

Cuadernillo de Actividades de INFORMÁTICA

2º Grado



NOMBRE Y APELLIDO:

GRADO:

RÉGIMEN DE CONVIVENCIA

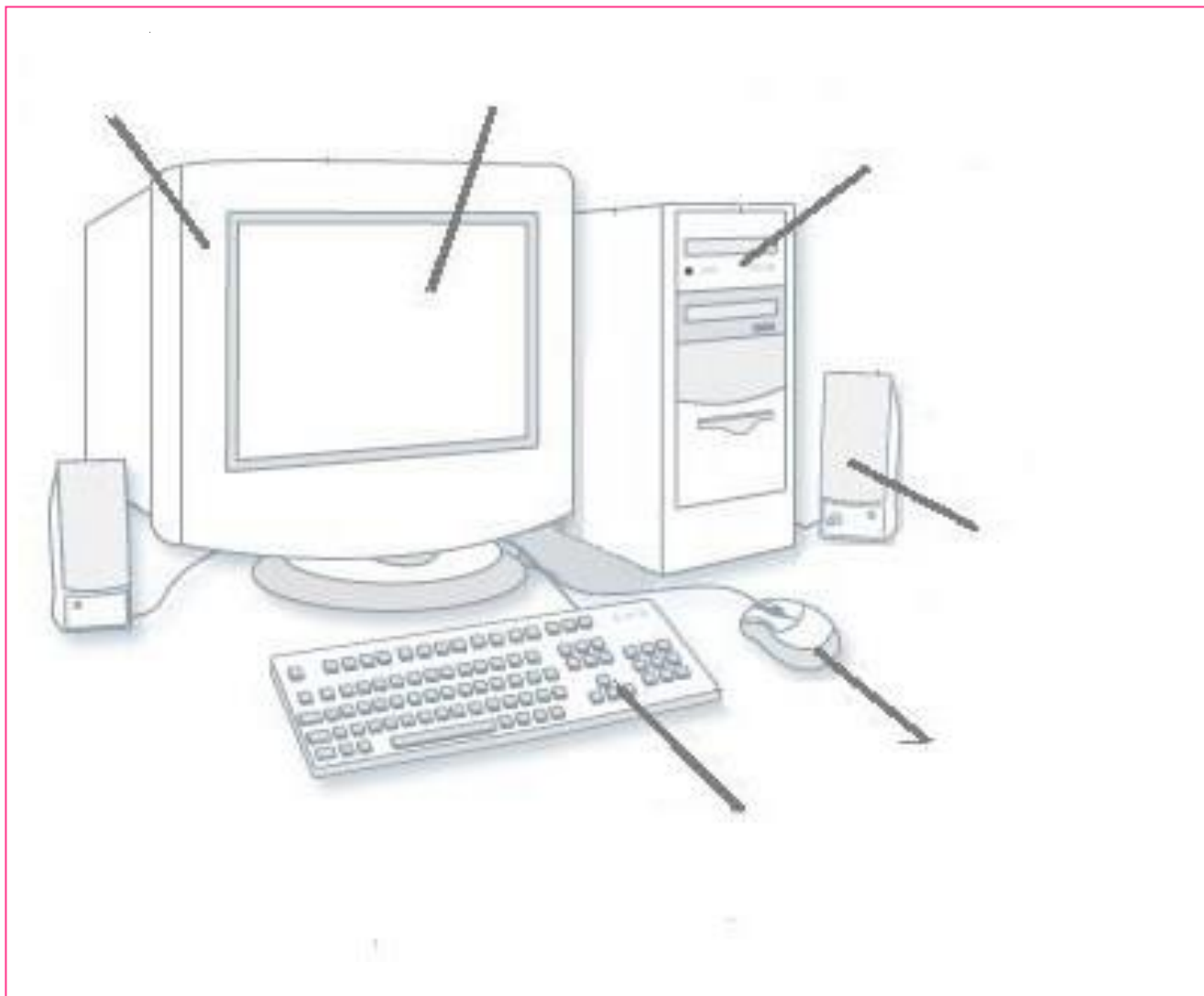
- Los alumnos deberán traer el cuadernillo de Informática todas las clases.
- El libro debe estar ordenado, completo y anillado sin excepción.
- Los alumnos deberán mantener orden, limpieza y sumo cuidado con las instalaciones en la Sala de Informática, es decir está terminantemente prohibido ingresar 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. La Computadora

 Pintar y completar las partes de la computadora



CONSIGNAS:

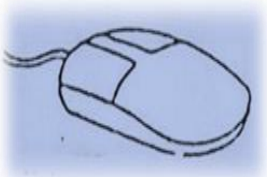
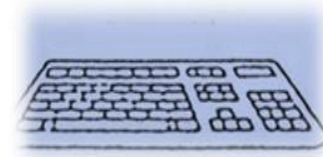
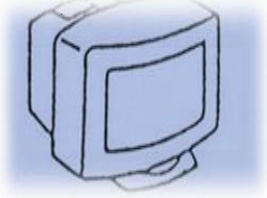
¿Tenes computadora encasa? SI NO

¿cuántas? _____

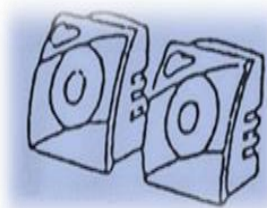
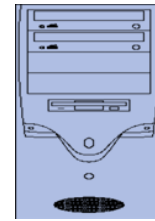
¿Para qué la usas?

ACTIVIDAD N°2. Las partes de la computadora.

Unir con flechas cada uno de los elementos del equipo de computación.



CPU
PARLANTE
MOUSE
MONITOR
MICROFONO
TECLADO



Explica para que se utiliza cada elemento de la computadora.

