

# Informática Escolar Práctica

Gonzalo Ferreyra Cortés

1



AprendaTIC



Incluye:  
ACTIVIDADES  
ESCOLARES  
EN LA WEB

# Informática Escolar Práctica

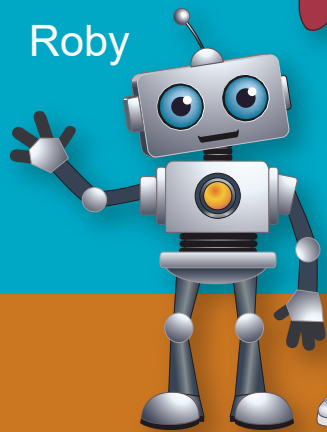
Gonzalo Ferreyra Cortés

1

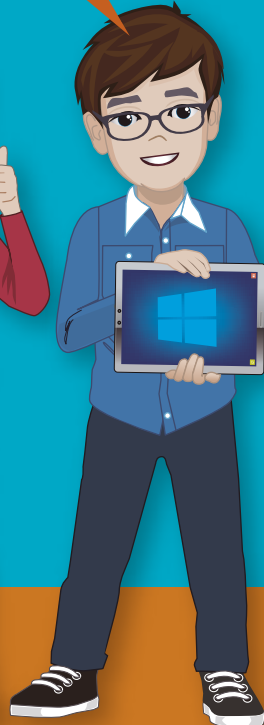
¡La computación es divertida!

¡Aprende con nosotros!

Roby



Luisa Camila



Luciano



Memo



Antonella

Lápiz



Donatella

Glosy



AprendaTIC

**Informática Escolar Práctica 1**  
© 2024 Gonzalo Ferreyra Cortés

© 2024 **AprendaTIC**  
Av. Estado de México 3401 Ote  
CP 52148, Metepec, Estado de México

Página web: <https://www.aprendatic.com>  
Email: [gferreyra@aprendatic.com](mailto:gferreyra@aprendatic.com)

**Primera edición, febrero de 2024**

Los nombres comerciales que aparecen en este libro son marcas registradas de sus propietarios y se mencionan únicamente con fines didácticos, por lo que **AprendaTIC** no asume ninguna responsabilidad por el uso que se dé a esta información, ya que no infringe ningún derecho de registro de marca.

#### **Derechos reservados.**

Esta obra es propiedad intelectual de su autor y los derechos de publicación en lengua española han sido legalmente transferidos al editor. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio sin permiso por escrito del propietario de los derechos del copyright.

#### **NOTA IMPORTANTE**

La información contenida en esta obra tiene un fin exclusivamente didáctico y, por lo tanto, no está previsto su aprovechamiento a nivel profesional o industrial. Los contenidos han sido elaborados con gran cuidado por el autor y reproducidos bajo estrictas normas de control. AprendaTIC no asume ninguna responsabilidad por errores u omisiones; daños y perjuicios que se pudieran atribuir al uso de la información comprendida en este libro y en el sitio web, ni por la utilización indebida que pudiera dársele.

**Impreso en México - Printed in Mexico**

**Colaboraron en la edición de esta obra:**

#### **Diagramación**

Javier Perdomo Muñoz

#### **Programación y diseño de animaciones**

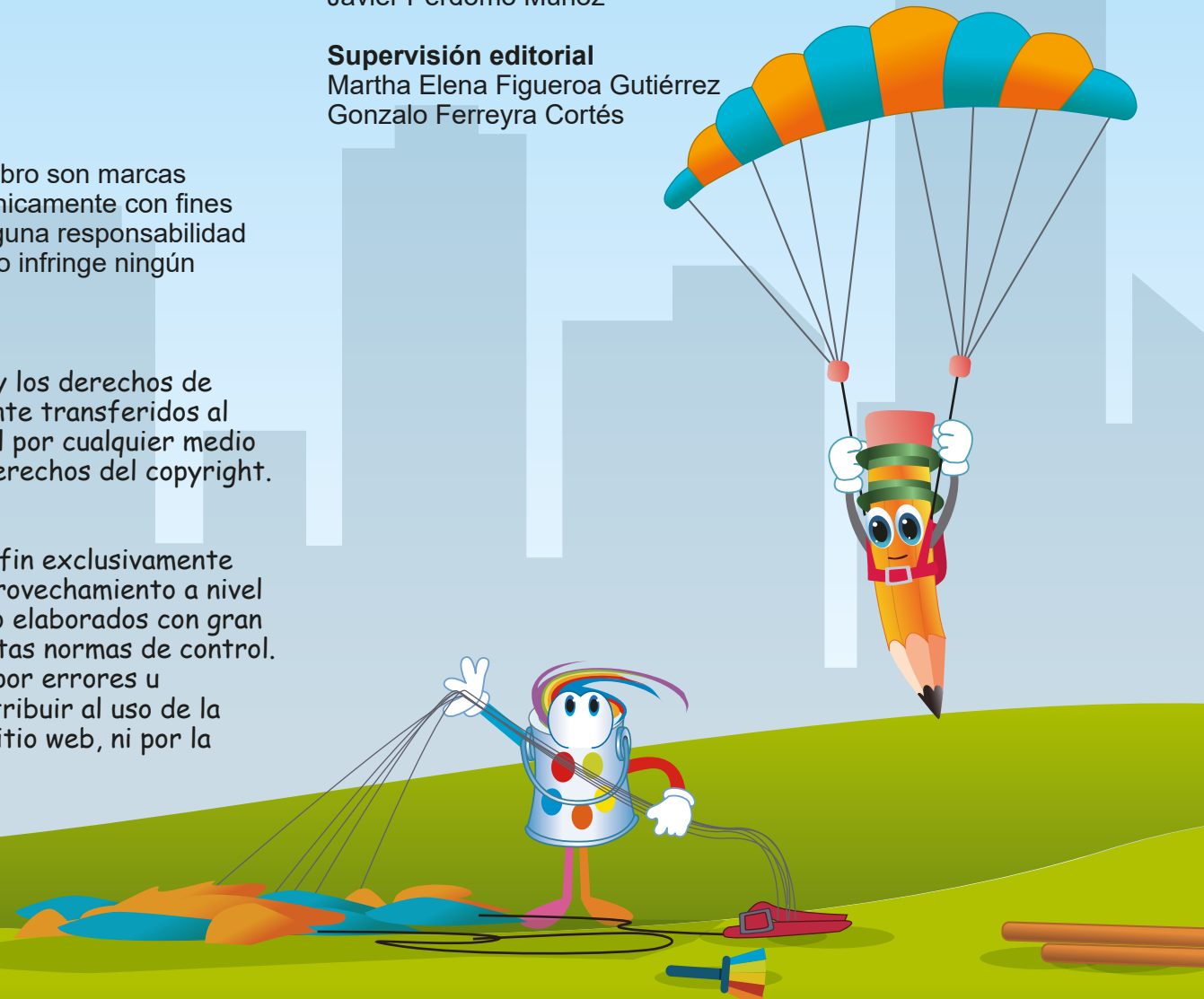
Alejandro Emmanuel De León Galicia  
Francisco Javier Arce Anguiano

#### **Diseño e ilustraciones**

Javier Perdomo Muñoz

#### **Supervisión editorial**

Martha Elena Figueroa Gutiérrez  
Gonzalo Ferreyra Cortés



# Carta del Director Editorial

Estimados Maestros y Padres de Familia:

El cambio tecnológico es el signo de nuestros tiempos; las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) marcarán la vida de todos los niños y jóvenes que hoy estudian en las escuelas. El conocimiento y el dominio de éstas serán de gran ayuda para los futuros empleados y profesionistas de nuestros países en desarrollo.

Por ello, AprendaTIC quiere que cada vez más personas, sobre todo los niños, conozcan y usen la tecnología desde su formación temprana, pues considera que el curso llamado Informática Escolar Práctica es un excelente vehículo para desarrollar las habilidades de los pequeños sobre el uso de las TIC y el conocimiento de la computadora.

AprendaTIC y el autor han producido este material como una herramienta de apoyo a las instituciones de Educación Básica de los países de habla hispana, facilitando a los docentes el cumplimiento de la tarea de educar en tecnología, haciendo ésta: divertida, didáctica y formativa.

La única finalidad es que este material pueda ser utilizado como parte de la iniciativa “Educación digital libre”, cuyo fin es brindar a estudiantes y maestros capacitación en las Tecnologías de la Información y de La Comunicación (TIC), desarrollo curricular y acceso al software o aplicaciones, de manera gratuita.

La Educación es un pilar para que nuestros niños y jóvenes enfrenten con éxito los retos del mañana. Nuestra meta es lograr un impacto en los estudiantes y que esto nos ayude en la formación de mexicanos más talentosos y capaces. Si estos libros te benefician, sólo esperamos una pequeña contribución monetaria para seguir creando y subiendo materiales gratuitos a la “nube”.

**Gonzalo Ferreyra Cortés**  
**Director Editorial**  
**AprendaTIC**





# Contenido

## Bloque 1

Conoce las computadoras y las TIC

## Bloque 2

¡A trabajar con las computadoras!

## Bloque 3

Sistemas operativos gráficos



COLEGIO

# Aprende a usar tu libro

## Actividades escolares

### ¡Imprime el juego Windominó!

Con la ayuda de tu profesora o profesor haz lo siguiente:

- Imprime el archivo **Windominó.pdf** que se encuentra en las actividades para imprimir de la página web.
- Pega las hojas impresas en una cartulina gruesa.
- Recorta las fichas y juega con tus amiguitos!



### Imprime el archivo **Principio 1.pdf** y haz lo que se indica:

Junto con tu profesora o profesor, repasen el Principio 1 de la Declaración de los Derechos del Niño.



#### Para imprimir haz lo siguiente:

Abre la actividad propuesta con el programa Acrobat Reader.

- 1 Pulsa sobre el icono **Imprimir** de la barra de herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo **Imprimir**, observa la vista previa y si se ve completa la imagen en la hoja de papel, presiona en el botón **Imprimir**.
- 3 Espera a que se imprima la hoja.
- 4 Cierra el programa presionando el botón **Cerrar**.



Ve a las actividades del bloque 1 y diviértete con el **Juego 1. Memorama**. Encuentra las cartas idénticas y gánale a la computadora

29

Al finalizar cada bloque, tienes actividades escolares, juegos educativos y actividades para imprimir y resolver. Si ves el recuadro que indica una actividad o juego en línea, ve a la página web, luego resuelve las actividades de evaluación.

En la página web <https://aprendatic.com> puedes descargar todo el material necesario para realizar los ejercicios y ejemplos del libro, las actividades para imprimir en archivos PDF y las actividades interactivas.

También puedes utilizar la calculadora y ver las efemérides de las fechas históricas más importantes.

## Memorama



Intentos:  
11

Recuerda donde están tus amiguitos y ¡gana el juego!

Ejercita tu memoria, y aprende a utilizar el ratón para encontrar a tus amiguitos.



## Actividades de evaluación

- 1 ¿Qué es un sistema operativo?
- 2 ¿Cómo se llama el bote de la basura del Escritorio de Windows?
- 3 ¿Qué sucede dentro de la computadora con los datos que se introducen mediante el teclado?
- 4 Escribe en los recuadros para qué sirven las teclas siguientes:  

	[Escape]	_____
	[Mayús]	_____
	[Retroceso]	_____
	[Entrar]	_____
- 5

Escribe las letras que faltan en la sección alfanumérica y encierra con color rojo las vocales y con azul las consonantes que escribiste.

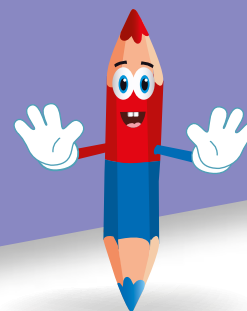
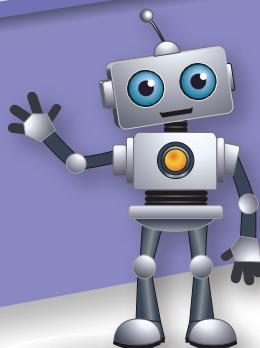


En las actividades de la página web encontrarás las **Efemérides** y muchas **Actividades para imprimir**.

30

# Presentación

En este libro vas a conocer todo acerca de las computadoras.



Escribe tu nombre: \_\_\_\_\_

Tu profesora (o profesor) se llama: \_\_\_\_\_

Este es el curso: \_\_\_\_\_

# Bloque 1

## Conoce las computadoras y las TIC

Las **TIC** son todas las nuevas tecnologías y equipos que están al alcance de las personas.

En la actualidad las TIC se utilizan para realizar muchas de tus actividades.



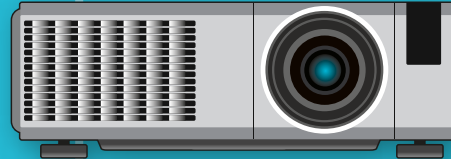
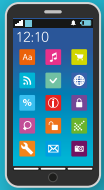
**TIC.** Las *Tecnologías de la Información y de la Comunicación* son máquinas, aparatos, aditamentos y herramientas electrónicas que permiten recopilar, almacenar, procesar y distribuir la información. Nos han hecho cambiar la manera en que trabajamos, de comunicarnos y por supuesto, de aprender y enseñar.





# ¿Cuántas TIC conoces?

Observa los elementos electrónicos y ponles su nombre.





# Las partes de la computadora

Las computadoras son máquinas que facilitan el trabajo de las personas; puedes utilizarlas para dibujar, escribir, hacer operaciones matemáticas...



# Las máquinas te ayudan a hacer tus tareas escolares

Mamá y papá utilizan muchas **máquinas** para sus actividades.

Hace muchos años, para escribir cartas se utilizaban máquinas de escribir mecánicas.



Luego, con las nuevas tecnologías aparecieron las máquinas de escribir eléctricas.



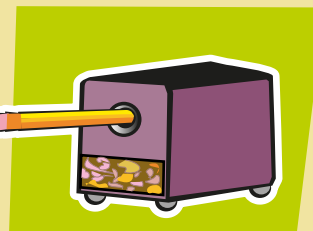
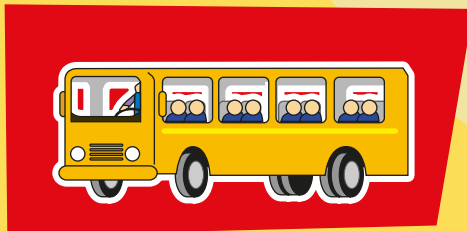
Ahora los textos se escriben en la **computadora**, con un programa, y se imprimen en una impresora.



Contesta escribiendo en los recuadros:



- ¿Con qué máquina puedes saber la hora?
- ¿Qué máquina utilizas para ir a la escuela?
- ¿Cuál es la máquina que utilizas para imprimir tus tareas?
- ¿Cómo se llama la máquina con que afilas los lápices?
- ¿Qué máquina utiliza tu mamá para preparar la comida?

**Máquinas.** Grupos de piezas que funcionan en conjunto para facilitar el trabajo.  
**Computadora.** Máquina que recibe datos, los procesa y da resultados.



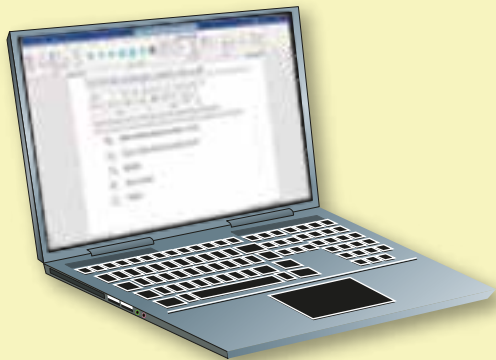
# ¿Qué son las herramientas?



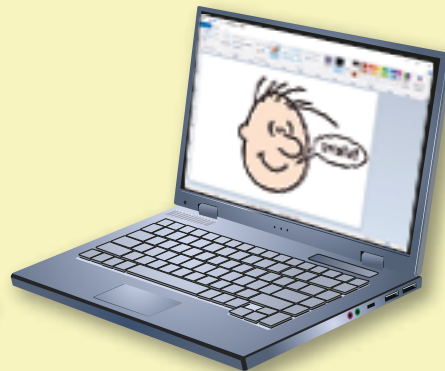
Las herramientas son instrumentos que se utilizan para hacer trabajos manuales o artesanales en cualquier actividad u oficio: los carpinteros utilizan martillos para clavar las maderas, los electricistas usan pinzas para hacer las conexiones y los jardineros emplean tijeras para podar el pasto y las plantas.



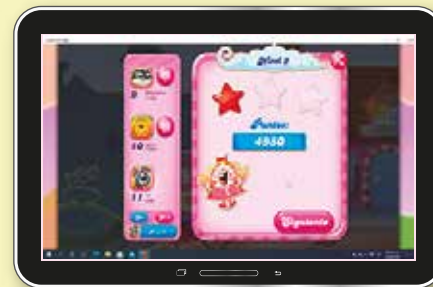
Las computadoras no piensan, ni funcionan solas porque son máquinas que necesitan herramientas y tu inteligencia para trabajar. Para procesar los **datos**, las computadoras deben tener **programas**. Los programas son las herramientas que utilizan las personas que trabajan con computadoras, para indicarles lo que deben hacer.



Crear textos



Dibujar



Jugar

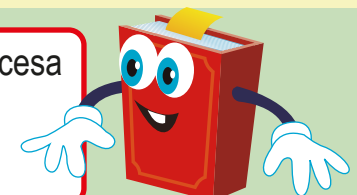


Calcular

Ve a las actividades de la página web y resuelve la **Actividad 1. Identifica las TIC.**



**Datos.** Letras, números o símbolos que procesa la computadora para obtener resultados.  
**Programas.** Instrucciones que necesita la computadora para trabajar.

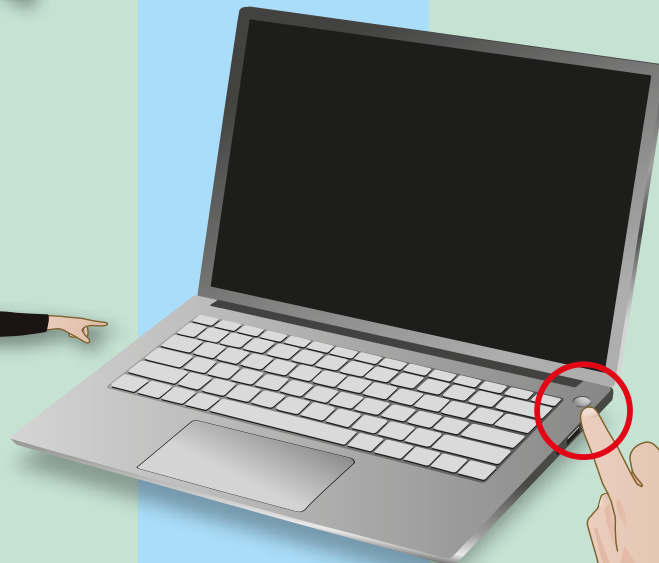
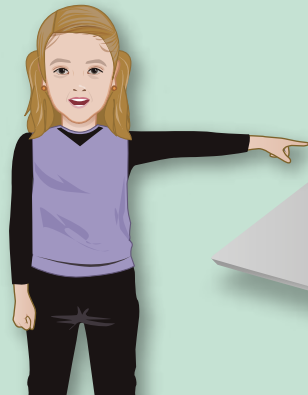
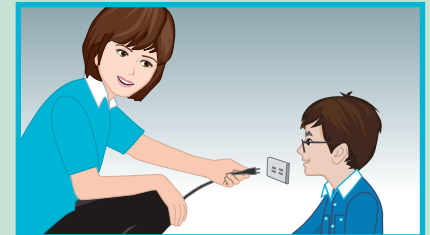


# Aprende a encender la computadora

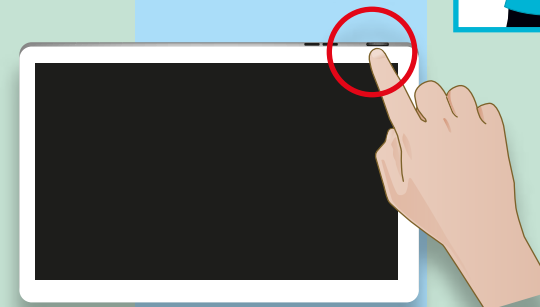
Las computadoras con gabinete y monitor se encienden en este orden. Escribe el número correcto en los recuadros de las figuras de los pasos.



- 1** Para encender la computadora, primero hay que conectarla. Nunca toques los cables de la parte de atrás del gabinete, deja que una persona mayor la conecte.
- 2** Presiona el botón de encendido del monitor.
- 3** Presiona el botón de encendido del gabinete o CPU.
- 4** Espera unos segundos para ver la pantalla de bloqueo de Windows.



En algunas computadoras como las Laptop, Notebook, Celulares y Tabletas, sólo necesitas presionar un botón de encendido.





# La pantalla de bloqueo de Windows


Al encender la computadora, después de unos segundos aparece la pantalla de bloqueo.

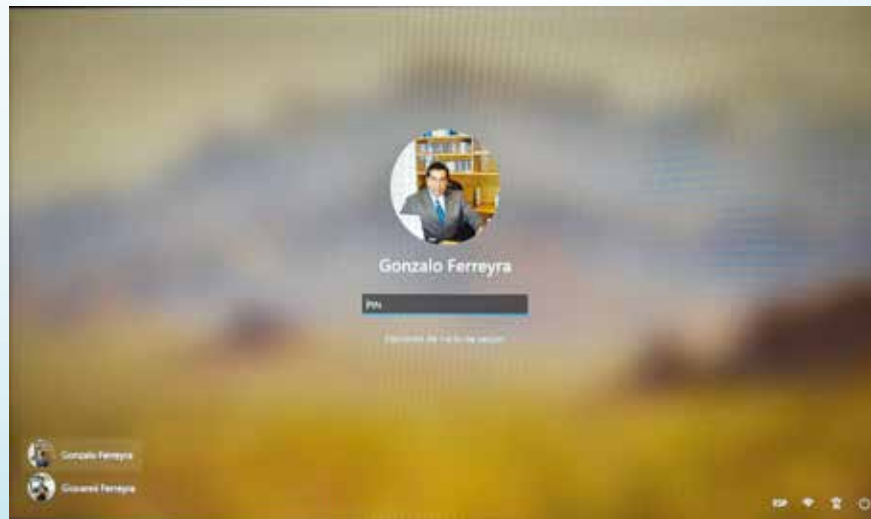
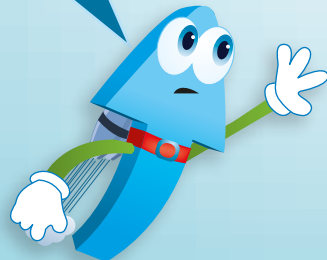
Pulsa con el ratón sobre la **pantalla de bloqueo** para ver la pantalla de **Inicio** llamada también **Escritorio de Windows**. Observa que esta pantalla muestra la hora, la fecha y una descripción de la imagen.



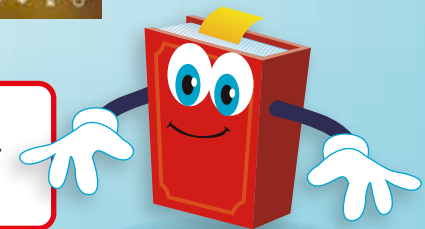
Si tu pantalla es táctil, como las de las tabletas, pulsa con un dedo sobre ella, hacia arriba.



Si al dar de alta tu cuenta en la computadora te asignaron una **contraseña**, debes introducirla correctamente y pulsar en la flechita o la tecla , para iniciar la sesión.



**Contraseña.** Letras o símbolos que sirven como protección para impedir el acceso a la computadora.





# ¡El Escritorio de Windows!

Cuando enciendes la computadora, después de quitar la pantalla de bloqueo ves una pantalla que se conoce como *Escritorio de Windows*. Windows es el programa que hace funcionar la computadora, llamado **sistema operativo**.

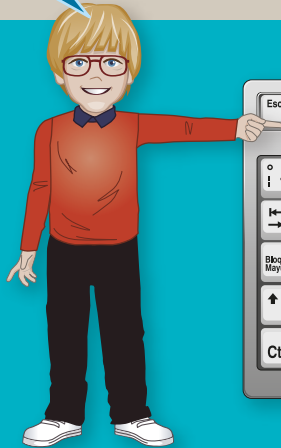


En el escritorio de Windows tienes todas las herramientas que necesitas para realizar cualquier actividad con la computadora: cesto para la basura, **carpetas** para guardar tus archivos, programas para dibujar, pintar, escribir, jugar y hacer cuentas; reloj, calendario ¡y mucho más!

**Sistema operativo.** Programa principal que permite controlar la computadora.  
**Íconos.** Pequeños dibujos que representan archivos, programas y carpetas.  
**Carpetas.** Lugar del disco donde se guardan los archivos y programas.

# El trabajo con la computadora

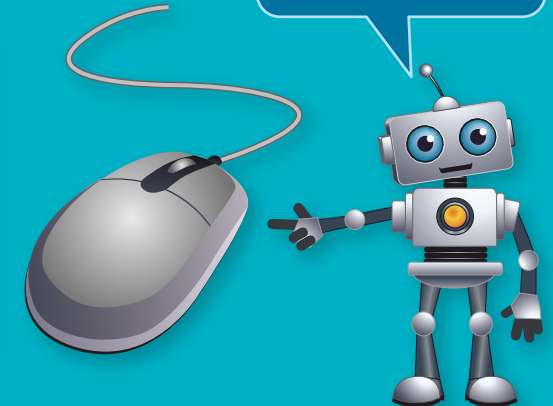
El teclado se usa para escribir letras y números.



Para trabajar con la computadora se utilizan el teclado y el ratón. A estos elementos se les conoce como **unidades de entrada**.



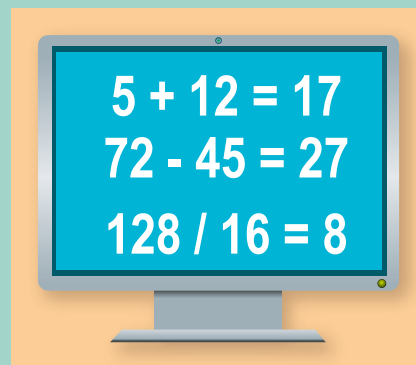
El ratón o *mouse* (en inglés) se utiliza para trabajar con los íconos y ventanas del sistema operativo Windows.



La computadora procesa los datos de entrada y entrega los resultados en forma visual mediante el monitor, en hojas impresas, o como sonido a través de las bocinas.



Las unidades de entrada de los teléfonos "inteligentes" y las tabletas digitales son los dispositivos apuntadores táctiles y tus dedos.



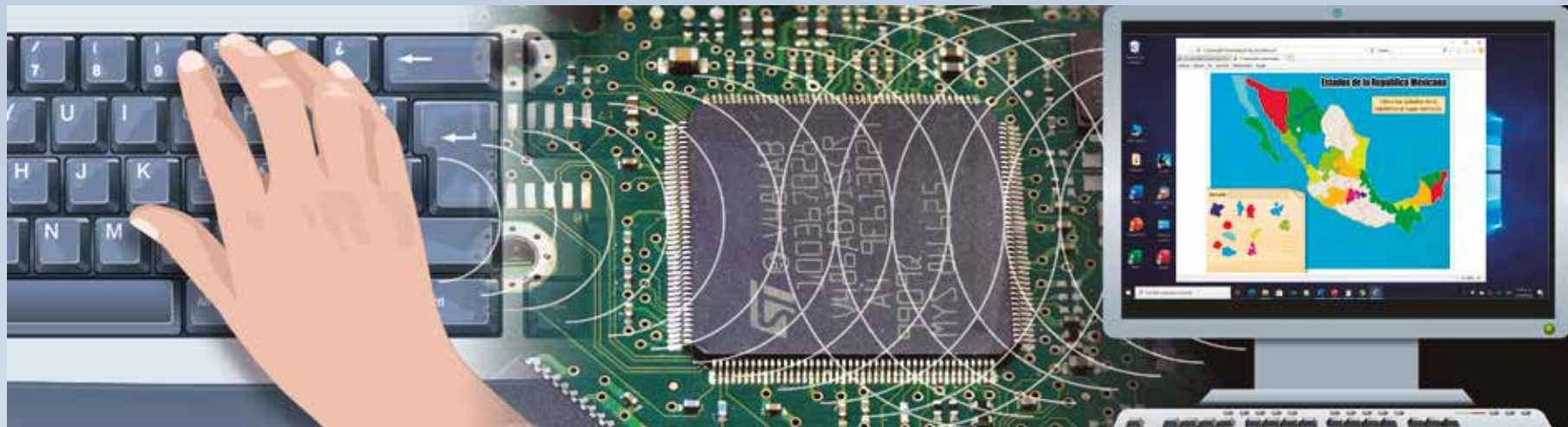
A estos elementos de la computadora se les conoce como **unidades de salida**.

**Unidades de entrada.** Dispositivos que permiten introducir los datos en la computadora.  
**Unidades de salida.** Dispositivos que permiten ver y oír los resultados que entrega la computadora.



# Entrada, proceso y salida de datos

Para obtener letras y números en el monitor se introducen los datos mediante el teclado, éstos se procesan en el interior del gabinete y los resultados se ven en la pantalla.



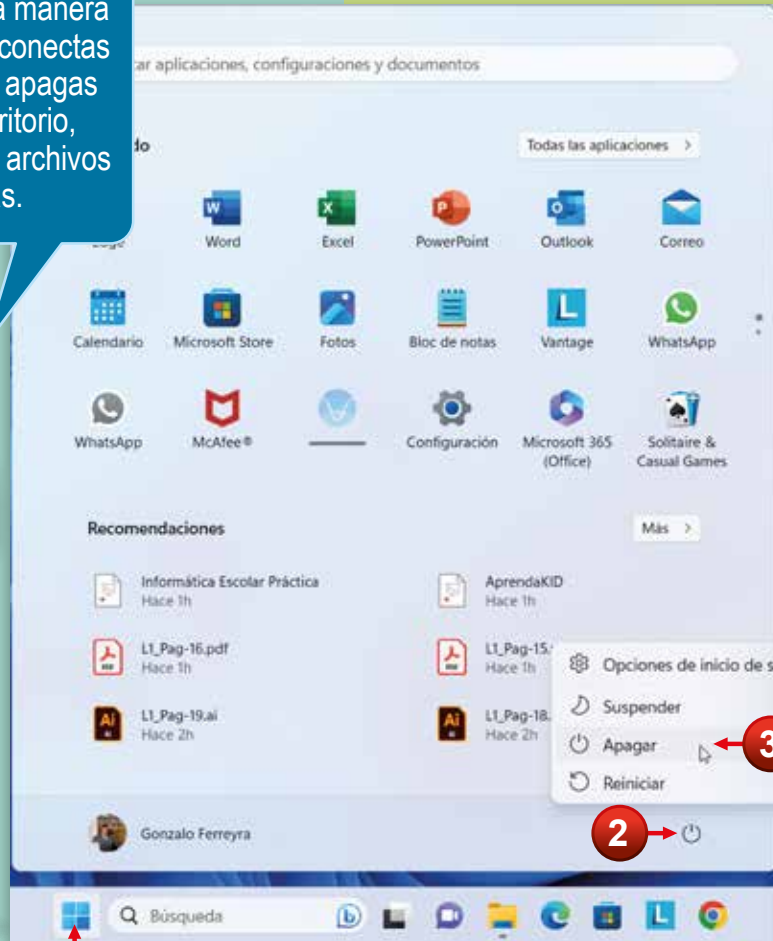
Cuando pulsas en el botón **Imprimir**, el microprocesador envía los datos a la impresora; esto se conoce como *el diagrama del proceso de datos* que realiza la computadora.



