

Cuadernillo de Actividades de INFORMÁTICA

1º GRADO



NOMBRE Y APELLIDO:

GRADO:

RÉGIMEN DE CONVIVENCIA

- Los alumnos deberán traer el cuadernillo de Informática todas las clases.
- El libro debe estar ordenado, completo y anillado sin excepción.
- Los alumnos deberán mantener orden, limpieza y sumo cuidado con las instalaciones en la Sala de Informática, es decir está terminantemente prohibido ingresar al aula con bebidas, comida, caminar por debajo de las mesas, correr o saltar dentro del aula.
- No rayar ni ensuciar el mobiliario, paredes y demás elementos de la Sala de Informática.
- Trabajar siempre en el equipo asignado, salvo condiciones en que la profesora crea necesario hacer rotaciones de equipos, con el fin de evitar pérdida de tiempo al ingresar a la Sala.
- Toda nota de la profesora referida a los padres estará siempre dentro del cuaderno de comunicaciones, por eso se les solicita a los mismos revisarlo diariamente.

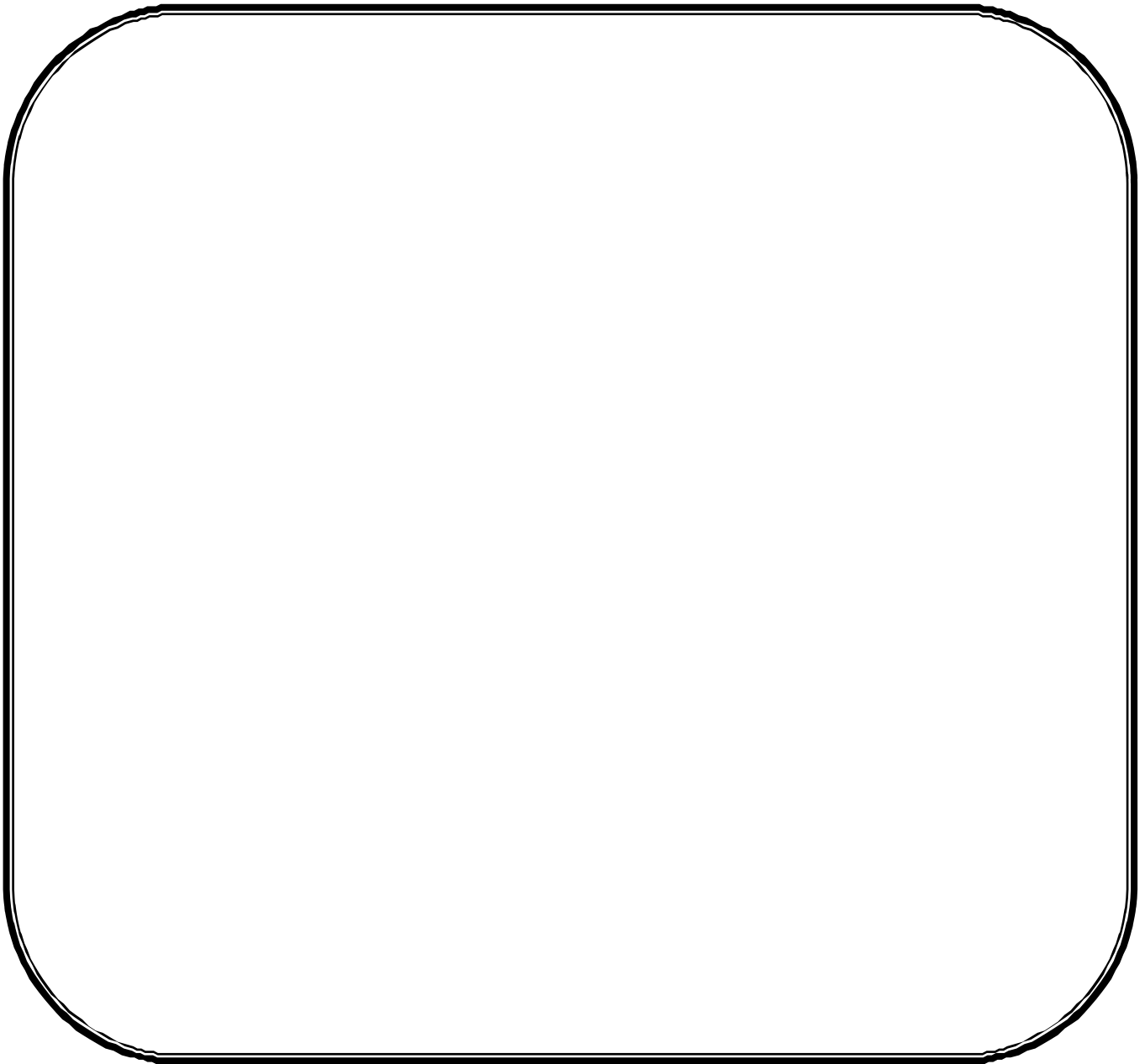
Firma Profesor

Firma Padres

ACTIVIDAD N° 1

¿DIBUJAMOS LAS PARTES DE LA COMPUTADORA?

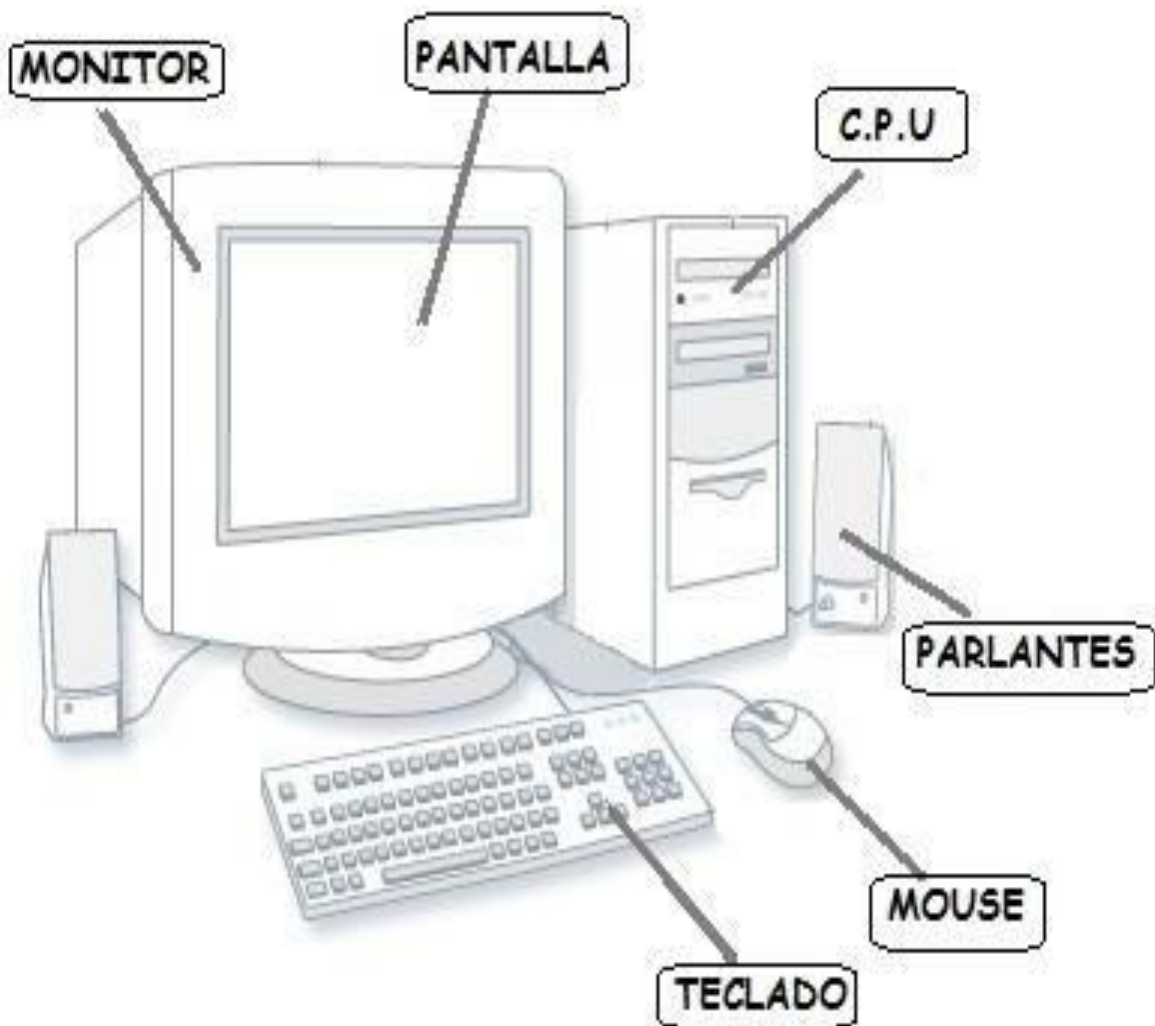
DIBUJEMOS COMO PODAMOS LAS PARTES DE LA COMPUTADORA Y CON AYUDA DE LA PROFESORA PONER LOS NOMBRES DE CADA UNA DE LAS PARTES.