Mouse: _____

Parlantes _____

Teclado _____

Monitor _____

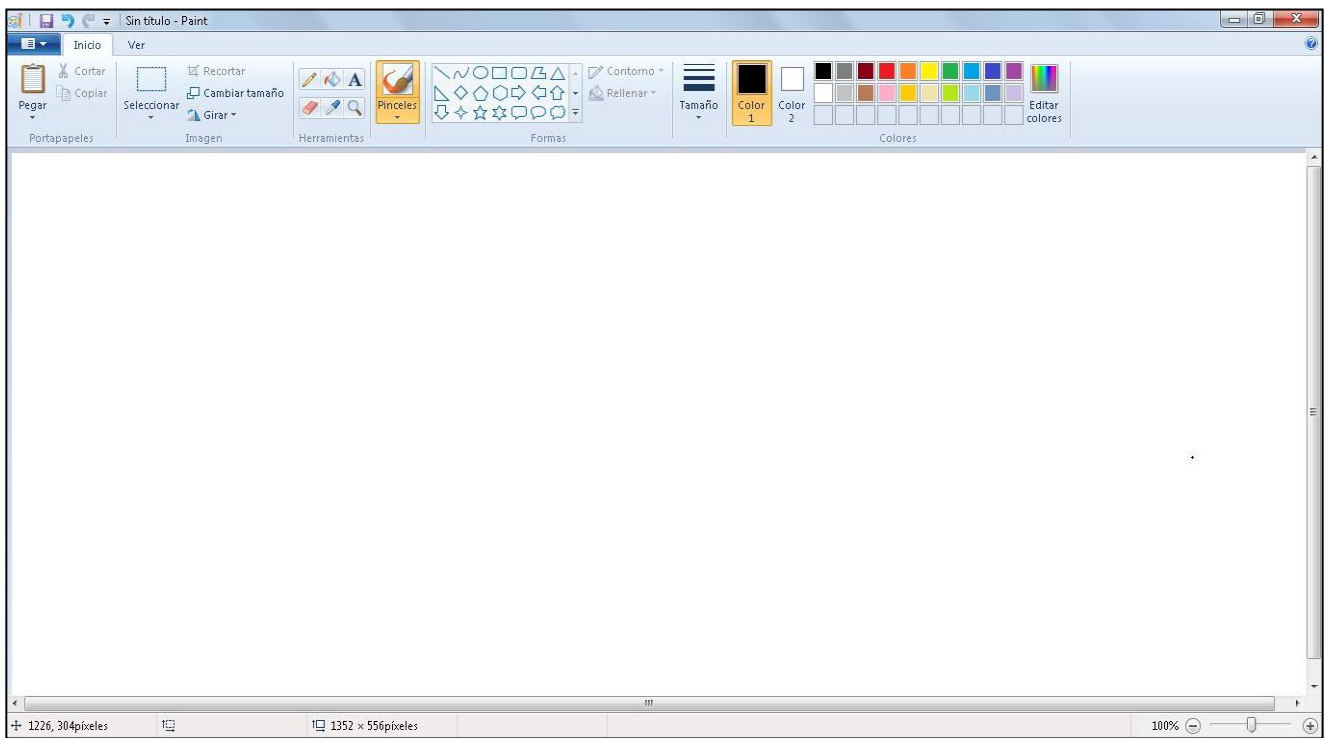
Microfono _____

ACTIVIDAD N°3.

PAINT

Es un programa que nos permite dibujar, pintar, crear fondos y editar cualquier tipo de imágenes. Tiene distintos tipos de herramientas, las que todos conocemos: Lápiz, goma, aerógrafo, lupa, figuras geométricas, paleta de colores entre otras. El programa es muy sencillo y de muy fácil uso.

Para abrirlo solo debemos ir a nuestro botón de Inicio de Windows-Todos los programas-Accesorios-Paint, una vez abierto nos aparecerá esta ventana, como la que aparece aquí abajo.



















Consigna:


¿Cuáles son los pasos para abrir el programa?

¿Para qué usamos el Paint?

Herramientas de Paint

Como decíamos anteriormente, el programa Paint tiene muchas herramientas. Pero cada una de ellas tiene un nombre, ¿te acordás de cada una de ellas?, en caso de que no sepas o no recuerdes podés consultar al profesor.

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



Nota:

ACTIVIDAD N°4-USO DEL MOUSE

✓ Uso de las Matemáticas

Figuras Geométricas

Consignas:

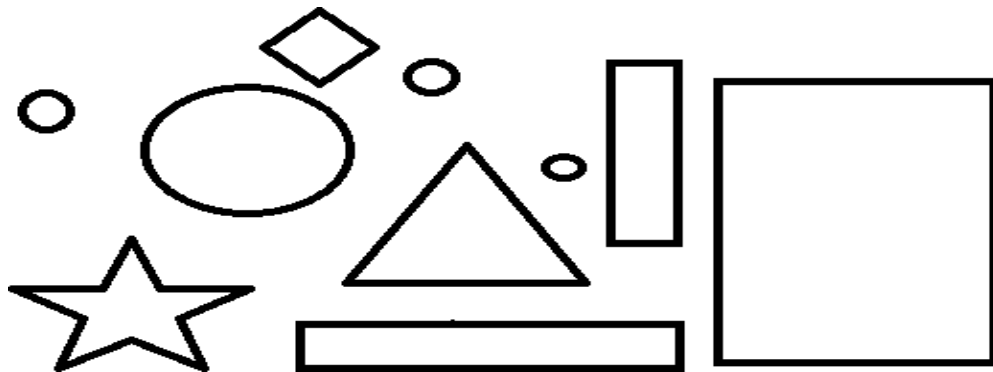
- 1-Dibujar una casa con figuras geométricas.
- 2-Pintar cada una de las figuras.
- 3- Si es de día dibujar sol, nubes, flores, caminos, pasto etc.
4. Y si es de noche, hacer un cielo estrellado, con una luna.
- 5- Armar nubes y el humo de la chimenea con el aerosol.
- 6- Utilizar todos los colores que puedas.
- 7- Agregarle los nombres de cada uno de tus amigos.
- 8- Por último guardar como: ponemos número de grupo y apellidos.



Nota:

ACTIVIDAD N°4. El payaso

Observa las siguientes figuras geométricas



- Armar un payaso usando todas estas figuras y, si quieres puedes agregar más.
- Pintar todas las figuras, usando todos los colores que quieras.
- Hacer las figuras con líneas de diferentes grosores y colores
- Armar un fondo donde esté el payaso y colocarle el nombre que quieras.



Para pintar las figuras utilizamos

Para cambiar el grosor de la línea utilizo

Nota:

ACTIVIDAD N°5

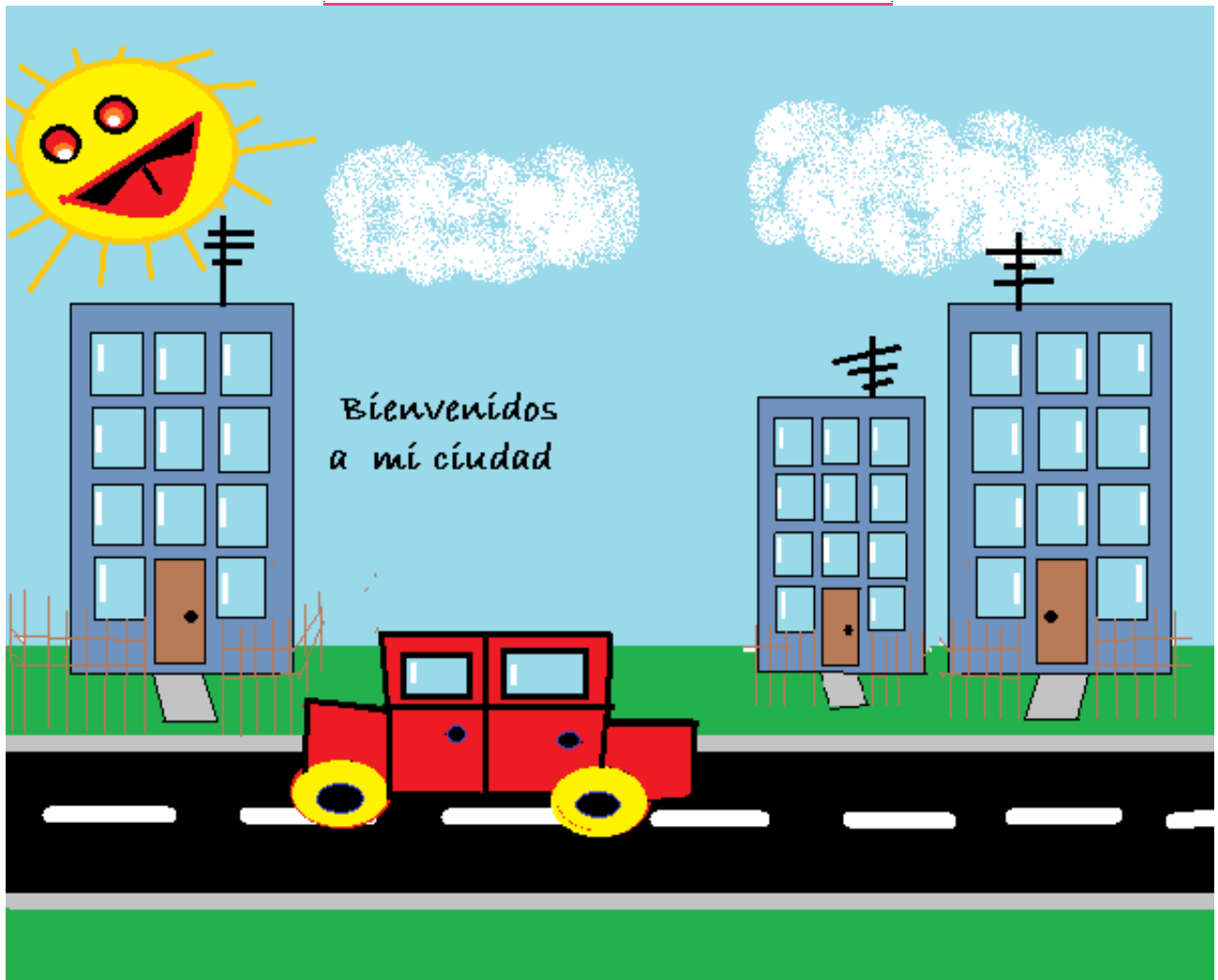
✓ Uso de Ciencias Sociales

La ciudad

1. Tenemos que dibujar nuestra ciudad, utilizando las siguientes herramientas de paint.

- **LINEAS RECTAS:** negras y blancas
- **FIGURAS GEOMÉTRICAS:** círculos, cuadrados, rectángulos, estrellas etc.
- **TEXTO:** donde aparezca el nombre del grupo y apellidos.
- **ELEMENTOS DIBUJADOS POR USTEDES:** pueden ser árboles, autos, semáforo, flores, casas, globos, iluminaria, edificios etc.

¡¡¡Ésta es mi ciudad!!!



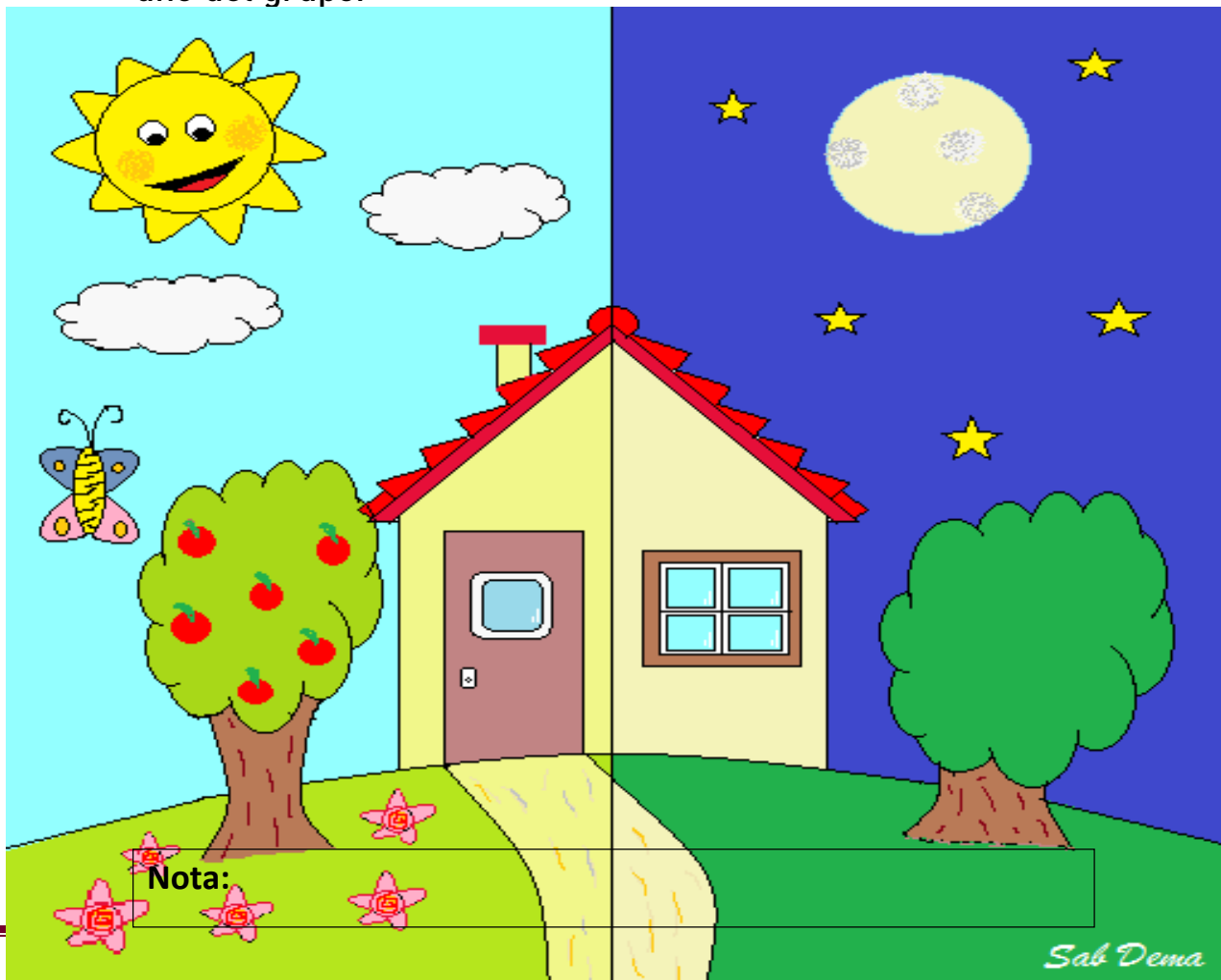
Nota:

ACTIVIDAD N°6

✓ Uso de Ciencias Naturales

El día y la noche

- 1- Tenemos que hacer un dibujo sobre el día y la noche, el mismo puede ser un paisaje en una montaña, playa, una ciudad o lo que quieran.
- 2- Deben utilizar las siguientes herramientas de paint.
 - **LINEAS RECTAS:** con distintos tipos de grosor.
 - **FIGURAS GEOMÉTRICAS:** círculos, cuadrados, rectángulos etc.
 - **ELEMENTOS DIBUJADOS POR USTEDES:** pueden ser árboles, autos, montañas, isla, Luna, Sol, nubes, estrellas, agua, iluminaria, edificios, mariposas etc.
 - **TEXTO:** Deben poner debajo de la imagen el nombre de cada uno del grupo.