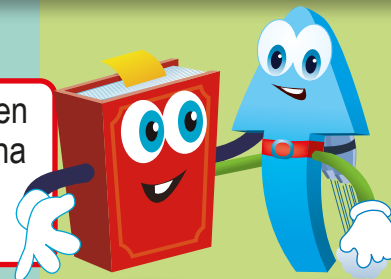


# Apaga correctamente la computadora

Es muy importante que siempre apagues la computadora de la manera correcta. Si la desconectas o simplemente la apagas sin salir del escritorio, puedes perder tus archivos y programas.

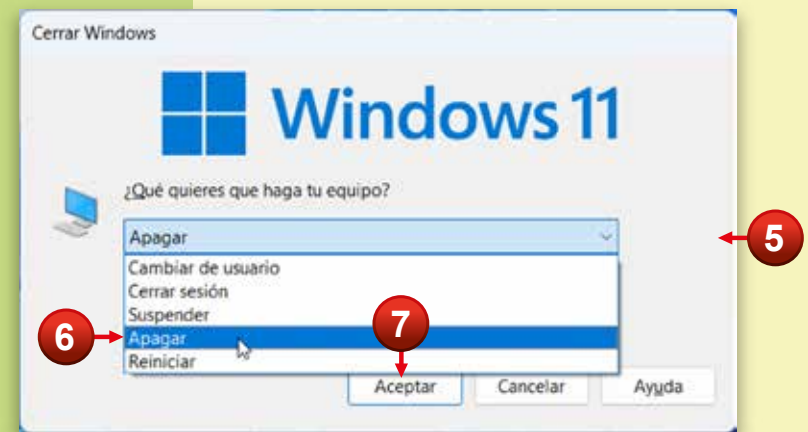


**Apuntador.** Flechita que se mueve en la pantalla al mover el ratón sobre una superficie lisa. También se conoce como **Puntero**.



Para apagar correctamente la computadora, primero guarda tus archivos, cierra los programas y luego sigue estos pasos:

1. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el botón **Inicio** que se encuentra en la barra de tareas.
2. Desplaza el **apuntador** del ratón hasta el botón **Apagar** y pulsa sobre él.
3. En la lista selecciona la opción **Apagar**.
4. En unos segundos, se apaga la computadora.
5. También puedes cerrar los programas y pulsar las teclas **Alt** y **F4** para abrir el cuadro de diálogo **Cerrar Windows**.
6. Selecciona la opción **Apagar**.
7. Presiona el botón **Aceptar**.

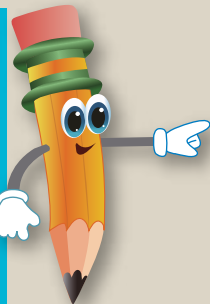


# Orden en el aula de informática



## ¿Cómo deben trabajar los niños en el salón de informática?

Marca con un signo de ✓ las casillas de verificación de las acciones correctas de los alumnos en el salón de clase.



- |                           |                          |   |                          |
|---------------------------|--------------------------|---|--------------------------|
| 1. Con limpieza y cuidado | <input type="checkbox"/> | 6. Pulsando con suavidad las teclas del teclado | <input type="checkbox"/> |
| 2. Moviendo los cables    | <input type="checkbox"/> | 7. Molestando al compañero de al lado           | <input type="checkbox"/> |
| 3. Jugando con el ratón   | <input type="checkbox"/> | 8. Sin tocar ni ensuciar el monitor             | <input type="checkbox"/> |
| 4. Atendiendo al profesor | <input type="checkbox"/> | 9. Jugando bruscamente                          | <input type="checkbox"/> |
| 5. Con comida al lado     | <input type="checkbox"/> | 10. Entrar en orden al salón                    | <input type="checkbox"/> |

**Contesta lo siguiente:**

¿Cuántas computadoras hay en esta aula de informática?

Cuenta las computadoras que hay en tu salón y anota el número.



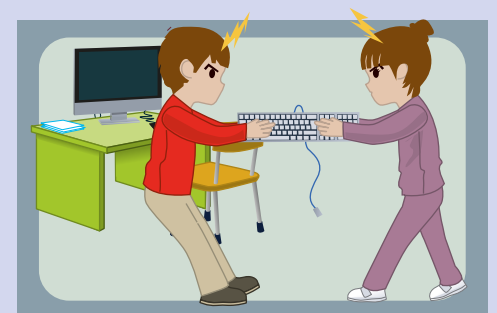
# El reglamento del aula de informática

Para evitar accidentes y para que las computadoras y el aula de informática se conserven en buen estado, hay que seguir algunas reglas.

Junto con tu profesora o profesor y tus compañeros, escriban en cartulinas las reglas de buen comportamiento en el aula de informática, péguenlas en la pared y, ¡comprométanse a cumplirlas!



▼ Escribe **Sí** o **No** bajo los comportamientos al trabajar en el aula de informática. ▼

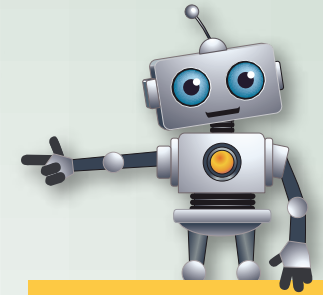


# Existen muchos tipos de computadoras

Las computadoras que más se utilizan en la actualidad se conocen como **PC**.

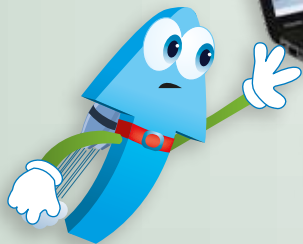


Algunas de las nuevas computadoras de escritorio tienen gabinete tipo torre o mini torre, y otras son "todo en uno".

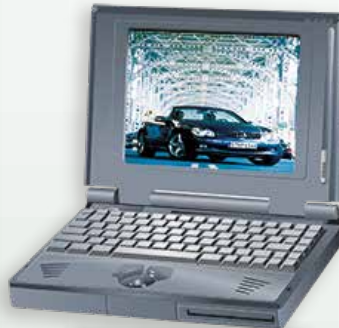


Las nuevas todo en uno no tienen gabinete; todos los componentes se encuentran dentro del monitor. Muchas de ellas tienen pantalla táctil.

También las hay muy pequeñas, del tamaño de la mano y de un cuaderno.



Notebook



Laptop



Tableta



Computadora de mano



**PC.** Personal Computer. Computadora Personal diseñada inicialmente por la compañía IBM en 1981.

# Teclados físicos y virtuales



En los teléfonos "inteligentes" y tabletas digitales se escribe con teclados **virtuales**.



Los 8 dedos van en:

**A S D F G H J K L Ñ**

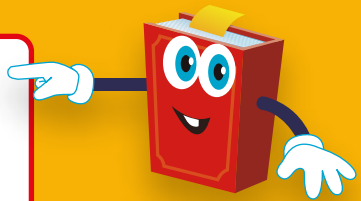
Y los pulgares van sobre la barra espaciadora.



Escribes mejor utilizando todos los dedos de las manos.



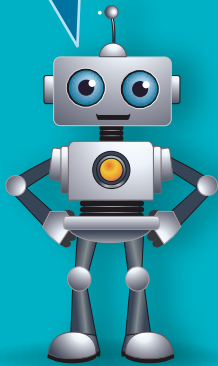
**Virtuales.** Que tienen una apariencia real aunque no lo sean; por ejemplo, tus juegos digitales son virtuales porque aparentan ser reales.



**VOCALES Y CONSONANTES**  
Las vocales son a, e, i, o, u.  
Las consonantes son las demás letras del alfabeto: b, c, d, f, g, h...

# ¿Dónde están las letras y los números?

Observa las letras y los números de tu teclado. Completa las letras que faltan.



**Sección Alfanumérica**

**Teclas de dirección**

**Sección numérica**

El teclado tiene dos secciones de teclas: la *alfanumérica* y la *numérica*. La sección alfanumérica sirve para escribir letras y números. La numérica para escribir sólo números, pero primero debes pulsar la tecla .

**Luciano escribe:**

**Con la sección o teclas:**

- Una carta para la maestra.
- Suma y resta: 23+18, 61-11, 23+47, 74-36.
- Una felicitación para su mamá.
- Para desplazarse hacia abajo del escrito.
- ¡Números y más números!
- Los primeros 9 números naturales.
- Para ir hacia la derecha del texto.
- Las letras del abecedario.

**Teclas de dirección**

Las teclas de dirección permiten desplazarse entre el texto. ¿Qué sección del teclado usa Luciano? Responde en los recuadros de la derecha (Observa el **ejemplo**).





# Las teclas especiales



Observa tu teclado y busca las teclas especiales.



Tecla de **Escape**.  
Cancela la acción que se está llevando a cabo.



Tecla **Tabulador**.  
En algunos programas sirve para mover el **cursor**.



Tecla **Alternar**.  
Junto con otras teclas realiza acciones diferentes.



Tecla **Bloq Mayús**.  
Al oprimirla, todas las letras se escriben en mayúsculas.



Tecla **Mayús**.  
Se oprime para escribir una letra en mayúscula.



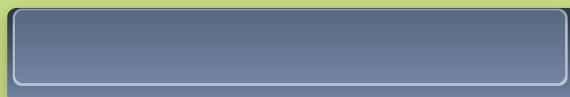
Tecla **Control**.  
Junto con otras teclas realiza acciones diferentes.



En la sección alfanumérica hay otras teclas que te ayudan a escribir correctamente:



Tecla de **Windows**.  
Para realizar funciones especiales de Windows.



Barra **espaciadora**. Inserta espacios entre las letras y entre los números.



Tecla **Retroceso**.  
Se utiliza para borrar letras o números hacia la izquierda.



Tecla **Entrar**.  
Acepta una acción o introduce una nueva línea de texto.



Tecla **Supr**. Se utiliza para borrar letras o números hacia la derecha.



Teclas de **Función**. Realizan funciones diferentes, según el programa.

**Cursor**. Lugar en donde se escribe el texto con el teclado de la computadora. Se indica con una pequeña línea que parpadea.





# Conoce las teclas de símbolos

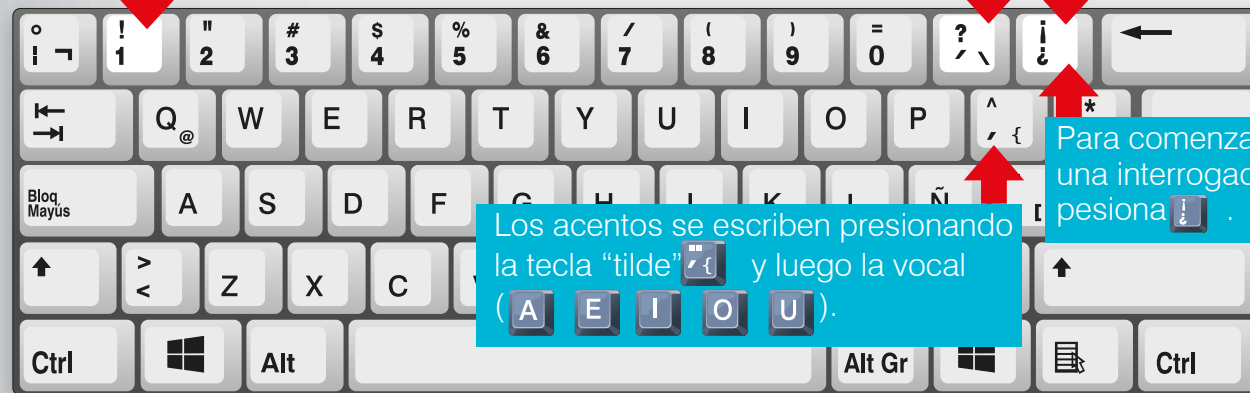
Además de las teclas de letras y números, hay otras con símbolos de escritura como ¡, !, ¿, ?, \$, (, ), =, ñ, >, < y +.

Presiona juntas las teclas y para cerrar la admiración.

Para cerrar la interrogación presiona juntas las teclas y .

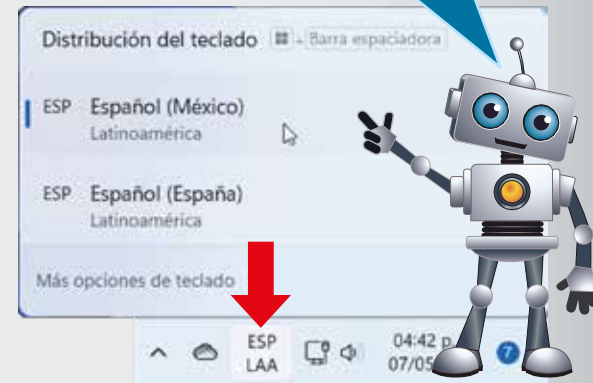
Una admiración comienza con y .

Si tu computadora tiene activado el teclado **Español (España)**, al escribir un acento lo verás invertido (è). En el área de notificaciones del escritorio de Windows presiona el selector de lenguaje y escoge **Español (México) Latinoamérica**.



Los acentos se escriben presionando la tecla "tilde" y luego la vocal (**A E I O U**).

Para comenzar una interrogación presiona .



Escribe utilizando las teclas de símbolos; recuerda que las preguntas siempre se escriben con los signos de interrogación ¿ y ? Sigue los **ejemplos**.

Escribe preguntas.

*¿Y tú, cómo te llamas?*


Escribe oraciones exclamativas.

*¡Qué bonita mariposa vuela en el jardín!*


Escribe palabras con ñ.

*Niña*



Escribe cantidades con el símbolo de moneda (\$)

*\$1235.00*



Las oraciones exclamativas se escriben entre los signos de admiración ¡ y !



# Posición de las teclas en la sección alfanumérica



Es importante que utilices todos los dedos para escribir. Ponlos en la posición correcta.

Mano izquierda



Mano derecha



La mitad de las teclas de letras se escriben con la mano izquierda; la otra mitad con la derecha. Para las teclas centrales se utilizan los dedos índices y para la barra espaciadora los pulgares.

↓ Escribe en las teclas todas las letras de la sección alfanumérica.



Escribe el abecedario de manera ordenada



Ubica el cursor sobre los recuadros y pulsa la tecla de cada letra correspondiente, sigue los **ejemplos**.

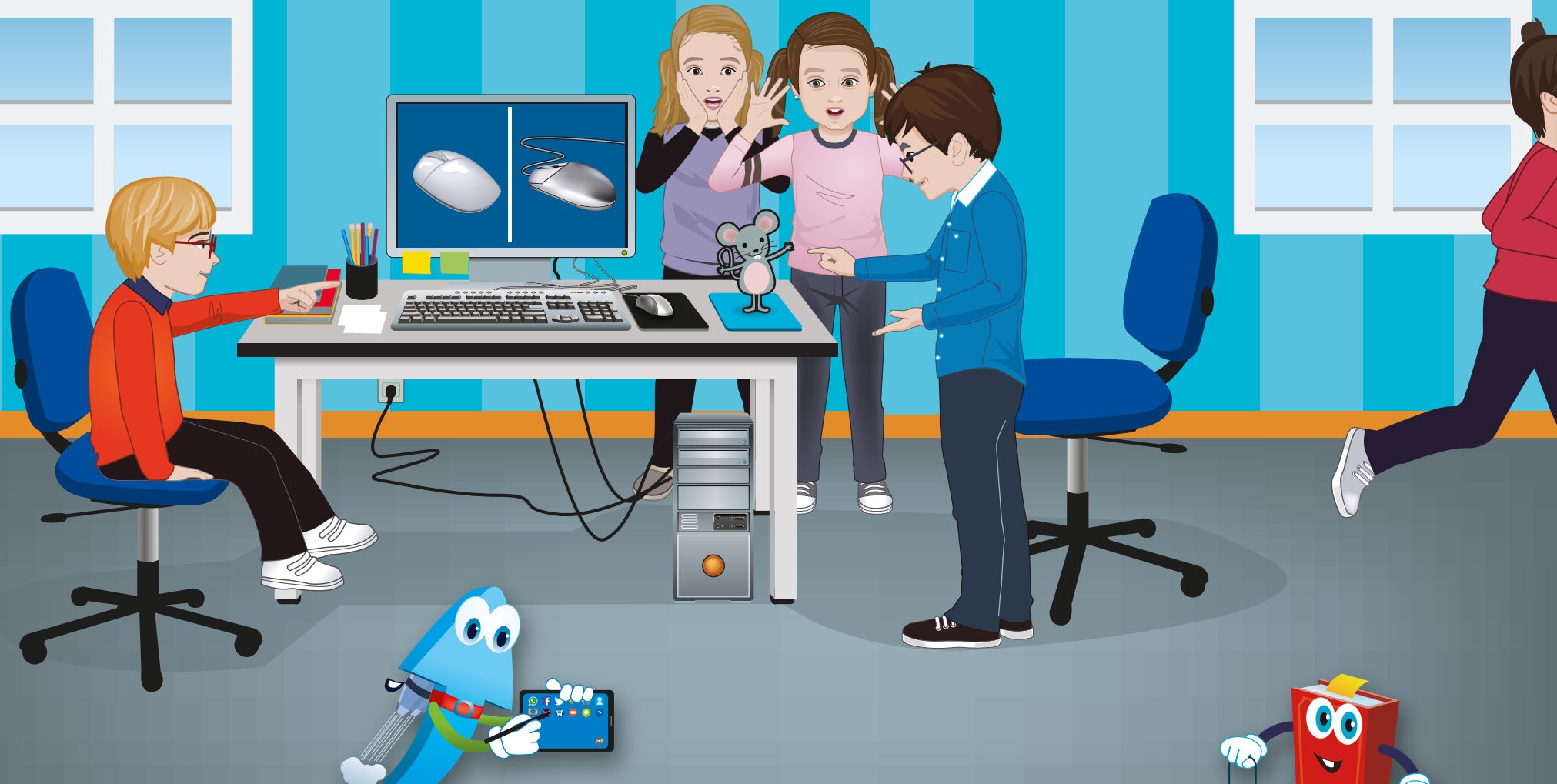


Escribe con las teclas

En la página web resuelve la **Actividad 3. Uso del teclado**.

# Dispositivos apuntadores o punteros

¡Hay un **ratón** en la computadora!



También hay otros dispositivos apuntadores que se utilizan en las laptops, notebooks o en las computadoras con pantallas táctiles, como los lápices ópticos o tus dedos.

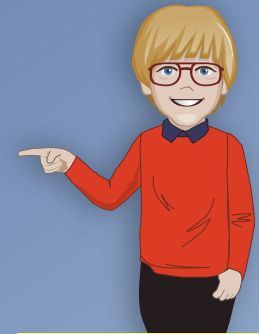
**Ratón.** Mouse. Dispositivo apuntador que permite trabajar con los íconos y ventanas de los sistemas operativos gráficos como Windows.

# ¿Qué es un ratón?

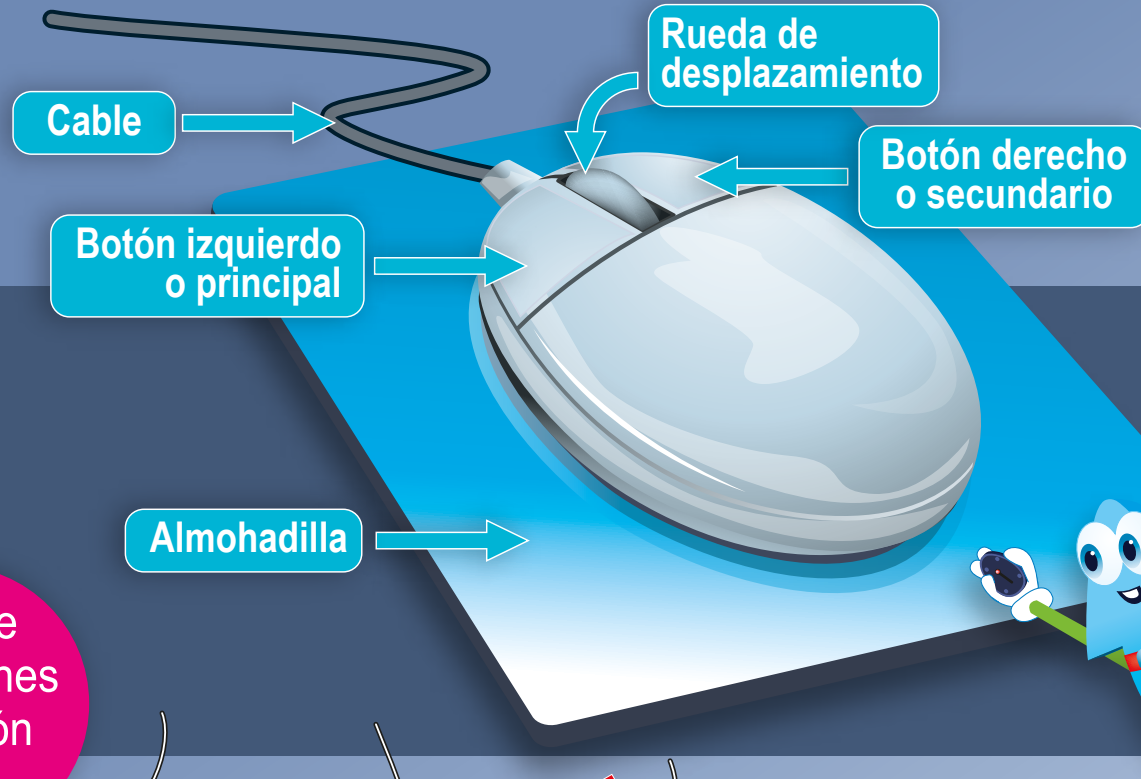
El ratón es una unidad de entrada de datos.



El ratón permite señalar en la pantalla los elementos del Escritorio de Windows.



El botón que más se usa es el izquierdo o principal. Con él puedes **ejecutar aplicaciones**.



También hay ratones que no tienen cable.

## Uso de los botones del ratón



Pulsar botón izquierdo

Pulsar dos veces

Pulsar botón derecho

Desplazarse por el documento

- Ejecutar.** Activar un programa o aplicación.
- Aplicaciones.** Otra manera de llamar a los programas o *software*.
- Documento.** Trabajo de cualquier tipo, hecho en la computadora.



# Tipos de dispositivos apuntadores

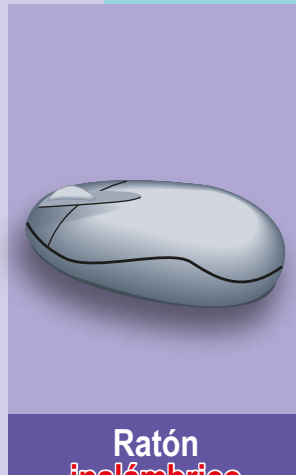
En la actualidad existen muchos tipos de ratones y dispositivos apuntadores.



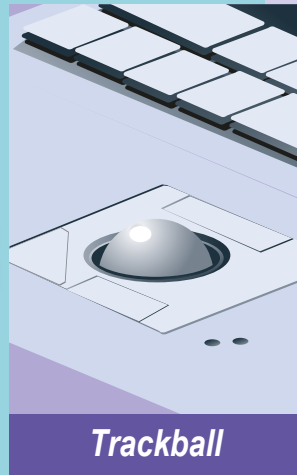
Ratón de bolita



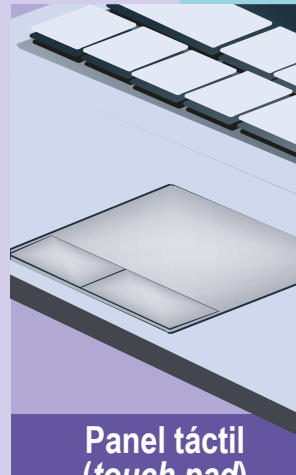
Ratón óptico



Ratón inalámbrico



Trackball



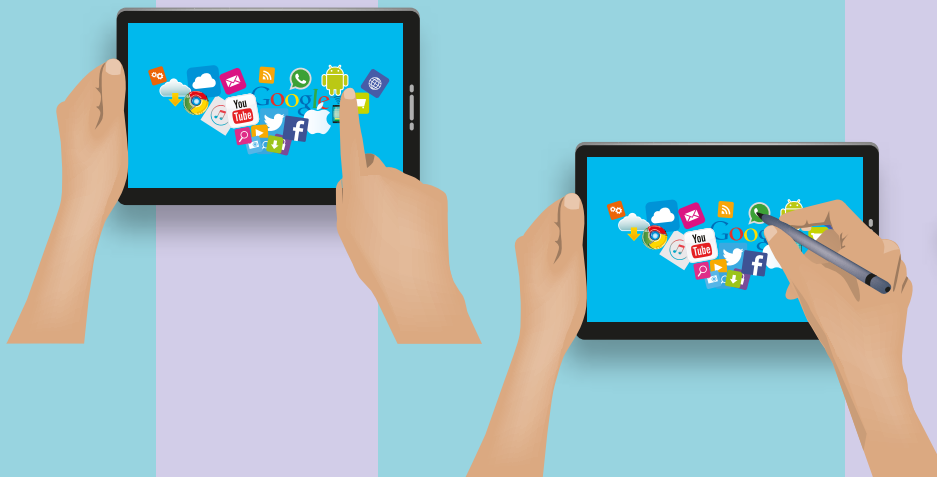
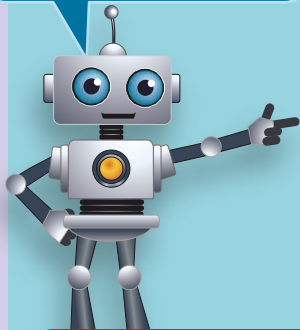
Panel táctil (touch pad)



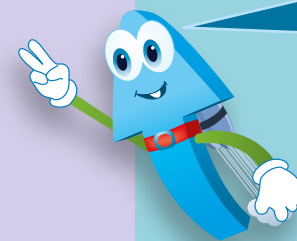
Antes sólo había ratones mecánicos que tenían una bolita en la parte de abajo, que giraba sobre la **almohadilla**.

## Dispositivos apuntadores para pantallas táctiles.

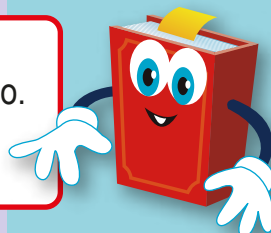
Así como debes utilizar los dedos como apuntador en el panel táctil de las laptops, los apuntadores táctiles son los lápices ópticos o tus dedos.



Hay ratones con sólo dos botones, otros tienen más. El trackball y el panel táctil se utilizan con las computadoras portátiles de tipo Laptop o Notebook.



**Inalámbrico.** Que no tiene cable, la conexión se hace mediante ondas de radio.  
**Almohadilla.** Superficie lisa sobre la cual se mueve el ratón.



Ve a las actividades de la página web y resuelve la **Actividad 4. Dispositivos apuntadores.**

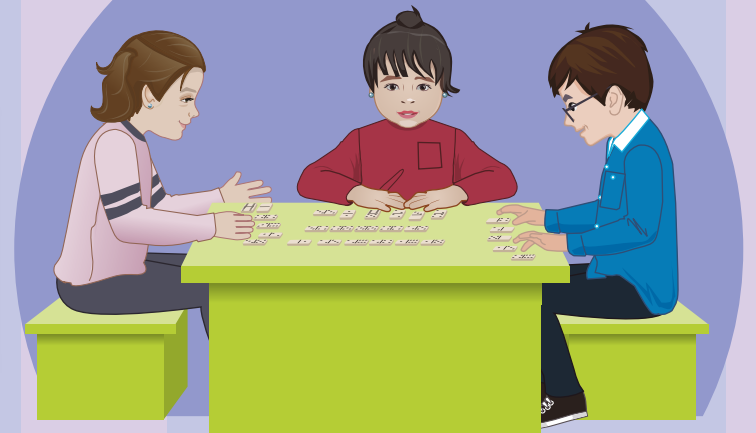
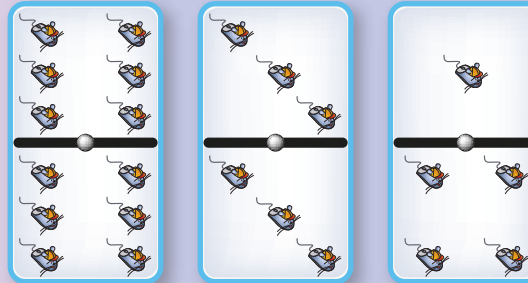


# Actividades escolares

## ¡Imprime el juego Windominó!

Con la ayuda de tu profesora o profesor haz lo siguiente:

- Imprime el archivo **Windominó.pdf** que se encuentra en las actividades para imprimir de la página web.
- Pega las hojas impresas en una cartulina gruesa.
- Recorta las fichas y ¡juega con tus amiguitos!



## Imprime el archivo **Principio 1.pdf** y haz lo que se indica:

Junto con tu profesora o profesor, repasen el Principio 1 de la Declaración de los Derechos del Niño.

**Principio 1** Imprime y colorea la figura.



**Los derechos del niño**



**Principio 1**

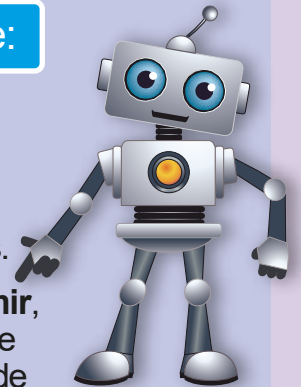
El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición, ya sea del propio niño o de su familia.

- Pinta de azul la playera del niño
- Pinta de negro su cabello
- Pinta de colores la cortina.

Para imprimir haz lo siguiente:

Abre la actividad propuesta con el programa **Acrobat Reader**.

- 1 Pulsa sobre el ícono **Imprimir**  de la barra de herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo **Imprimir**, observa la vista previa y si se ve completa la imagen en la hoja de papel, presiona en el botón **Imprimir**.
- 3 Espera a que se imprima la hoja.
- 4 Cierra el programa presionando el botón **Cerrar** .



Ve a las actividades del bloque 1 y diviértete con el **Juego 1. Memorama**. Encuentra las cartas idénticas y gánale a la computadora.



# Actividades de evaluación

1

¿Qué es un sistema operativo?

---

2

¿Cómo se llama el bote de la basura del **Escritorio de Windows**?

---

3

¿Qué sucede dentro de la computadora con los datos que se introducen mediante el teclado?

---

4

Escribe en los recuadros para qué sirven las teclas siguientes:



[Escape]

---



[Mayús]

---



[Retroceso]

---

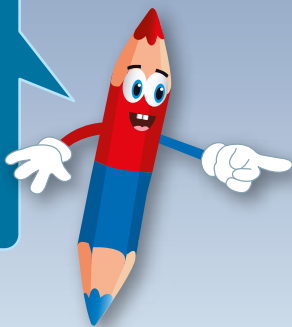


[Entrar]

---

5

Escribe las letras que faltan en la sección alfanumérica y encierra con color rojo las vocales y con azul las consonantes que escribiste.