ACTIVIDAD N°2 : PARTES DE LA COMPUTADORA

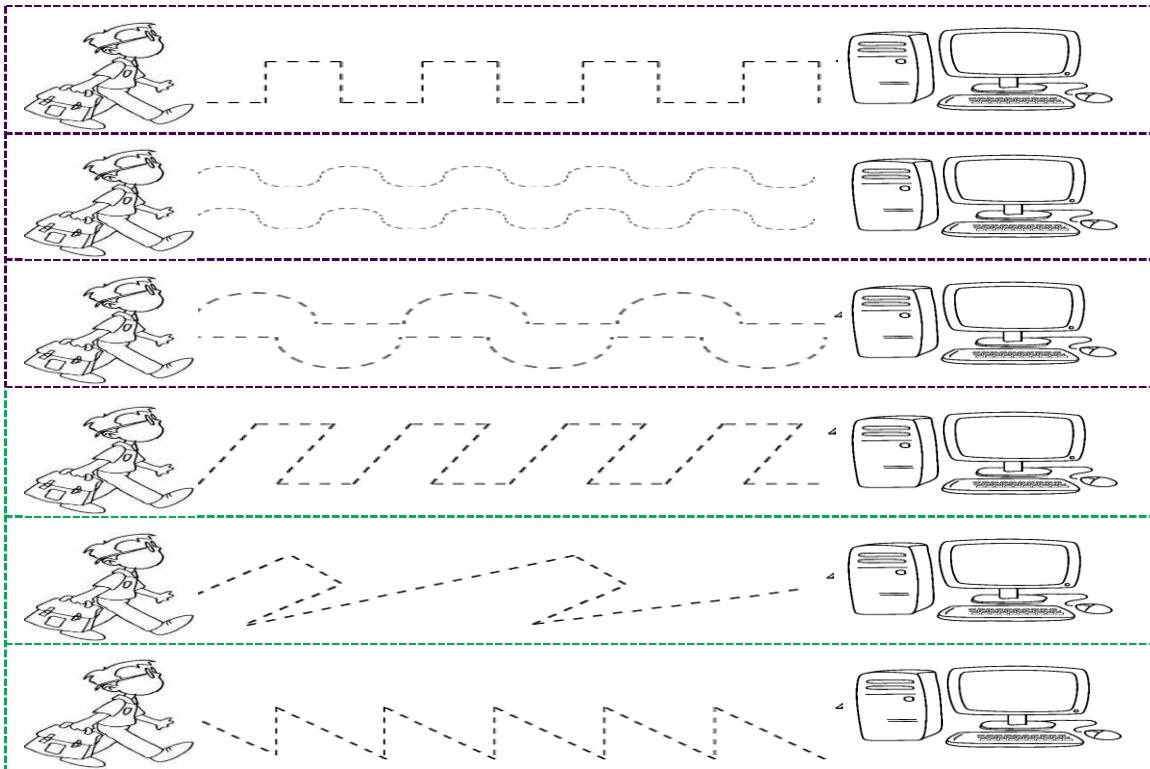
COLOREAMOS Y CONOCEMOS LAS PARTES DE LA COMPUTADORA

LA COMPUTADORA O PC



ACTIVIDAD N°3: RECORRER LA LÍNEA USO DEL MOUSE

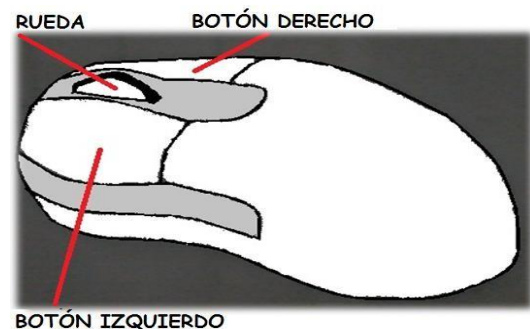
- CON LAPIZ DE COLOR MARCAMOS EL CAMINO PUNTEADO PARA QUE FACUNDO PUEDA LLEGAR A LA COMPUTADORA.



USO DEL MOUSE





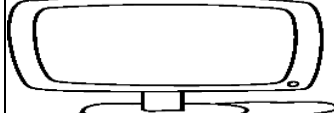
- CONOCEMOS LOS BOTONES DEL MOUSE.

- **BOTÓN IZQUIERDO:**
LO USAMOS PARA INDICAR LO QUE ESTAMOS HACIENDO.
- **RUEDA:**
LO USAMOS PARA SUBIR O BAJAR
- **BOTÓN DERECHO:**
LO USAMOS PARA IR A LAS OPCIONES (CORTAR, PEGAR, NUEVO, ETC.)



ACTIVIDAD N°4. LOS ELEMENTOS DE LA COMPU

- ✚ CONTAR LAS PARTES DE LA COMPUTADORA QUE HAY EN CADA CUADRADO.
- ✚ COLOREA CADA UNA DE ELLAS.

- ✚ ARMAR UNA ORACIÓN CON CADA COMPONENTE DE LA COMPUTADORA

MONITOR: _____

TECLADO: _____

MOUSE: _____

ACTIVIDAD N°5. PEKEPINT

- HOY COMENZAREMOS A TRABAJAR CON EL PROGRAMA PEKEPINT, PARA ESO NECESITAMOS USAR EL MOUSE.