ACTIVIDAD N°7**Crucigrama de las Herramientas de Paint**

1- Completar el siguiente crucigrama con el uso de cada elemento de Paint.

P _ _ _ _ _
A _ _ _ _ _
_ I _ _ _
_ _ _ _ _ N _
T _ _ _ _

Referencias:

1- Se utiliza para pintar	2- Se utiliza para pulverizar
3- Se utiliza para dibujar líneas rectas	4- Es para rellenar un dibujo o el fondo de una imagen
5- Es para escribir texto	

Contestar:

1- ¿Para qué se utilizo el Paint?

Nota:

ACTIVIDAD N°8

✓ Uso de Prácticas de Ciencias Sociales.

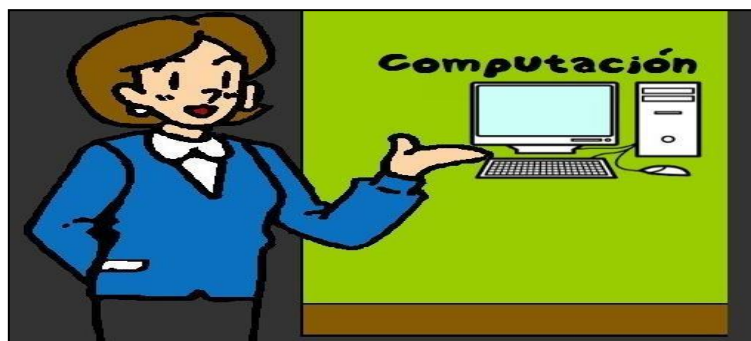
Las Profesiones

1- Buscar en la sopa de letras las distintas profesiones.

E	N	F	E	R	M	E	R	A	Z	K	D	ACTOR
C	O	M	E	R	C	I	A	N	T	E	A	ARQUITECTO
A	F	O	T	O	G	R	A	F	O	W	R	BOMBERO
B	M	A	E	S	T	R	O	R	Q	E	Q	COMERCIANTE
O	K	G	T	P	I	N	T	O	R	Z	U	ENFERMERA
M	P	E	R	I	O	D	I	S	T	A	I	ESCRITOR
B	T	P	A	N	A	D	E	R	O	R	T	FOTOGRAFO
E	M	E	S	C	R	I	T	O	R	C	E	MAESTRO
R	Y	P	O	L	I	C	I	A	D	U	C	MECANICO
O	D	N	A	C	T	O	R	F	G	Z	T	PANADERO
F	B	I	E	M	E	C	A	N	I	C	O	PELUQUERA
Z	P	E	L	U	Q	U	E	R	A	H	Q	PERIODISTA
												PINTOR
												POLICIA

2- ¿Qué te gustaría ser cuando seas grande?

3- Con el programa paint, dibujar la profesión que elegiste. Recordar usar el lápiz, goma, paleta de colores y formas geométricas.



ACTIVIDAD N°9

✓ Uso de Ciencias Naturales

Los animales y su hábitat.

1- Unir con flechas los animales con su hábitat.



Agua

Aire

Tierra

2- Elegir 3 animales de la figura y contar de que se alimentan

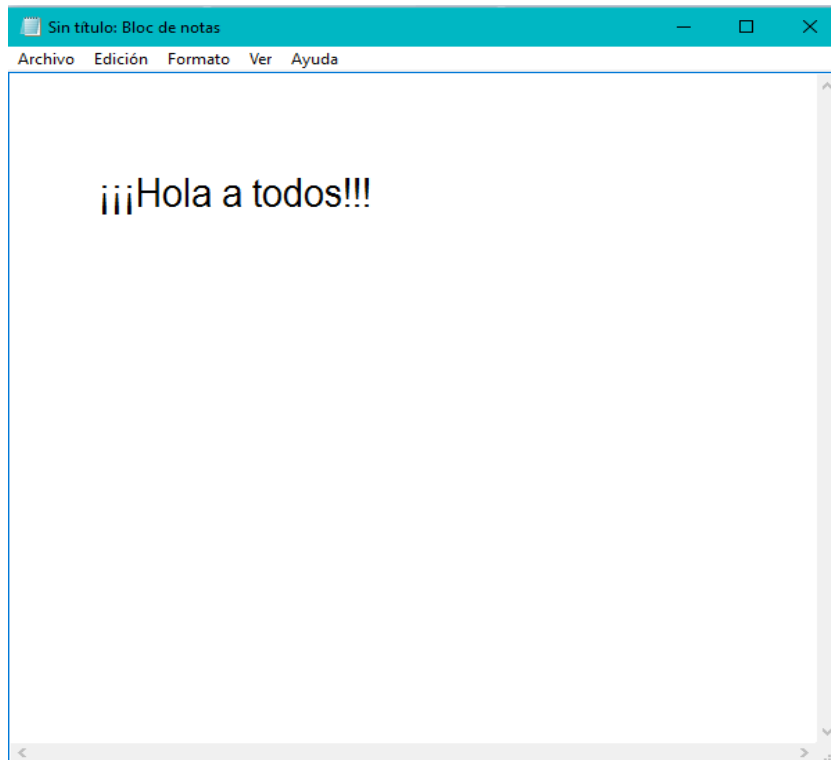
3- Elegir un animal y dibujarlo junto a su hábitat en Paint

ACTIVIDAD N°10

Bloc de notas

✓ Uso de Prácticas del Lenguaje

El bloc de notas es un programa que se utiliza para escribir notas o textos simples. Las letras son solo de color negro, pero le podemos cambiar el tipo de letra y su tamaño, que pueden ser pequeñas o grandes.



Acceso al programa

Para abrirlo debemos ir al botón de Bloc de notas, que lo encontramos en el escritorio de



nuestra computadora.

O también lo buscamos desde la ventanita de Windows, luego vamos a todas las aplicaciones, accesorios y bloc de notas.



Una vez abierto el programa veremos que el mismo tiene una hoja blanca, lista para usarse.

Consignas

1- Escribir dentro de las hojas que están aquí abajo, una nota o recordatorio, como los que pegamos en la heladera, recordá que no debe ser tan larga.

Nota 1:

Nota 2:

Los ÚTILES escolares

1. Pinto y escribo el nombre de cada uno.



2. Ordeno alfabéticamente los siguientes elementos escolares.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

3. Escribir con todas esas palabras una oración.

Nota:

Actividad N°11

Mis datos personales

CONSIGNA:

- 1- Escribir nuestros datos personales de la siguiente manera. Los mismos lo copiaran en el programa Bloc de Notas.