En las actividades de la página web encontrarás las **Efemérides** y muchas **Actividades para imprimir**.

# Bloque 2

## ¡A trabajar con las computadoras!





# ¿Quién utiliza las computadoras?

En la actualidad, para casi todas las actividades se usan las computadoras.



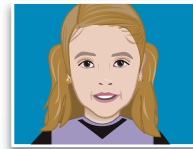
Los bancos utilizan las computadoras para llevar las cuentas, y en los cajeros automáticos.



El maestro califica rápida y fácilmente los exámenes de sus alumnos.



El médico las utiliza para recetar a sus pacientes y llevar el control de sus citas.



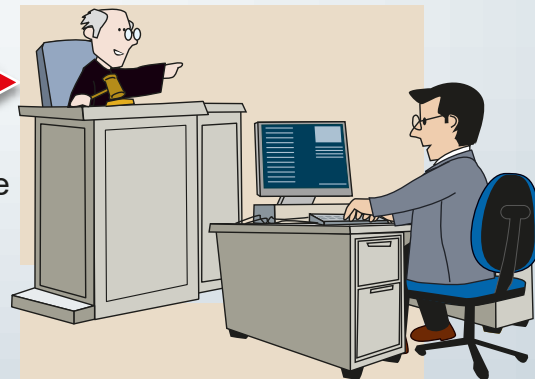
El comerciante lleva el control de la mercancía y de los precios, con ellas.



Los niños las utilizamos para comunicarnos, jugar y hacer las tareas escolares.




El abogado escribe sus alegatos en la computadora, y consulta extensas bases de datos.



# Utiliza las teclas numéricas del teclado



Cuando escribes un cuento o una carta, puedes escribir números con las teclas de la sección alfanumérica, pero si vas a utilizar el teclado para hacer cuentas, es mejor hacerlas con la sección numérica, si tu teclado la tiene, pero debes activarla con la tecla .

Realiza estas sumas y restas:

$$\begin{array}{r} 85 \\ + 26 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 139 \\ + 11 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 48 \\ - 13 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 106 \\ + 18 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 33 \\ - 33 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 47 \\ + 23 \\ \hline \end{array}$$

Comprueba los resultados con la calculadora

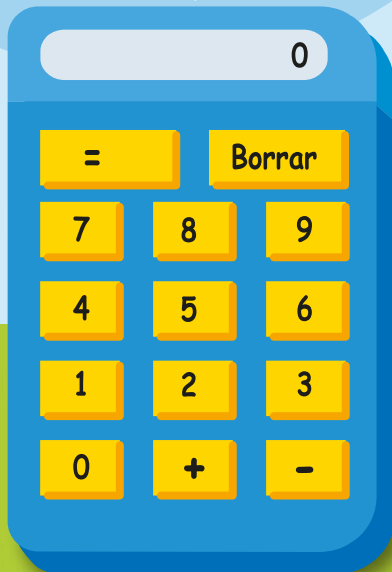
## Utiliza la calculadora en la web:

- 1 Para sumar o restar los números, utiliza la calculadora que se encuentra en las actividades de la web.
- 2 Con el botón izquierdo del ratón, pulsa sobre los botones de los números para escribir cantidades.
- 3 Pulsa sobre los botones de operación **+** y **-**; el signo igual **=** muestra los resultados en la pantalla. Puedes hacer un solo cálculo o cálculos consecutivos.
- 4 Para borrar la operación y comenzar una nueva pulsa en el botón **Borrar**, en la pantalla aparece un cero.

También puedes utilizar la calculadora operándola con los dedos en pantallas táctiles.



En las actividades de la web busca la **Calculadora** y comprueba los resultados de tus tareas de matemáticas y las operaciones del libro.



# Escribe letras mayúsculas y minúsculas



Al comenzar a escribir cualquier texto, la primera letra va en mayúscula. Después de un punto y seguido también va mayúscula; esto se hace pulsando la tecla



¡Hola Donatella!,  
¿cómo estás?, hoy voy a  
hacer la tarea con  
Luciano.

Los nombres propios se escriben con letra mayúscula al principio: Memo, Antonella, Luciano, Luisa Camila, el perro Doggy, México, Toluca, Francisco, Chapultepec, o el mío, Donatella.





Escribe las letras que faltan en el siguiente párrafo. Utiliza mayúsculas o minúsculas según sea el caso. Sigue los ejemplos.




Luciano llevó a su  perro Doggy con  Jorge el veterinario para que le pusiera la  vacuna contra la  abia y lo curara de una  enfermedad.  El veterinario curó a  oggy y le aplicó la vacuna.  orge le pidió a  uciano que llevara al perro la próxima semana  ara otra curación.

Algunas veces se necesitan escribir títulos, resaltándolos con letras mayúsculas.

¿Cómo escribirías el título de una tarea de español o lengua con todas las letras mayúsculas?

Para hacerlo hay que activar la tecla , luego debes desactivarla pulsando nuevamente la misma tecla .

**Párrafo.** Bloque de texto que comienza con mayúscula y termina con un punto y aparte. Después del punto y aparte pulsa la tecla .



# Identifica los sustantivos

Subraya con **rojo** los sustantivos comunes y con **azul** los sustantivos propios.



monitor



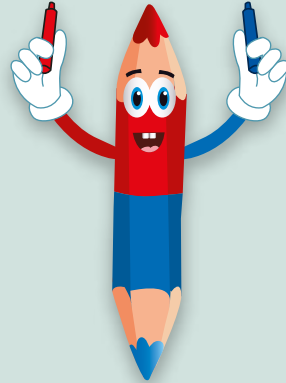
Memo



Donatella



teclado



Luciano



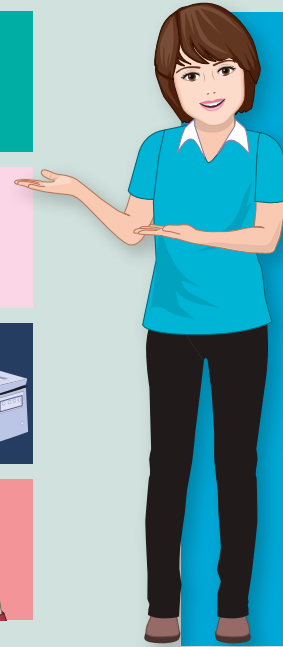
ratón



impresora



Camila



Los **sustantivos propios** son los nombres de las personas, las ciudades, los países, etc., y se inician con letra mayúscula; los **sustantivos comunes** se refieren a los animales, a las cosas u objetos, y se inician con letra minúscula.

Busca más sustantivos propios y comunes dentro de la sala de informática y escríbelos aquí:

sustantivos

comunes

propios

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Escribe adjetivos

El **adjetivo** complementa al **sustantivo** para calificarlo.

El **elefante** es un animal muy **grande**.  
Un **peligroso tigre** escapó del zoológico.  
Qué bonitas **rosas rojas** compró mamá.  
Estuvo **aburrida** la **película**.  
Eugenio compró una **nueva bicicleta**.  
El **pantalón** que compré es un poco **corto**.

Mediante los adjetivos podemos saber cómo son las cosas; es decir los sustantivos.

Escribe en las líneas dos adjetivos para calificar los sustantivos.

León

Monitor

Tren

Antonella

Ratón

	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

En las actividades del bloque 2 resuelve la **Actividad 5. ¡A escribir!** y escribe palabras y números.



# Artículos, géneros y verbos

Escribe el artículo que corresponde a cada sustantivo y subraya con **azul** los sustantivos de género femenino y con **rojo** los de género masculino.

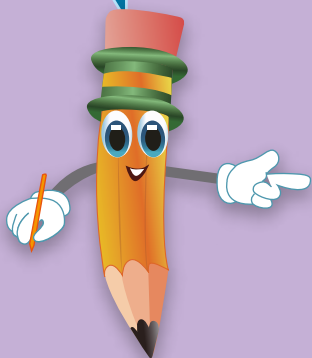
___ monitor	___ maestro	___ unidad USB	___ perro
___ tableta	___ gabinete	___ bicolor	___ lápices
___ teclado	___ maestra	___ llaves	___ micrófono
___ bocinas	___ ratón	___ pizarrón	___ números

Los artículos determinados son: el, la, los, las.



Los artículos se escriben antes de los sustantivos y anuncian el género y el número de los sustantivos.

Escribe el verbo que corresponde en las líneas de las oraciones.



Completa las oraciones con los verbos del listado de abajo.

1. Antonella \_\_\_\_\_ un poema en la computadora.
2. Memo y Luciano \_\_\_\_\_ con atención las explicaciones del profesor.
3. Las computadoras \_\_\_\_\_ hacer más rápido el trabajo.
4. Los maestros \_\_\_\_\_ que los alumnos hagan bien su trabajo.
5. Luisa Camila \_\_\_\_\_ su tarea con la ayuda de la computadora.
6. Gracias a la computadora, el hombre \_\_\_\_\_ a la Luna.
7. Las unidades USB \_\_\_\_\_ conectadas a un puerto USB.
8. Antes las cuentas se \_\_\_\_\_ manualmente, ahora se utiliza la calculadora.

**Verbos:** esperan   hace   escuchan   hacían   llegó   permiten   escribe   están

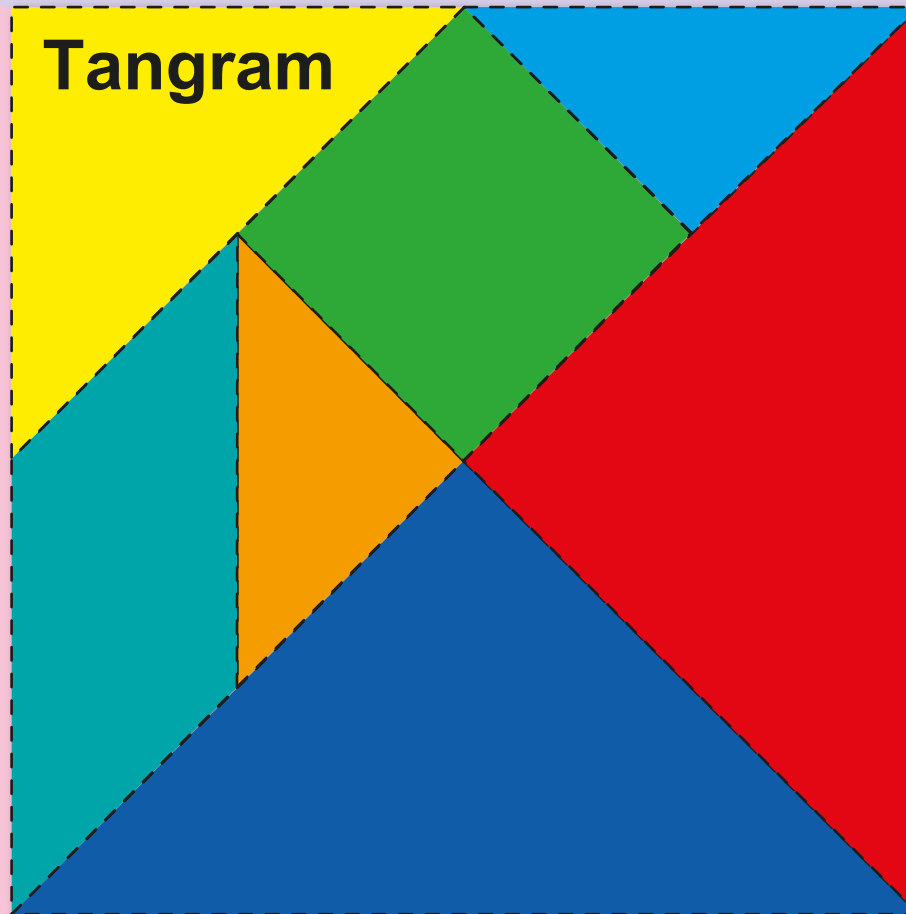
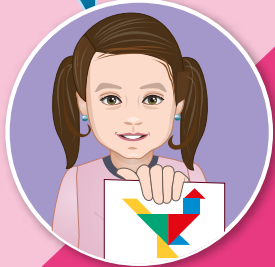
# Diviértete con el tangram

Composición y descomposición de figuras geométricas.

Con las siete piezas del **tangram**: un cuadrado, un paralelogramo y cinco triángulos, puedes armar figuras con apariencia humana o de animales.



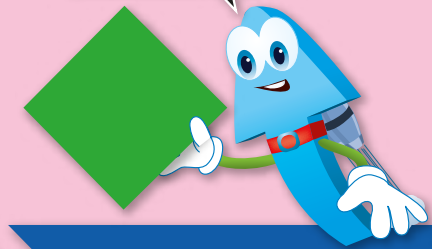
Tú puedes hacer tu propio tangram y construir tantas figuras como tu imaginación te lo permita; hasta ahora se han encontrado más de 16 000 figuras diferentes.



## Instrucciones

- 1** Imprime el archivo **El tangram.pdf** de la sección de actividades en la web y pégala sobre una cartulina gruesa.
- 2** Con ayuda de una persona mayor, recorta con cuidado las piezas del tangram.
- 3** Arma las figuras que se muestran en la actividad ¡y muchas más!

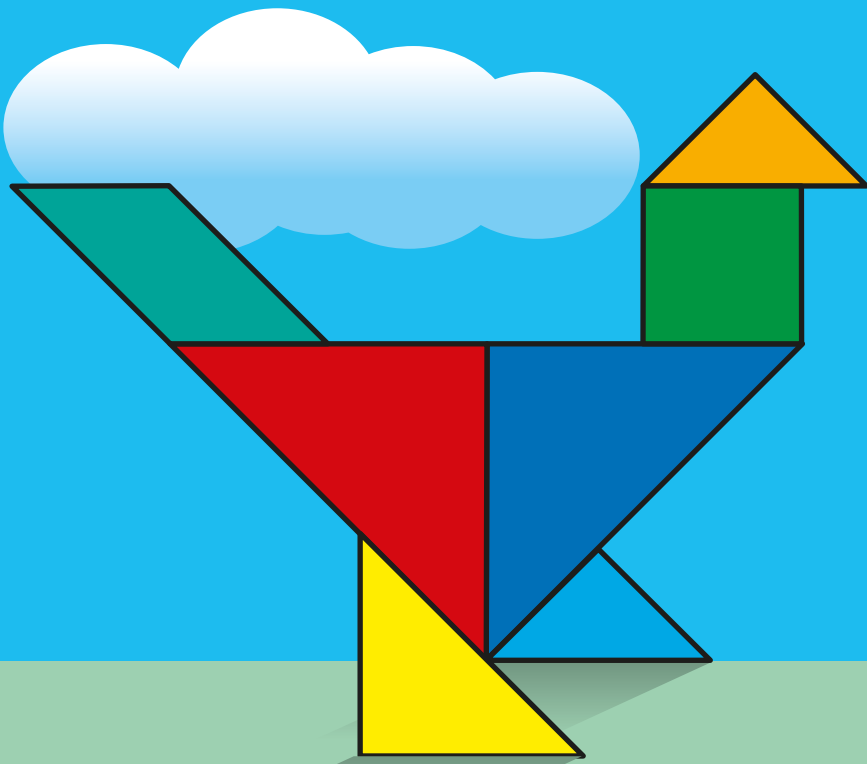
Las siete piezas



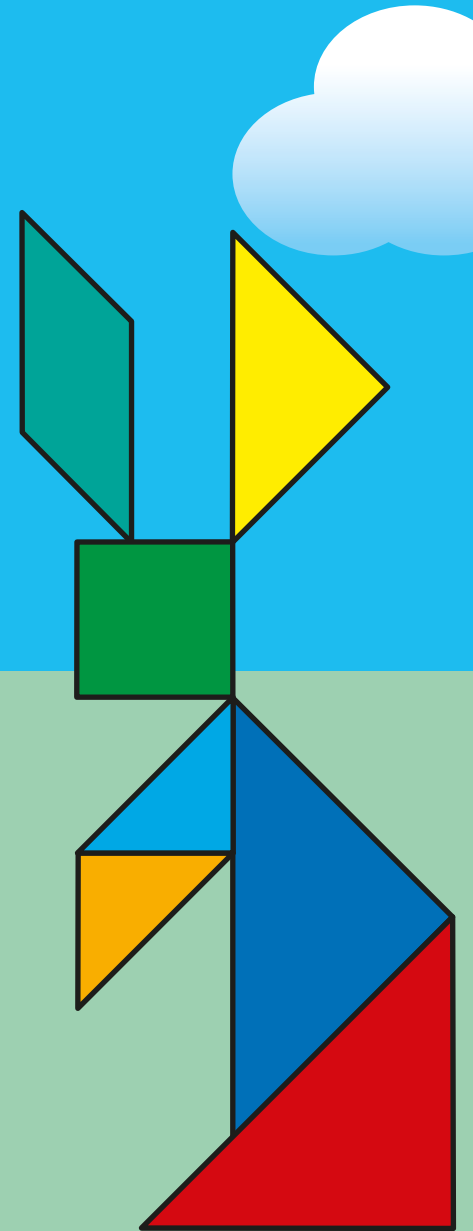
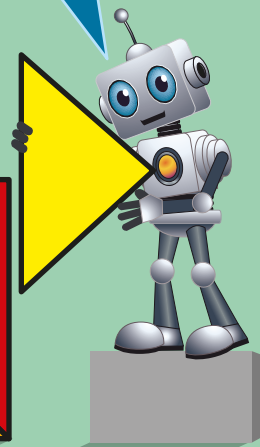
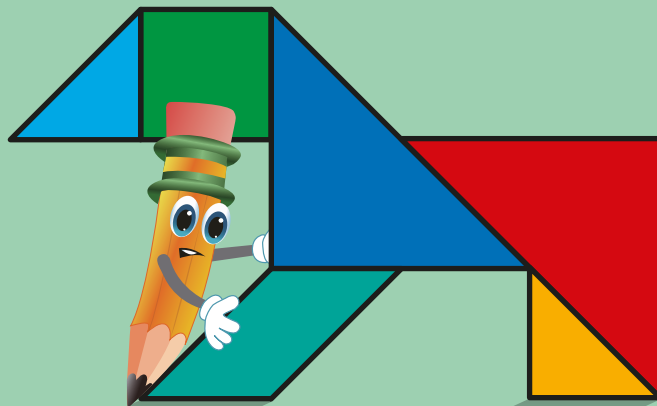
**Tangram.** Antiguo juego chino de siete figuras geométricas, que se utiliza para armar rompecabezas con diferentes formas.

# Crea muchas figuras con el tangram

Con las piezas del tangram de la actividad [El tangram.pdf](#) arma estas figuras.



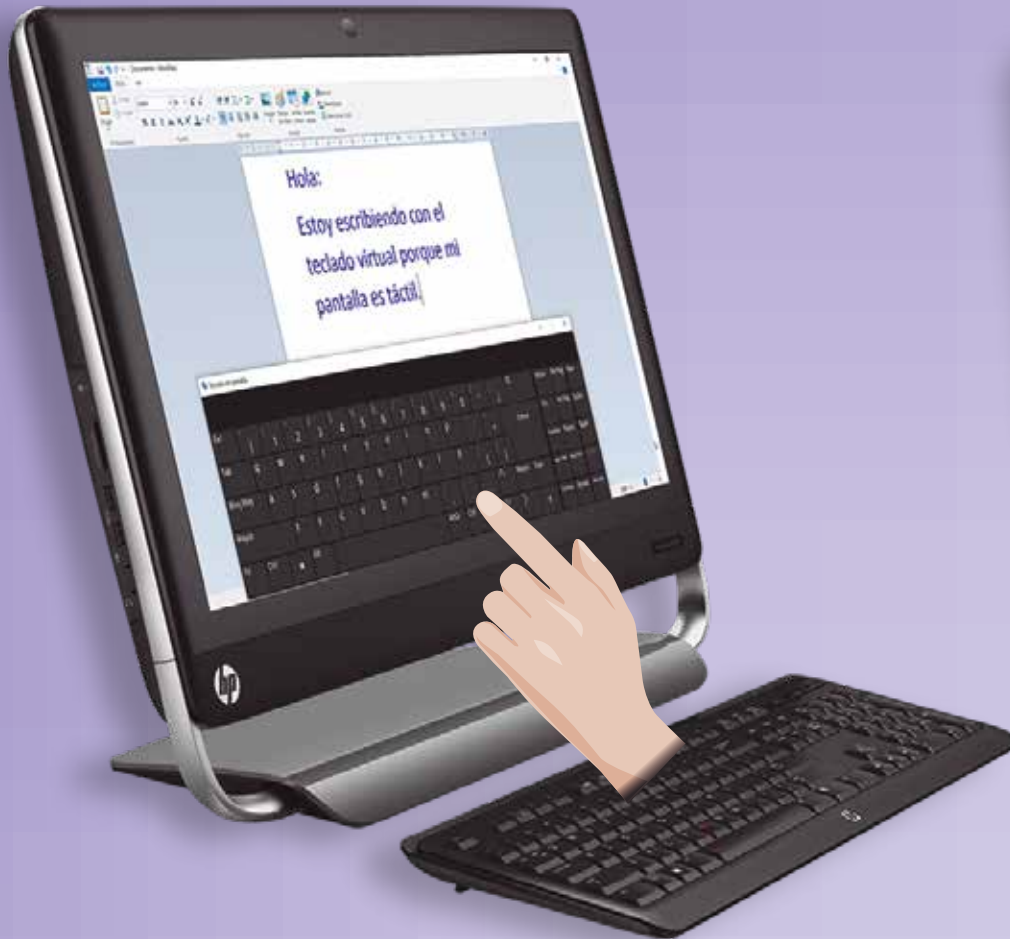
Imprime el archivo [El tangram.pdf](#) en una hoja gruesa de cartulina opalina y arma muchas figuras con tus compañeros de clase. Búscalo en las actividades de la web.





# Los teclados virtuales

Los dispositivos con pantallas táctiles cuentan con un teclado virtual que aparece cada vez que vas a utilizar una aplicación que requiere escritura.

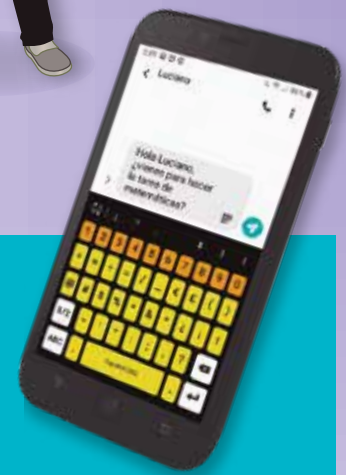


En los dispositivos electrónicos se puede configurar el lenguaje en el que vas a escribir, por lo que la mayoría permite el uso de acentos y caracteres especiales del idioma español.

Como el espacio para los teclados virtuales es limitado, sólo se ven las letras y los números del teclado; los caracteres especiales aparecen al pulsar los botones de la parte inferior izquierda del teclado virtual.

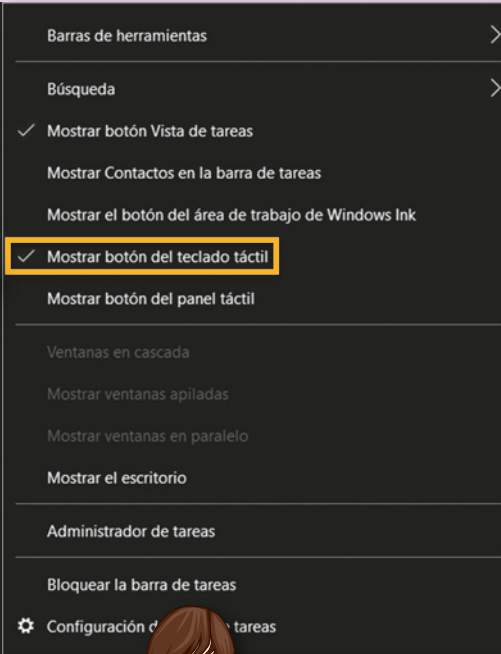


Para volver a escribir el texto debes pulsar el mismo botón, que habrá cambiado por letras.

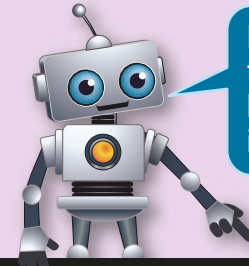
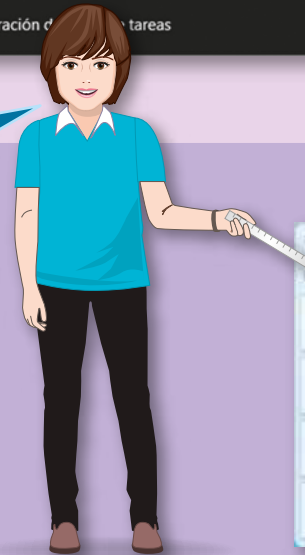


# Teclados virtuales de Windows

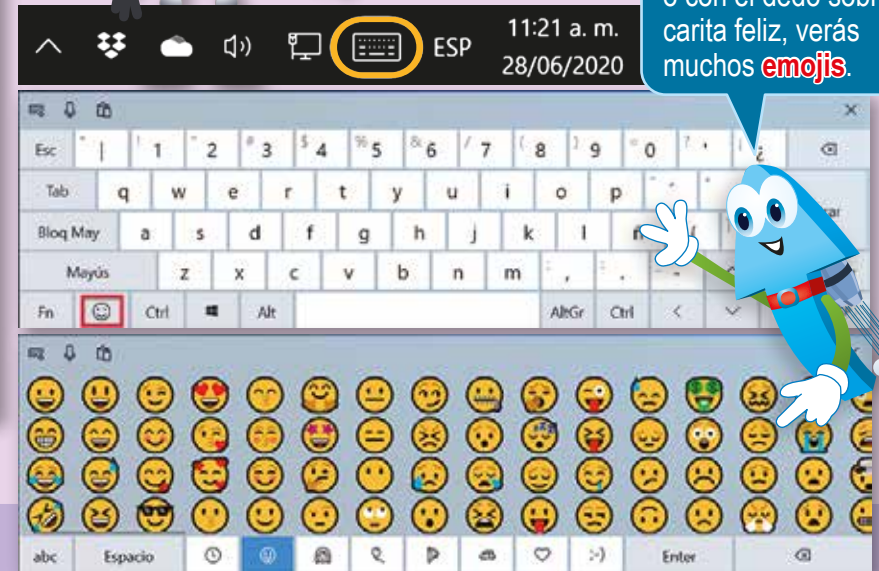
Windows 10 cuenta con un **teclados virtual** que facilita la escritura en las computadoras o tabletas con pantallas táctiles. Pulsa el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas y en el menú que aparece, activa la opción **Mostrar botón del teclado táctil**.



Para activar el ícono del teclado virtual de Windows 11, pulsa con el botón derecho del ratón sobre la barra de tareas, selecciona **Configuración de la barra de tareas** y activa la opción **Siempre del Teclado táctil**. Para obtener emojis presiona en este ícono.



De inmediato se ve el botón del teclado táctil en la barra de tareas; si pulsas en el botón, aparece el teclado virtual en la parte inferior de la pantalla.



Si pulsas con el ratón o con el dedo sobre la carita feliz, verás muchos **emojis**.



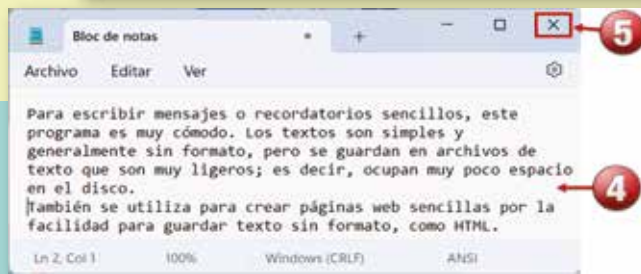
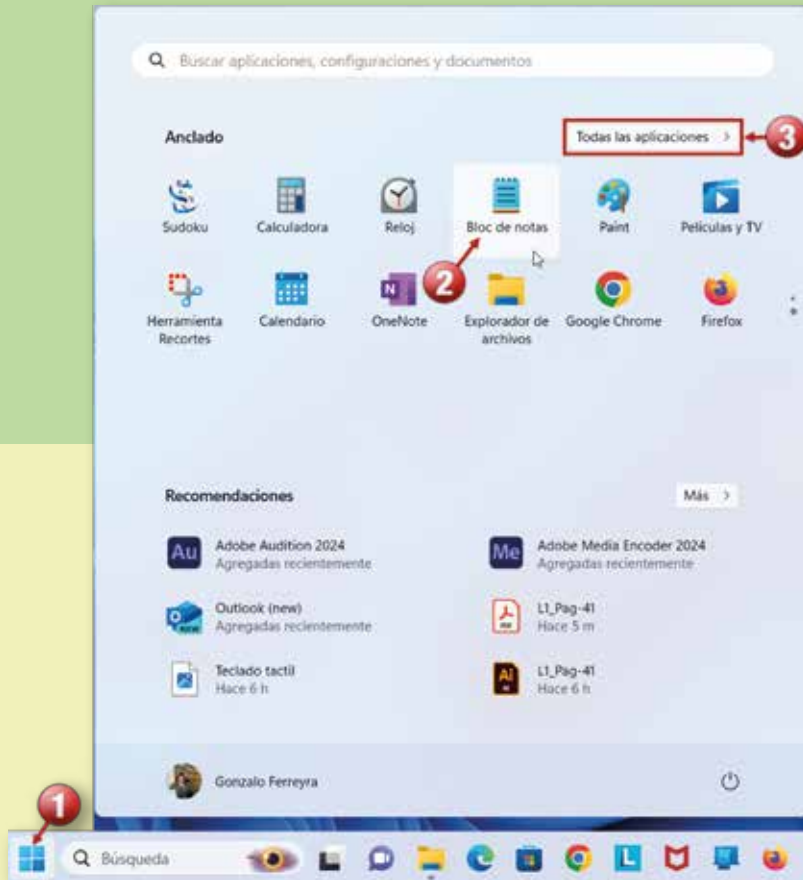
**Actividad 6. El Tangram.**  
Arma figuras con el tangram virtual.

**Emojis.** Íconos emotivos o *emoticons*. Se utilizan para expresar emociones en los mensajes o en los escritos.



# Ejecuta programas desde el menú Inicio

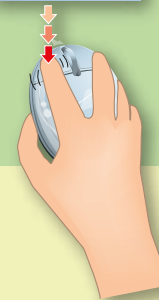
Los programas o aplicaciones de la computadora te facilitan el trabajo. Hay programas para escribir textos, para hacer cuentas, para dibujar, ¡y para muchas cosas más!



**Menú.** Lista de opciones, programas o comandos.



También puedes ejecutar programas pulsando dos veces sobre su ícono en el escritorio.



## Pasos para ejecutar un programa:

- 1 En el **Escritorio de Windows** pulsa en el botón **Inicio** o presiona las teclas **Ctrl** + **Esc**.
- 2 En el **menú Inicio** pulsa en el ícono del programa si se encuentra ahí.
- 3 O abre la lista **Todos los programas**, busca el programa que deseas ejecutar y pulsa una vez sobre su ícono o nombre.
- 4 Se abre la ventana del programa.
- 5 Para cerrar el programa pulsa las teclas **Alt** + **F4** o presiona el botón izquierdo del ratón sobre el botón **Cerrar**



# Los procesadores de textos

WordPad es el otro **procesador de textos** de los accesorios de Windows, que permite crear **archivos** de texto de una manera sencilla.