LAS HERRAMIENTAS DE PEKEPINT

✚ RECORDA QUE PARA CAMBIAR DE DIBUJO DEBES HACER CLIC EN LAS FLECHAS



✚ PARA SALIR DEL PROGRAMA

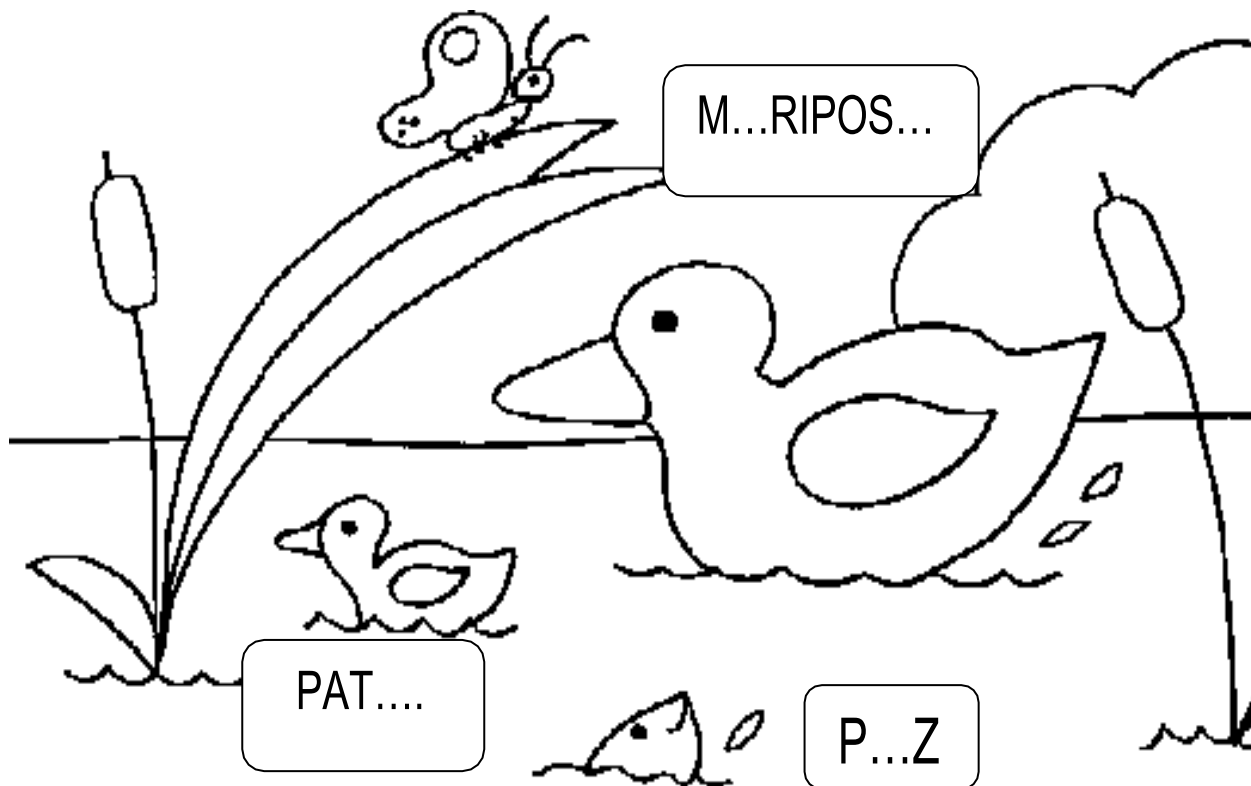


✚ PARA CAMBIAR DE COLOR

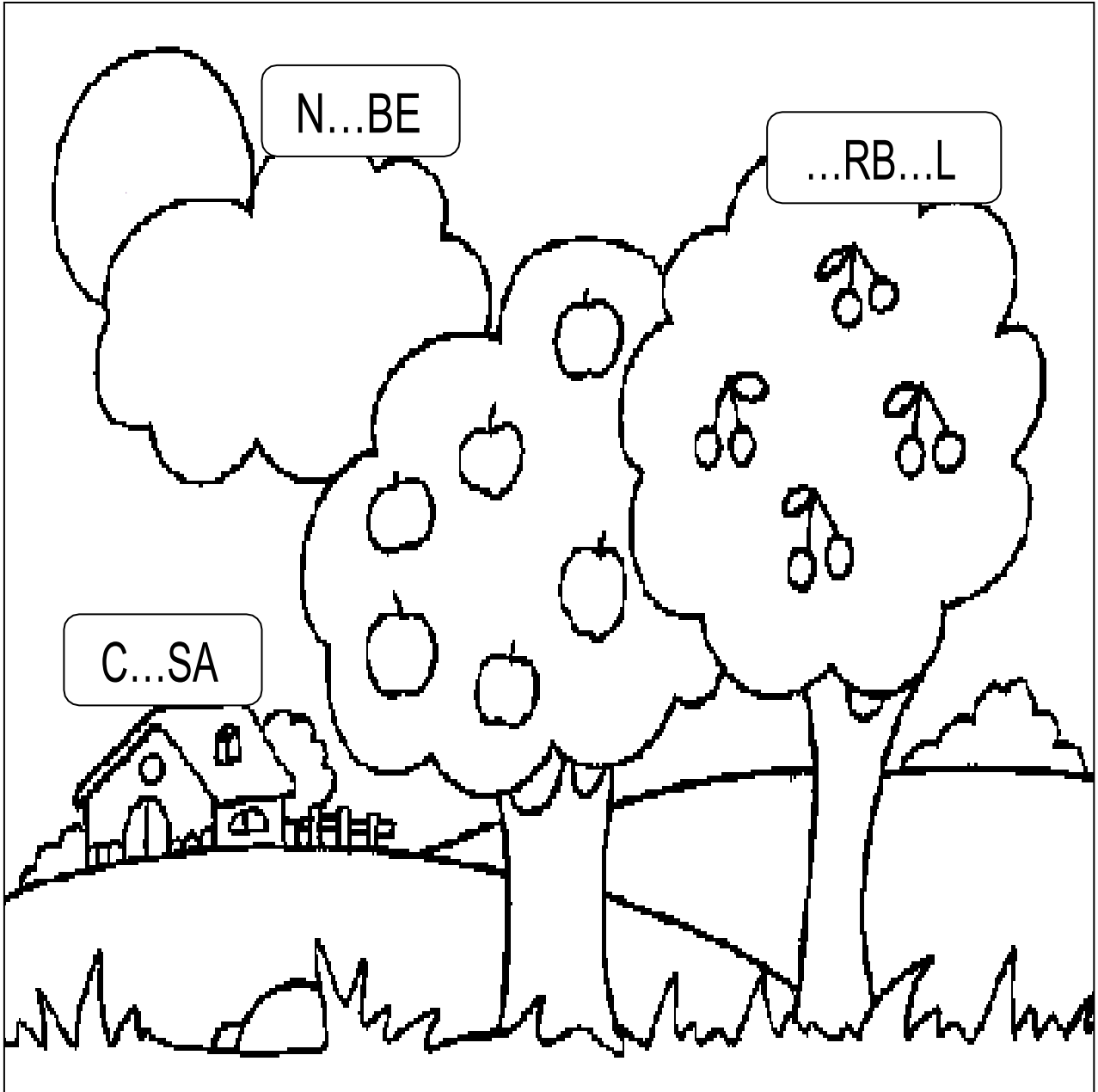


CONSIGNA:

- COLOREAR EL DIBUJO Y COMPLETAR LAS LETRAS QUE FALTAN...
























- COLOREAR EL DIBUJO Y COMPLETAR LAS LETRAS QUE FALTAN...




3. ESCRIBIR UNA ORACION CORTA SOBRE LO QUE VES EN EL DIBUJO.

ACTIVIDAD N°6. CONTAMOS

✚ CONTAR CUÁNTOS ANIMALES HAY EN CADA COLUMNA, Y PONERLE EL NÚMERO QUE CORRESPONDA

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

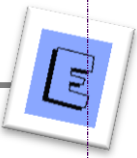
SEGUIMOS CONTANDO



1	11	3	13
8	18		9
20		7	
16	4		10

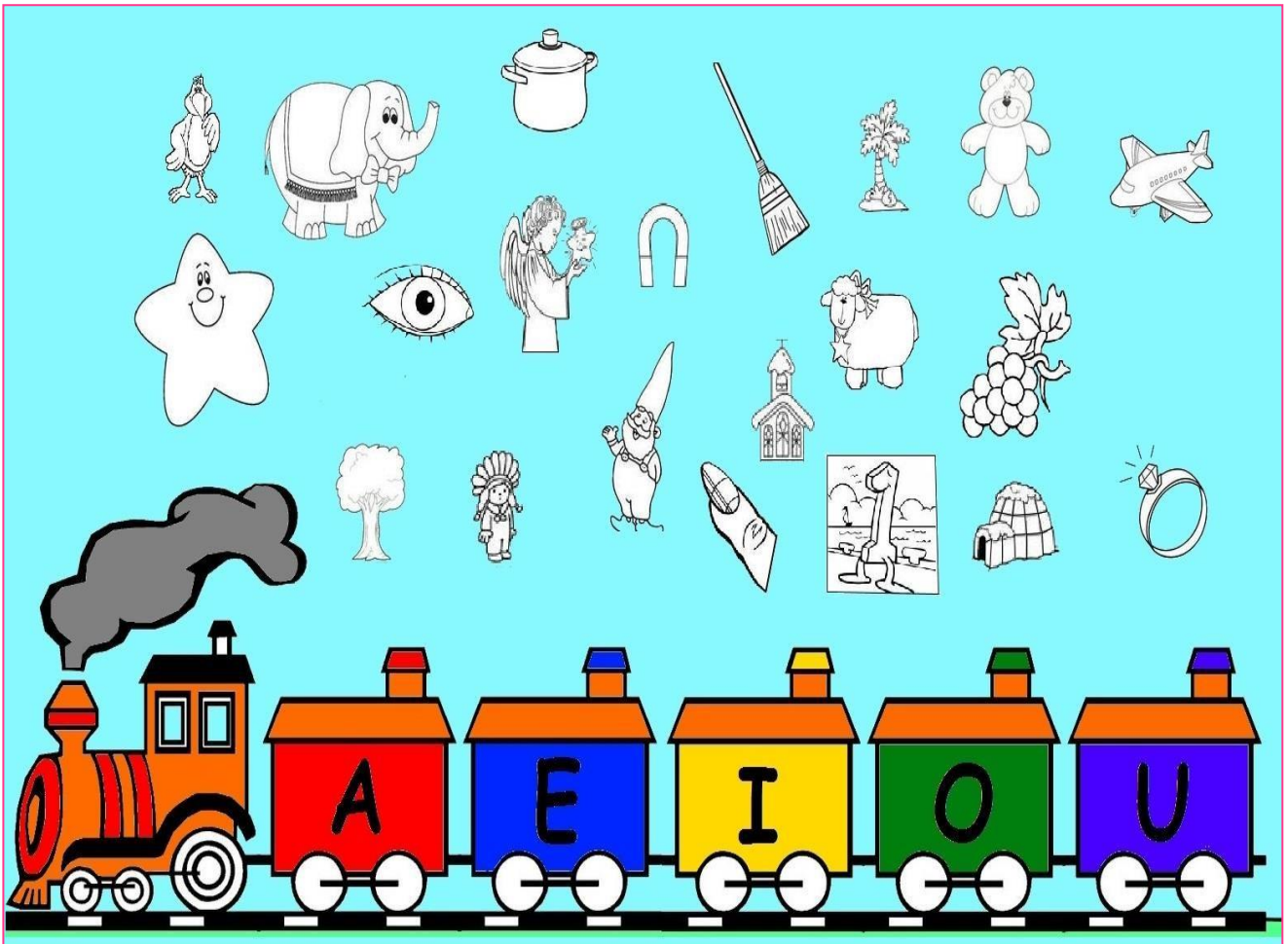
- ✓ RODEAMOS CON ROJO EL NÚMERO MAYOR _____
- ✓ RODEAMOS CON VERDE EL NÚMERO MENOR _____

ORDENAMOS LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR



ACTIVIDAD N°7. LAS VOCALES

COLOREAR LOS DIBUJOS QUE EMPIECEN CON CADA VOCAL. EJEMPLO:
ÁRBOL DE COLOR ROJO.



ESCRIBIR TRES ANIMALES QUE EMPIECEN CON LA LETRA A		
DIBUJAR TRES COSAS QUE EMPIECEN CON LA LETRA E		

EN LA COMPU CON AYUDA DEL PROFESORA HACER LOS DIBUJOS DE LA LETRA E.



CONTINUAMOS CON LAS VOCALES.