Nombres y Apellido:

Edad:

Fecha de cumpleaños

Teléfono:

Dirección:

Localidad:

Nacionalidad:

Colegio:

Grado:

Año:

- 2- A cada dato le ponemos un color diferente. Ejemplo: **Juan Martin Domínguez**

- 3- Escribir un cuento:

Seleccionar con:

- verde los sustantivos comunes
- Con azul los sustantivos propios
- Con violeta los Adjetivos
- Y con rojo los artículos: Las, Los, Le, La.

- 4- Al título ponerlo de color azul noche.

- 5- Recordá guardarlo y ponerle el nombre de tu grupo y los apellidos de cada integrante. Ej.: grupo1-apellidos

Nota:

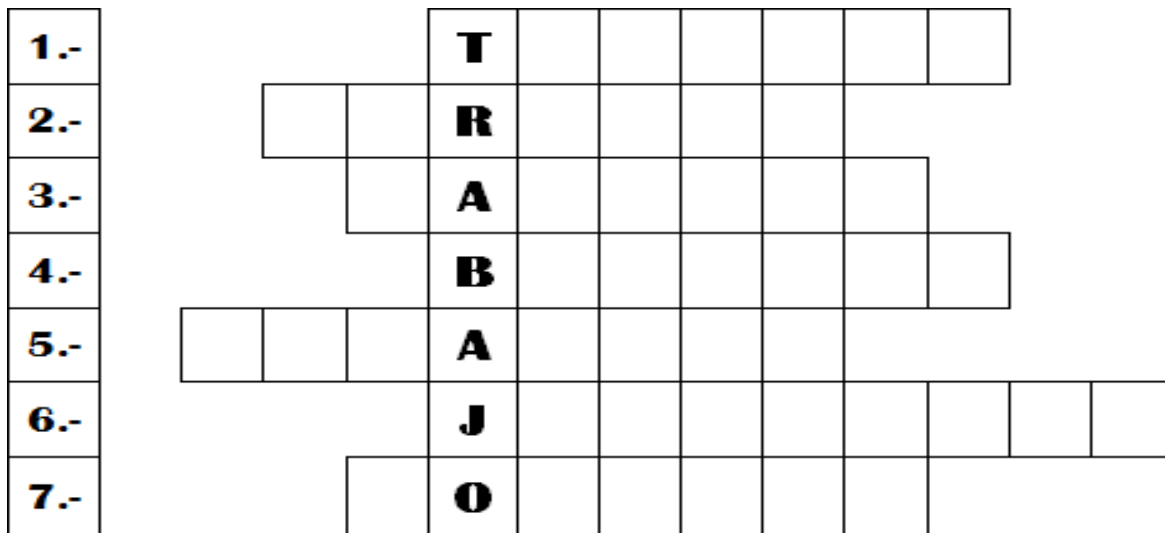
Actividad n°12

✓ Uso de las Ciencias Sociales

COSAS DE TRABAJO

Consignas:

- 1- Completar el crucigrama, las referencias están debajo del mismo.



Referencias:

1. Nos lleva de un lado al otro, y maneja un lindo taxi.
2. Él se encarga de repartir las cartas.
3. Siempre usa tizas para poder escribir, también la vemos con un guardapolvo blanco o de color.
4. Se encarga de apagar incendios y salvar a los animales domésticos.
5. Es quien nos arregla el auto, cuando se nos rompe.
6. Siempre viene con sus herramientas a diseñarnos nuestro jardín.
7. Cuida la seguridad de las personas, y suele llevar chaleco por su seguridad dudas.

- 2- Escribir en Word Pad, un pequeño texto de 10 renglones, en donde cuentes que te gustaría ser de grande. Luego dibuja en paint sobre lo que escribiste.
- 3- Guarda con el nombre "Las profesiones2-apellidos-grado"

Actividad N°13

✓ Uso de las Matemáticas

SEBRAN

Este programa lo vamos a utilizar para resolver cuentas de suma y resta. Cataratas de número y mucho más. Para acceder al programa debemos ir al icono del corazón, luego nos aparecerá la pantalla inicial del programa con los distintos juegos.



Consignas:

- 1- Entramos al programa Sebran para realizar el ejercicio de las sumas y restas.
- 2- A esta casa se le escaparon los números ¿me ayudas a completarlos?



Actividad N°14

✓ Uso de las Matemáticas

Calculamos

Observa los cálculos que están aquí abajo, depende el resultado que den ubicalos en cada columna.

1+3

16+12

14+5

2+8

4+8

5+7

15+15

4+4

2+2

8+20

10+16

13+5

60-44

23-10

55-25

14-12

14+18

28-21

RESULTADOS QUE DAN MENOS O IGUAL A 10	RESULTADOS QUE DAN ENTRE 10 Y 20	RESULTADOS QUE DAN MAS DE 30
EJEMPLO: 2+8		

✚ Completar los números que faltan en estas cuentas, recordá que tenés que sumar y restar.