Con un procesador de textos como WordPad puedes crear tarjetas de felicitación para mamá.

Con los botones de **comandos** puedes insertar imágenes, editar el texto y darle formato para que se vea más bonito.



Labels in the screenshot:

- Menú de control
- Fichas o pestañas
- Nombres de grupos
- Barra de herramientas de acceso rápido
- Barra de título
- Grupos
- Botones de control
- Botón ayuda de WordPad
- Cinta de opciones
- Regla
- Botones de comandos
- Área de edición
- Barra de desplazamiento vertical
- Cursor
- Zoom
- Barra de estado

**Procesador de textos.** Programa de computadora que permite crear documentos de texto que se pueden editar, imprimir y guardar como archivos.  
**Archivos.** Datos organizados o programas que se guardan en la computadora; Windows los reconoce mediante su ícono.  
**Comandos.** Órdenes o instrucciones que se dan a la computadora para realizar diversas tareas.

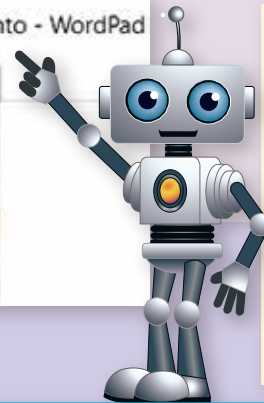
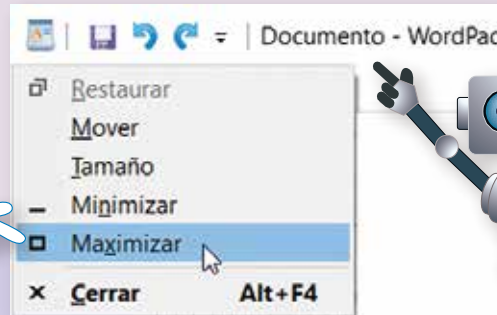
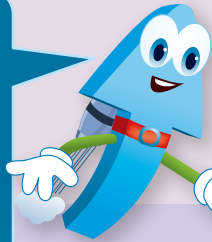
¡Mira, se guardó el archivo!



# Aprende a escribir documentos de texto

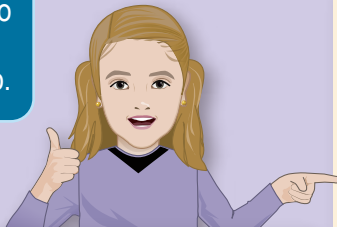
Ejecuta o inicia el accesorio de Windows WordPad, conoce sus herramientas y escribe documentos de texto.

Con el menú de control o con los botones de control puedes **Minimizar**, **Maximizar**, **Restaurar** y **Cerrar** el programa.

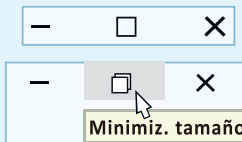


Con la barra de herramientas de acceso rápido puedes guardar el archivo en una carpeta o unidad USB en tu computadora y deshacer o rehacer la última acción realizada (por si algo salió mal). Observa que el nombre en la barra de título es **Documento**, hasta que tú guardes el archivo con otro nombre y con un formato.

Para seleccionar las dos palabras pulsa el botón izquierdo del ratón antes de la primera, desplaza el apuntador hasta el final de la segunda y suelta el botón, lo sombreado es el texto seleccionado.



Haz un bonito cartel y dale edición y formato con las herramientas de la cinta de opciones **Inicio**.



**Maximizar** es agrandar la interfaz del programa al tamaño de toda la pantalla. **Minimizar** cierra el programa en la pantalla y lleva el ícono a la barra de tareas. **Restaurar (Minimiz. tamaño)** restaura el programa a su tamaño de origen.

- 1 Selecciona una fuente como **Comic Sans** y el tamaño de fuente **48** puntos **Comic Sans MS** 48 en el grupo **Fuente**.
- 2 Para escribir todo en mayúscula presiona la tecla **Bloq Mayús**.
- 3 Escribe ¡MI MAMÁ ES LA MÁS BONITA DEL MUNDO!
- 4 En el grupo **Párrafo** pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el ícono **Centrar**.
- 5 Selecciona las dos primeras palabras y ponles color **Rojo** con el ícono o botón **Color de texto** **A** en el grupo **Fuente**.
- 6 Selecciona otras dos palabras y aplica el color **Verde**; continúa asignando colores a las demás palabras.

## Grupo Fuente



## Grupo Párrafo



¡MI MAMÁ ES LA  
MÁS BONITA DEL  
MUNDO!

- 1 Ubica el cursor al principio del texto.
- 2 Pulsa dos veces la tecla

Mira qué bonito cartel, pero puedes bajar un poco el texto para centrarlo en la hoja.









# Escribe un cuento con WordPad


Escribe un cuento que hayas leído en clase, uno que se te ocurra, o el siguiente:


Con la ayuda de tu profesora o profesor, descarga el archivo **Cuento.rtf** y sus imágenes a tu computadora, ábrelo con WordPad, complétalo, inserta las imágenes, dale formato, ponle tu nombre y guárdalo, ¡uuuuuuuuuu!

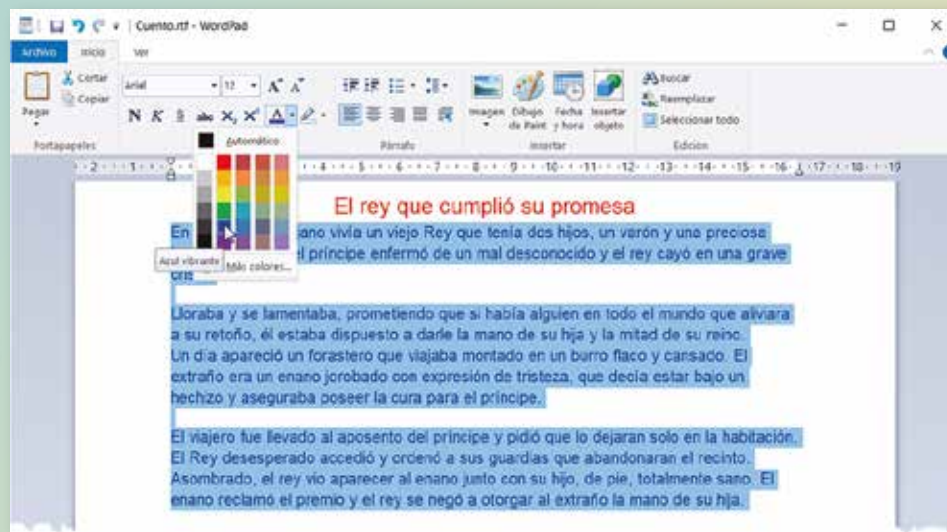
- Selecciona el primer párrafo, aplícale color **Rojo** y dale alineación **Centrar**, ya que es el título.
- Selecciona todo el texto y dale color **Azul vibrante**.
- Ubica el cursor al final del texto, pulsa la tecla  y escribe los siguientes párrafos:


Pero la princesa al ver que su padre incumpliría su promesa besó en la mejilla al enano y le dijo: 

-estoy dispuesta a cumplir la promesa que hizo mi padre.  

Con gran admiración, todos vieron cómo el enano, gracias al beso de su prometida se convirtió en un apuesto caballero, y el asno, en un hermoso corcel. 

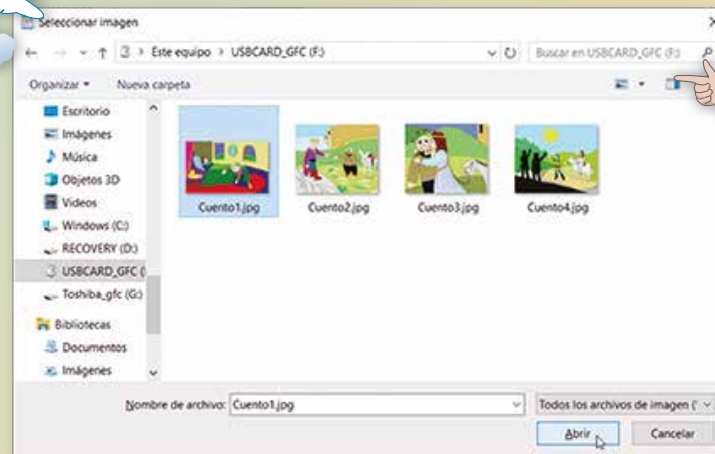
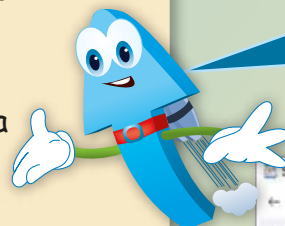
El caballero se casó con la princesa, el príncipe no volvió a enfermar y el viejo Rey prometió nunca dejar de cumplir sus promesas. Todos vivieron muy felices durante muchos años. 



Al final de cada párrafo (después del punto y aparte), pulsa la tecla  las veces que se indica.

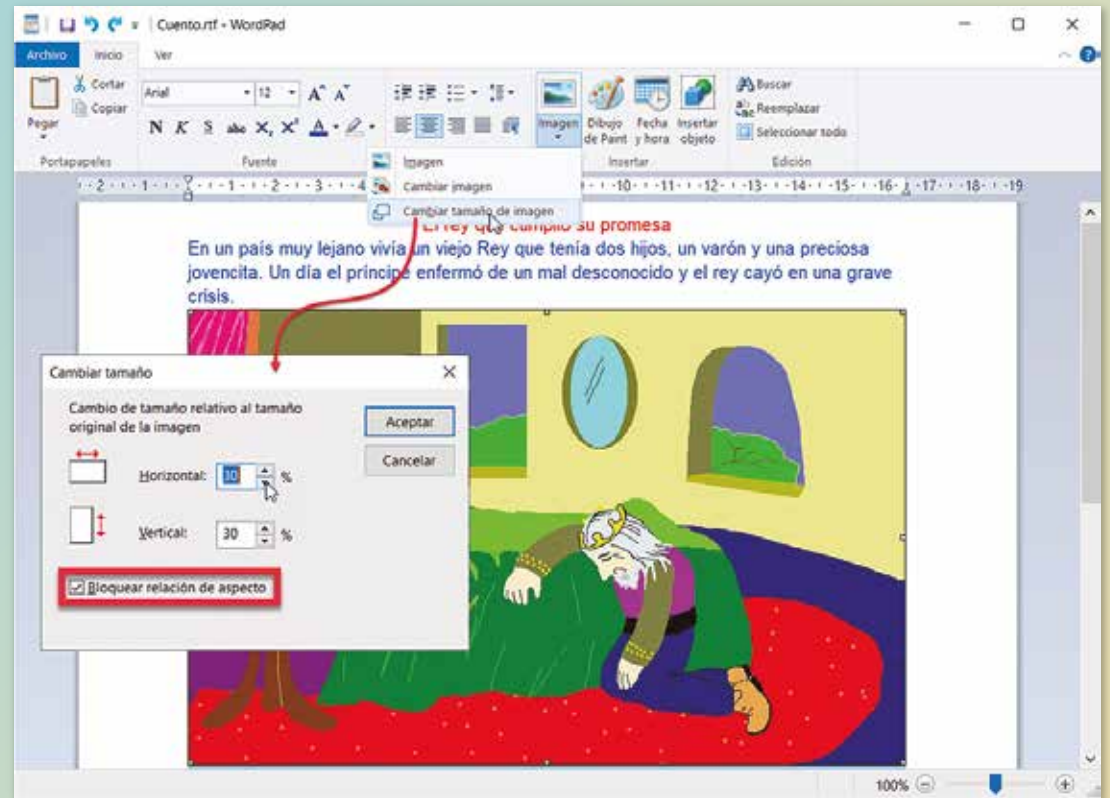
En los espacios que quedan en blanco inserta las imágenes para ilustrar el cuento, sigue las instrucciones.

- 1 Ubica el cursor en el primer espacio en blanco (párrafo "vacío").
- 2 Pulsa en el botón de comando **Centrar** para centrar la imagen.
- 3 Presiona en el botón **Imagen** del grupo **Insertar**.
- 4 En la ventana que se abre, busca la carpeta donde están las imágenes, selecciona **Cuento1.jpg** y pulsa el botón **Abrir**.
- 5 Se inserta la imagen en tamaño grande, pero puedes reducirla ya sea manualmente o con la opción **Cambiar tamaño de imagen** del botón **Imagen**,,, (continua).



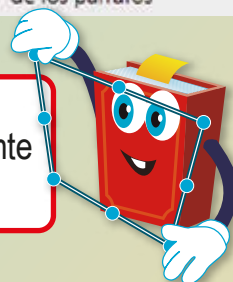
- 6 Para cambiar el tamaño, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la imagen para seleccionarla (aparecen 8 puntos alrededor de la imagen, llamados **nodos**).
- 7 Pulsa en la parte inferior del botón **Imagen** y en el menú selecciona la opción **Cambiar tamaño de imagen**.
- 8 En el cuadro de diálogo que aparece modifica el porcentaje de tamaño pulsando en cualquiera de las flechitas de abajo hasta el 30%, si está seleccionada la opción **Bloquear relación de aspecto**.
- 9 En las otras imágenes puede variar el porcentaje; por ejemplo, la tercera imagen tal vez quede bien al 35%.
- 10 Pulsa el botón **Aceptar**; de inmediato la imagen aparece reducida.
- 11 Continúa insertando las demás imágenes en los párrafos "vacíos", no olvides centrarlos.

Para ver cómo se imprimirá tu documento en las hojas, pulsa en la ficha o pestaña **Archivo**, lleva el apuntador del ratón a la opción **Imprimir** y en la lista que aparece selecciona **Vista previa de impresión**.



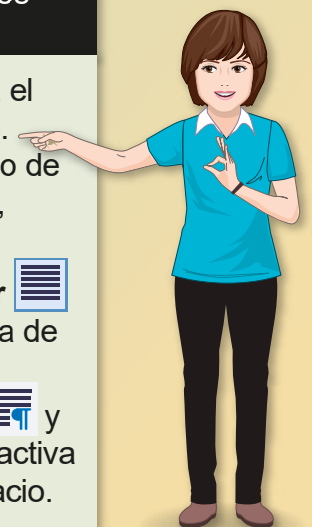
**Agregar espacio de 10 puntos después de los párrafos**

**Nodos.** Puntos de unión. Las imágenes tienen ocho nodos que sirven para modificar manualmente su forma y tamaño.



Para mejorar tu cuento, puedes hacer lo siguiente:

- 1 Selecciona el título y aumenta el tamaño de fuente a 20 puntos.
- 2 Ubica el cursor sobre cada uno de los párrafos y haz lo siguiente, párrafo por párrafo:
  - Pulsa en el botón **Justificar** del grupo **Párrafo** de la cinta de opciones **Inicio**.
  - Presiona el botón **Párrafo** y en la ventana que aparece activa la opción para agregar espacio.





# Un accesorio de Windows para dibujar

Ejecuta el accesorio Paint y aprende cómo se puede dibujar con la computadora.

## Interfaz de Paint

Barra de herramientas de acceso rápido

Menú de control

Fichas o pestañas

Barra de título

Cinta de opciones

Botones de control

Botón Ayuda de WordPad

Botón Editar con Paint 3D

Nombres de grupos

Portapapeles

Imagen

Herramientas

Pinceles

Formas

Contorno

Rellenar

Tamaño

Color 1

Color 2

Colores

Editar colores

Editar con Paint 3D

Regla horizontal

Regla vertical

Apuntador del ratón

Botones de comandos

Grupos

Pizarra o área de dibujo

Barra de estado

Zoom

359, 359 píxeles

300 x 300 píxeles

1024 x 700 píxeles

100%

Para crear la estrella selecciona el color y el tamaño del trazo, pulsa en la forma **Estrella de seis puntas**, presiona el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo deslízalo hacia abajo y a la derecha; cuando tengas una estrella al tamaño que deseas, suelta el botón.

Los elementos más importantes de la **interfaz** de Paint son las cintas de opciones y la paleta de colores del grupo **Colores**.

**Interfaz.** Pantalla de un programa que permite comunicar al usuario con la computadora.

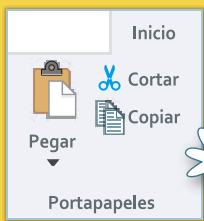


Busca las actividades en la web y resuelve la **Actividad 7. Guardar e imprimir documentos.**

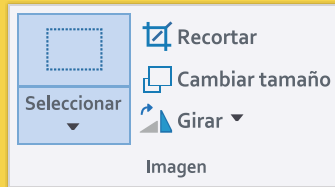


# Crea bonitos dibujos en la computadora

## Conoce las herramientas de Paint y ¡haz bonitos dibujos!

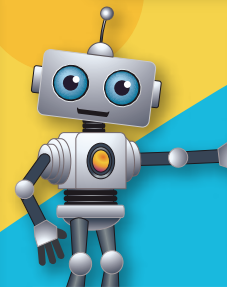


En el grupo **Portapapeles** puedes cortar, copiar y pegar elementos o imágenes; en **Imagen** seleccionas imágenes, las recortas, cambias su tamaño y puedes girarlas.

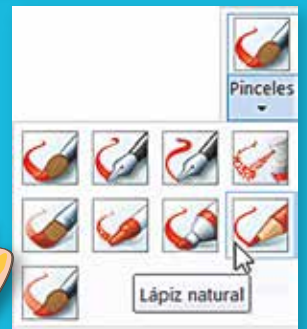


La nueva versión del accesorio Paint permite hacer dibujos de **mapas de bits** (creados mediante **píxeles**), y guardarlos en los formatos gráficos **.bmp**, **.jpg**, **.gif**, **.tif**, **.png** y **.heic** de Apple, usando las herramientas, formas y colores de la cinta de opciones **Inicio**. Si amplificas bastante una imagen de mapa de bits, se ven los píxeles en la pantalla.

Ícono	Herramienta	Descripción
	<b>Lápiz</b>	Para dibujar líneas rectas o curvas a <b>mano alzada</b> .
	<b>Relleno con color</b>	Sirve para rellenar con color toda la imagen o una forma delimitada.
	<b>Texto</b>	Agrega texto en cualquier parte de los dibujos de Paint.
	<b>Borrador</b>	Si al dibujar algo no te satisface, utiliza el borrador para eliminar partes o toda una imagen.
	<b>Selector de color</b>	Pulsando con el botón izquierdo del ratón sobre un color de la pantalla se establece el <b>color de primer plano</b> , con el botón derecho se define el <b>color de fondo</b> .
	<b>Lupa</b>	Amplía (con el botón izquierdo) o disminuye (con el botón derecho) una parte de la imagen.



Pasa el apuntador del ratón sobre cada uno de los pinceles, observa el pequeño letrero que aparece con sus nombres y escríbelos abajo:



Color de primer plano



Color de fondo

Colores personalizados

Abre una paleta de colores que permite agregar nuevos colores personalizados.



**Mano alzada.** Dibujo que se realiza sin regla, escuadra o cualquier instrumento, se utiliza sólo lápiz o pluma y la mano libre.  
**Mapas de bits. Bitmap.** Imágenes formadas por gran cantidad de pequeños puntos cuadrados llamados píxeles.  
**Píxeles.** Unidad de información con la que se forma una imagen digital.


# Formas de colores con Paint

Selecciona las herramientas y formas, y crea figuras geométricas de colores.



En el grupo **Formas** se encuentran las herramientas para dibujar una **Línea**, una **Curva**, o figuras geométricas como **Elipse**, **Rectángulo**, **Rectángulo redondeado**, **Polígono**, y muchas otras. Antes puedes seleccionar los modos de **Contorno** de forma y **Rellenar** la forma, así como el grosor de la línea en la lista del botón **Tamaño**. Para ver todas las formas pulsa en el botón **Más**. Para dibujar una curva pulsa en la forma **Curva** y sigue estos pasos:

- 1 Con el cursor, que cambió su forma a la de una cruz, traza una línea desde un punto hasta donde desees.
- 2 Lleva el ratón hacia el centro de la primera mitad de la recta para jalarla y producir la curva con el ratón; suelta el ratón, verás cómo la recta adquiere una porción de curvatura, como se ve en la figura.
- 3 Lleva el apuntador a la parte media de la segunda mitad de la recta, ya sea para el mismo lado o para hacer ahora una curva hacia el lado contrario, como una **S** (sólo puedes modificar la línea dos veces). La curva que se obtiene es la final.


## Dibuja un rectángulo y un círculo perfecto:

- 1 Selecciona el grosor de línea con el botón **Tamaño**.
- 2 Pulsa en la forma **Rectángulo**, lleva el apuntador a la pizarra, presiona el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo, arrástralo hacia abajo y a la derecha, luego suelta el botón.

## Colorear el rectángulo posteriormente:

- 3 Presiona fuera de la figura, pulsa en el cuadrito **Color 1** (color de primer plano) y en el color **rojo**.
- 4 Selecciona la herramienta **Relleno con color** (el botecito de pintura) y pulsa dentro del rectángulo para colorearlo.

## Dibuja un círculo con contorno azul y relleno naranja:

- 1 Selecciona el color **Azul** como color de primer plano y **Naranja** como color de fondo.
- 2 Pulsa en la herramienta **Elipse**, presiona la tecla , dibuja la figura y pulsa fuera del círculo perfecto creado.
- 3 Selecciona **Relleno con color** y pulsa con el botón derecho del ratón sobre el interior del círculo para colorearlo.
- 4 Guarda el dibujo con el nombre **Figuras geométricas.png**.



Puedes seleccionar primero los colores de primer plano y de fondo, o colorear las figuras posteriormente.

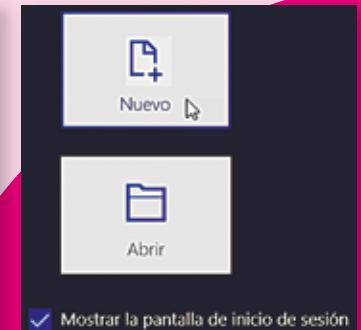
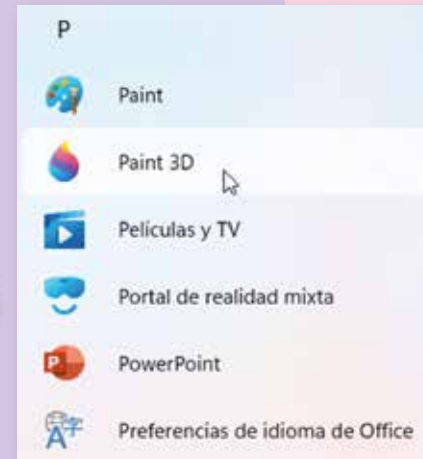


# Dibuja con Paint 3D

¡Con Paint 3D puedes crear dibujos en **tercera dimensión**, moverlos y girarlos!

Paint 3D es el nuevo programa de dibujo de Microsoft para crear imágenes en tres dimensiones, que puedes rotar 360 grados y moverlas para verlas por cualquiera de sus lados. Inicia una sesión de Paint 3D y conoce sus herramientas:

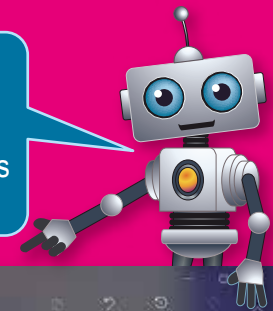
- 1** Pulsa en el botón **Inicio** de Windows, desplázate hacia abajo de la lista **Todas las aplicaciones** hasta la **P** y selecciona **Paint 3D**.
- 2** Si aparece la pantalla de inicio, pulsa en el botón **Nuevo**.
- 3** De inmediato se muestra la interfaz de Paint 3D, donde puedes comenzar a dibujar o **importar** figuras de la **Biblioteca 3D**.
- 4** Si no encuentras el ícono de **Paint 3D**, descarga la aplicación de la tienda de Microsoft, .

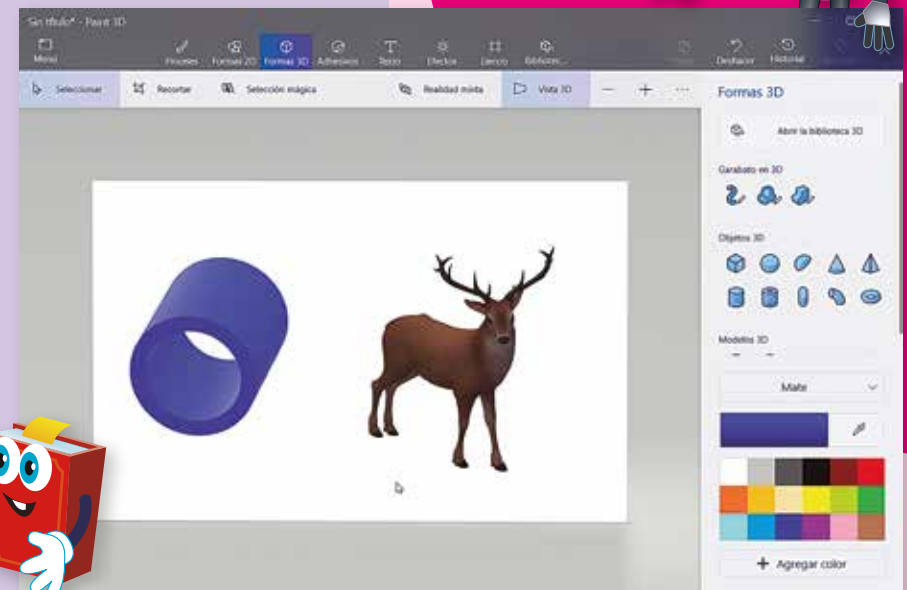


Pulsa en la herramienta **Pinceles**, observa los diez elementos de la parte superior del panel y prueba cada uno de ellos pintando algo en el lienzo de dibujo. Escribe sus nombres en los recuadros de abajo. Pulsa en la **Vista 3D** y gira tus dibujos con el botón derecho del ratón.



Pulsa en cada una de las herramientas de la parte superior (**Pinceles**, **Formas 2D**, **Formas 3D**, **Texto**, **Efectos**, **Lienzo** y **Biblioteca 3D**) y observa las opciones disponibles en los paneles que aparecen a la derecha de la interfaz.

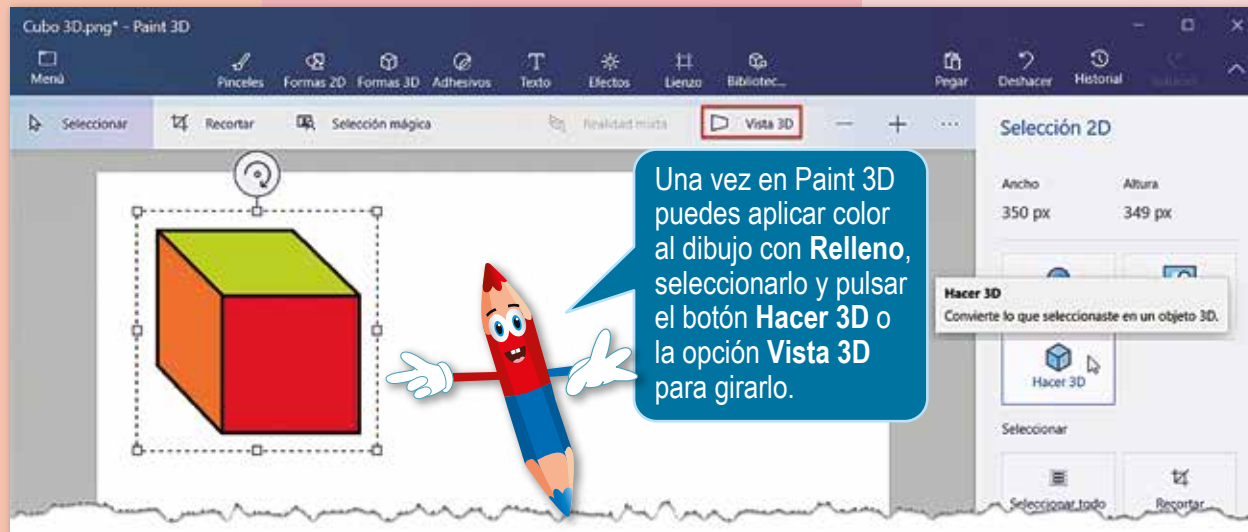
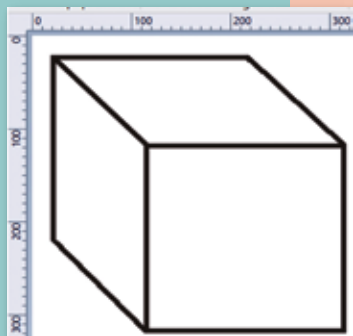


**Tercera dimensión. 3D.** Imagen en relieve que permite ver sus caras o dimensiones desde diferentes ángulos.  
**Importar. Traer.** En informática importar es traer algo (imagen, texto o archivo) a la pantalla del programa que se está utilizando.

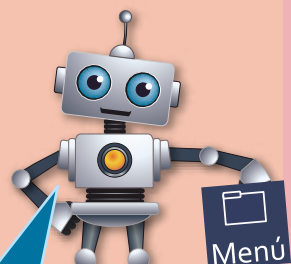
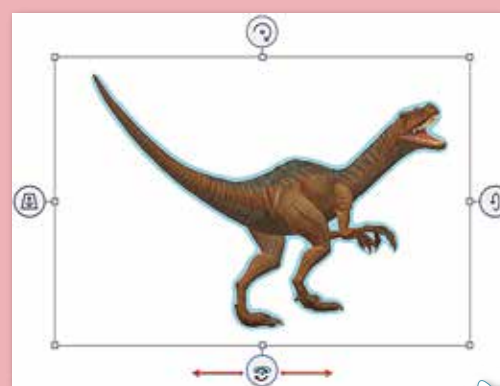
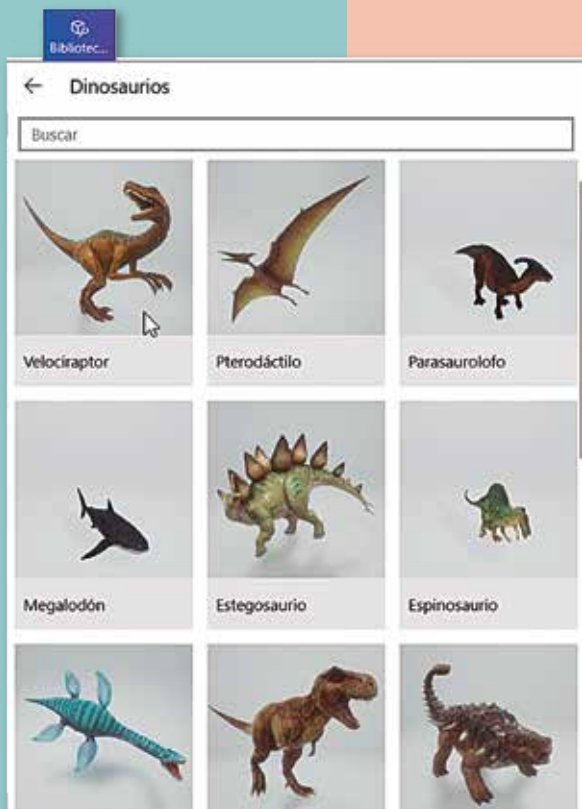


El accesorio de Windows Paint y el programa Paint 3D pueden trabajar de manera conjunta; lo que dibujes en el primero, puedes abrirlo y editarlo con Paint 3D.

