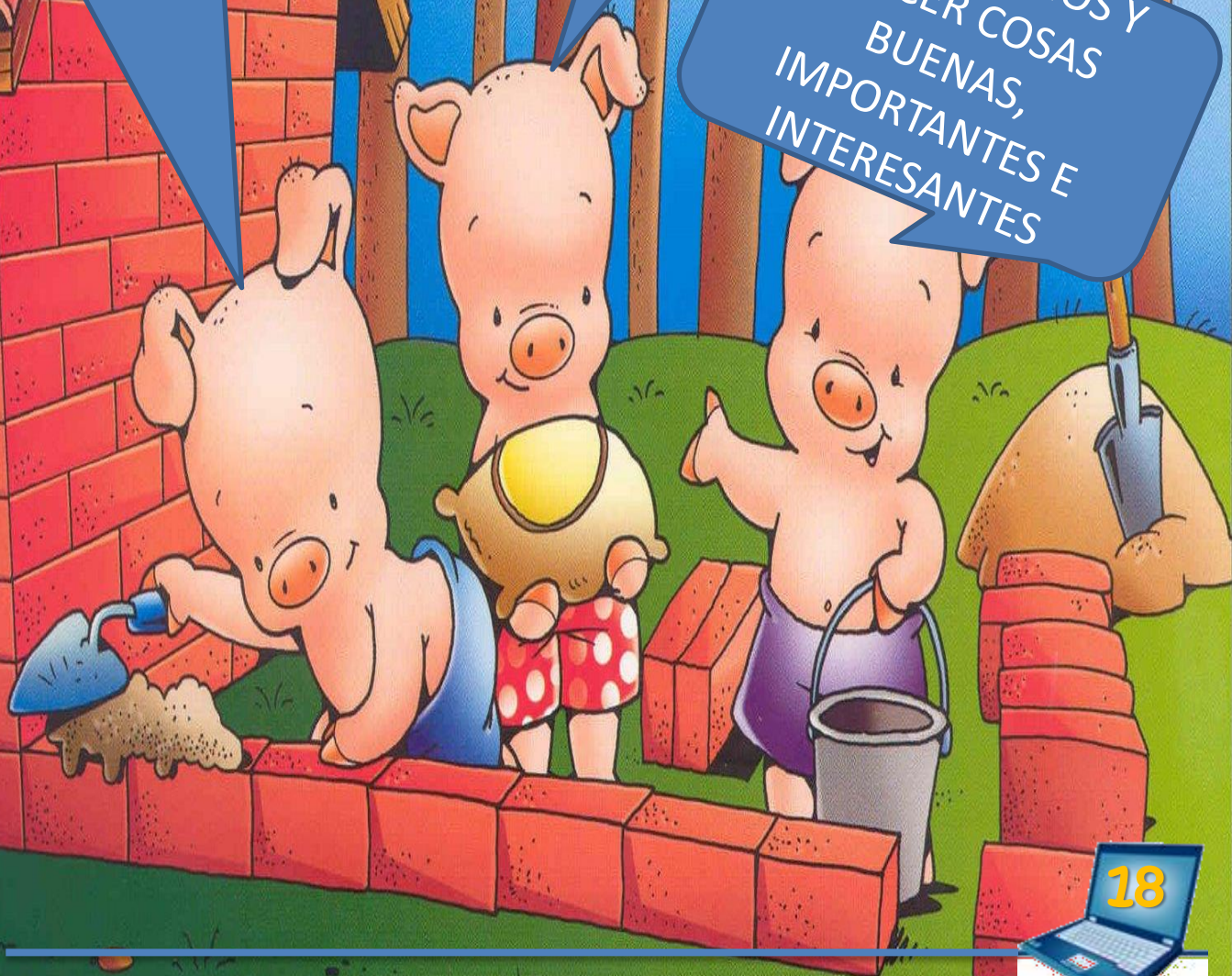




LO QUE
APRENDEMOS
CUANDO SOMOS
NIÑOS NOS DA LA
BASE DE NUESTRA
VIDA

EL APRENDIZAJE ES LO
QUE NOS AYUDARÁ EN
NUESTRO FUTURO

APRENDAMOS Y
HACER COSAS
BUENAS,
IMPORTANTES E
INTERESANTES



Gimnasio Virtual San Francisco Javier
«Values and technology for the formation of the human»

Cajicá, Cundinamarca. Km 2 Vía Tabio
Colombia