$10 + 8 = \bigcirc$

$\bigcirc + 14 = 20$

$5 + \bigcirc = 15$

$10 - 7 = \bigcirc$

$8 - 4 = \bigcirc$

$15 - 10 = \bigcirc$

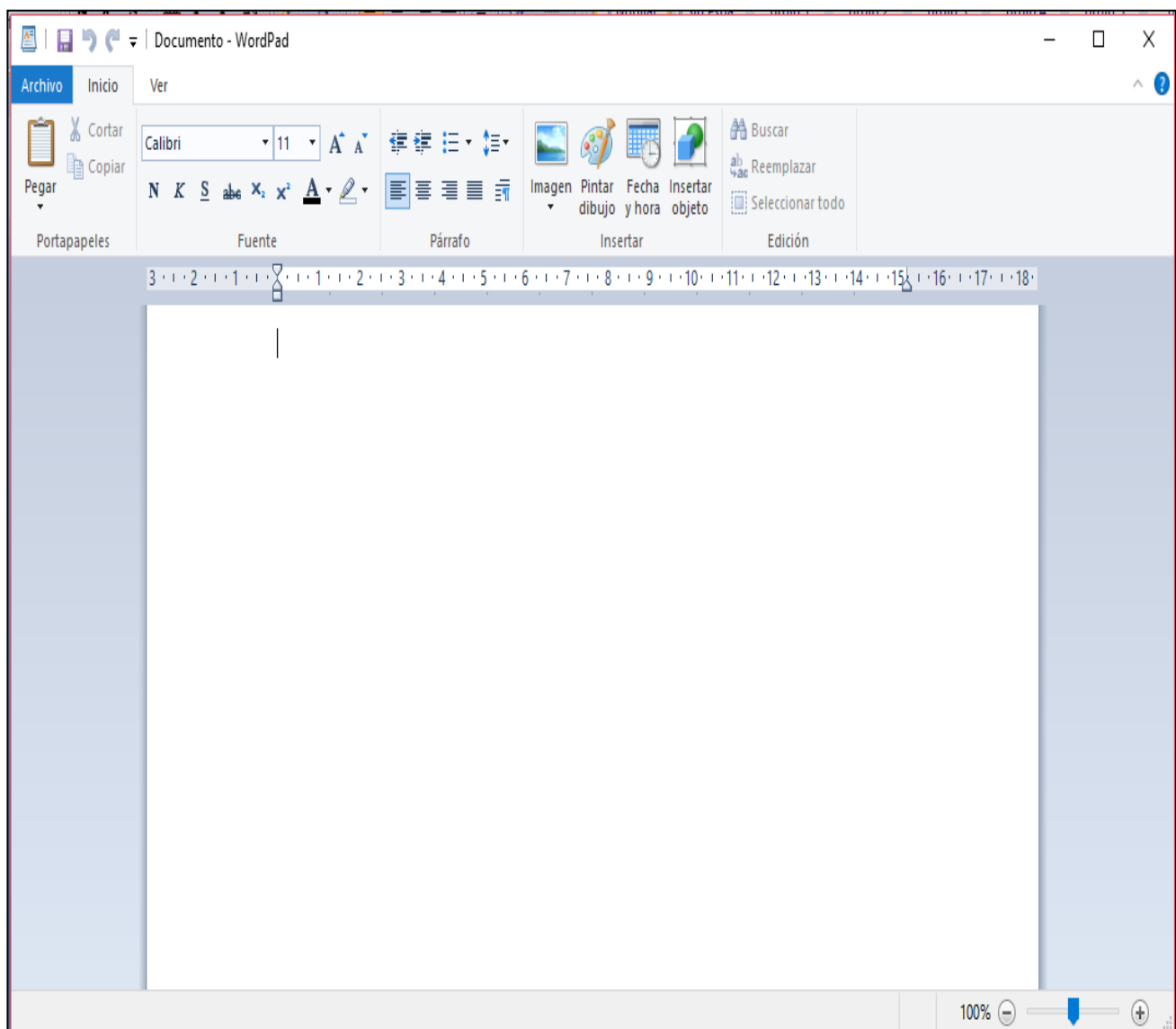
Notas:

ACTIVIDAD N°15.

WORD PAD

Hoy vamos a explorar el programa "Word Pad. Este programa nos permite crear cartas, cuentos, historias y mucho más, además le podemos agregar fotos o dibujar en el mismo haciendo clic en el dibujito de paint.

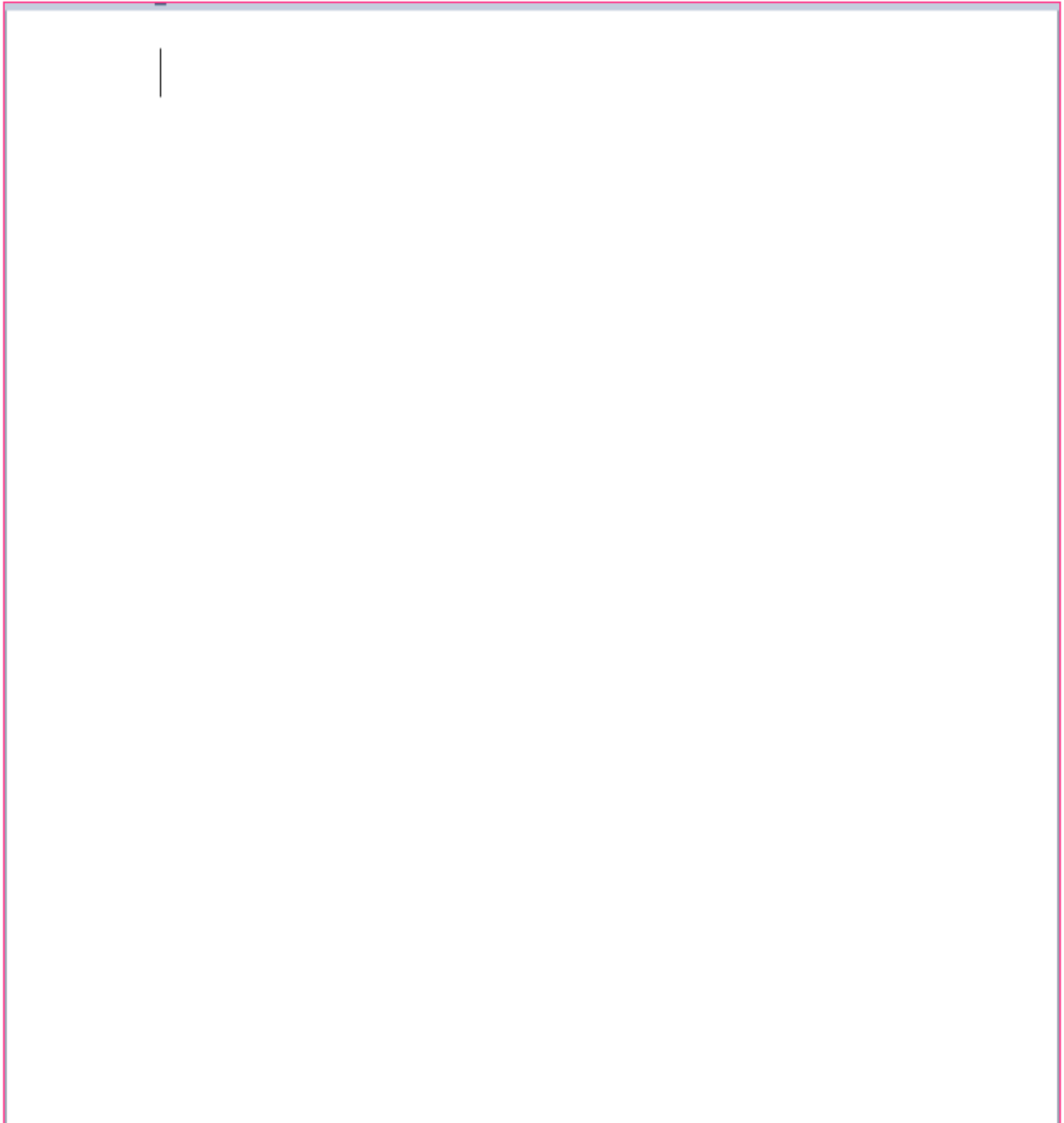
Los invito a descubrir todas las herramientas que tiene...



Para acceder al programa debemos ir al botón de Inicio, todos los programas, Accesorios de Windows-Word Pad.

Consigna:




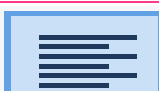
Escribir en la hoja blanca un cuento que tenga 12 renglones, agregar sustantivos comunes, sustantivos propios y adjetivos. Cuando lo hayas terminado, cópialo en la computadora.

**Nota**


Herramientas de Word Pad

Con ayuda del profesor completar el nombre de cada herramienta de Word Pad.

Recordá que éstas herramientas se utilizan para escribir texto, solo para eso.