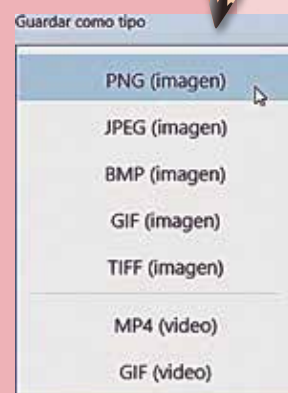


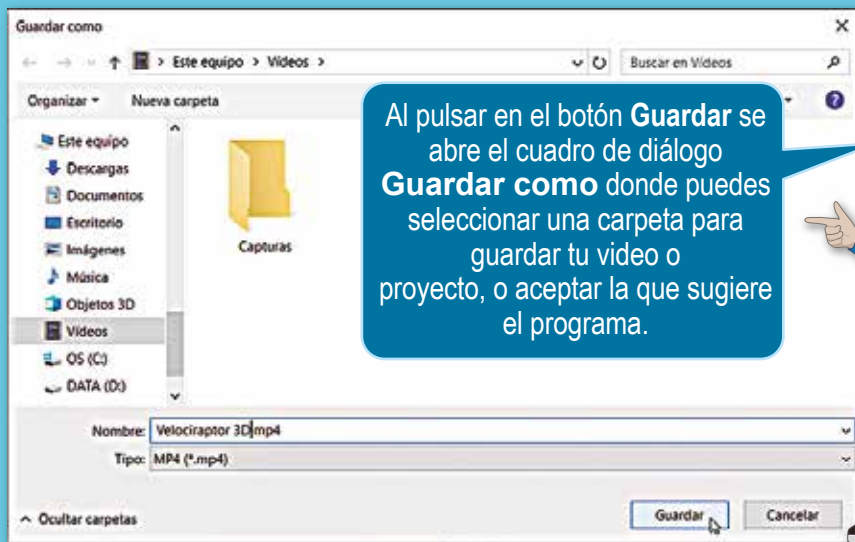
Una vez en Paint 3D puedes aplicar color al dibujo con **Relleno**, seleccionarlo y pulsar el botón **Hacer 3D** o la opción **Vista 3D** para girarlo.

Con Paint 3D puedes dibujar a "mano alzada", formas 2D, formas 3D o importar imágenes de la **Biblioteca 3D** y guardarlas como imagen, modelo 3D, proyecto o video.

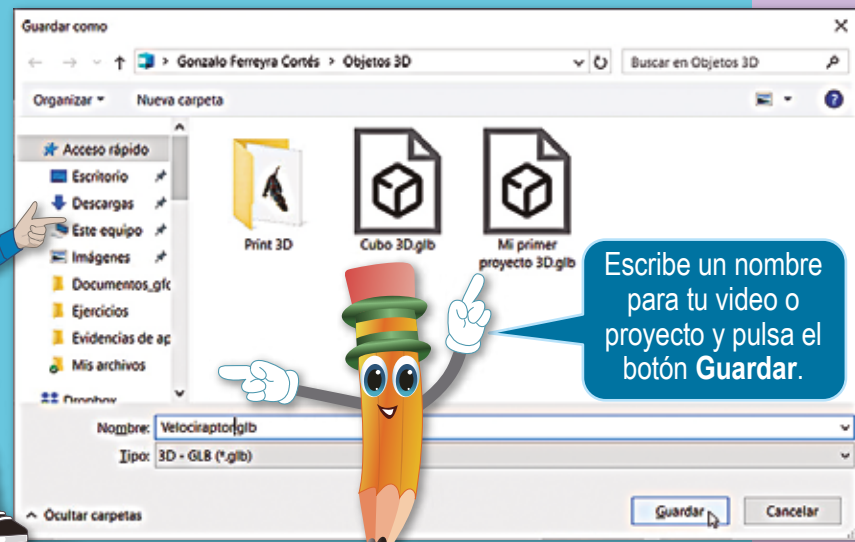


Para guardar tu dibujo en tercera dimensión pulsa en el botón **Menú**, en la ventana que aparece presiona sobre **Guardar como** y elige la opción para guardar. Si escoges video puedes seleccionar el formato **.mp4** o **gif animado** y diversos tipos de animación.

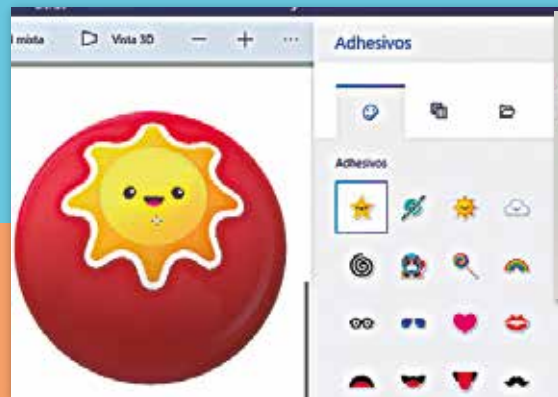




Al pulsar en el botón **Guardar** se abre el cuadro de diálogo **Guardar como** donde puedes seleccionar una carpeta para guardar tu video o proyecto, o aceptar la que sugiere el programa.



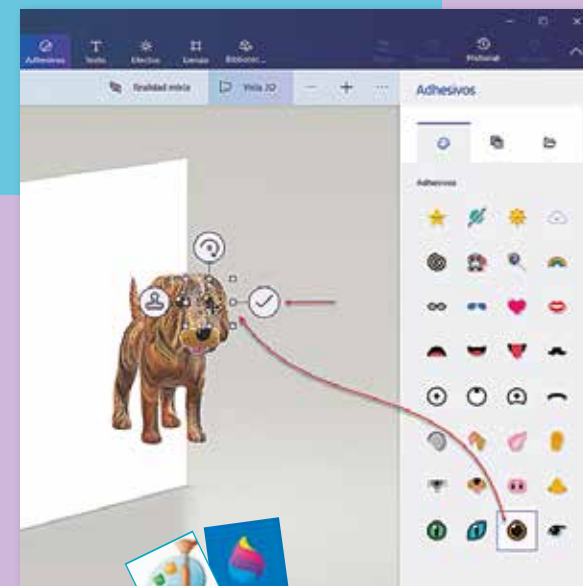
Escribes un nombre para tu video o proyecto y pulsas el botón **Guardar**.



¡Mira, cuanta cosa puedes hacer con Paint 3D!



- Insertar garabatos, objetos y modelos 3D.
- Pegar adhesivos sobre los objetos insertados.
- Pegar adhesivos de texturas (corteza, hormigón, pelaje, grava, seto, mármol, arena y madera).
- Poner ojos, boca, nariz y otros elementos a tus modelos.



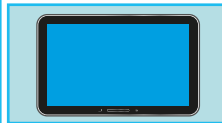
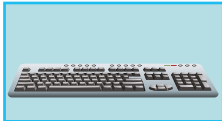
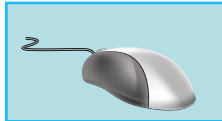





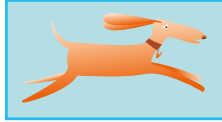



En la web resuelve la **Actividad 8**.  
**Dibuja en 2D y en 3D.**



# Actividades escolares

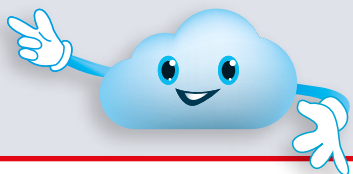
Escribe los sustantivos comunes y propios. Los sustantivos propios comienzan con mayúscula.

Resuelve las siguientes sumas y restas. Comprueba los resultados con la calculadora en la web.

$\begin{array}{r} +35 \\ \underline{+18} \end{array}$	$\begin{array}{r} -56 \\ \underline{-16} \end{array}$	$\begin{array}{r} -12 \\ \underline{-10} \end{array}$	$\begin{array}{r} +58 \\ \underline{+22} \end{array}$	$\begin{array}{r} +41 \\ \underline{+37} \end{array}$	$\begin{array}{r} -84 \\ \underline{-14} \end{array}$	$\begin{array}{r} 128 \\ \underline{-64} \end{array}$	$\begin{array}{r} +32 \\ \underline{+87} \end{array}$	$\begin{array}{r} -29 \\ \underline{-19} \end{array}$	$\begin{array}{r} +34 \\ \underline{+30} \end{array}$	$\begin{array}{r} -48 \\ \underline{-12} \end{array}$	$\begin{array}{r} +72 \\ \underline{+28} \end{array}$
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Recuerda el uso de los símbolos de matemáticas > (mayor que), < (menor que) e = (igual a).

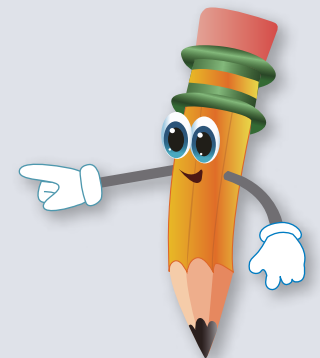


Escribe en los recuadros:

¿Cuántos resultados son > 75?

¿Cuántos resultados son < 80?

¿Cuántos resultados son = 64?



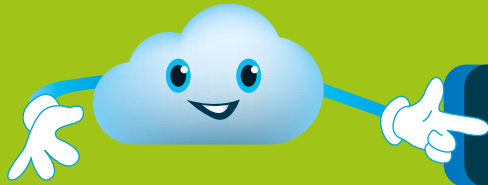
Ve a las actividades en la web, busca el **Juego 2. El laberinto** y diviértete con la computadora.





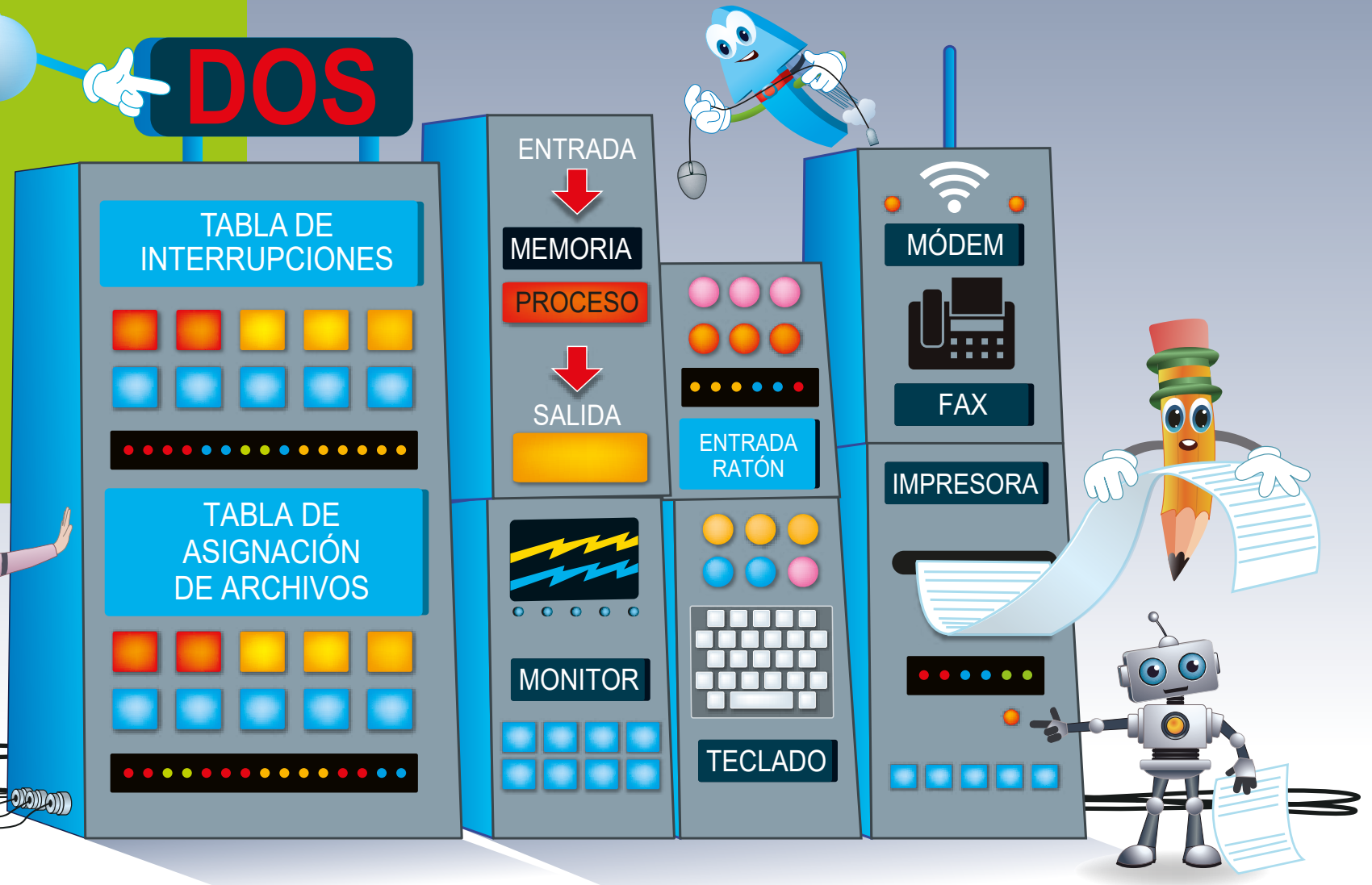
# Bloque 3

## Sistemas operativos



# DOS

Los programas son la base del trabajo con las computadoras, y el sistema operativo es el programa más importante.



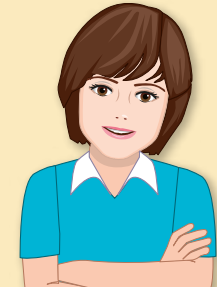
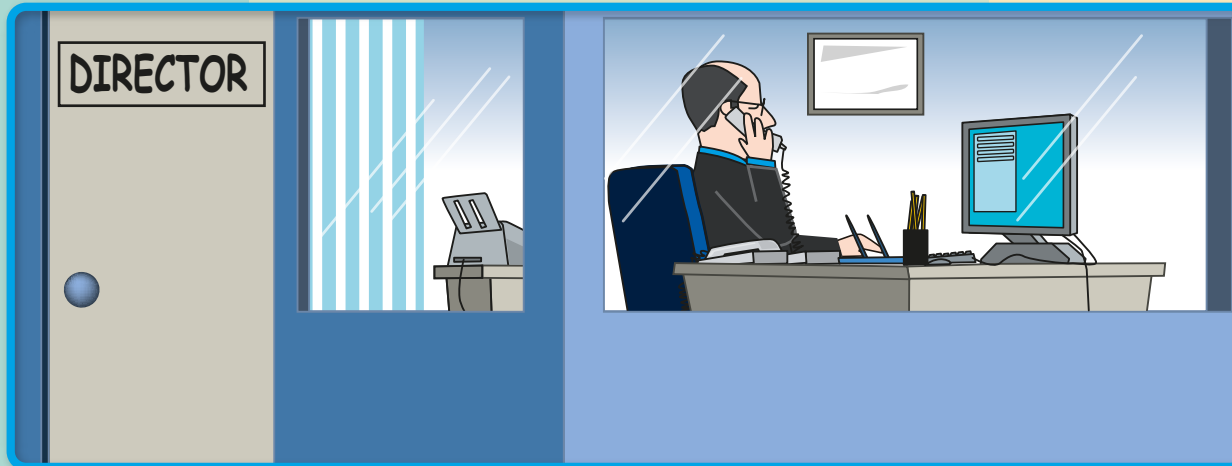
**DOS.** Disk Operating System. Sistema Operativo de Disco.

# El sistema operativo

El sistema operativo está formado por un conjunto de programas que administran y controlan todas las actividades de la computadora.



En una empresa el que controla es el **Gerente**; en la escuela, el **Director**.



En la computadora, el **sistema operativo** es el encargado de la administración.

Hace mucho tiempo atrás las computadoras tenían sistemas operativos muy complicados. Con las nuevas tecnologías, se hicieron más sencillos y fáciles de utilizar por los **usuarios**.

## Sistema operativo en modo texto

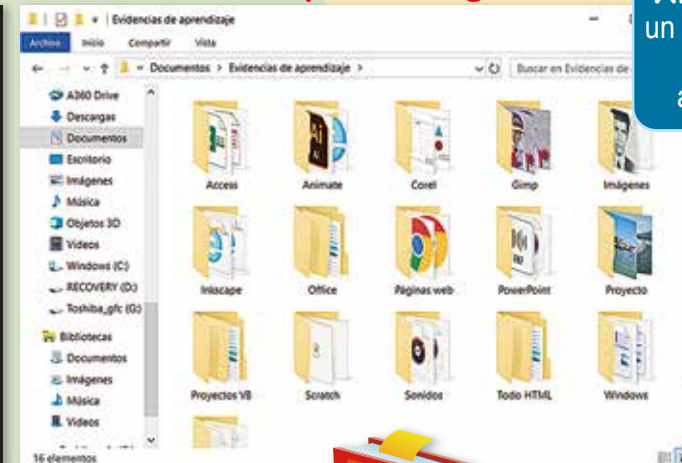
```
Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Gonzalo Ferreyra>dir
El volumen de la unidad C no tiene etiqueta.
El número de serie del volumen es: D007-EA48

Directorio de C:\Documents and Settings\Gonzalo Ferreyra
19/10/2005 07:40 p.m. <DIR>      -
19/10/2005 07:40 p.m. <DIR>      -
03/02/2005 01:18 p.m. <DIR>      -
19/10/2005 07:40 p.m. <DIR>      132 Application Data
24/10/2005 03:26 p.m. <DIR>      132 default.pls
24/10/2005 12:17 p.m. <DIR>      1.725 Escritorio
21/10/2005 01:03 p.m. <DIR>      1.725 Favoritos
06/05/2005 07:15 a.m. <DIR>      1.725 intlname.ols
20/10/2005 07:39 a.m. <DIR>      1.725 Menú Inicio
28/09/2005 01:08 p.m. <DIR>      1.725 Mis documentos
                2 archivos      1.857 bytes
                8 dirs 25.156.870.144 bytes libres

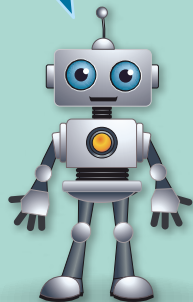
C:\Documents and Settings\Gonzalo Ferreyra>_
```

## Sistema operativo gráfico

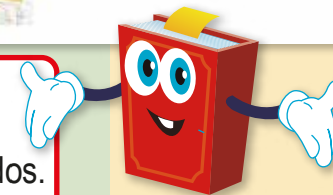


Ahora basta pulsar en un ícono, abrir la ventana y trabajar con los archivos y carpetas.

Antes las pantallas eran negras y había que aprender muchos comandos.



**Usuarios.** Personas que utilizan las computadoras.  
**Sistema operativo gráfico.** Sistema operativo que se opera mediante íconos y ventanas, sin escribir comandos.

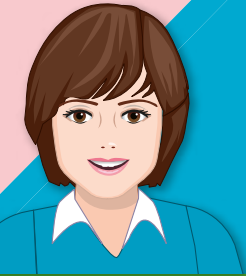






# ¡Cuántos sistemas operativos!

Los sistemas operativos se hicieron más sencillos por su **interfaz gráfica**.

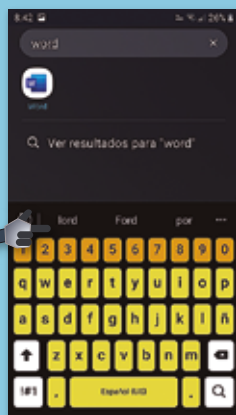
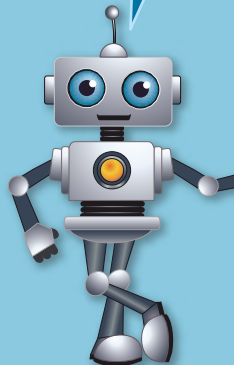


La pantalla de los sistemas operativos gráficos son escritorios virtuales porque cuentan con todas las herramientas para realizar tus tareas escolares. Con todos estos íconos y ventanas puedes escribir, dibujar, consultar el calendario, la hora, y hasta aprender con juegos educativos.

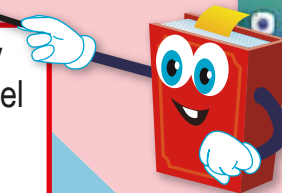


Los principales sistemas operativos gráficos son: **Windows**  en las PC, **MacOS**  en las Macintosh, **iOS**  en las tabletas iPad y **Android**  en las tabletas y teléfonos celulares. Todos son muy sencillos e **intuitivos**.

Algunas PC también utilizan el sistema operativo **Linux**, que se descarga de manera gratuita desde Internet. Con los sistemas operativos puedes buscar aplicaciones para hacer tus tareas o para jugar.



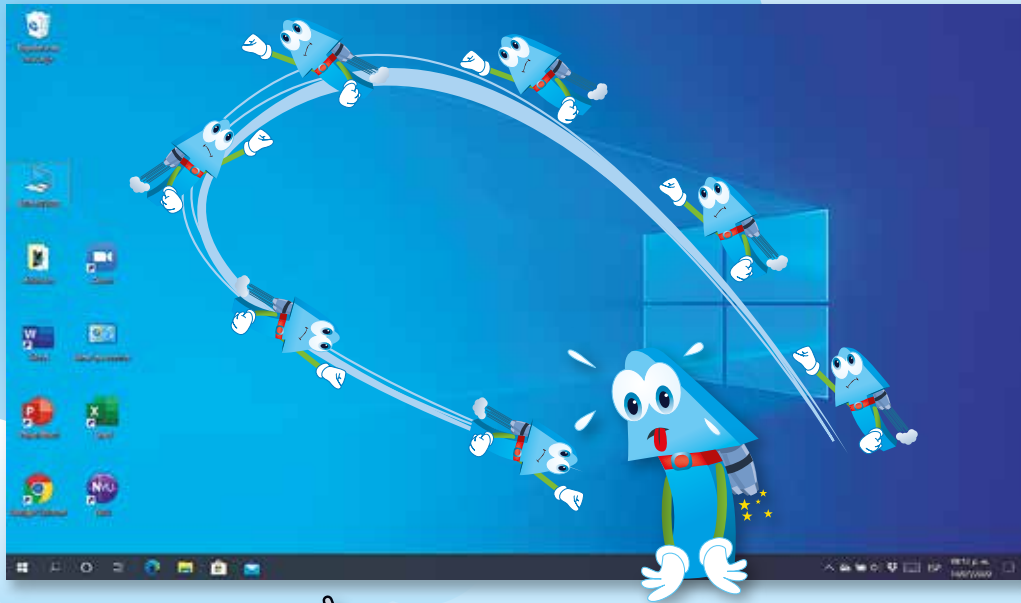
**Interfaz gráfica.** Pantalla que mediante gráficos e imágenes (íconos y ventanas), permite establecer la comunicación entre el usuario y la computadora, ¿parece magia, verdad?  
**Intuitivos.** Fáciles de entender, que no necesitan explicaciones.



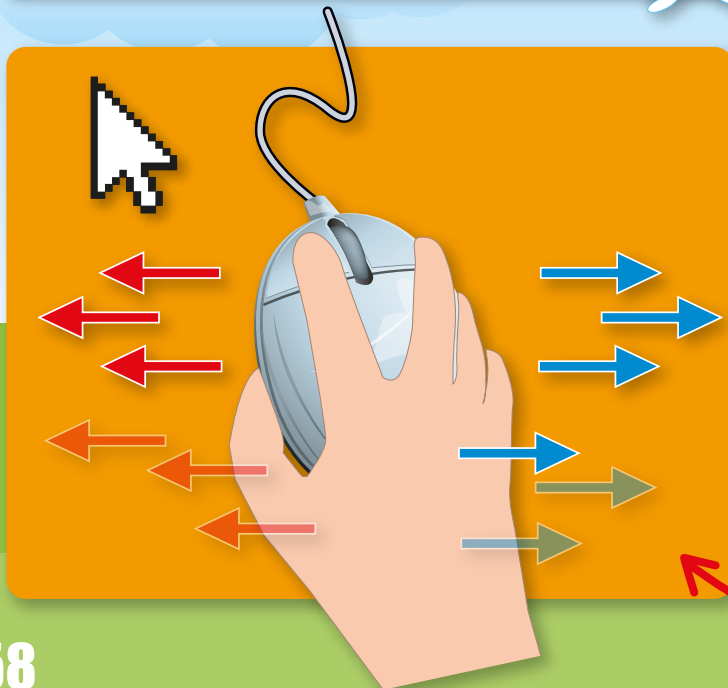


# Uso del ratón con los íconos y ventanas

Para trabajar con los íconos y ventanas del sistema operativo, debes aprender a utilizar los dispositivos apuntadores.



Pulsa en el ícono e inserta una imagen para tu almohadilla.



Observa que la flechita del ratón, llamada apuntador o puntero, siempre se mueve en el mismo sentido de tu mano.



Siempre utiliza una almohadilla para mover el ratón sobre ella.



# Arrastrar y soltar es muy fácil

Una de las principales funciones del ratón es arrastrar objetos en el escritorio.

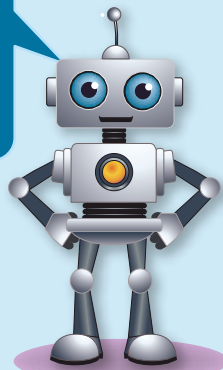


Para hacerlo hay que pulsar el botón izquierdo sobre el **objeto**, arrastrar hasta donde se desea y soltar el botón. Por esto se dice "arrastrar y soltar". Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el ícono **Este equipo** y arrástralo hasta el otro lado de la pantalla.

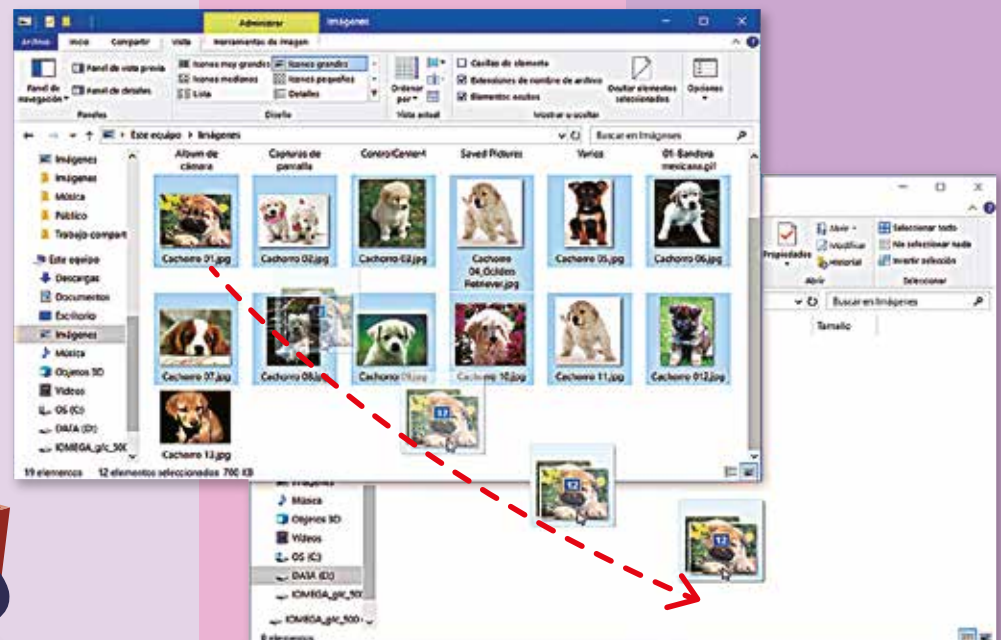
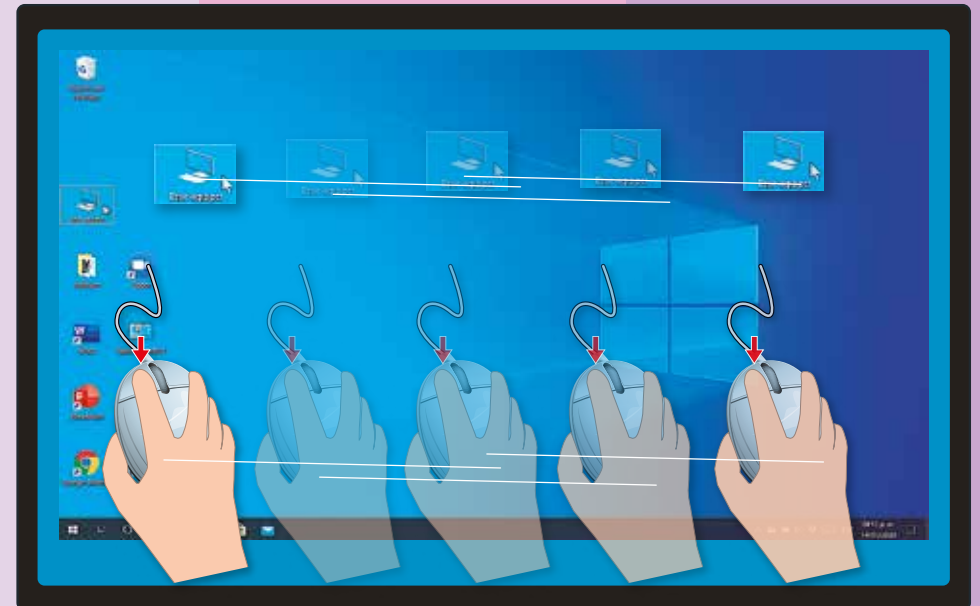
- 1 Con la ayuda de tu profesora o profesor descarga las imágenes de cachorritos, de la web a tu carpeta **Imágenes**.
- 2 Abre una carpeta sin archivos o tu unidad USB, selecciona las imágenes y arrástralas de una carpeta a la otra.

También puedes arrastrar íconos desde una carpeta al ícono de un programa para ejecutarlo.

¡Haz la prueba!



**Objeto.** Elemento de cualquier tipo, como texto, gráfico, carpeta o archivo, que se utiliza en la computadora.





# El Escritorio de Windows

Windows es el sistema operativo que más se utiliza en las PC, por eso debes aprender a utilizarlo.

Cada persona tiene gustos diferentes, por eso **Microsoft** pensó en ti al diseñar el **Escritorio de Windows**.



**2** En el **cuadro de diálogo Configuración** escoge una imagen como fondo o pulsa el botón **Examinar** para seleccionar una imagen tuya, si tienes una guardada. Cierra el cuadro de diálogo con el botón **Cerrar** X.

Fondo: \_\_\_\_\_

Bote de basura: \_\_\_\_\_

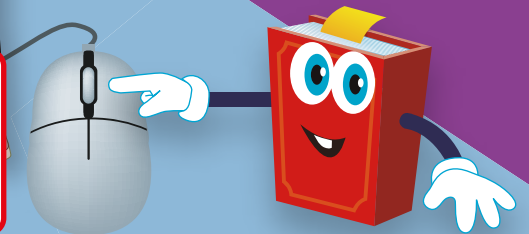


Repasa el bloque 1 y escribe el nombre que también recibe el fondo del escritorio y el botecito de la basura.

**1** Para cambiar el fondo pulsa con el botón derecho del ratón sobre la superficie de la pantalla y en el **menú contextual** selecciona **Personalizar**.