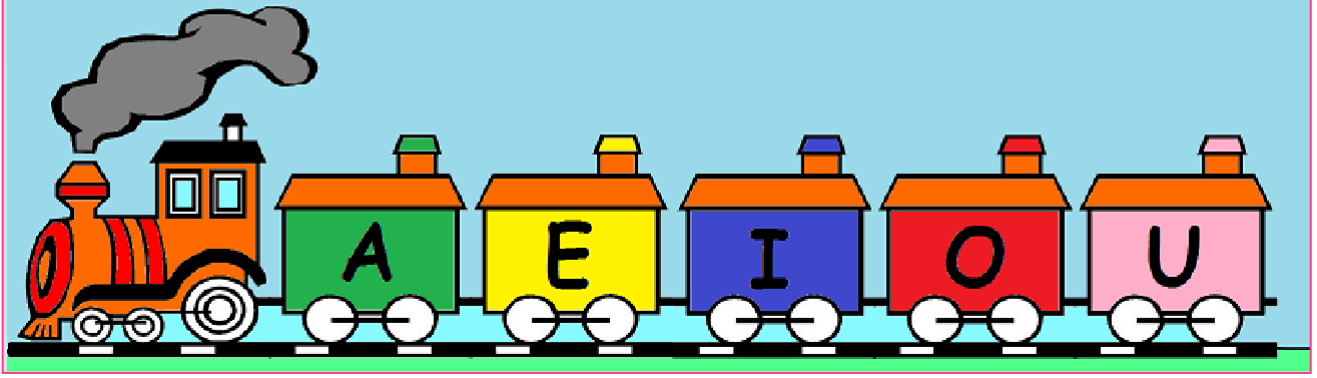
PINTAMOS LAS VOCALES CON EL COLOR QUE INDICA CADA UNA.

AVIÓN PATO BOTA GATO RELOJ

ESPEJO MANZANA ERIZO ÁRBOL

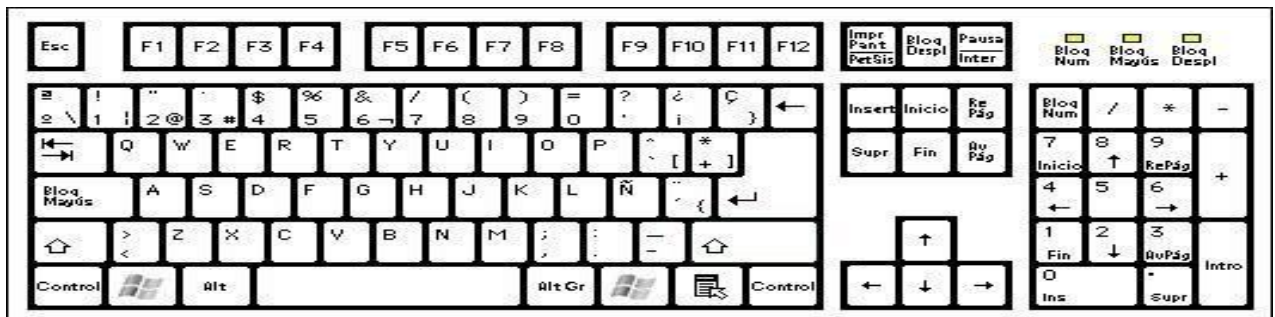
JAULA VACA LEÓN MOUSE VERDE

ISLA CAMINO PELOTA INDIO CAMIÓN




EL TECLADO

PINTAR CON COLOR VERDE LAS VOCALES QUE ESTAN EN EL TECLADO.





ACTIVIDAD Nº8-CONSONANTES. **USO DE LA P**

 RODEAR CON COLOR LO QUE CREAS QUE ES CORRECTO.

	PIRATA PIRAÑA		PLUTO PULPO
	PLATO PATO		PONY POMO
	PERRO PELO		PILA PIPA

 RODEAR CON COLOR LAS PALABRAS QUE TENGAN LA LETRA **P**



Diagram illustrating computer components:





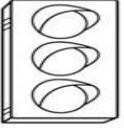

- COMPUTADORA (Computer)
- PARLANTES (Speakers)
- CPU (Central Processing Unit)
- PENDRIVE (USB drive)
- IMPRESORA (Printer)



ACTIVIDAD Nº9

USO DE LA S

✚ UNIR CON FLECHAS LO QUE CREAS QUE ES CORRECTO. COLOREA CADA UNO DE LOS DIBUJOS.

	SIRENA	
	SERPIENTE	
	SOBRE	
	SEMAFORO	
	SANDÍA	
	SOL	

✚ DIBUJAMOS EN PAINT:

MI BARRIO

DIBUJAR EL BARRIO EN DONDE VIVO, DEBE TENER: SOL, SEMAFORO, PASTO, CASAS O EDIFICIOS, FLORES, AUTO, NUBES Y MUCHO MÁS. COMO MUESTRA LA IMAGEN SIGUIENTE.



ACTIVIDAD N°10. COLOREA 5.0

HOY COMENZAREMOS A TRABAJAR CON EL PROGRAMA COLOREA, PARA ESO NECESITAMOS USAR EL MOUSE. EN COLOREA ENCONTRAREMOS A LOS PERSONAJES DE DISNEY.

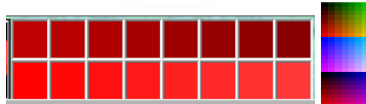
LAS HERRAMIENTAS DE COLOREA 5.0

RECORDA QUE PARA CAMBIAR DE DIBUJO DEBES HACER CLIC EN LAS FLECHAS

PARA SALIR DEL PROGRAMA



PARA CAMBIAR DE COLOR



CONSIGNA

1. COLOREAMOS Y ESCRIBIMOS NUESTRO NOMBRE.

MI NOMBRE:



HOY NOS DIVERTIMOS MUCHO PINTANDO EN LA COMPUTADORA CON COLOREA.

2. COLOREAR EL DIBUJO



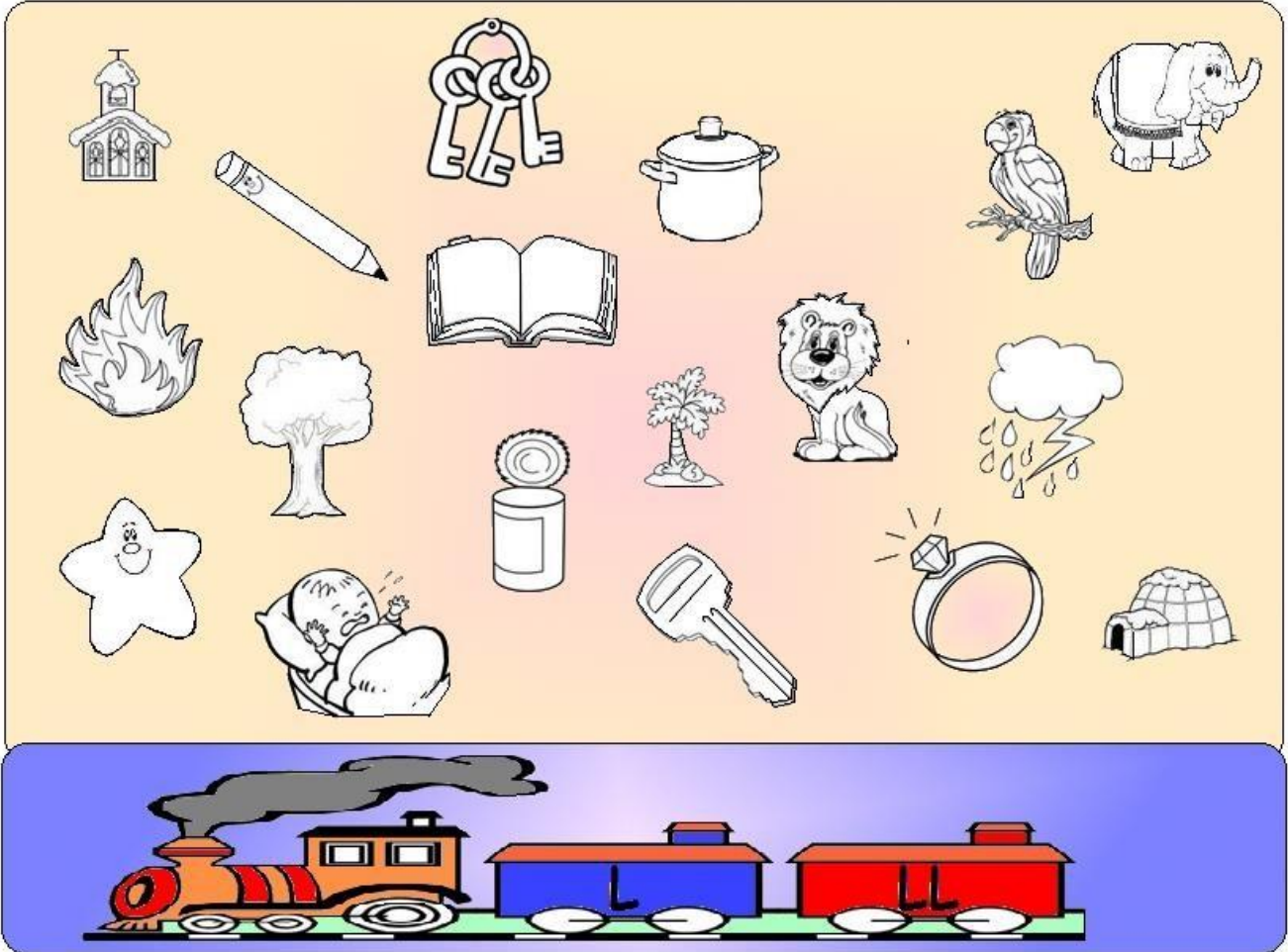
3. ESCRIBIR UNA ORACION CONTANDO LO QUE OCURRE EN EL DIBUJO

RESPONDER:

➤ ¿CUÁNTOS PERROS HAY EN EL DIBUJO?