Herramienta	Nombre	Herramienta	Nombre
			
			
			
			
 Copiar			
 Cortar			

Pongámonos en práctica con estas herramientas en la computadora. Y responde las siguientes preguntas:

¿Para qué utilizamos el botón  ?

¿Para qué utilizamos el botón  ?

¿Para qué utilizamos el botón  ?

Nota:



ACTIVIDAD N°16

✓ Uso de Practicas del Lenguaje

Palabras compuestas

Estas son palabras que se forman por la unión de dos o más palabras simples, es

decir simple cuando es una sola palabra, ejemplo: Caída, pero compuesta cuando hay dos palabras unidas, ejemplo: Paracaídas.

Las palabras compuestas se llaman Lexemas, por ejemplo se debe utilizar un nombre+adjetivo: "mediodía", o nombre+verbo: "abrelatas", adjetivo+adjetivo: "agridulce", entre otras. Nosotros vamos a utilizar las clásicas Nombre+adjetivo y nombre+verbo.

Consignas:

1- Armar la palabra como corresponde en ambos casos.

para + caídas _____	¿Con cuáles palabras se forman?
abre + latas _____	mesabanco _____ y _____
porta + retrato _____	telaraña _____ y _____
rompe + vientos _____	girasol _____ y _____
pela + papas _____	lavamanos _____ y _____
aéreo + puerto _____	anteojos _____ y _____
salva + vidas _____	sacapuntas _____ y _____

2- Elegir 3 (tres) de estas palabras y armar oraciones.

Actividad N°17

✓ Uso de Practicas del Lenguaje

Fabula de la liebre y la tortuga, sobre el esfuerzo

En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa y vanidosa, que no cesaba de pregonar que ella era la más veloz y se burlaba de ello ante la lentitud de la tortuga.

-¡Eh, tortuga, no corras tanto que nunca vas a llegar a la meta!, decía la liebre riéndose de la tortuga.

Un día, a la tortuga se le ocurrió hacerle una inusual apuesta a la liebre:

-Estoy segura de poder ganarte una carrera. Le dijo la tortuga-

¿A mí? Preguntó asombrada la liebre-

-Sí, sí, a ti, dijo la tortuga. Pongamos nuestras apuestas y veamos quién gana la carrera. La liebre, muy engreída, aceptó la apuesta.

Así que todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. El búho señaló los puntos de partida y de llegada, y sin más preámbulos comenzó la carrera en medio de la incredulidad de los asistentes.

Astuta y muy confiada en sí misma, la liebre dejó coger ventaja a la tortuga y se quedó haciendo burla de ella. Luego, empezó a correr velozmente y sobrepasó a la tortuga que caminaba despacio, pero sin parar. Sólo se detuvo a mitad de camino ante un prado verde y frondoso, donde se dispuso a descansar antes de concluir la carrera. Allí se quedó dormida, mientras la tortuga siguió caminando, paso tras paso, lentamente sin detenerse.

Cuando la liebre se despertó, vio con pavor que la tortuga se encontraba a una corta distancia de la meta. En un sobresalto, salió corriendo con todas las fuerzas, pero ya era muy tarde: ¡La tortuga había alcanzado la meta y ganado la carrera!

Ese día la liebre aprendió, en medio de una gran humillación, que no hay que burlarse jamás de los demás. También aprendió que el exceso de confianza es un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos, y que nadie absolutamente nadie, es mejor que nadie.

**Consignas:**

- 1- Leer el La fábula de la liebre y la tortuga, sobre el esfuerzo
- 2- En Word Pad escribí lo que recordas de la fábula y dibuja los animales de la misma.
- 3- Guárdalo con el nombre de los integrantes del grupo.

Nota:

Actividad N°18

Letras sueltas

✓ Uso de Practicas del Lenguaje

Completamos y pintamos

- 1- Al siguiente texto se le escaparon algunas letras, me puedes ayudar a encontrarlas?
Las letras se encuentran arriba, solo debes tacharlas.
- 2- Agregarle un titulo a la poesía.
- 3- Redondea con rojo los sustantivos propios y con azul los sustantivos comunes
- 4- Una vez que termines la actividad, copialo en el programa "Word Pad"
- 5- Dibujar en Paint los personajes del cuento.

A A A C C E E F F F H I J M M N P P

Título: _____

____ariana y ____ablo miran las ____otos que le mandó
su ____buelo ____rturo desde ____uropa.

Hay de ____talia, ____rancia y ____paña.

Está también la ____buela ____osefina paseando por los
____amos y las ____ontañas, donde se ven ____lores, ____rboles

Y algunos ____ájaros volando en el ____ielo sin ____ubes.

¡¡Que lindos ____aisajes!!

Nota:

Actividad N°19

□ Uso de Practicas del Lenguaje

Daniel y las Palabras mágicas

Daniel juega muy contento en su habitación, monta y desmonta palabras sin cesar. Hay veces que las letras se unen solas para formar palabras fantásticas, imaginarias y es que Daniel es mágico, es un mago de las palabras.

Lleva unos días preparando un regalo muy especial para aquellos que más quiere. Es muy divertido ver la cara de mamá cuando descubre por la mañana un *"¡Buenos días, preciosa!"* debajo de la almohada; o cuando papá encuentra en su coche un *"¡Te quiero!"* de color azul.

Sus palabras son amables y bonitas, cortas y largas, se suenan bien y hacen sentir bien: *"Gracias, te quiero, buenos días, por favor, lo siento, me gustas"*

Daniel sabe que las palabras son poderosas y a él le gusta jugar con ellas y ver la cara de felicidad de la gente cuando las oye. Él sabe bien que las palabras amables son mágicas, son como llaves que te abren la puerta de los demás, porque si tú eres amable, todo es amable contigo.

Y Daniel te pregunta: ¿Quieres intentarlo tú y ser un mago de las palabras amables?

FIN

Consignas:

- 1- Leer el cuento de Daniel y las Palabras mágicas
- 2- En Word Pad escribí el cuento y dibuja los personajes del mismo.
- 3- Guárdalo con el nombre de los integrantes del grupo.

Actividad N°20

□ Uso de Las Ciencias Naturales

Los seres vivos

En nuestro planeta hay una gran variedad de seres vivos, varían según tamaño y especie. Algunos son pequeños como una hormiga y otros gigantes como la tortuga de galápagos.

Se le llama así al ser que tiene vida dentro de nuestro planeta. Por ejemplo: Los animales del más pequeño al más grande, todas las especies de plantas y El humano.

Características de los Seres vivos.

En la naturaleza existen objetos inertes (que no tienen vida) por ejemplo: Las Rocas, el aire, el agua, pero también están los que sí tienen vida, que son Los seres vivos.

¿Cómo nos damos cuenta de la existencia de un ser vivo?

Nos damos cuenta porque tienen características que los hacen únicos.

Nacen: Todos los seres vivos proceden de otros seres vivos.

Se alimentan: Es fundamental que se alimenten, ya que no podrían cumplir con los ciclos de vida, entonces todos los seres vivos necesitan: comer y beber para crecer y desarrollarse.