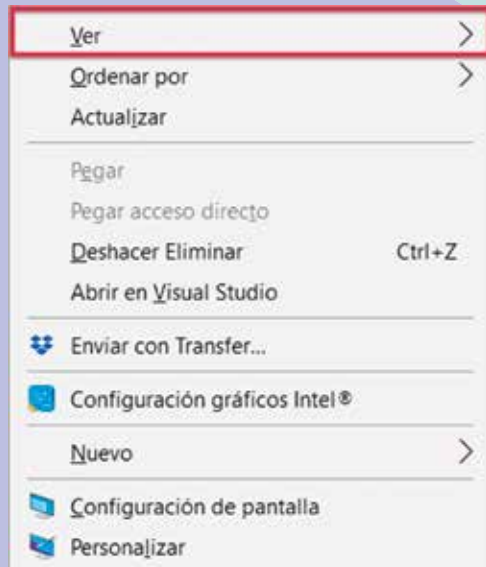


**Microsoft.** Compañía de software que fabrica el sistema operativo Windows.  
**Cuadro de diálogo.** Recuadro donde se seleccionan opciones que modifican a los comandos.  
**Menú contextual.** Menú que aparece cuando se necesita, pulsando el botón derecho o secundario del ratón.

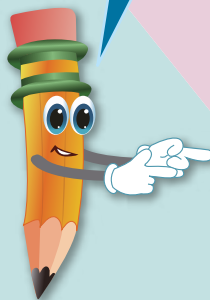


# La barra de tareas

El elemento más importante de la interfaz de Windows es la **barra de tareas**; ahí se encuentran los íconos de las aplicaciones que se están usando.



Abre el menú contextual del escritorio de Windows y escribe los nombres de los comandos de la opción Ver.





- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

La barra de tareas de Windows 11 es muy semejante. Si pulsas en pequeño espacio de la derecha de la barra de tareas (**Mostrar escritorio**), se minimizan las ventanas que han sido abiertas en el escritorio, para verlo completo.



## ¡Practica!

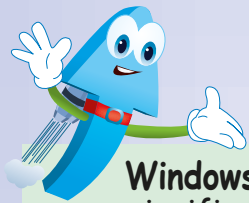
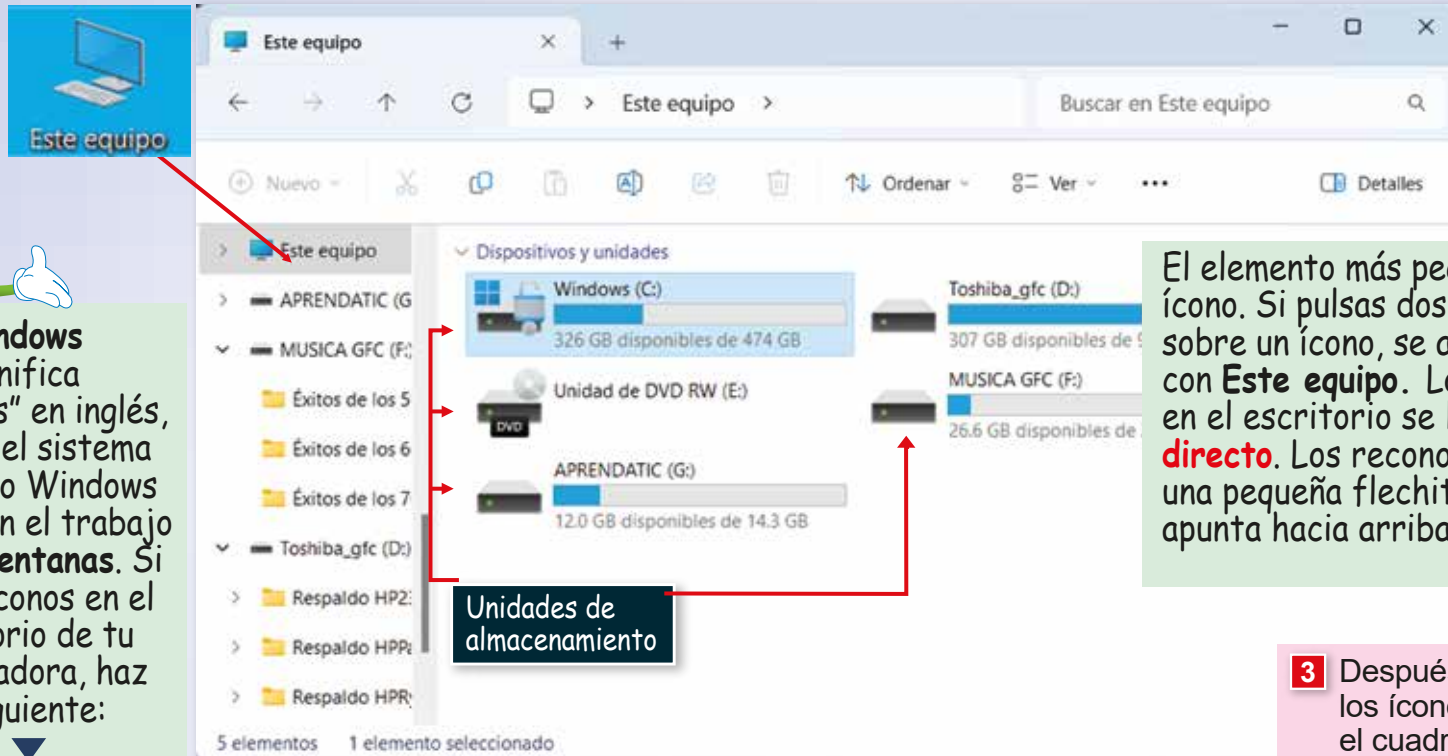
- 1 Pulsa con el botón derecho en cualquier área vacía de la barra de tareas o del escritorio y observa los comandos de los menús contextuales.
- 2 Pulsa en el botón **Mostrar íconos ocultos**  de la barra de tareas y retira unidades presionando el ícono **Quitar hardware de forma segura** y expulsar el medio .

Resuelve la **Actividad 9. Conoce la computadora y el sistema operativo.**



# Ventanas e íconos de Windows

Las ventanas y los íconos son los elementos de trabajo de los sistemas operativos gráficos.



**Windows** significa "ventanas" en inglés, por eso el sistema operativo Windows se basa en el trabajo con las **ventanas**. Si no hay íconos en el escritorio de tu computadora, haz lo siguiente:

**1** Pulsa con el botón derecho del ratón en el escritorio y en el menú selecciona **Personalizar**. En el cuadro de diálogo **Configuración** presiona sobre la opción **Temas**.

**2** Desplázate hacia abajo y pulsa en el texto **Configuración de íconos de escritorio**. En el cuadro de diálogo con ese mismo nombre selecciona los íconos que deseas tener en el escritorio (**Equipo**, **Papelera de reciclaje**, **Archivos del usuario**, etc.) y pulsa el botón **Aplicar**.

**3** Después de ubicar los íconos cierra el cuadro de diálogo pulsando sobre el botón **Aceptar**.



Para insertar íconos de programas o carpetas en el escritorio procede como sigue:

- Presiona el botón **Inicio** y si el programa que deseas está en el menú **Inicio**, arrástralo hacia el escritorio y suéltalo ahí.
- Si no está en el menú, búscalo en la lista de aplicaciones y arrástralo al escritorio (observa el letrero que dice **Vincular**).
- También puedes pulsar con el botón derecho del ratón sobre las aplicaciones en la lista, presiona en la opción **Más** y selecciona **Abrir ubicación de archivo**; en la carpeta de aplicaciones pulsa con el botón derecho sobre su ícono, selecciona **Enviar a** y luego **Escritorio (crear acceso directo)**.



**Íconos de acceso directo.** Íconos virtuales desde donde se ejecutan o abren los programas o carpetas verdaderos, que se encuentran en otro lugar.

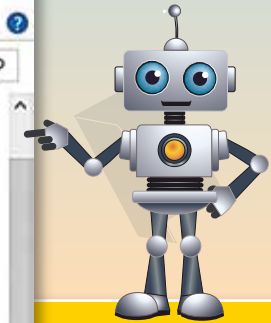
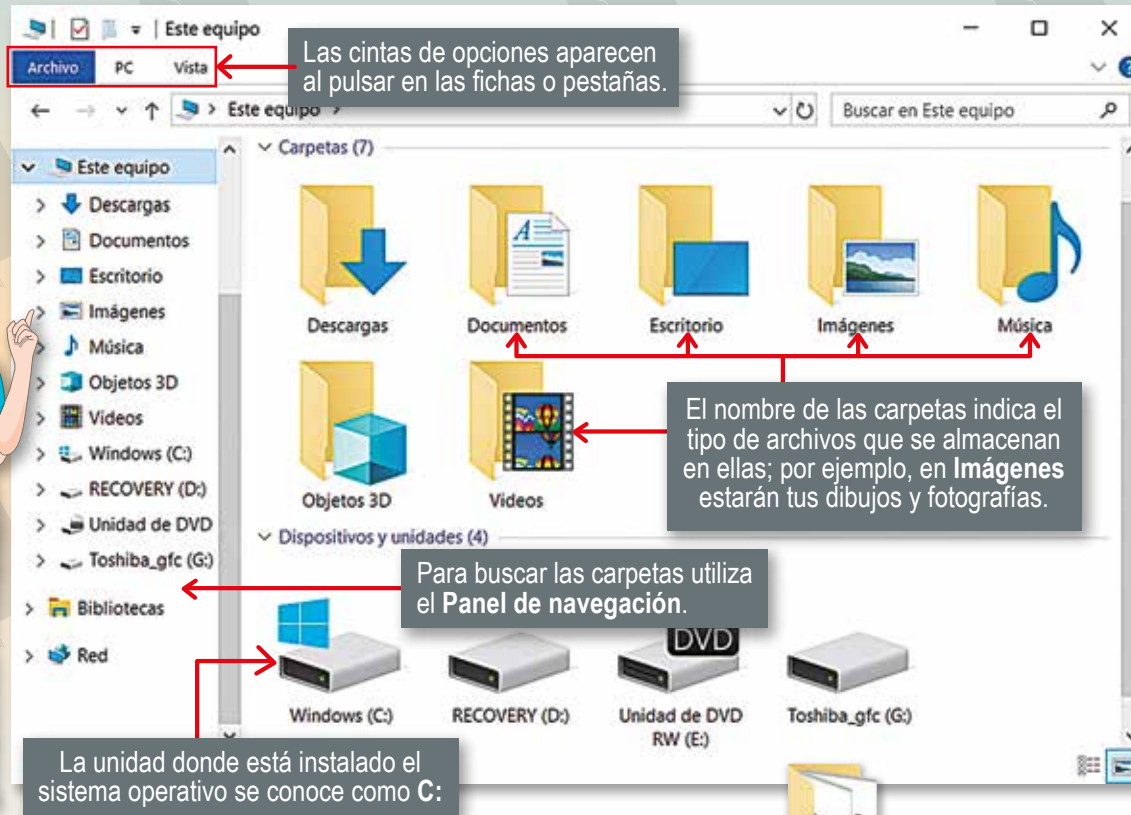


# Carpetas de sistema de Windows 10

El sistema operativo desde su instalación crea sus propias carpetas para **almacenar** archivos.

La ventana **Este equipo** muestra los iconos de las carpetas de sistema y de las unidades de almacenamiento instaladas en la computadora.

La ventana **Este equipo** de Windows 11, aunque se ha modificado un poco, funciona de manera similar.



Windows tiene carpetas para guardar archivos con los nombres **Documentos, Música, Imágenes, y Videos**, pero tú puedes crear tus propias carpetas con los nombres que desees ponerles.



¿En qué carpetas guardarías tus trabajos?; relaciona con una línea **roja** las carpetas con los tipos de trabajos por almacenar.

Actividades (PDF)

Textos de WordPad

Fotografías

Videos

Dibujos de Paint



**Almacenar.** Registrar o guardar información en la memoria o en las carpetas de la computadora.



# Guarda tus trabajos en carpetas e imprímelos

Los documentos que se crean con las aplicaciones de Windows se pueden guardar e imprimir.

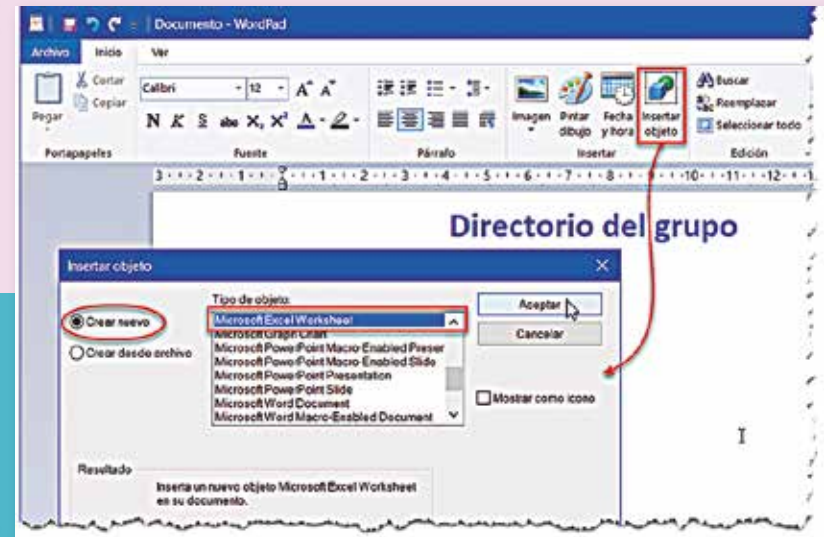
Lo más importante del trabajo con la computadora son los archivos que generas: dibujos, escritos, cálculos, música, etc., guárdalos para protegerlos.

Supón que tu maestro de Español les deja como tarea crear el directorio del grupo; tienes dos opciones, o lo haces “a mano” o lo puedes hacer con WordPad en la computadora.

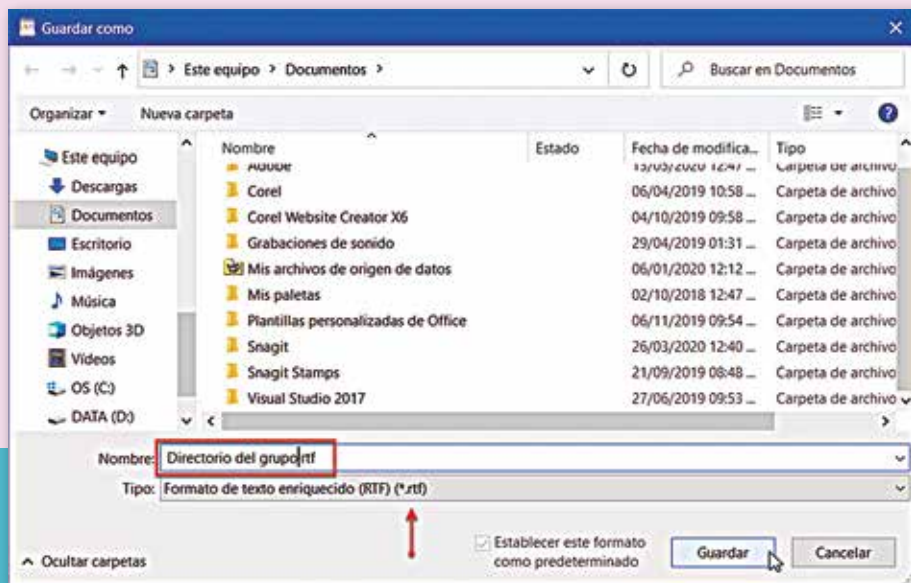


## Instrucciones

- 1 Inicia una sesión con **WordPad** y escribe el título **Directorio del grupo**.
  - 2 Selecciona el título, pulsa el botón **Centrar** y presiona la tecla **Enter**.
  - 3 Da formato al título; aumenta el tamaño de fuente y asígnale **Negrita** y tu color preferido.
  - 4 Pulsa sobre el botón **Insertar objeto**, en el cuadro de diálogo **Insertar objeto** selecciona **Microsoft Excel Worksheet** y presiona el botón **Aceptar**.
  - 5 En la interfaz de Excel que aparece escribe los nombres de las columnas en la parte superior: **Nombre**, **Apellido1**, **Apellido2**, **Sexo** y **Edad**.
  - 6 Escribe los datos de tus compañeros de clase y al final pulsa en el botón **Cerrar** para cerrar Excel.
  - 7 Aparece una tabla en el área de edición de WordPad; si no la ves completa, jala un poco hacia abajo tomándola del nodo inferior del centro.
- Ahora sí, ¡a guardar tu trabajo!**
- 8 Pulsa en la ficha o pestaña **Archivo**, en el cuadro de diálogo que aparece lleva el apuntador a la opción **Guardar como** y en la lista selecciona **Documento de texto enriquecido**.
  - 9 Se abre el cuadro de diálogo **Guardar como** y propone guardar el archivo con el nombre **Documento.rtf** en la carpeta **Documentos**.



Continúa guardando tu archivo en la siguiente página.



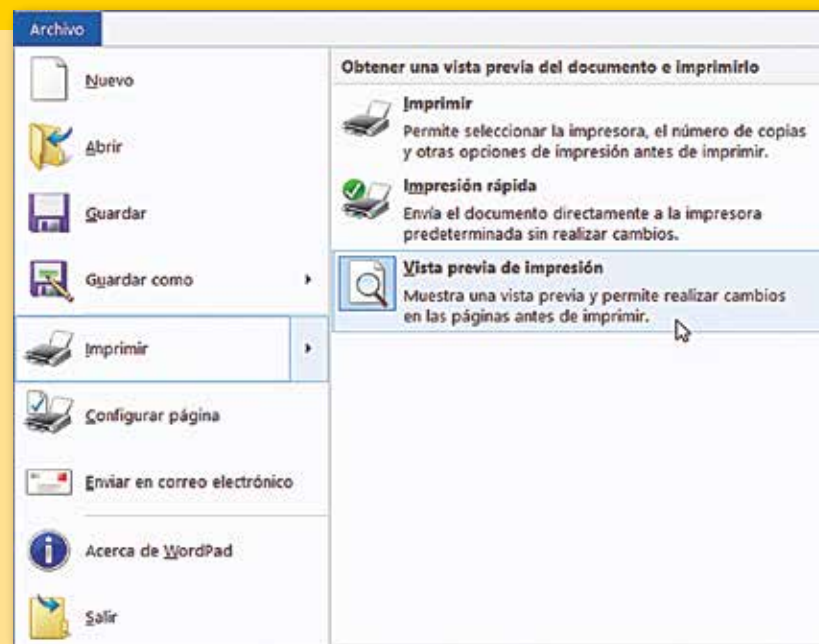
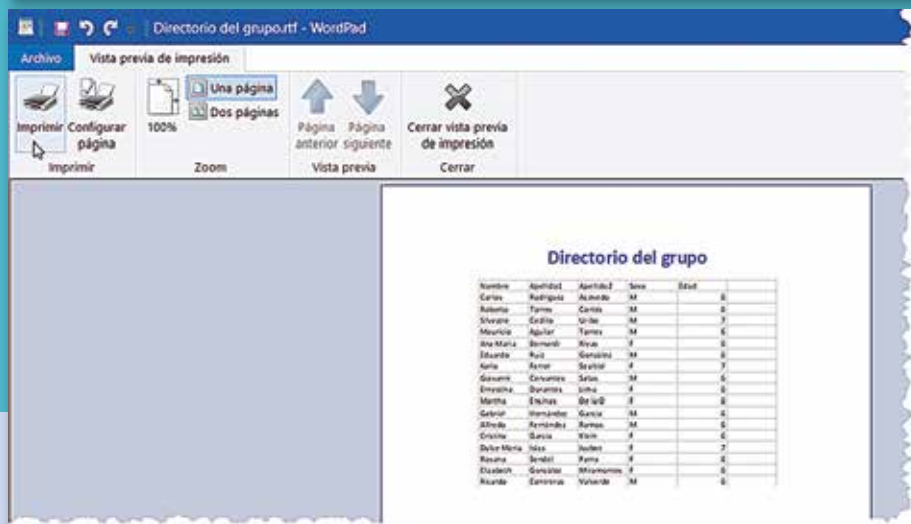
- 1 En el campo **Nombre** escribe un nombre apropiado como **Directorio del grupo** y pulsa el botón **Guardar**, observa el formato en el que se guardará el archivo (.rtf).
- 2 Ya tienes tu archivo en la carpeta **Documentos**, puedes entregarlo a tu profesora o profesor, ¡**Felicidades!**



Puede ser que tu profesora o profesor de español te pida el documento impreso en una hoja de papel, para hacerlo sigue estos pasos:

## Imprime tu documento

- 3 Pulsa en la ficha o pestaña **Archivo**, desplaza el apuntador del ratón a la opción **Imprimir** y en la lista de la derecha selecciona **Vista previa de impresión**.



Obviamente, para imprimir debes tener instalada una impresora en la computadora, y estar encendida.

- 4 En la **Vista previa de impresión** revisa que lo que vas a obtener en la hoja impresa es correcto; si es así, pulsa el botón **Imprimir**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Imprimir** selecciona una impresora y pulsa el botón **Imprimir**; de inmediato se imprime el documento.



# Crea tu carpeta de evidencias de aprendizaje

Guarda todos tus trabajos y tareas en una carpeta en tu computadora, ya que serán las evidencias de tus aprendizajes y **competencias**.



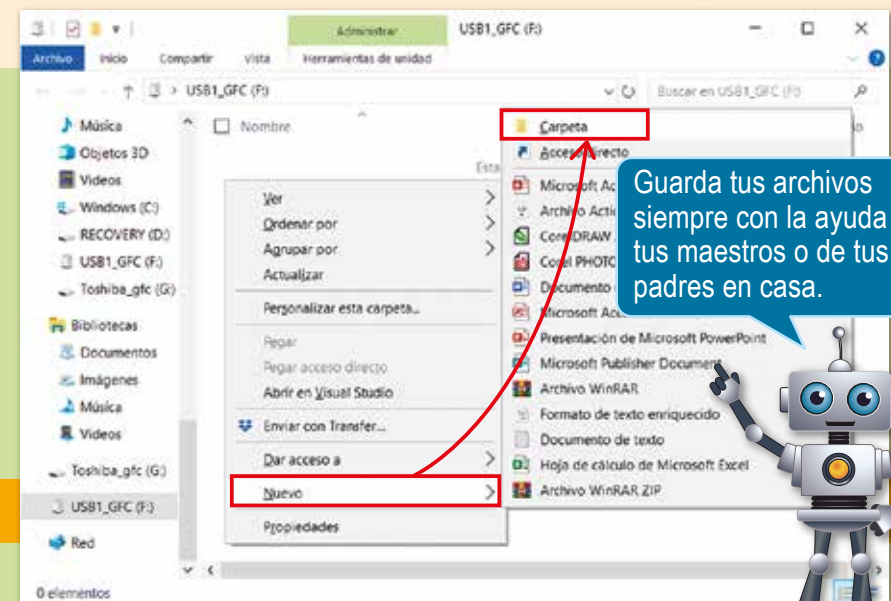
Mientras estás trabajando en la computadora tus tareas se mantienen en la memoria. Adivina adivinador, ¿qué sucede con los datos que están en la memoria cuando se apaga la computadora? ...**Se pierden**.

Crea una carpeta con el nombre **evidencias de aprendizaje** para guardar tus archivos en el escritorio, dentro de otra carpeta o en una unidad de almacenamiento, como el disco duro de tu computadora, un disco duro extraíble o una unidad USB.



La solución es guardar la información en algún medio de almacenamiento apropiado.

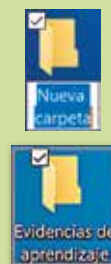
- 1 Pulsa con el botón derecho o secundario del ratón sobre el escritorio o dentro de la carpeta donde deseas crear una nueva carpeta.
- 2 En el menú contextual que aparece selecciona la opción **Nuevo** y en el submenú escoge **Carpeta**.
- 3 De inmediato se crea el ícono de una carpeta dentro de la carpeta donde pulsaste, con el nombre **Nueva carpeta**.



Guarda tus archivos siempre con la ayuda de tus maestros o de tus padres en casa.



- 4 Si creaste la carpeta en el escritorio, también aparece el ícono con la leyenda **Nueva carpeta**.
- 5 El nombre se ve en **blanco** con fondo azul porque está seleccionado; escribe el nombre **Evidencias de aprendizaje** y pulsa en cualquier parte de la carpeta o del escritorio, ¡listo!



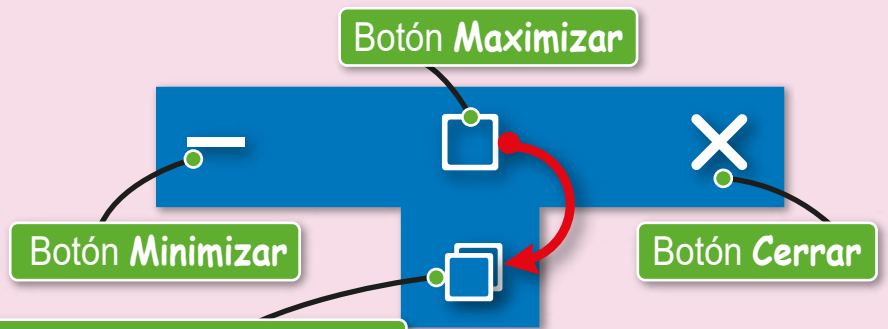
**Competencias.** Conocimientos y saberes específicos que deben obtener los alumnos al final del curso.



# Maximizar, minimizar y restaurar ventanas

Las ventanas pueden ocupar una parte o toda la pantalla; también puedes modificar su tamaño y moverlas hacia cualquier lugar de la pantalla de Windows.

- **Maximizar.** La ventana ocupa toda la pantalla.
- **Minimizar.** La ventana se cierra y se convierte en ícono en la Barra de tareas
- **Minimiz. tamaño.** Al pulsar en el botón **Maximizar** (que cambió su forma), la ventana vuelve a su tamaño original.

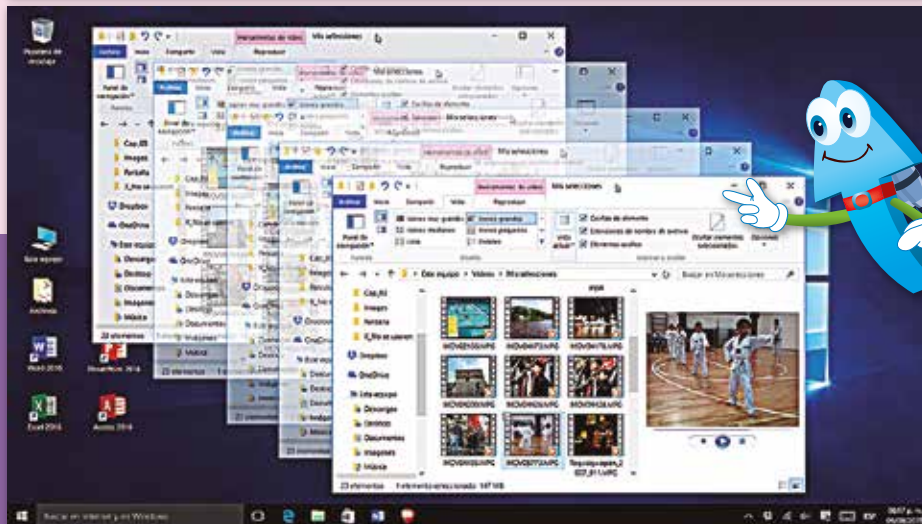


Al maximizar la ventana, cambia a **Minimiz. tamaño**

Para mover una ventana pulsa con el botón izquierdo del ratón en la parte superior (la barra de título), arrástrala hasta el lugar que desees y suelta el botón.



Ahora que ya sabes trabajar con los íconos y carpetas, crea carpetas dentro de tu carpeta **Evidencias de aprendizaje** para ordenar tus archivos.



Si lo que deseas es ampliarla o reducirla haz lo siguiente:

- 1 Ubica el apuntador o puntero del ratón sobre uno de los márgenes que limita la ventana.
- 2 Cuando el apuntador cambia de forma a la de una flecha doble  $\leftrightarrow$ , pulsa el botón izquierdo del ratón y desplázalo hasta que la ventana adquiera el tamaño deseado.
- 3 Si la seleccionas desde uno de los nodos de las esquinas y jalas perpendicularmente, la ventana crece o disminuye de manera proporcional (a lo alto y a lo ancho).
- 4 Al finalizar suelta el botón del ratón.






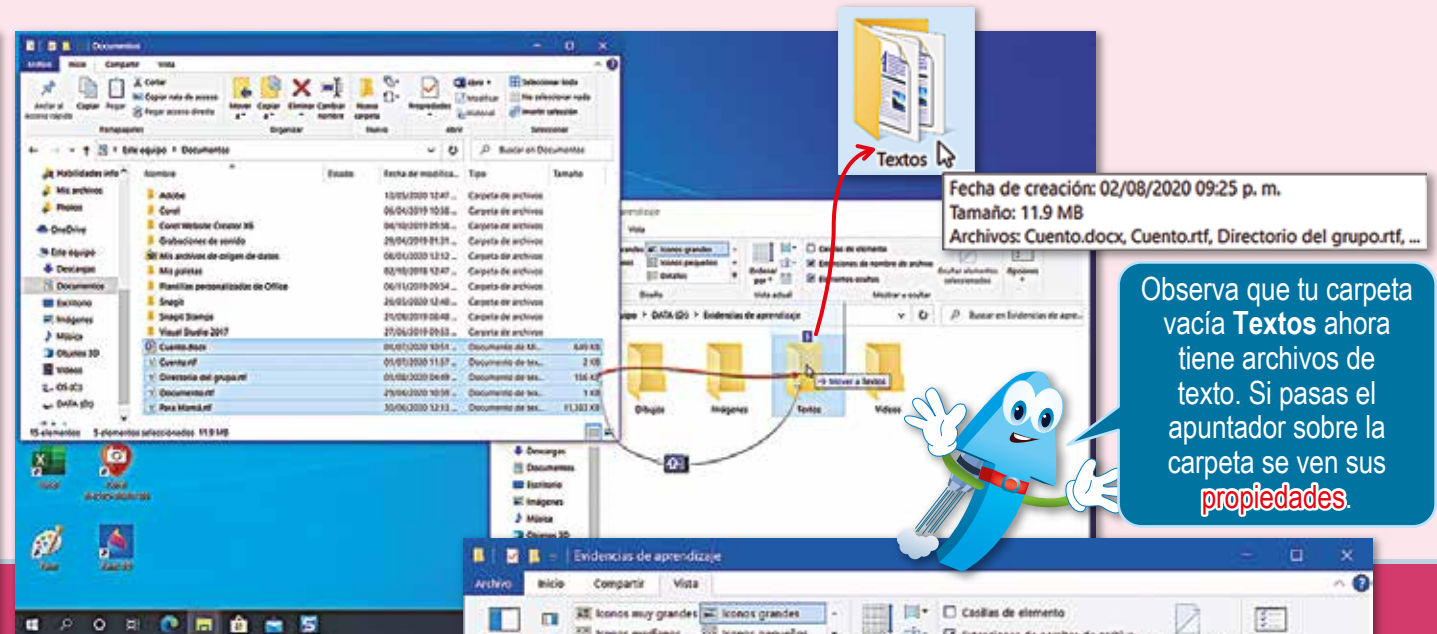
# Mueve archivos para organizarlos mejor

¿En casa guardas tus juguetes en el cajón de los zapatos? Crea carpetas para ordenar tus archivos.

Todas las cosas tienen su lugar; si has guardado tus archivos en las carpetas **Documentos**, **Imágenes** o **Videos**, es hora de moverlos a nuevas carpetas dentro de tus **Evidencias de aprendizaje**.



- 1 Abre la carpeta **Documentos**.
- 2 En otro lado del escritorio, abre la carpeta **Evidencias de aprendizaje** y crea carpetas para ordenar tus archivos.
- 3 Con el ratón selecciona y arrastra los iconos de los archivos que deseas mover (Para mover los archivos, al arrastrarlos debes pulsar la tecla ).
- 4 Suelta el botón del ratón.

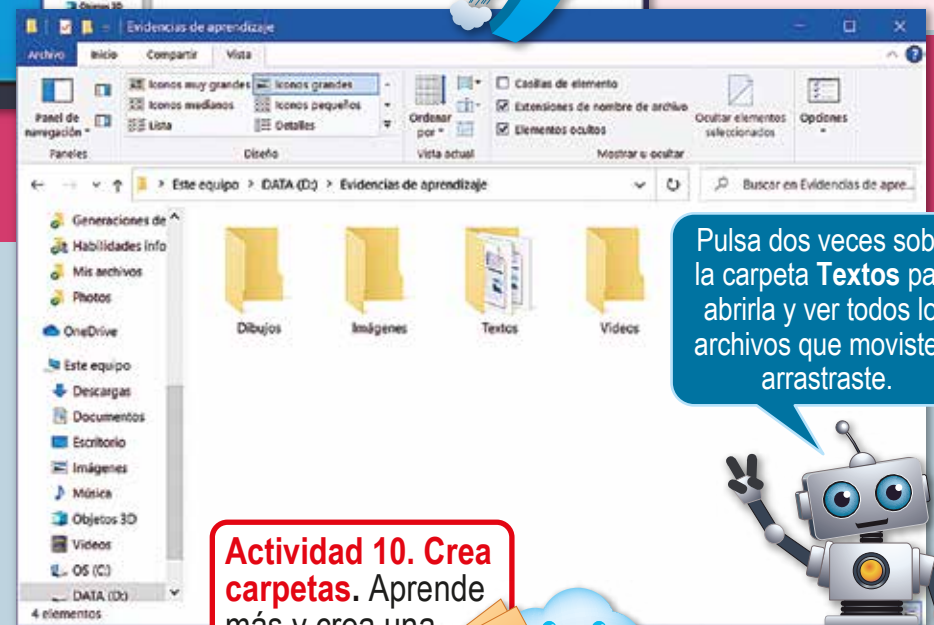


Observa que tu carpeta vacía **Textos** ahora tiene archivos de texto. Si pasas el apuntador sobre la carpeta se ven sus **propiedades**.

¡Mira sus propiedades! es gris, pesa 400 gramos y tiene muchas teclas.

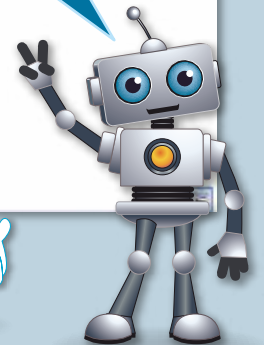


**Propiedades.** Las propiedades de los objetos de Windows son sus características (color, tamaño, fecha de creación, etc.).



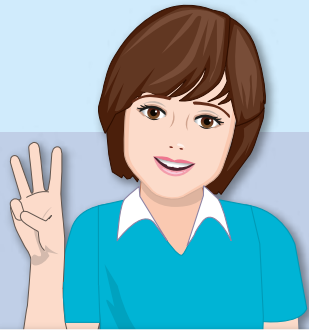
Pulsa dos veces sobre la carpeta **Textos** para abrirla y ver todos los archivos que moviste o arrastraste.

**Actividad 10. Crea carpetas.** Aprende más y crea una carpeta con tu nombre.

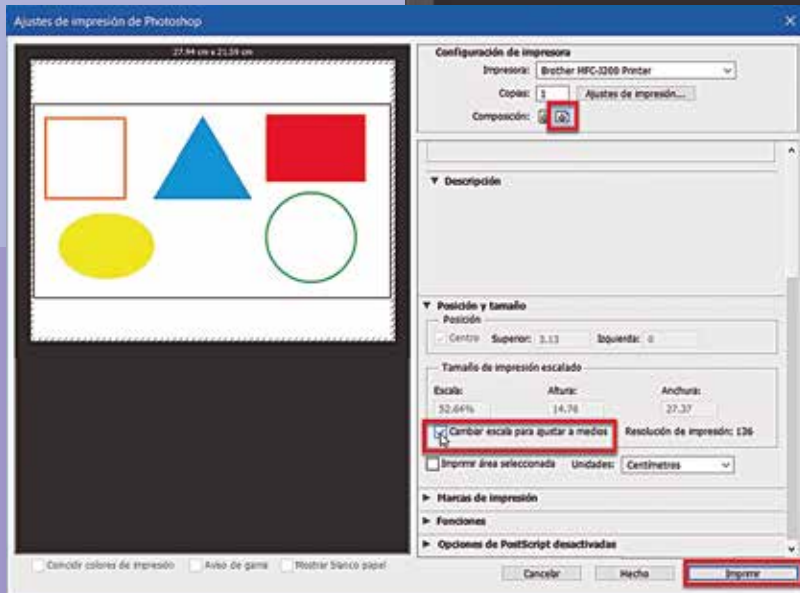
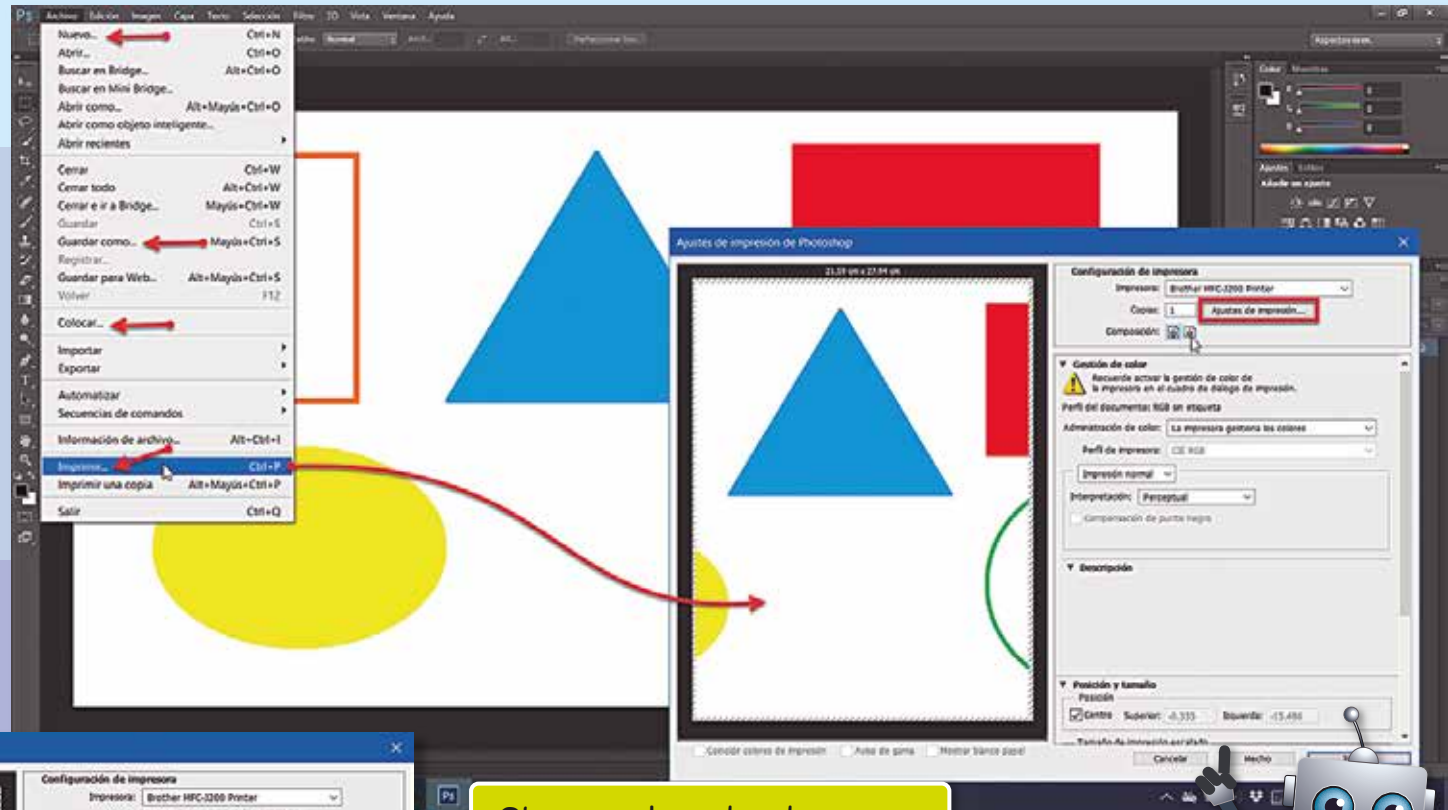


# Los cuadros de diálogo

Los cuadros de diálogo permiten modificar las acciones de los comandos.



En las aplicaciones de Windows que usan menús, los comandos que tienen al final tres puntitos, abren cuadros de diálogo.



Observa el cuadro de diálogo: si imprimes la imagen con **Orientación Vertical**, puede imprimirse cortada por la mitad, selecciona la **Orientación Horizontal**, también puedes ajustar la escala de impresión a la hoja; si todo está bien pulsa el botón **Imprimir**.



Aquí puedes indicar a la impresora el tamaño de papel, la cantidad de copias el color, la calidad de la impresión y muchas cosas más!




# Los gestos en las computadoras

Los dispositivos apuntadores de las computadoras portátiles o con pantallas táctiles operan mediante “**gestos**” y movimientos con un lápiz óptico o tus dedos.

Los dispositivos de pantalla táctil y las computadoras portátiles se operan mediante gestos, ya sea directo en la pantalla o en el panel táctil.



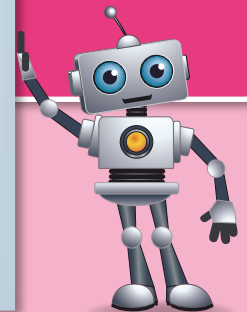
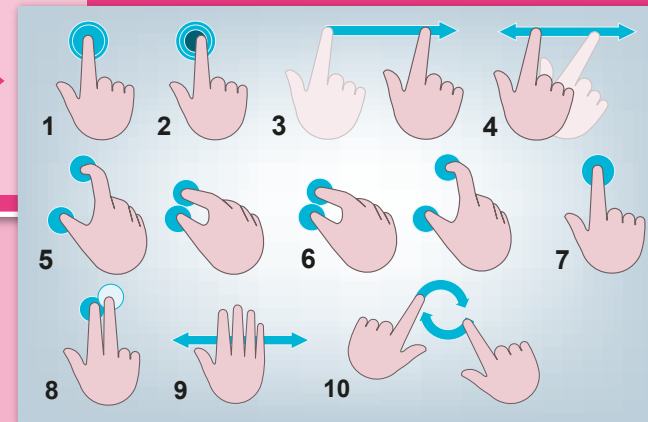
## Algunos gestos en pantallas táctiles:

- 1 Toque.** Presiona una vez con el dedo sobre la pantalla para simular que pulsas la tecla  o el botón izquierdo o principal del ratón.
- 2 Doble toque.** Presiona dos veces seguidas.
- 3 Arrastrar.** Presiona y desplaza el dedo sin perder el contacto.
- 4 Deslizar horizontalmente.** Desliza rápidamente el dedo sobre la superficie en dirección horizontal; se utiliza para pasar páginas.
- 5 Reducir.** Pulsa con dos dedos y júntalos para reducir objetos.
- 6 Ampliar.** Pulsa con dos dedos y separarlos para ampliar objetos; es la función inversa de **Reducir**.
- 7 Presionar.** Pulsa en la pantalla y mantén el dedo presionado durante cierto tiempo.
- 8 Presionar con toque.** Presiona en la pantalla con un dedo y toca brevemente en otro lado con otro dedo.
- 9 Barrer.** Desplaza los dedos o la palma de la mano en la pantalla.
- 10 Rotar.** Rota un objeto con dos dedos hacia la derecha o izquierda.

## Algunos gestos en el panel táctil:

- **Seleccionar elemento.** Pulsar una vez.
- **Desplazar elemento.** Presionar con dos dedos y desplazar.
- **Abrir menú contextual.** Seleccionar el lugar o elemento y pulsar con dos dedos.
- **Cerrar ventanas abiertas.** Pulsa con tres dedos en el panel táctil y deslízalos hacia ti. Si deslizas hacia la pantalla se vuelven a abrir las ventanas.
- **Abrir el centro de actividades.** Pulsa con cuatro dedos en el panel táctil.

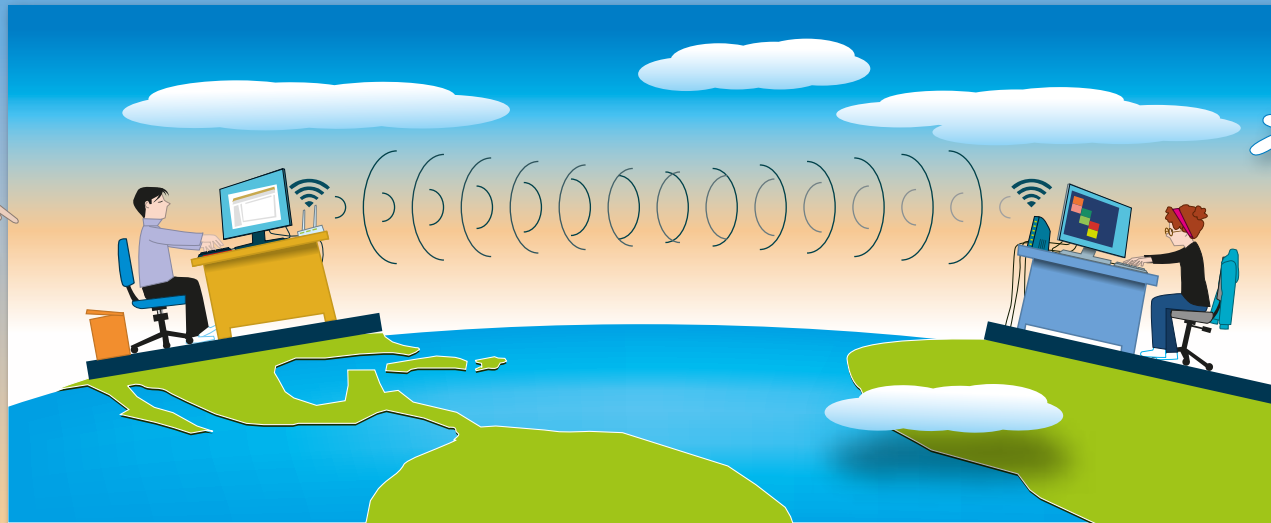
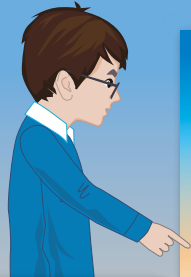
**Gestos.** Pulsaciones y movimientos para activar comandos, girar, ampliar, reducir o mover objetos, generalmente con los dedos, sobre pantallas táctiles.





# Las computadoras, un medio de comunicación...

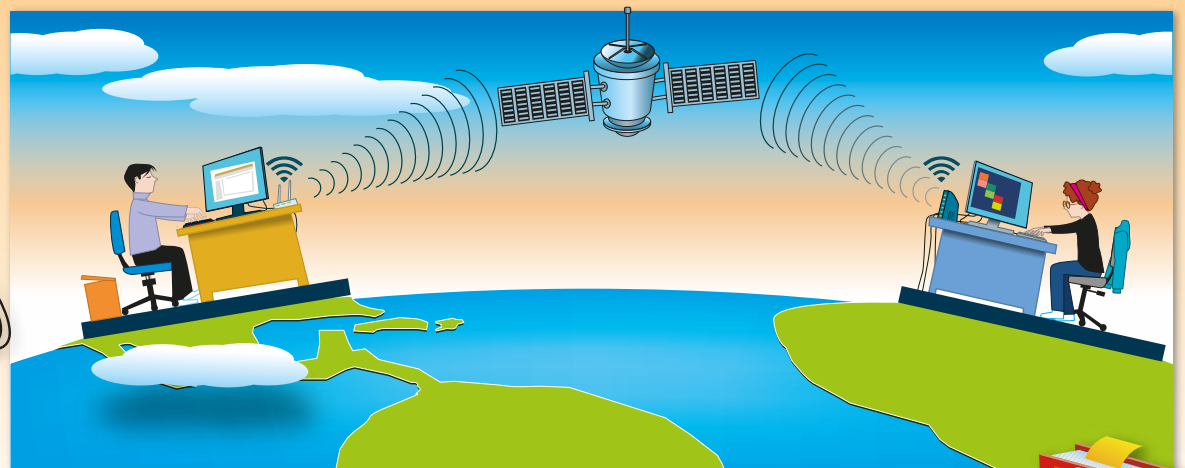
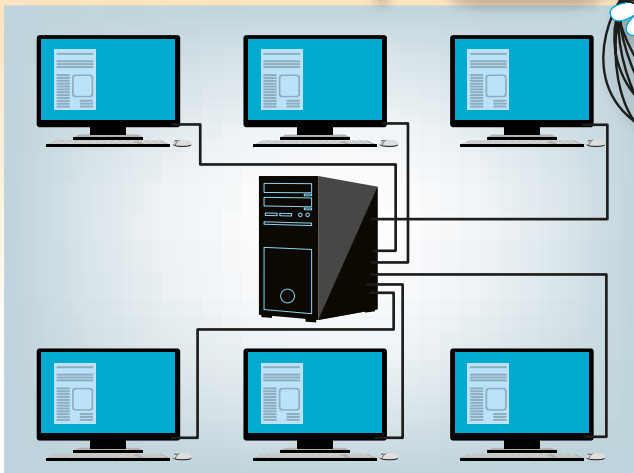
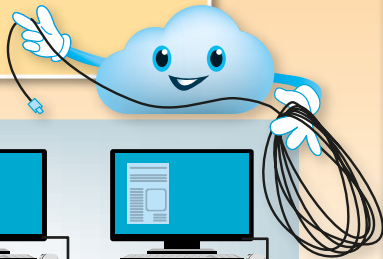
El avance tecnológico de las computadoras las ha convertido en uno de los medios de comunicación más modernos.



Con la computadora puedes comunicarte con personas que se encuentren muy lejos, mediante la red **Internet**.

Puedes enviar mensajes de **correo electrónico**, platicar con otros niños, buscar información para tus tareas y hasta jugar **en línea**.

Las computadoras se conectan a las redes o a Internet, a través de cable, o de manera inalámbrica mediante ondas, antenas o por satélite.



**Internet.** Red de computadoras y redes conectadas entre sí en todo el mundo.

**Correo electrónico.** Envío y recepción de mensajes escritos, a través de las redes e Internet.

**En línea.** Si estás conectado a una red o a Internet, ¡estás en línea!




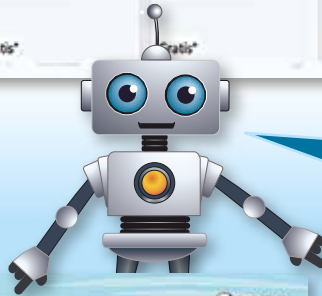
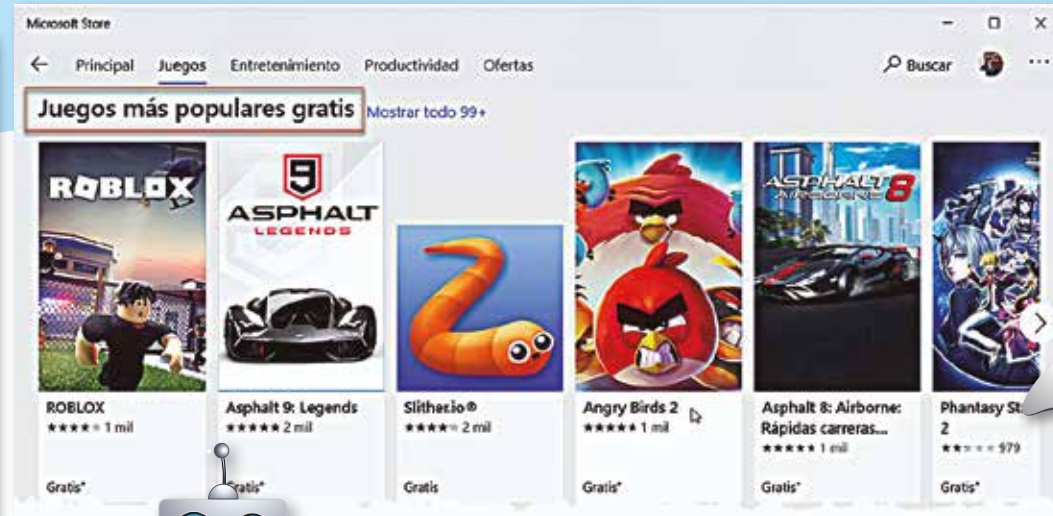


# ...y también de entretenimiento

Las computadoras y las TIC proporcionan entretenimiento ¡para toda la familia!



En la lista de programas y en el menú Inicio hay muchos juegos. También puedes descargar juegos de la Tienda de Microsoft pulsando en el botón  de la barra de tareas, pero ¡cuidado! los letreros de gratis o gratuitos pueden ser engañosos, instala esos programas siempre con una persona mayor.



Muchas de las TIC que utilizas tienen aplicaciones de juegos y entretenimiento, aprende a utilizarlas sólo en tus ratos libres y bajo la supervisión de un adulto.

Los juegos gratis ofrecen compras al estar jugando, no aceptes estas opciones a menos que lo aprueben tus padres.



Lo más conveniente es que te diviertas y entretengas con programas educativos, puedes hacerlo con tus amiguitos y ¡con toda la familia!

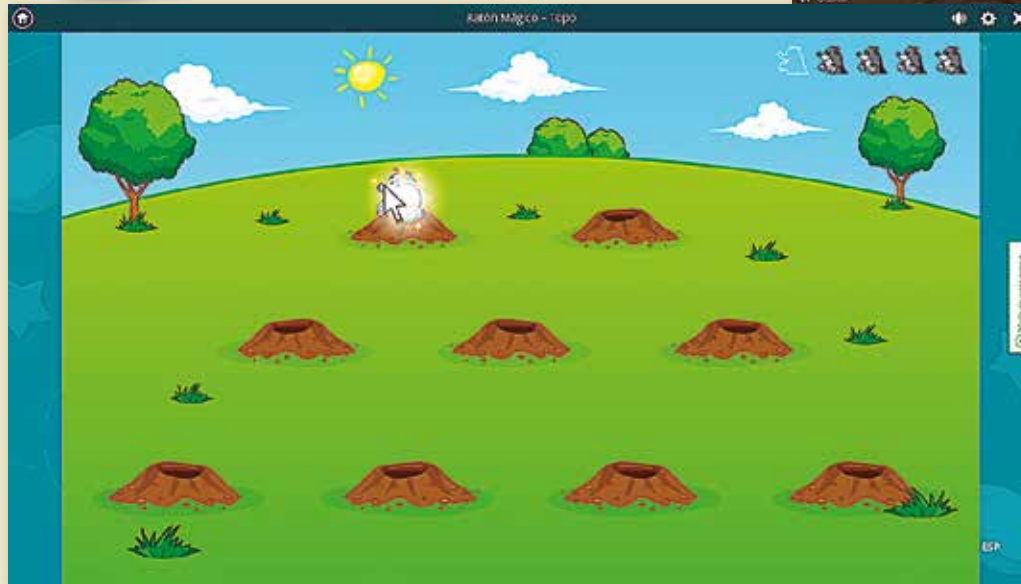


Los fabricantes de algunas computadoras con pantallas táctiles como Hewlett Packard incluyen aplicaciones de juegos educativos como **Magic Desktop**.



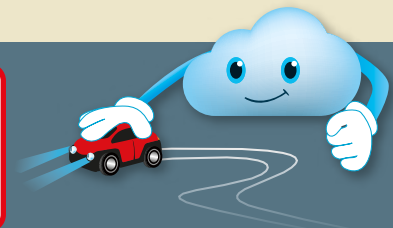
Busca juegos en la lista de programas de tu computadora y escribe sus nombres en las celdas.



Con los programas educativos desarrollas tus habilidades digitales, el pensamiento lógico, el cálculo mental y la motricidad fina, al practicar el uso del ratón y de otros dispositivos, todo eso jugando de manera divertida en la computadora.

**Actividad 11. Dibuja arrastrando objetos.** Crea tus escenarios y arrastra los objetos con el ratón.






# Internet, una fuente de información

En Internet puedes encontrar mucha información para tus tareas escolares.

Windows 10 cuenta con dos programas **navegadores**: Internet Explorer y Edge; con ellos y una conexión a Internet puedes buscar información.

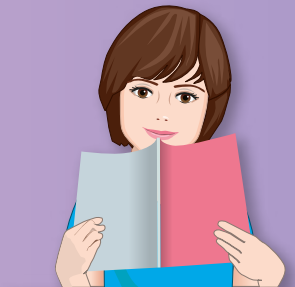
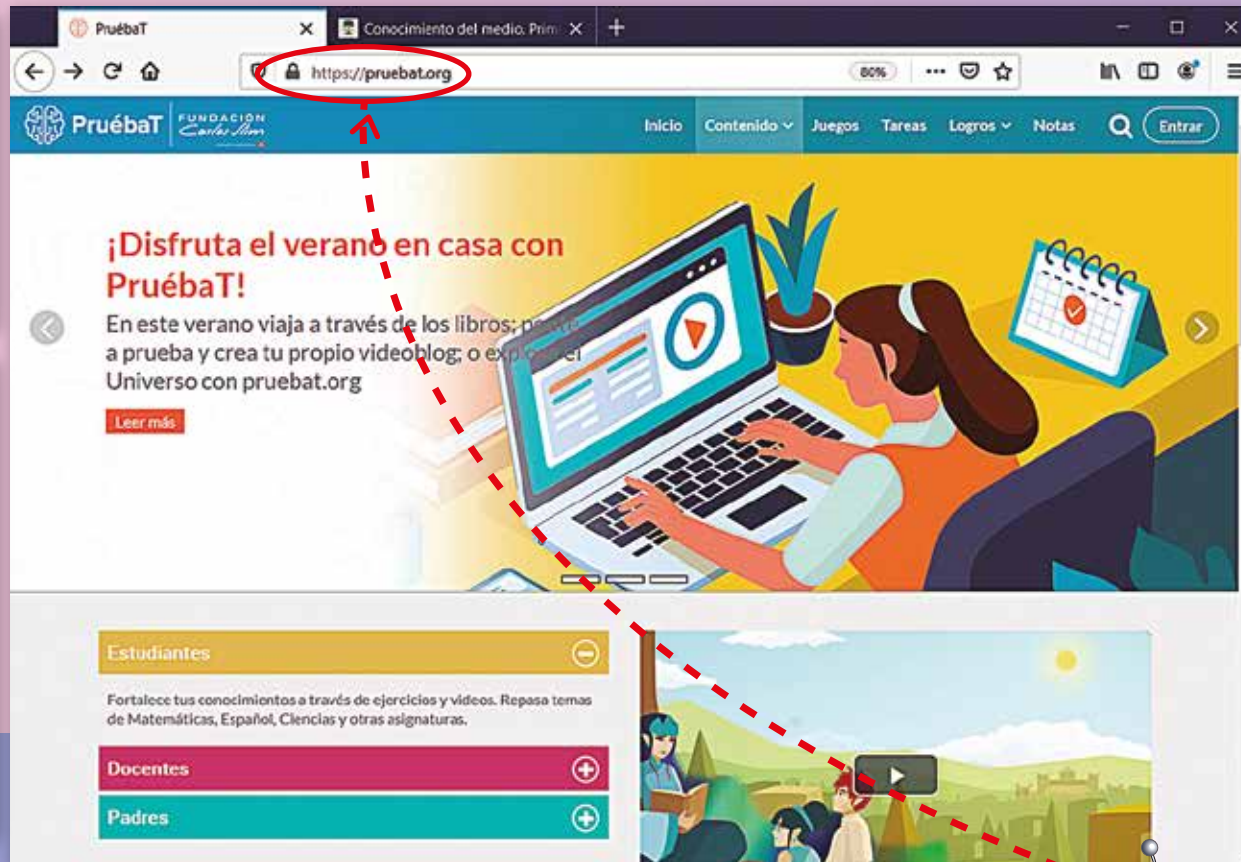
Internet es la fuente de información más grande que ha existido nunca, imás grande que la **Biblioteca de Alejandría**! Para ver una página web abre el programa navegador, escribe la **dirección** de Internet y pulsa en el botón **Ir** o presiona la tecla .



Las direcciones de Internet comienzan con las letras **https://**, luego puede seguir **www** que indica el sitio web, el nombre del sitio y al final el archivo que estás viendo.

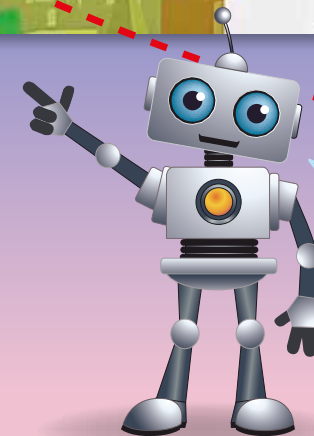
**Navegador.** Programa que te permite ver e interactuar entre las páginas web y la información de Internet.

**Dirección.** Todas las páginas de Internet tienen una dirección única como:  
<https://www.aprendatic.com> o <https://pruebat.org>.

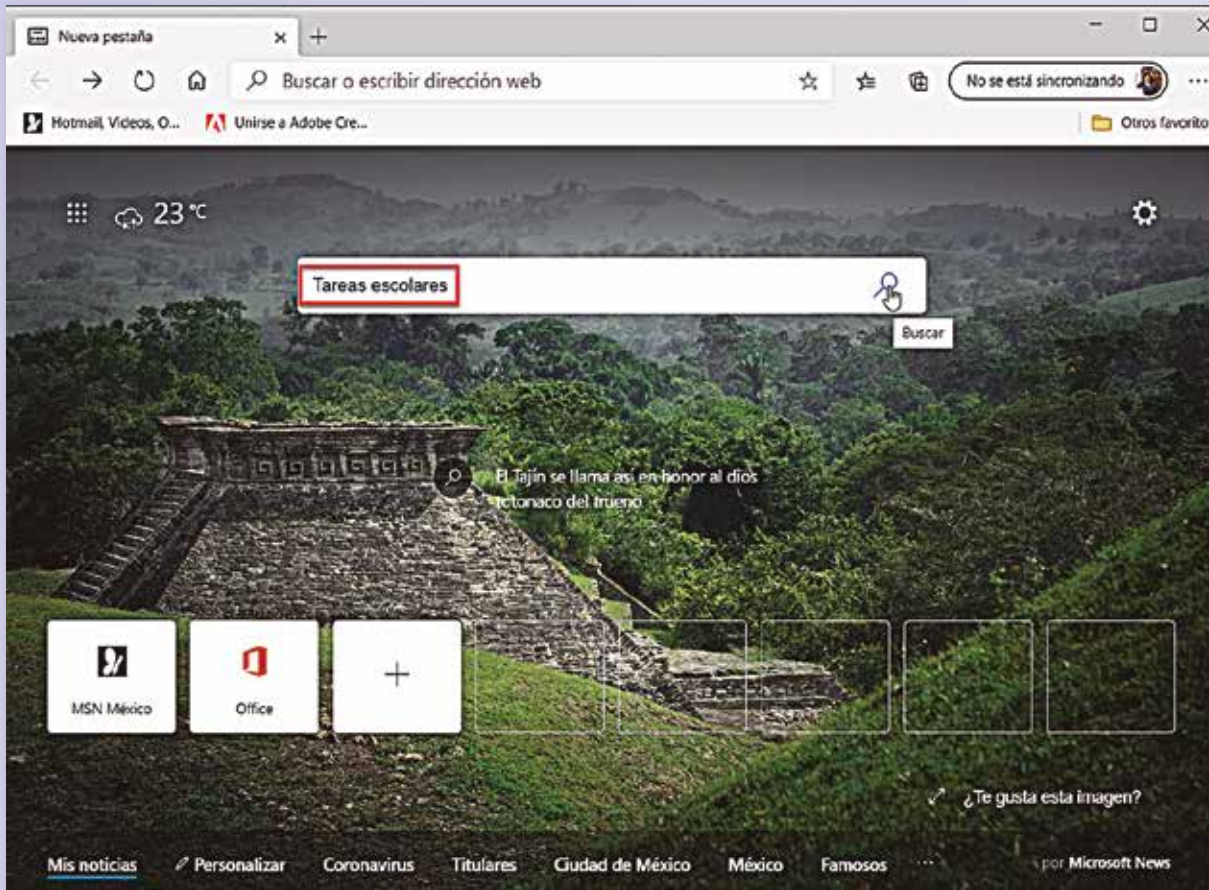


Cuando investigas un tema para tu tarea, recurre a diversas fuentes de información: libros, periódicos, diccionarios, revistas o enciclopedias. En la actualidad se ha sumado un nuevo medio de información llamado Internet, que es una red de computadoras y redes conectadas entre sí.

¡Mira, esta es una página web educativa de la **Fundación Carlos Slim** en México! Aquí encontrarás juegos educativos y ayuda para tus tareas escolares.

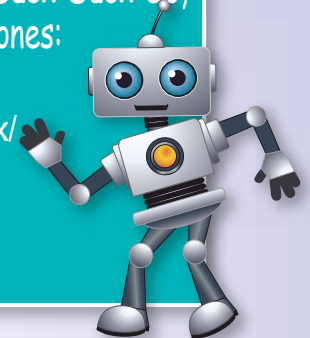


# Buscadores de información



Existen muchas **páginas web** dedicadas a ofrecer servicios de búsqueda de información en Internet como Bing de Microsoft, Google, Yahoo!, Duck Duck Go, Yandex y otros, con direcciones:

<https://www.bing.com/>  
<https://www.google.com.mx/>  
<https://www.ecosia.org/>  
<https://duckduckgo.com/>  
<https://yandex.com/>



Siempre que busques información en estos sitios, hazlo en compañía de tus padres o maestros; algunas personas con malas intenciones, entran a Internet para aprovecharse de niños como tú y tus amiguitos.



Por ejemplo, si necesitas ayuda para tus tareas de matemáticas puedes escribir en el campo de búsqueda **Tareas escolares** o el nombre de una tarea como **sumamos en la recta**, y pulsar el botón de búsqueda.

**Páginas Web.** La World Wide Web, conocida también como la gran telaraña de la información es un sistema de distribución de información basado en hipertexto, que ofrece sus servicios en **páginas web**.





# Sitios web confiables

Sumas y Restas en la Recta Num. x +  
https://webdeldocente.com/wp-content/uploads/Sumas-...  
1 de 4  
Lectura en voz alta | Dibujar | Borrar

Web del Docente **PRIMER GRADO**

**SUMAS Y RESTAS EN LA RECTA NUMÉRICA**

**PRIMER GRADO** **MATEMÁTICA**

Sumamos en la recta numérica

Observa con cuidado los saltitos del conejo y luego, traza el recorrido.

4 + 3 = 7

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1. Suma y completa:

Internet puede ser peligroso si navegas tú solo. Con la ayuda de tus maestros busca sitios confiables con palabras clave como **educación, animal planet, tudiscovery, nasa para niños o, kids.** También puedes ver páginas de los ministerios de educación de los países de habla hispana o de la SEP y CONALITEG, en México, donde puedes consultar los libros gratuitos en línea. Pasa las páginas con el dedo o pulsando con el ratón en las esquinas inferiores de los libros.

Conocimiento del medio. Primer x +  
https://libros.conaliteg.gob.mx/P1COA.htm?page/119  
No se está sincronizando

**Acuerdos para vivir en familia**

**Lo que pienso**

Lee el texto y observa la imagen.

A la hora de ir a la escuela, Jesús no encontraba su mochila ni su suéter.

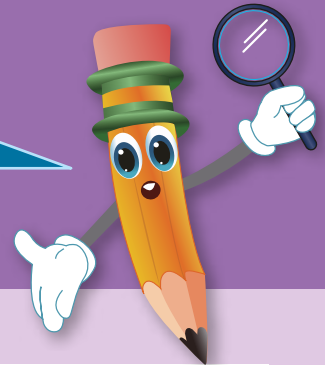
¿Por qué Jesús no encontraba ni su mochila ni su suéter?

**Responsabilidades en casa**

- Observa las imágenes y escribe de qué es responsable cada niño y qué pasaría si no lo hiciera.
- ¿Tú de qué eres responsable en casa? Dibújalo en una hoja.
- Comparte tu dibujo con un compañero.

Ir a página: [ ]

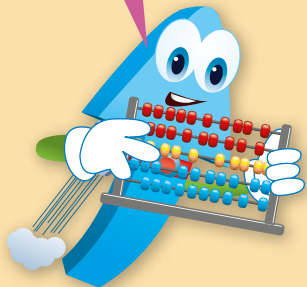
Con la ayuda de tu profesora o profesor, o con tus padres, busca otras páginas web confiables y copia sus direcciones en las celdas, ve el **ejemplo**.



<https://www.tudiscovery.com/animal-planet>


# Unidades, decenas ¡y centenas!

Escribe en los monitores los números que corresponden a cada frase, verifícalos con el ábaco.



3 centenas, 4 decenas y 3 unidades



6 centenas, 1 decena y 4 unidades



2 centenas, 3 decenas y 0 unidades



7 centenas, 7 decenas y 7 unidades



5 centenas, 2 decenas y 1 unidad



2 centenas, 3 decenas y 6 unidades



4 centenas, 1 decena y 5 unidades



1 centena, 1 decena y 7 unidades



1 centena, 9 decenas y 9 unidades



2 centenas, 8 decenas y 2 unidades



4 centenas, 3 decenas y 9 unidades



3 centenas, 4 decenas y 9 unidades



2 centenas, 6 decenas y 4 unidades



1 centena, 9 decenas y 2 unidades



**Actividad 12. El ábaco.** Resuelve las actividades con el ábaco en la web, para encontrar los valores correctos.

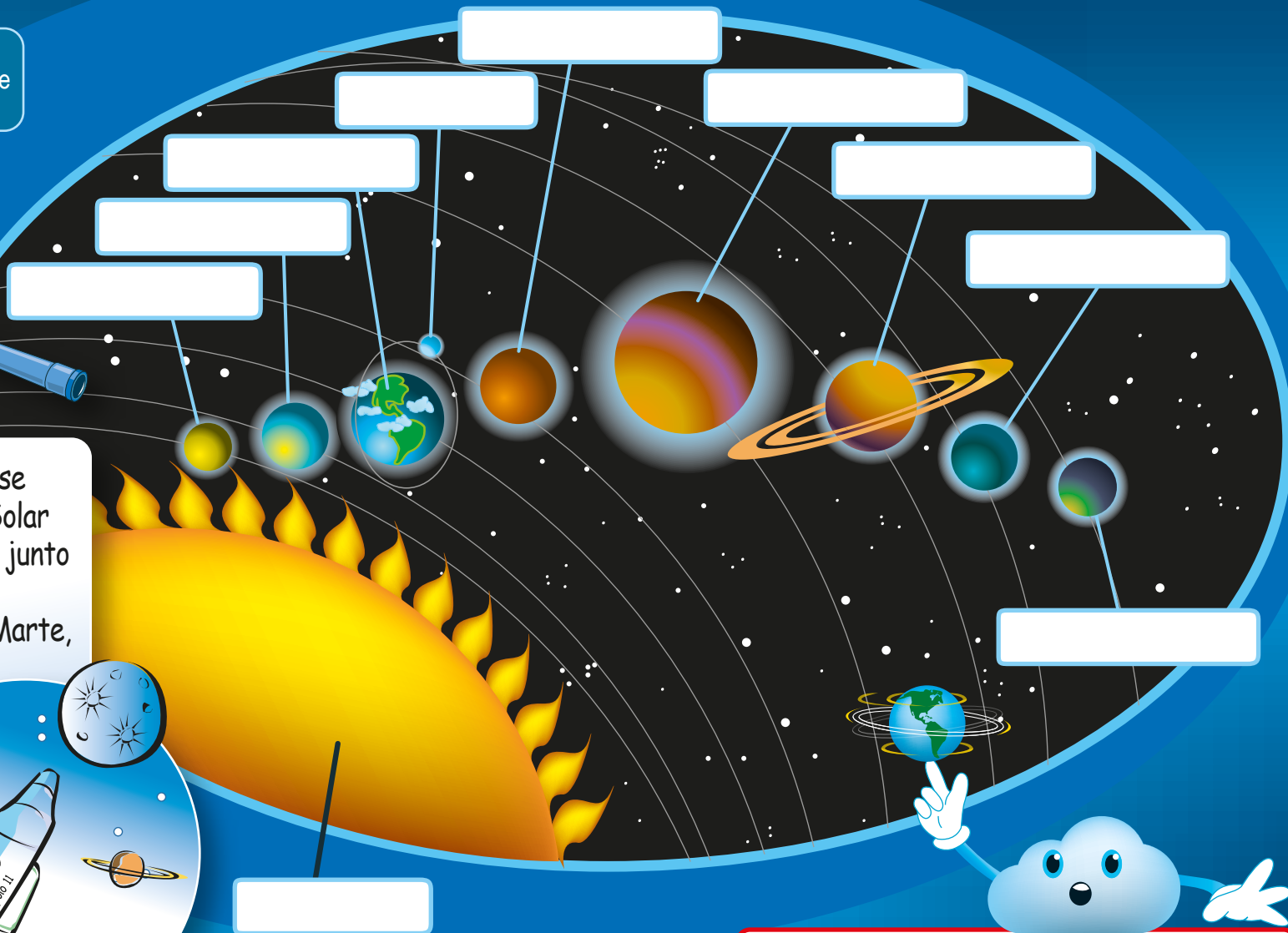
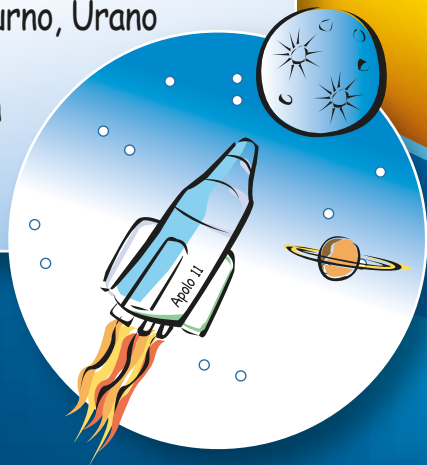
# Conoce el Sistema Solar

Gracias a las computadoras, los científicos pudieron diseñar la nave que llevo al hombre a la Luna.

Observa los planetas, el Sol y la Luna, y escribe sus nombres.



Vivimos en un planeta que se encuentra en el Sistema Solar girando alrededor del Sol, junto con otros planetas: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno. La Luna es un satélite de la Tierra.



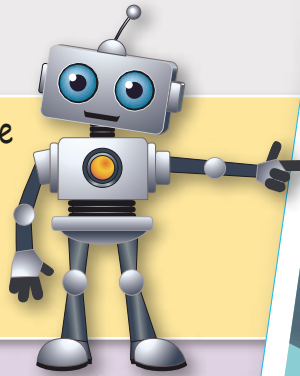
**Juego 3. El Sistema Solar.** Ahora que ya sabes arrastrar y soltar objetos, busca en la web el juego 3 y ¡pon a girar a los planetas!

# Actividades escolares

1 Imprime el juego de **Memoria** que se encuentra en la web y juega con tus compañeros de clase.

- ▶ Imprime el archivo **Memoria.pdf**.
- ▶ Pega las cuatro hojas en una cartulina fina.
- ▶ Lee las reglas del juego de la hoja 1 del archivo PDF.
- ▶ ¡Juega con tus amiguitos!

Al pulsar dos veces sobre el ícono que vas a imprimir se abre el programa Acrobat Reader (o el que tengas instalado). Imprime el archivo con la ayuda de tu profesora o profesor.



2 Actividad grupal:  
En grupos de 3 o 4 alumnos lean la **Declaración de los Derechos del Niño** proclamada por la **Asamblea General de las Naciones Unidas** el 20 de Noviembre de 1959 y hagan lo siguiente:

- ▶ Impriman los 10 principios que se encuentran en la web.
- ▶ Cada grupo muestra a los demás 2 o 3 principios y mencionan su importancia.
- ▶ Opinen si creen que les falta algo más a los principios de la ONU.
- ▶ Entreguen sus comentarios a su profesora o profesor.

3 Actividad grupal:  
Junto con su profesora o profesor, repasen el Principio 3 de la **Declaración de los Derechos del Niño** y cada alumno diga con voz fuerte su nombre y nacionalidad.

Busca más actividades para imprimir en la web y diviértete con tus amiguitos.





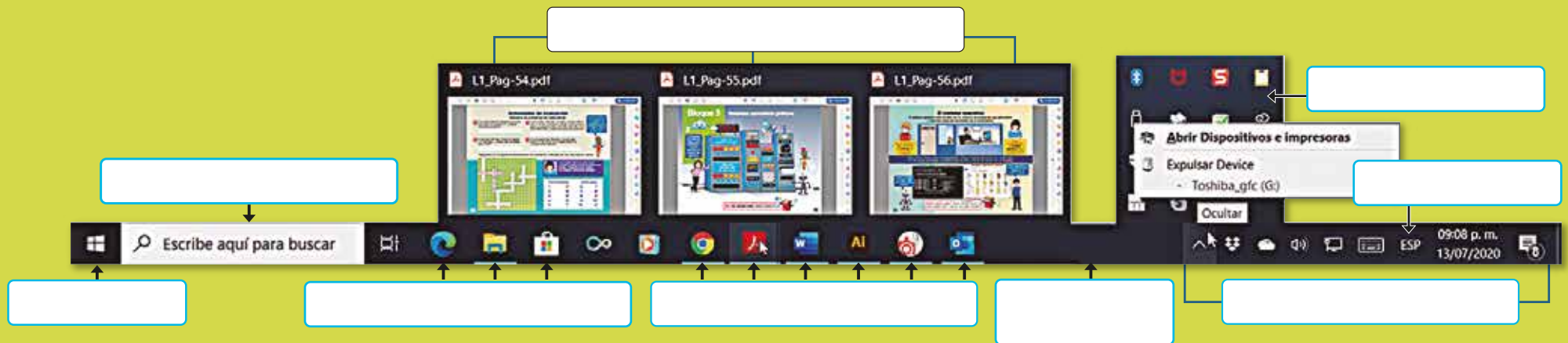
# Actividades de evaluación

**1** ¿Cómo se le llama el programa más importante de las computadoras?

**2** Escribe los nombres de los sistemas operativos de las tabletas y teléfonos celulares.

iPad:     Tabletas y teléfonos celulares:

**3** Escribe los nombres de los elementos de la Barra de tareas.



**4** Escribe lo que sucede cuando pulsas en los siguientes botones de control:

**Maximizar:**

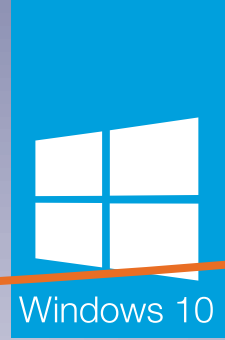
**Minimizar:**

**Restaurar:**

**5** ¿Desde qué menú se pueden ejecutar todos los programas instalados en la computadora?

---

# Bloque de Actividades y proyectos



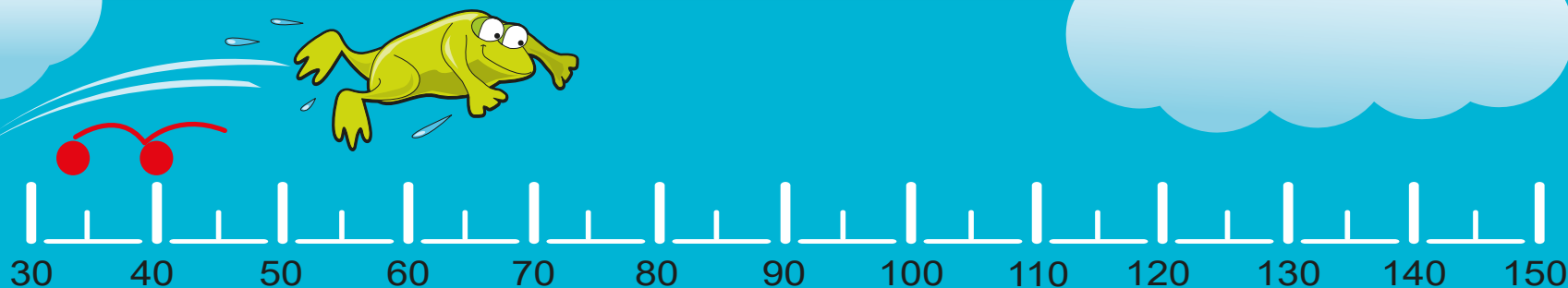
¡Todos a trabajar!

# ¡Cuenta que cuenta, salta que salta!

La ranita brincadora suma y salta. Marca en la recta numérica los saltos de la ranita con un ●.

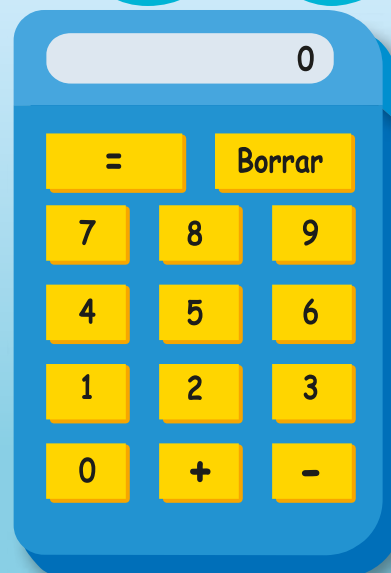
$21 + 12 = \underline{33}$ ;  $23 + 17 = \underline{40}$ ;  $27 + 24 = \underline{\quad}$ ;  $61 + 7 = \underline{\quad}$ ;  $41 + 49 = \underline{\quad}$ ;  $74 + 31 = \underline{\quad}$   
 $82 + 38 = \underline{\quad}$ ;  $78 + 56 = \underline{\quad}$ ;  $65 + 77 = \underline{\quad}$ ;  $88 + 62 = \underline{\quad}$ .

La ranita salta hasta el resultado siguiente. Sigue los **ejemplos**.



● **Para sumar los números, utiliza la calculadora que se encuentra en la web y pulsa con el ratón sobre sus botones.**

- Pulsa la tecla de los números que vas a sumar **2**, **7** y luego el signo **+**.
- Presiona los siguientes números por sumar **2**, **4** y enseguida pulsa el botón del signo **=** para obtener el resultado **51**.
- Para borrar la operación y comenzar una nueva, utiliza el botón **Borrar**.
- No olvides poner el ● en el lugar 51 de la recta.



Busca la calculadora y ayuda a la ranita brincadora a llegar a la meta.

# ¿Y si la ranita resta? Saltapatrás

La ranita brincadora resta y salta. Marca en la recta numérica los saltos de la ranita con un ●.

$150 - 8 = \underline{142}$ ;  $163 - 33 = \underline{130}$ ;  $143 - 28 = \underline{\quad}$ ;  $161 - 58 = \underline{\quad}$ ;  $134 - 44 = \underline{\quad}$   
 $98 - 16 = \underline{\quad}$ ;  $82 - 12 = \underline{\quad}$ ;  $78 - 23 = \underline{\quad}$ ;  $73 - 28 = \underline{\quad}$ ;  $63 - 33 = \underline{\quad}$ .

La ranita salta para atrás hasta el resultado siguiente. Sigue los **ejemplos**.



● **Para restar los números, utiliza la calculadora que se encuentra en la web, pulsa con el ratón sobre sus botones y escribe los resultados.**

● Pulsa la tecla de los números que vas a restar

**1**, **4**, **3** y luego el signo **-**.

● Presiona los siguientes números por restar

**2**, **8**, y luego el signo **=** para obtener el resultado **115**, pon ahí el punto rojo ●.

● Para borrar la operación y comenzar una nueva, utiliza el botón **Borrar**.





Busca la calculadora y ayuda a la ranita brincadora a saltar hacia atrás.



# Crea un dibujo con muchas flores...



Ayuda a Camila a hacer su dibujo con las figuras geométricas de Paint. Utiliza elipses, cuadrados y líneas de diferentes colores y tamaños, para dibujar una ventana con macetas llenas de flores.

Para hacer el marco de la ventana, que es un cuadrado perfecto, hay que presionar la tecla  mientras se utiliza la herramienta .


Recuerda que en la página 49 se explicó cómo dibujar figuras geométricas con Paint.

Pinta tus flores de muchos colores y guarda el archivo en tu carpeta de evidencias de aprendizaje.

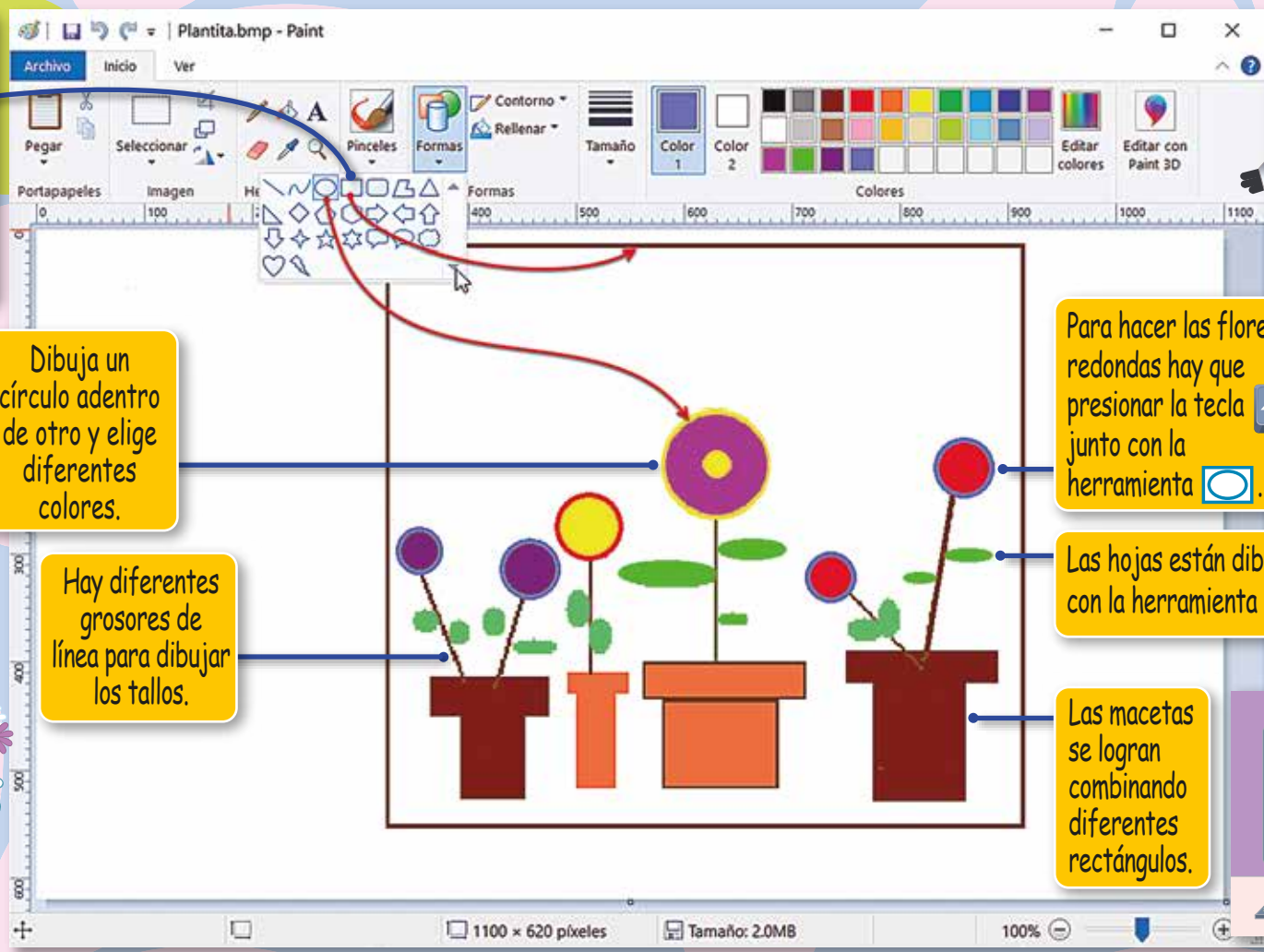
Dibuja un círculo adentro de otro y elige diferentes colores.

Para hacer las flores redondas hay que presionar la tecla  junto con la herramienta .

Hay diferentes grosores de línea para dibujar los tallos.

Las hojas están dibujadas con la herramienta .

Las macetas se logran combinando diferentes rectángulos.



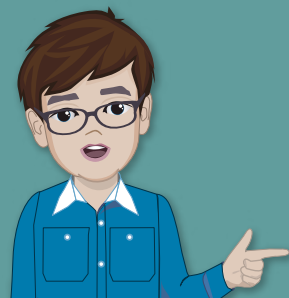
¿Qué otros dibujos puedes hacer utilizando figuras geométricas?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

# ¿Cómo se utiliza el reloj?

Hay dos tipos de reloj: digital y analógico.

12:08:52 p.m.



Los relojes digitales muestran números que representan la hora, los minutos y los segundos.

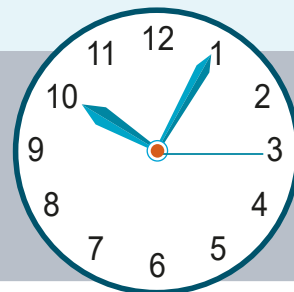
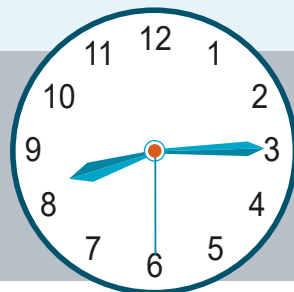
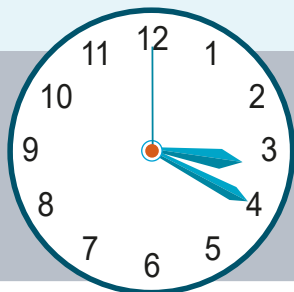
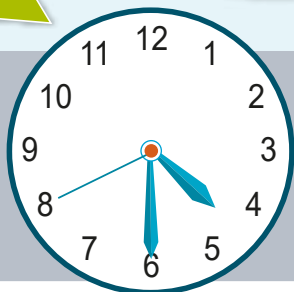


Los relojes analógicos marcan las horas, los minutos y los segundos en una carátula circular. Escribe en las celdas la hora que marcan estos relojes analógicos.



Este reloj marca las 12 horas con 20 minutos y 30 segundos. Pueden ser de la mañana o de la tarde. Cada vez que el **segundero** da una vuelta, el **minutero** avanza un minuto. Si el **minutero** da una vuelta completa, el **horario** avanza una hora.

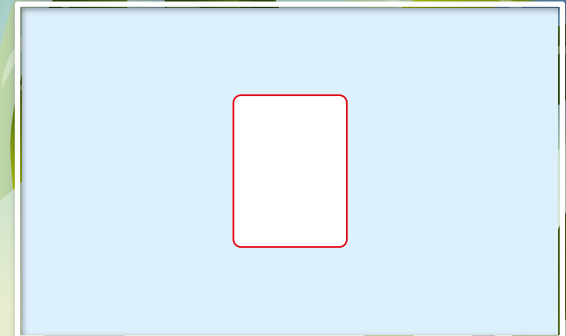
Este reloj marca las 12 horas con 8 minutos y 52 segundos de la tarde. Cuando los segundos llegan al 60, avanza 1 minuto y al llegar los minutos al 60, avanza una hora.



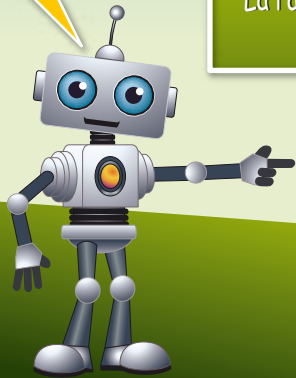
# La fábula

Una fábula es un cuento de animales que actúan como personas y dejan una enseñanza.

## La rata de campo y la liebre.



Escoge un final para esta fábula y escribe su número en el último cuadro, luego escribe la moraleja del cuento.



Final 1



Final 2

Moraleja:

Empty box for writing the moral of the story.

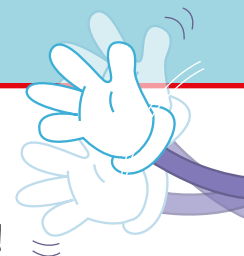
# ¡Nos vamos de **vacaciones!**



**Vacaciones.** Período de descanso en el cual no tienes que trabajar ni estudiar.



**¿Actividad?** Ya no hay más actividades y este curso se acabó.  
¡Felices vacaciones!





# ¡Ay!, ya se acabó

Imprime el diploma que se encuentra en la web.

Si ya resolviste los exámenes y has sido aprobado en tu curso de informática por tu profesora o profesor, imprime el diploma. Pide a tu profesor y al director de la escuela que lo avalen con su firma.



AprendaTIC

OTORGA EL PRESENTE

# Diploma

A: \_\_\_\_\_

Por su participación y desempeño en el curso:

**Informática Escolar Práctica 1**

Profesor(a): \_\_\_\_\_

Director(a): \_\_\_\_\_

## Instrucciones:

- 1 Busca el diploma que se encuentra en el material que se descarga de la web y ábrelo.
- 2 Pulsa con el ratón sobre el campo destinado a tu nombre y escríbelo completo.
- 3 Escribe en el lugar correspondiente, los nombres de tu profesora o profesor y el de la directora o director de la escuela.
- 4 Imprime el diploma en una hoja de papel tamaño carta de buena calidad (de preferencia un papel satinado y grueso).
- 5 Recaba la firma del profesor y el director y muestra tu diploma a tus papás, que van a estar muy orgullosos de ti.