ACTIVIDAD N°11. USO DE LA L Y LL

✚ PINTAR CON AZUL LOS DIBUJOS QUE TENGAN LA LETRA "L" Y CON ROJO LAS QUE TENGAN LA LETRA "LL"



✚ ARMAR 1 ORACIÓN CON CADA PALABRAS:

LÁPIZ _____

LEÓN _____

LLAVE _____

ACTIVIDAD Nº12-USO DEL MOUSE

TUXPAINT

HOY COMENZAREMOS A TRABAJAR CON EL PROGRAMA "TUXPAINT" PARA ESO NECESITAMOS USAR EL MOUSE, PARA ELEGIR LAS DISTINTAS HERRAMIENTAS Y EL TECLADO PARA PONER NUESTRO NOMBRE Y EL DE NUESTRO COMPAÑERO DE COMPU.

LAS HERRAMIENTAS DE TUXPAINT

TIENE MUCHAS HERRAMIENTAS, PERO NOSOTROS SOLO VAMOS A USAR LAS DEL CUADRO.

PINCEL PARA PINTAR.

LINEAS RECTAS

LETRAS Y NUMEROS

FIGURAS GEOMÉTRICAS

GOMA DE BORRAR

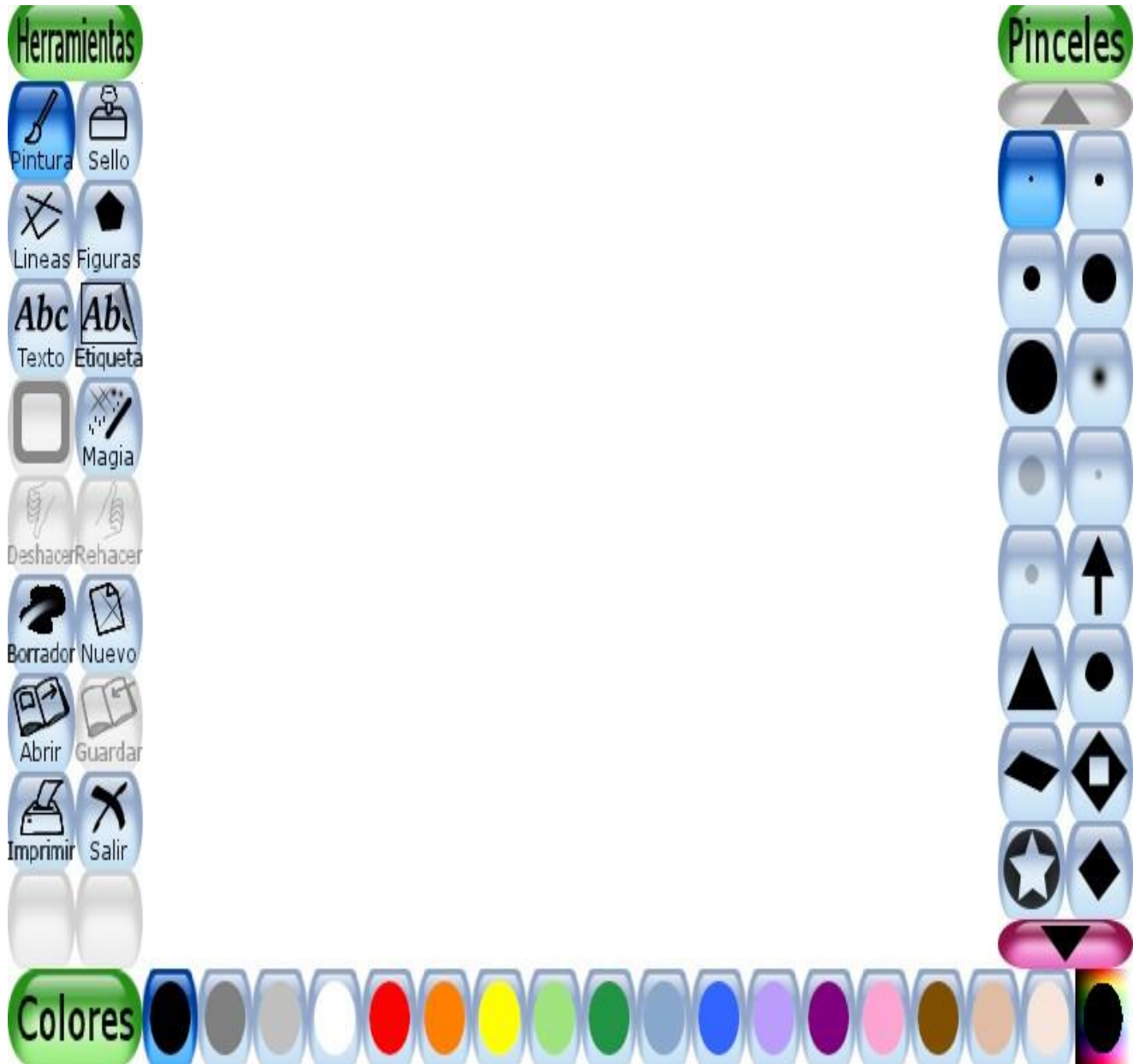
PALETA DE COLORES

TIPOS DE PINCELES


Haz clic para comenzar a dibujar una línea. Suelta el botón para terminarla.

CONSIGNA

1. DENTRO DE LA HOJA BLANCA HACER UN DIBUJO, DEBES UTILIZAR LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS Y LOS COLORES.



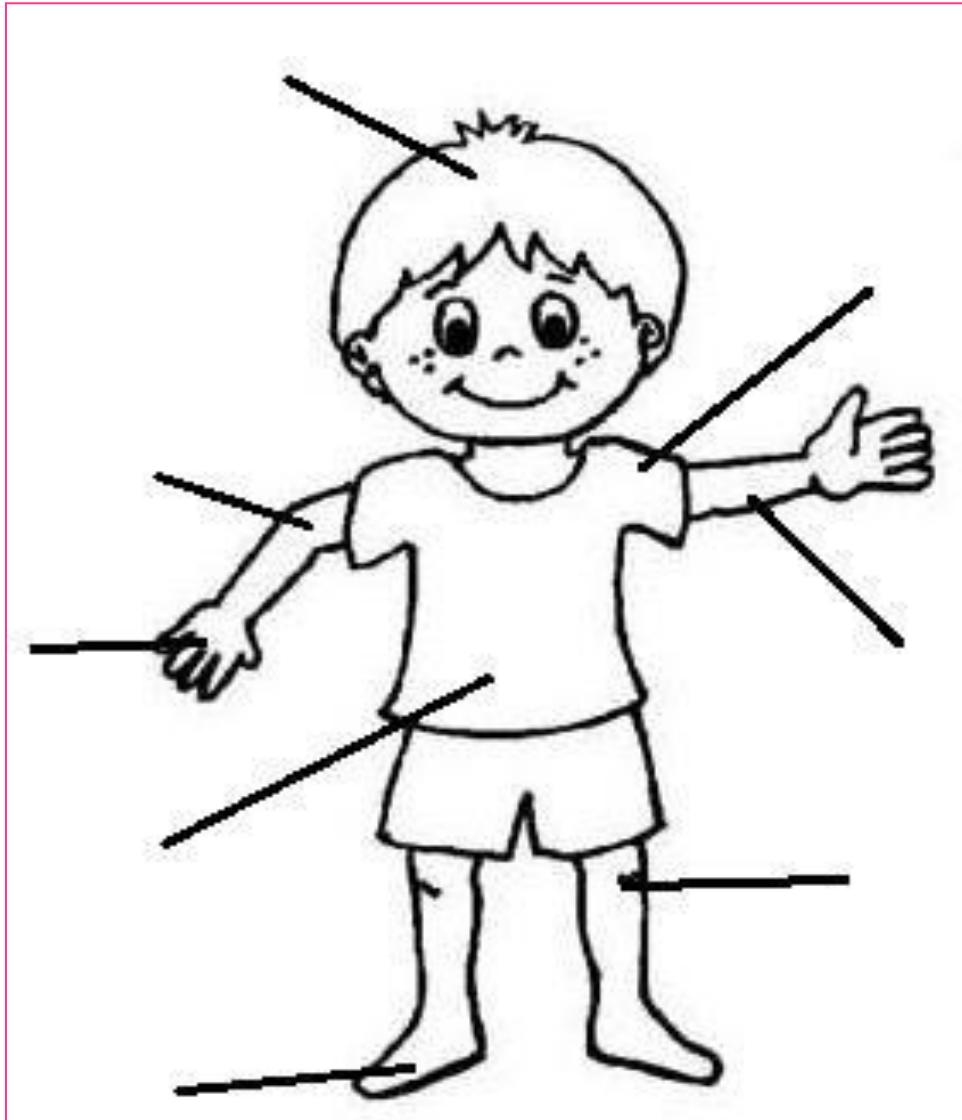
1. EN LA COMPU VAMOS ABRIR EL PROGRAMA Y DIBUJAREMOS LO QUE HICIMOS EN LA HOJA EN BLANCO.

RECORDA USAR EL BOTÓN DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS  Y LA BARRA DE COLORES



ACTIVIDAD N°13. EL CUERPO HUMANO

✚ Indicar cada una de las partes del cuerpo humano.



✚ En Tux paint como puedas dibuja el cuerpo humano.

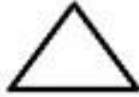
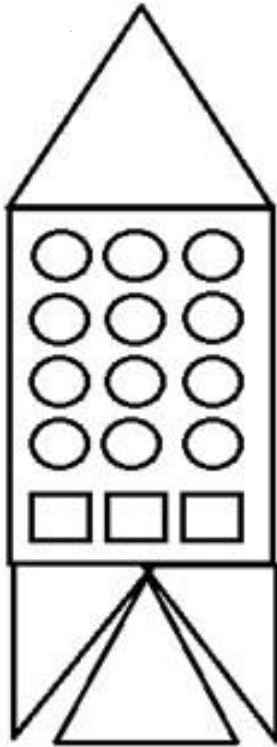
RECORDA USAR

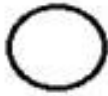
FIGURAS GEOMÉTRICAS, LINEA RECTA Y CURVA, LAPIZ, GOMA, BALDE DE PINTURA Y LA BARRA DE COLORES

ACTIVIDAD N°14

LAS FIGURAS GEOMETRICAS

1. COLOREAMOS Y ESCRIBIMOS EL NOMBRE DE CADA FIGURA GEOMÉTRICA







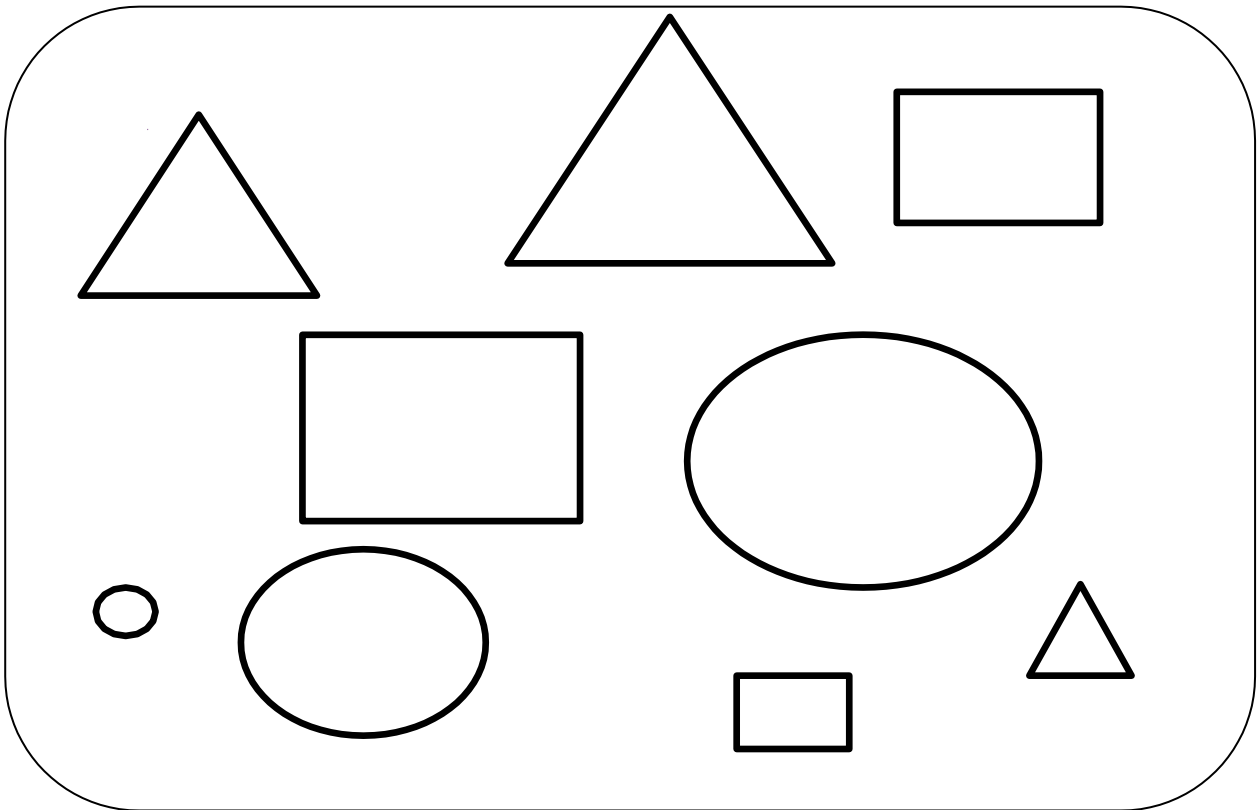


2. HACER UN DIBUJO USANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS,

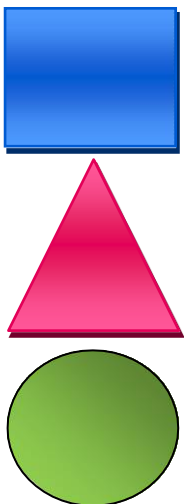


- EN LA COMPU VAMOS ABRIR TUXPAINT Y DIBUJAREMOS LO QUE HICIMOS EN LA HOJA EN BLANCO.

3. PINTAR LAS FIGURAS DEL COLOR QUE QUERAMOS.



4. ORDENAR Y DIBUJAR LOS CUADRADOS, TRIANGULOS Y CIRCULOS DEL MAS PEQUEÑO AL MÁS GRANDE.



ACTIVIDAD N°15

LOS ANIMALES

✚ Escribir debajo de cada letra el nombre de un animal.

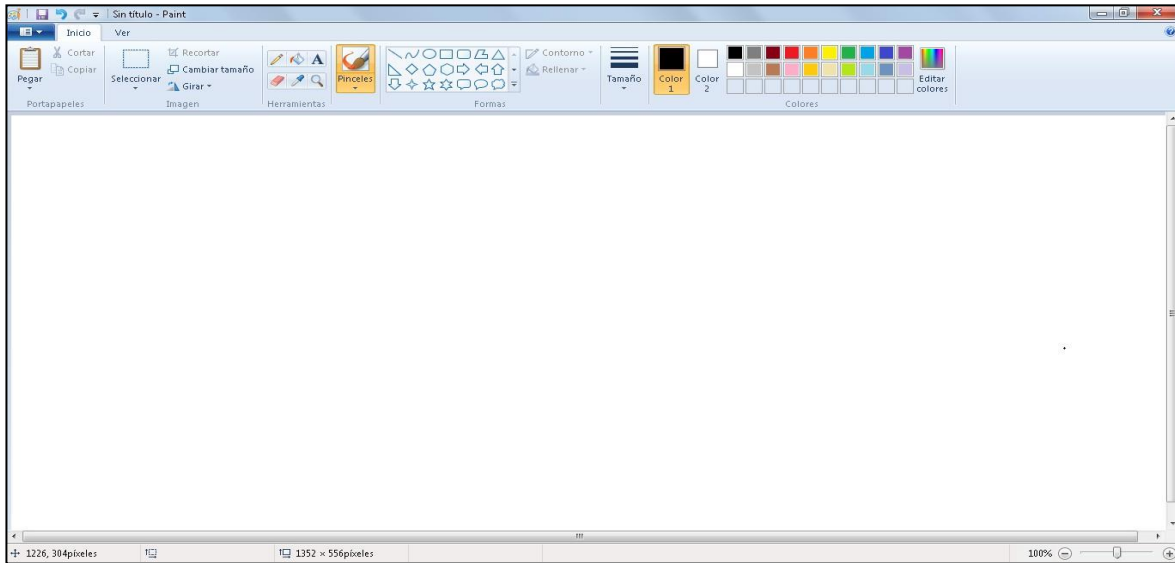
R	C	J	V
G	F	E	O
L	P	M	B

✚ Elegir un animal y dibujarlo aquí abajo. En la computadora vamos a hacer nuestro dibujo.

ACTIVIDAD N°16. PAINT










Este programa se usa para hacer dibujos. Es muy fácil usarlo, por eso te invito a que juntos lo podamos hacer.

Para abrir Paint hace clic en el icono de la paleta. Te aparecerá así...



Si puedes ver en la figura tiene muchas herramientas, pero las que vamos a usar son las figuras geométricas, los colores y los tipos de lápices. Como vemos aquí.

1- Con ayuda del profesor completa el nombre de cada herramienta.

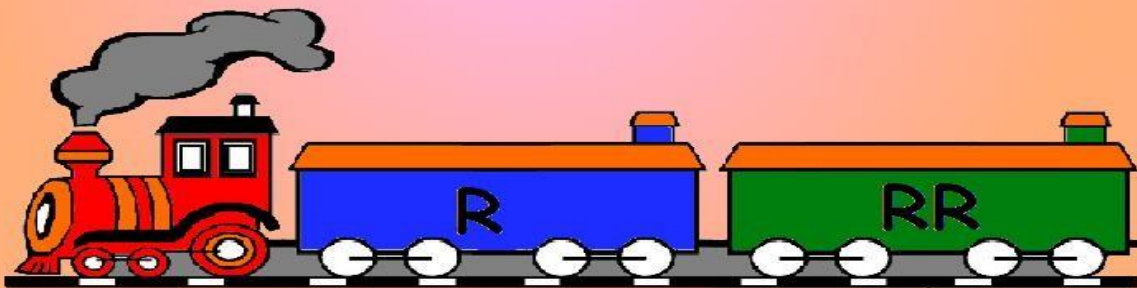
<input type="text"/>			<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>
			
<input type="text"/>			

Nota:

ACTIVIDAD N°17 USO DE LA R Y RR

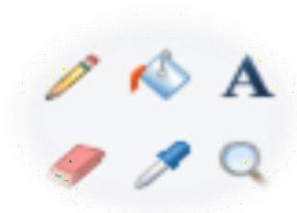
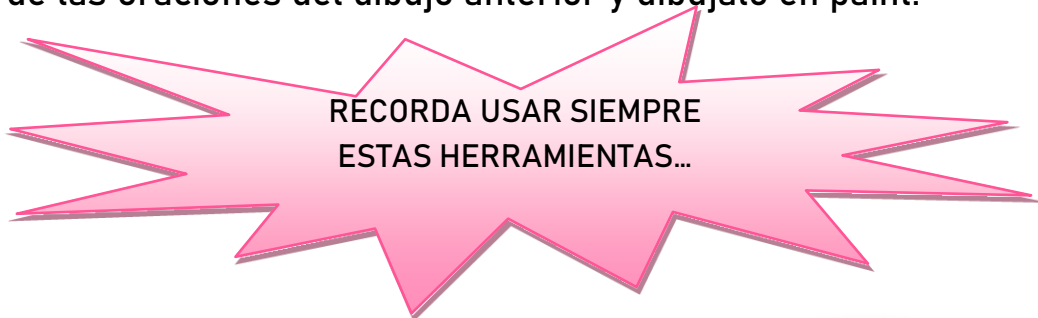
✚ CON COLOR AZUL REDONDEA LAS PALABRAS QUE TENGAN LA LETRA "R", Y CON VERDE LAS QUE TENGAN LA "RR".

ROMINA JUEGA EN EL JARDÍN CON SU PERRO.
 EL PERRO DE RAMÓN ES DE COLOR MARRÓN.
 A RAMIRO LE DUELE LA BARRIGA.
 LAS VIAS DEL FERROCARRIL SE ROMPIERON.
 MARTÍN TOCA LA GÜITARRA.
 EL ÁRBOL TIENE MUCHAS RAMAS.



✚ DIBUJAR EN PAINT

Elegí una de las oraciones del dibujo anterior y dibújalo en paint.



ACTIVIDAD N°18

MIS AMIGOS

✚ Escribir debajo de las letras nombres de mis amigos.

P _____	R _____	M _____
T _____	L _____	S _____
A _____	B _____	D _____

✚ Dibujar a mis amigos aquí abajo y en Paint



ACTIVIDAD N°19. EL CAMPO

- ✚ Recorta las figuras de la página n°43 de las actividades Extras, luego pégalas donde quieras.



✚ DIBUJAR EN PAINT

Dibujar en paint la granja debe haber: granero, árboles, plantas, tractores pasto, nubes y mucho más.



ACTIVIDAD N°20

LA CIUDAD

✚ Recorta las figuras de la página N° 43 de las actividades Extras, luego pégalas donde quieras.



✚ DIBUJAR EN PAINT

Dibujar en paint nuestro barrio debe haber: edificios/casas, árboles, plantas, calle, autos, pasto, nubes y mucho más.



ACTIVIDAD N°21-USO DEL TECLADO

SEBRAN

Hoy vamos a usar un nuevo programa que es muy divertido, donde vamos a aprender a sumar, restar, jugar al ahorcado y mucho más. Se llama "Sebran", ¿vamos a descubrirlo?



A SUMAR Y A RESTAR

Vamos a hacer unos sencillos ejercicios de suma y resta, ¿me ayudas?

~~~~ Sumar (+) ~~~~

**3 + 2**

5      2

7      1

Difícil  
 Fácil

?  
Salida ->

RESULTADO: \_\_\_\_\_

~~~~ Restar (-) ~~~~

3 - 1

2 1

5 4

Difícil
 Fácil

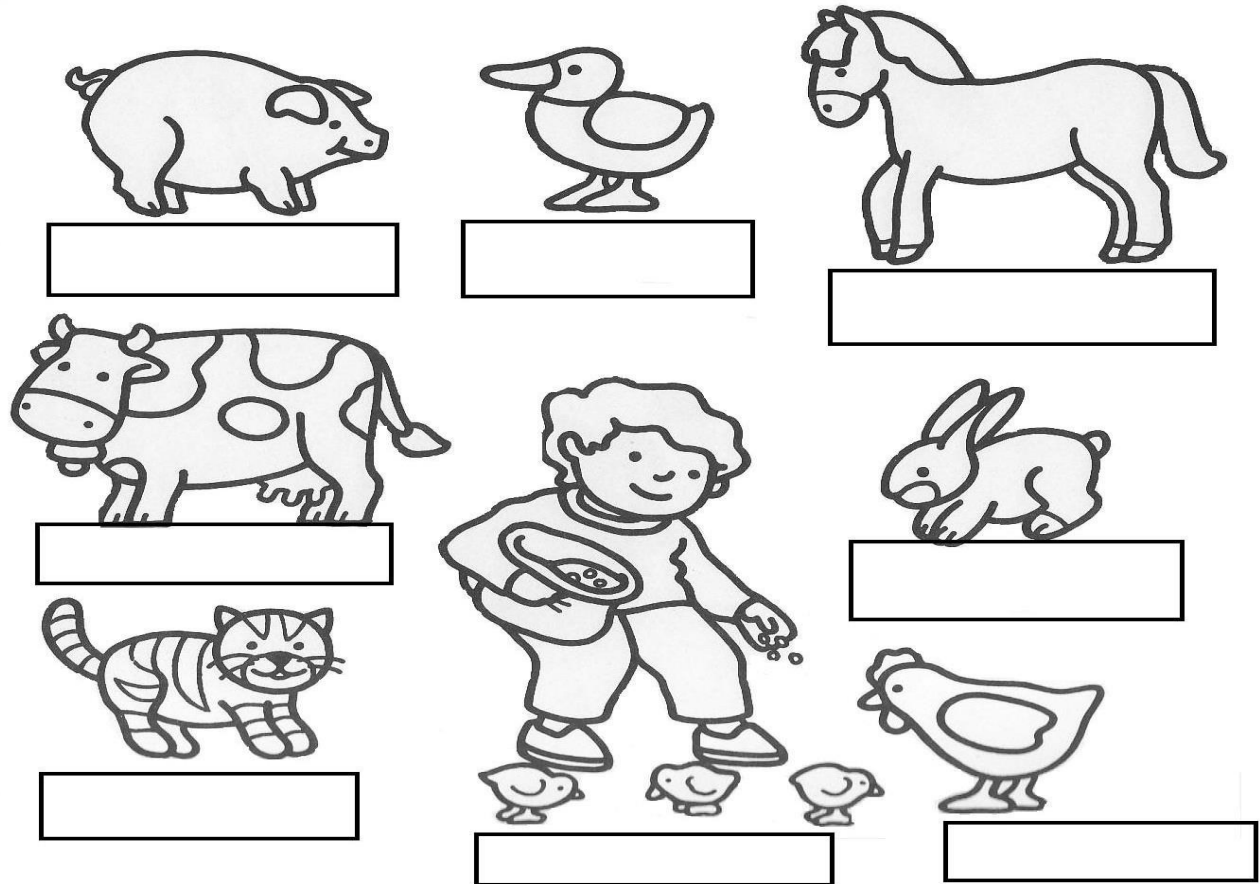
?
Salida ->

RESULTADO: _____

ACTIVIDAD N°22. PALABRAS DIVERTIDAS

Hoy ejercitamos escritura de palabras. Para eso primero vamos a pintar cada animalito de la granja y luego escribiremos su nombre.

ANIMALES DE LA GRANJA



Elegir 3 animales y arma una oración. Por ejemplo: "El chancho es de color rosa".

ACTIVIDAD N°23

TALLER DE ESCRITURA 1

1. Pintar y ordenar las siguientes imágenes.



✚ Escribir una oración contando lo que pasa en cada uno.

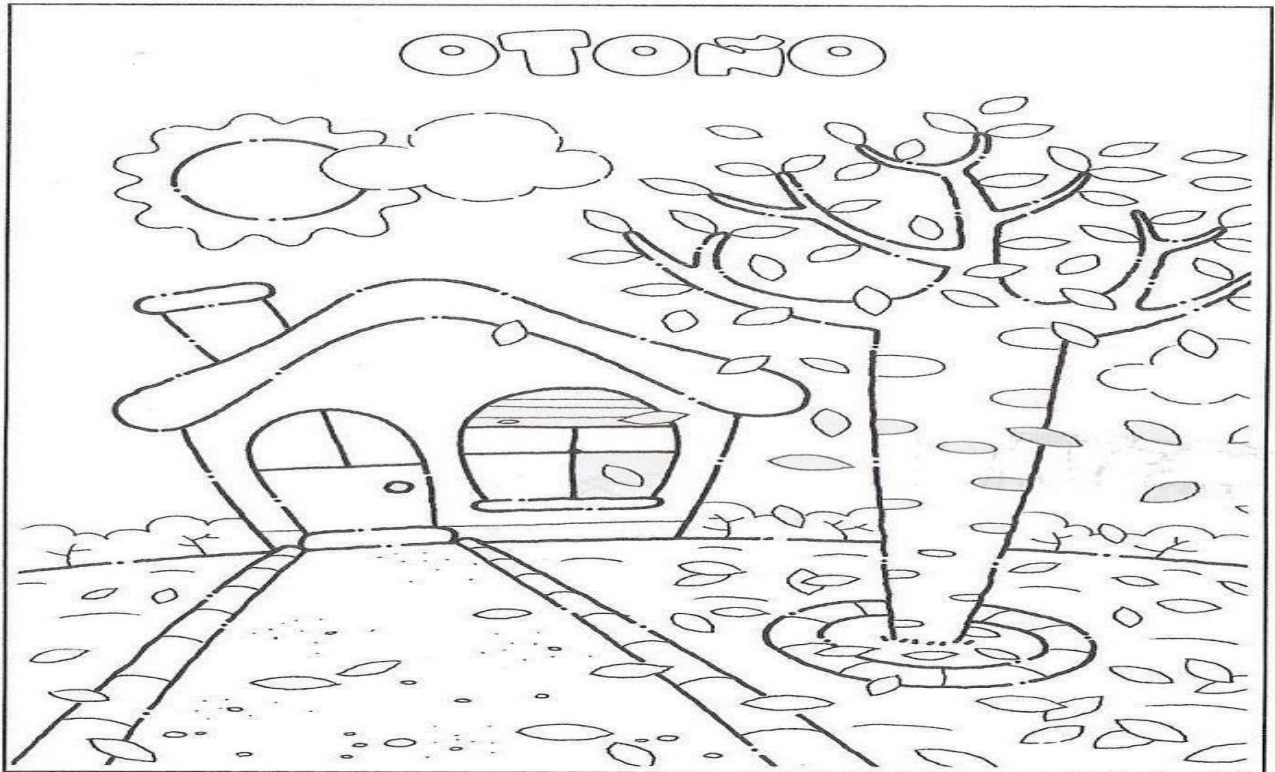
2. En la compu vamos a usar Paint, trataremos de dibujar al personaje de ésta historia.

ACTIVIDADES

EXTRAS

¡¡BIENVENIDO OTOÑO!!

✚ COLOREAR EL DIBUJO



✚ ESCRIBIR UNA ORACIÓN CONTANDO QUE PODEMOS HACER LOS DÍAS DE OTOÑO:

✚ Dibujar en Paint

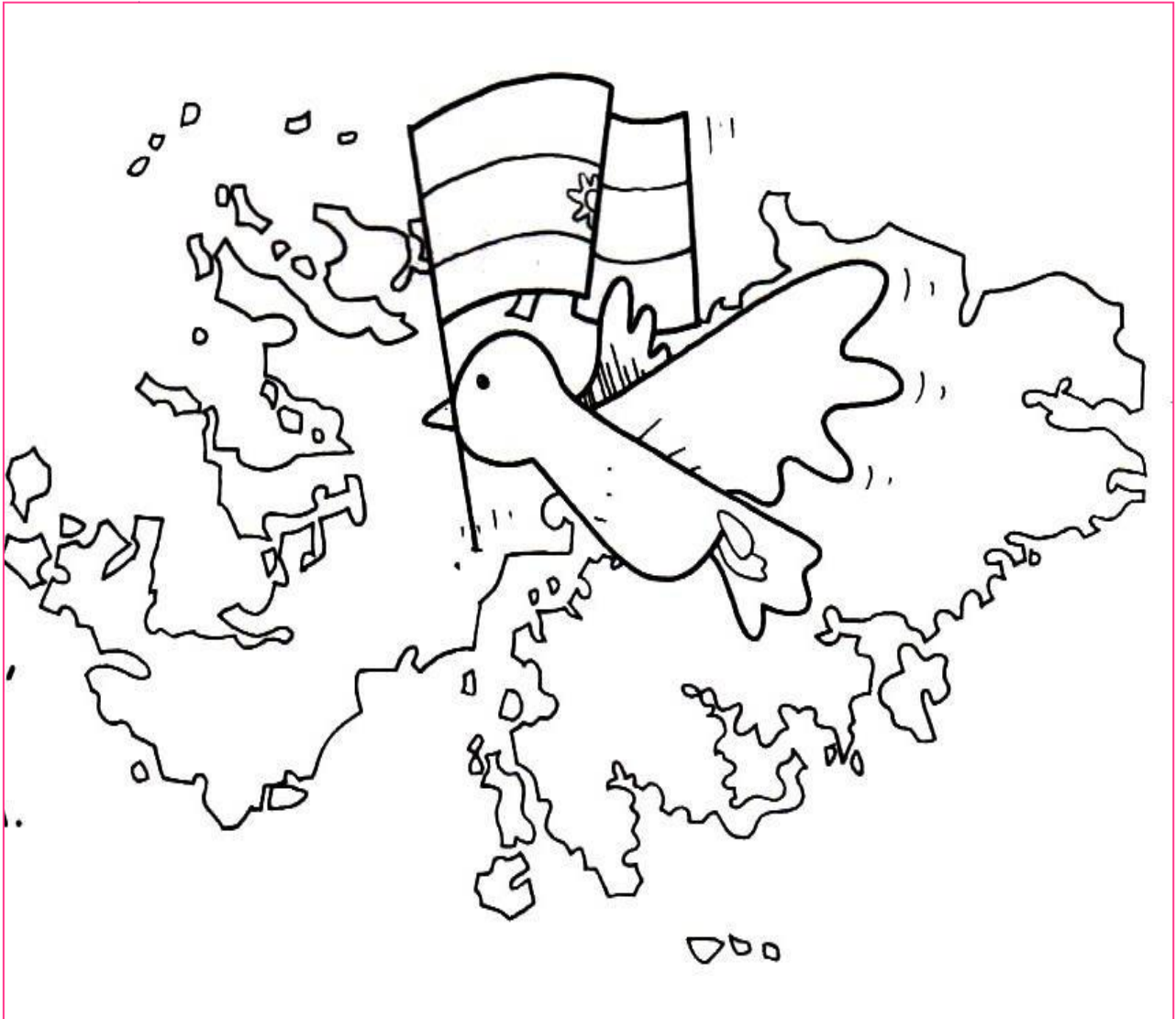
Con ayuda del profesor dibujamos un día de otoño.

AYUDITA:

ME PUEDO DIBUJAR JUGANDO EN EL COLEGIO, QUE ESTÁ LLENO DE HOJITAS QUE CAEN DE LOS ARBOLES.

DIA DE LOS DERECHOS DE LAS MALVINAS.

✚ COLOREAMOS CON LOS COLORES DE NUESTRO PAÍS



✚ Dibujar en Paint

Con ayuda del profesor, dibujar nuestra bandera Argentina.

AYUDITA:

USAR FIGURAS GEOMÉTRICAS, LINEA RECTA, LAPIZ, GOMA Y BARRA DE COLORES PARA HACER LA BANDERA.

EL INVIERNO

✚ Buscar las 8 diferencias de los muñecos de nieve.



✚ Escribir una oración para cada muñeco de nieve.

1 _____

2 _____

DIA DE LA FAMILIA



Con  puedo dibujo a mi familia. A cada uno ponerle su nombre.

A large, empty rounded rectangular box provided for drawing and labeling the family members.

LA PRIMAVERA

- ✚ Llegó la primavera, la estación más hermosa donde renacen las flores y los días se pintan de colores.
- ✚ Colorea el dibujo.



- ✚ Hacer tres oraciones sobre la primavera.

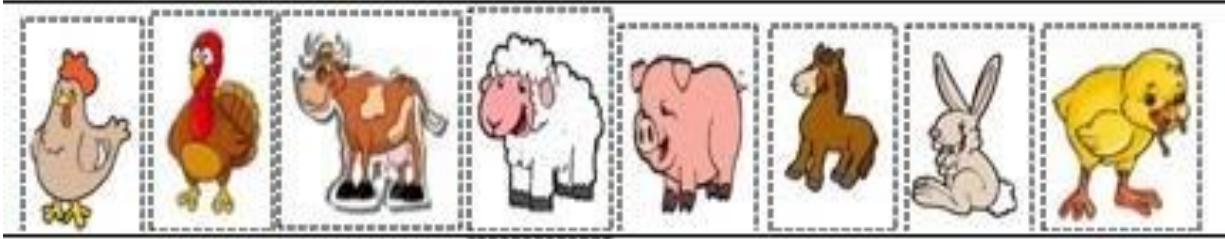
1 _____

2 _____

3 _____

FICHAS PARA RECORTAR Y PEGAR

EL CAMPO: Página 32



LA CIUDAD: Página 33