Crecen: Los seres vivos aumentan de tamaño a lo largo de su vida, a causa de eso cambian su aspecto.

Se relacionan: Los seres vivos son capaces de captar lo que ocurre a su alrededor y reacción como corresponda.

Se reproducen: Los seres vivos pueden producir otros seres vivos parecidos a ellos.

Mueren: Todos los seres vivos dejan de funcionar en algún momento y de estar vivos.

**Consignas:**

- 1-Copiar el siguiente texto en Word Pad.
- 2-Ponerle a los títulos estilo negrita y subrayado.
- 3- Elegir un tipo de letra para el texto.
- 4- Dibujar en paint un paisaje en el mismo debe haber un animal acuático, terrestre y aéreo y plantas.

Nota:

Actividad N°21

□ Uso de Las ciencias Sociales

Poesías de Los Transportes



En la época de los castillos
se viajaba un montón,
pero no se iba en coche
ni en moto, ni en avión.



La princesa iba en carroza,
tirada por cuatro caballos,
con su vestido rosa,
le ayudaban sus lacayos.



El caballo viajaba
veloz como un rayo,
cruzando los bosques
montado en su caballo.



En un barco de vela
se surcaban los siete mares
para viajar más rápido
a otros lejanos lugares.

Consignas:

- 1 Copiar el poema en Word Pad,
- 2 Con color (el que quieras) pinta los medios de transporte que aparecen en el poema.
- 3 Dibujar en Paint sobre lo que habla el poema.

Nota:

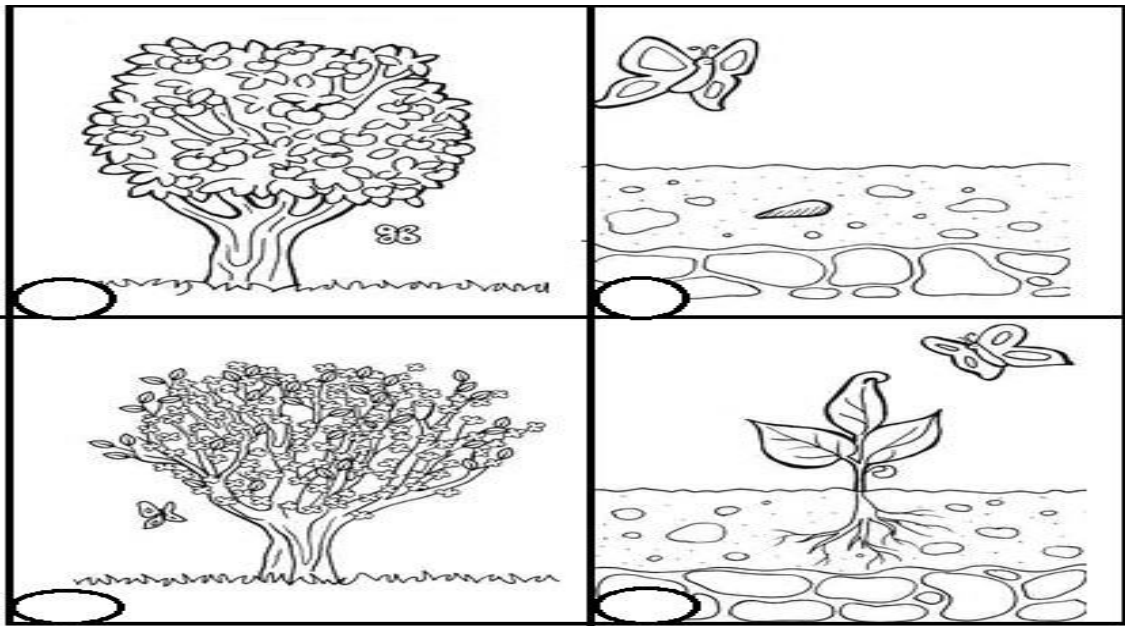
Actividad N°22

✓ Uso de Las Ciencias Naturales

El ciclo de las plantas

Las plantas van pasando por diferentes ciclos a lo largo de su crecimiento, y para

ello necesitan de una buena alimentación, oxígeno e iluminación, esto sucede en la fotosíntesis. Por eso es que debemos cuidar a nuestras plantas.



Consigna:

1-Ordenar la siguiente secuencia del ciclo de la planta.

2-Armar una frase donde describas lo que sucede allí.

3-En Paint dibujar como puedas el ciclo de la planta. Luego ponerle un nombre.

4-En Word Pad escribí la frase que armaste en el punto 2.

5-luego pega el dibujo que hiciste en Paint.

Guarda el trabajo con el nombre "el ciclo de la planta-apellidos-grado"

Nota:

Actividad N°23

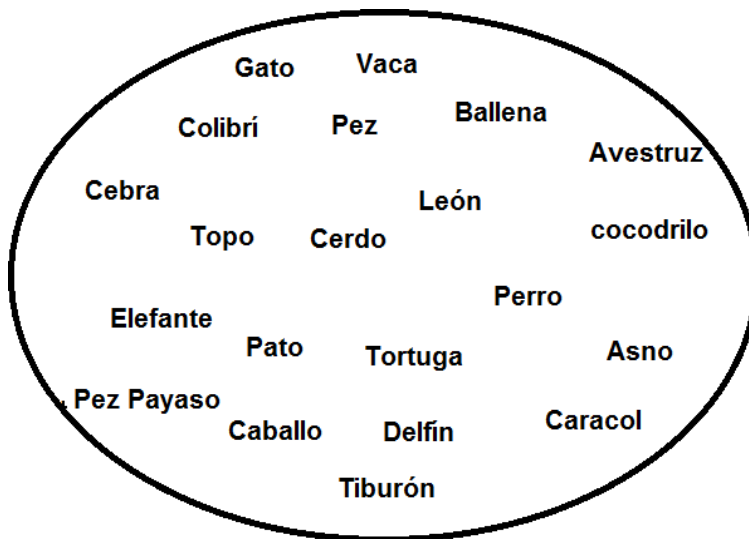
✓ Uso de Las Ciencias Naturales

¿Cómo se desplazan los animales?

Los animales se desplazan de diferentes maneras, esto se debe a su hábitat. Algunos pueden volar, otros caminar o nadar. También hay animales que pueden hacer una o más de esas cualidades.

Consignas:

- 1- Completar la tabla con los animales que corresponde a cada hábitat.



Nadar	Caminar	Volar

- 2- Elegí uno de estos animales y dibújalo en el Paint, recordar dibujar todo su hábitat.

Actividad N°24

✓ Uso de Las Ciencias Naturales

Los sentidos

Los sentidos permiten percibir lo que está a nuestro alrededor, así como determinados estados internos del organismo.

Consignas:

1. En cada casillero dibuja lo que se pide, deo ejemplos para que lo puedan resolver, no vale repetir. ¿comenzamos?

Vista	Gusto	Tacto	Oído	Olfato
				
				

2. En Word Pad armar oraciones por cada uno de los sentidos.

Nota: