Índice

UNIDAD 1

CONOZCO LA COMPUTADORA 7
Las partes del computador de escritorio 10
Las partes del computador portátil o laptop 12
Enciendo la computadora 14
Proyecto 1: Sentir y pensar 16
Proyecto 2: En busca de la computadora 17
Proyecto 3: Tecnología en mis manos 18

UNIDAD 2

MANEJO EL MOUSE 19
El programa Paint 26
La pantalla de Paint 27
Trazando mi primer arcoíris 34
Trazando curvas 36
El canguro saltarín 38
El vuelo de la abeja 40
Despegue en papel 42
Proyecto 1: Figura de robot 44

UNIDAD 3

TRABAJO CON EL TECLADO 45
Reconozco las vocales 46
Conozco Word 48
Proyecto 1: Word: un mundo de palabras 63

UNIDAD 4

LOS NÚMEROS EN EL TECLADO 65
Proyecto 1: Aventura numérica: recorta y pega 84

UNIDAD 5

INTERNET Y NOCIONES DE PROGRAMACIÓN 85
Mi primer juego en internet 87
Aprendo a arrastrar y soltar 88
Secuencias con Scrat 91
Programación con Angry Birds 94
Proyecto 1: Rey y BB-8 en la misión reciclaje 95
Proyecto 2: La cosecha 96

UNIDAD 6

FUNDAMENTOS DE ROBÓTICA 97
¿Qué es la robótica? 98
¿Qué es un robot? 98
Objetivos de la robótica 99
Partes de un robot 100
Bee Bot 101
Comandos del Bee Bot 102
Simulador del Bee Bot en Scratch 104
Proyecto 1: Rumbo a la flor con Bee Bot 106
Evaluación diagnóstica 107

Las partes del computador de escritorio

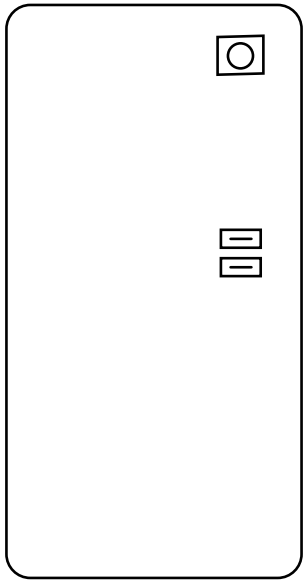
unidad central de proceso o CPU

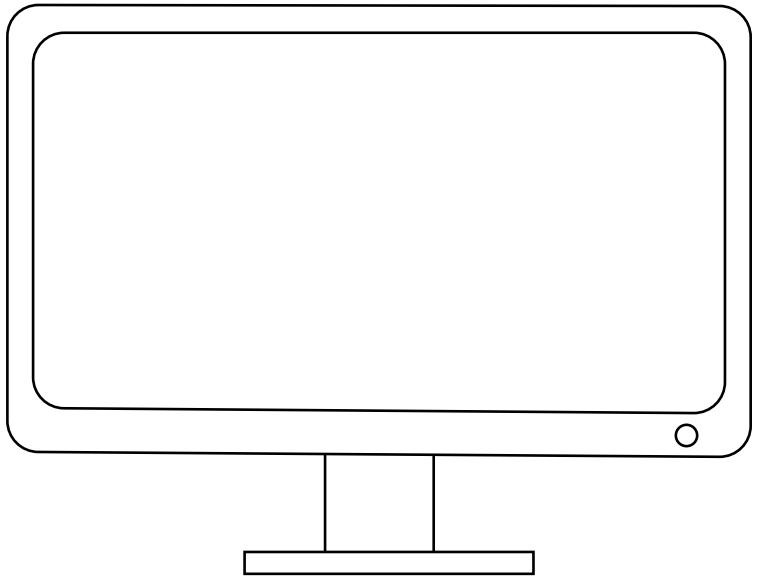
monitor

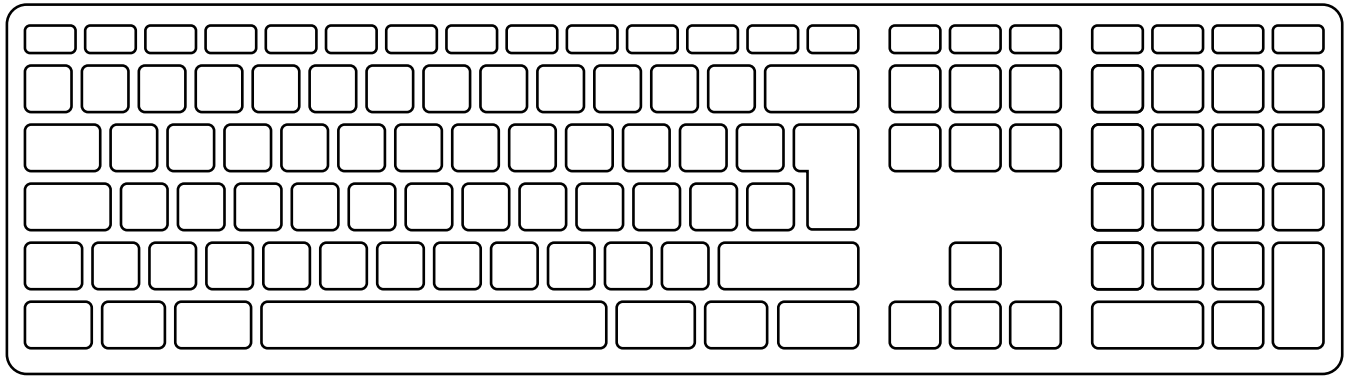
mouse

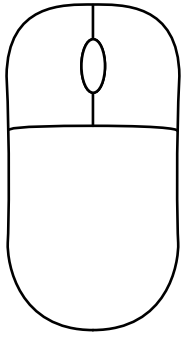
teclado

- **Nombro** los objetos que aparecen en esta página.

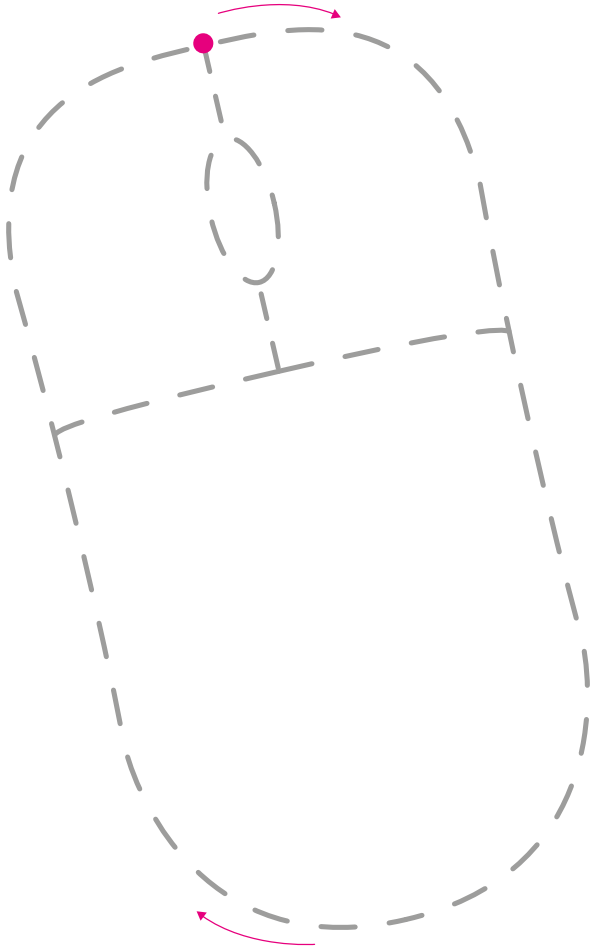








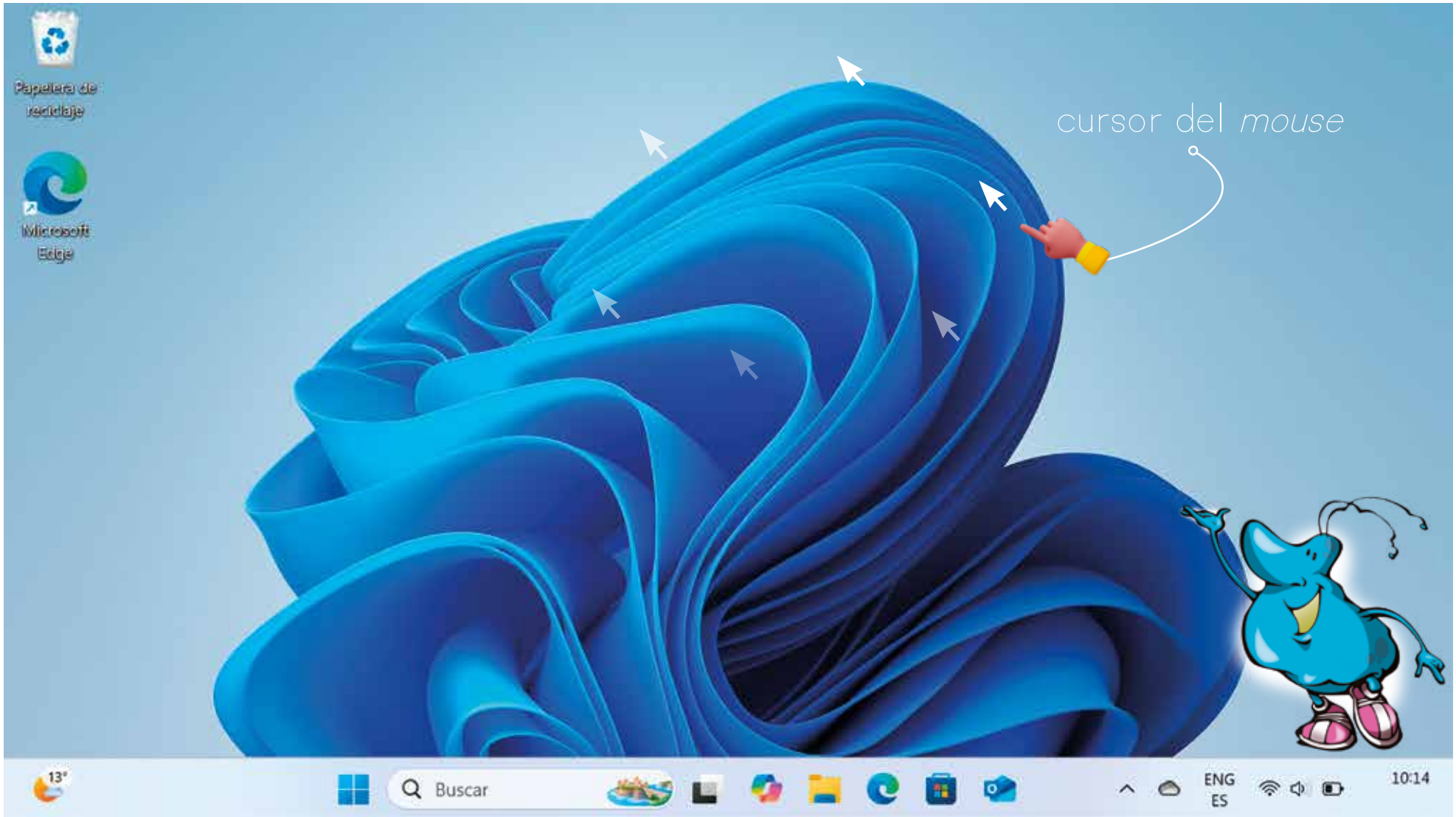
- **Coloreo** el monitor de color rojo; el CPU, de color verde; el teclado, de color azul, y el *mouse* de color amarillo.



¿Qué vamos a aprender?

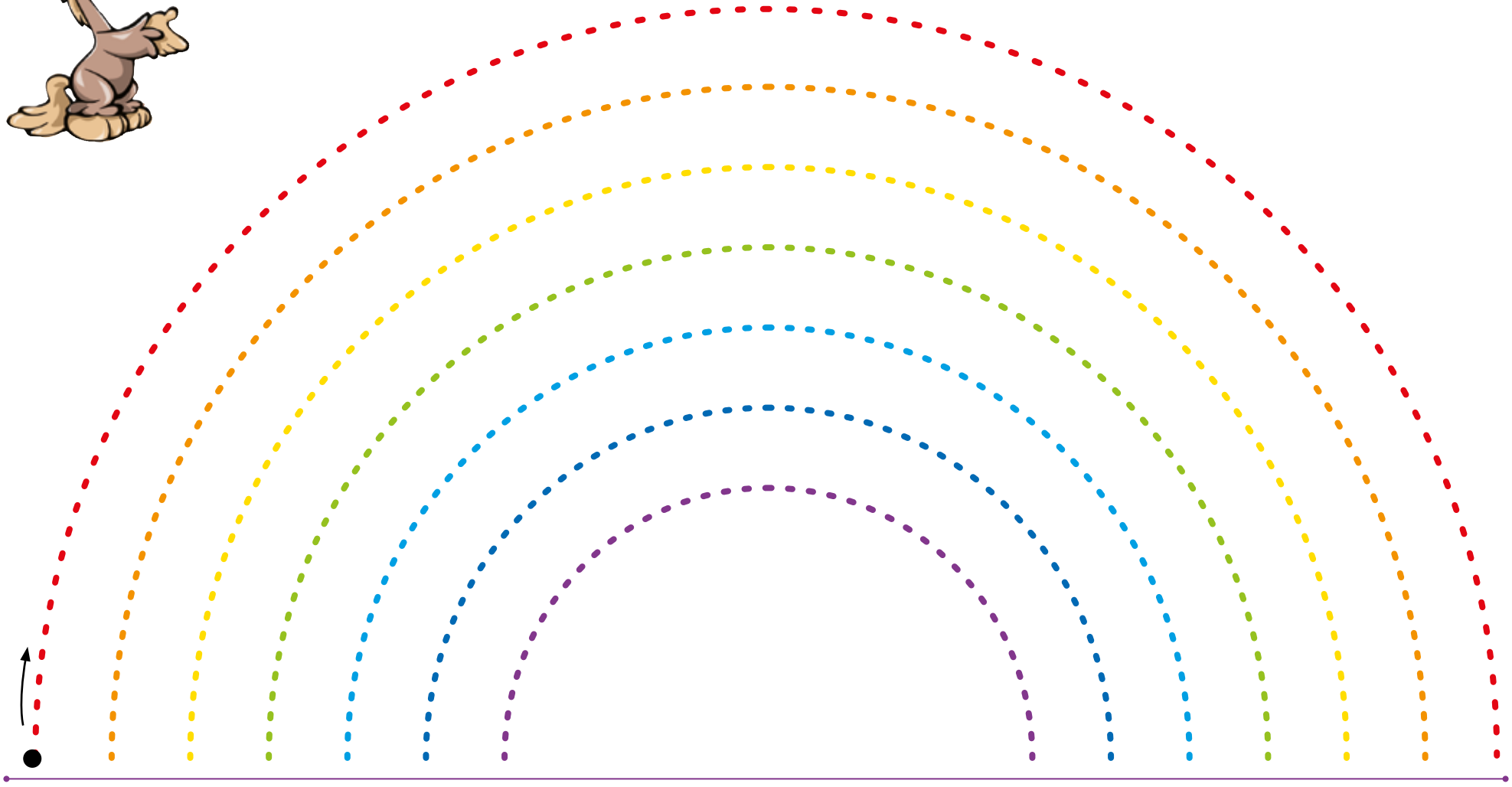
- ✔ A mover el cursor del *mouse*
- ✔ Las partes del *mouse*
- ✔ A dibujar en Paint

- **Uno** las líneas y **descubro** la imagen.
- **Dialogo** con mi profesor: ¿para qué sirve el *mouse*?
- ¿Cuántas partes lo componen?

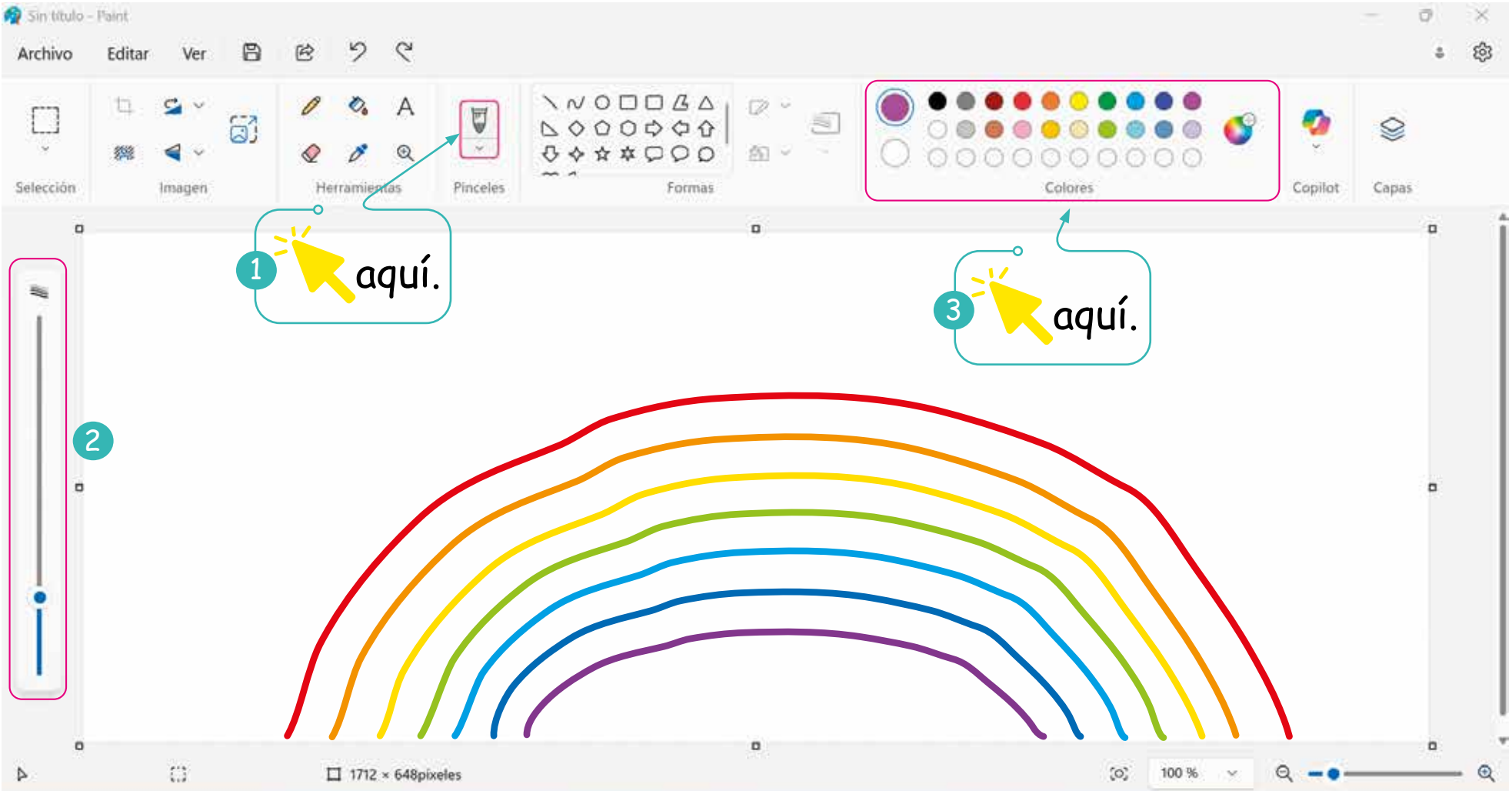


- **Muevo** en círculos el cursor del *mouse* por toda la pantalla del escritorio.
- **Converso** sobre lo que ocurre.

Trazando mi primer arcoíris



- **Repaso** con mi dedo índice cada una de las líneas punteadas del arcoíris.
- **Trazo** con lápices de colores cada una de las líneas punteadas.
- **Coloreo** los espacios en blanco con los colores que corresponden.



1. **Hago** clic en la figura del pincel.
2. **Escojo** el tamaño del pincel con el que deseo dibujar.
3. **Trazo** curvas con cada uno de los colores del arcoíris.

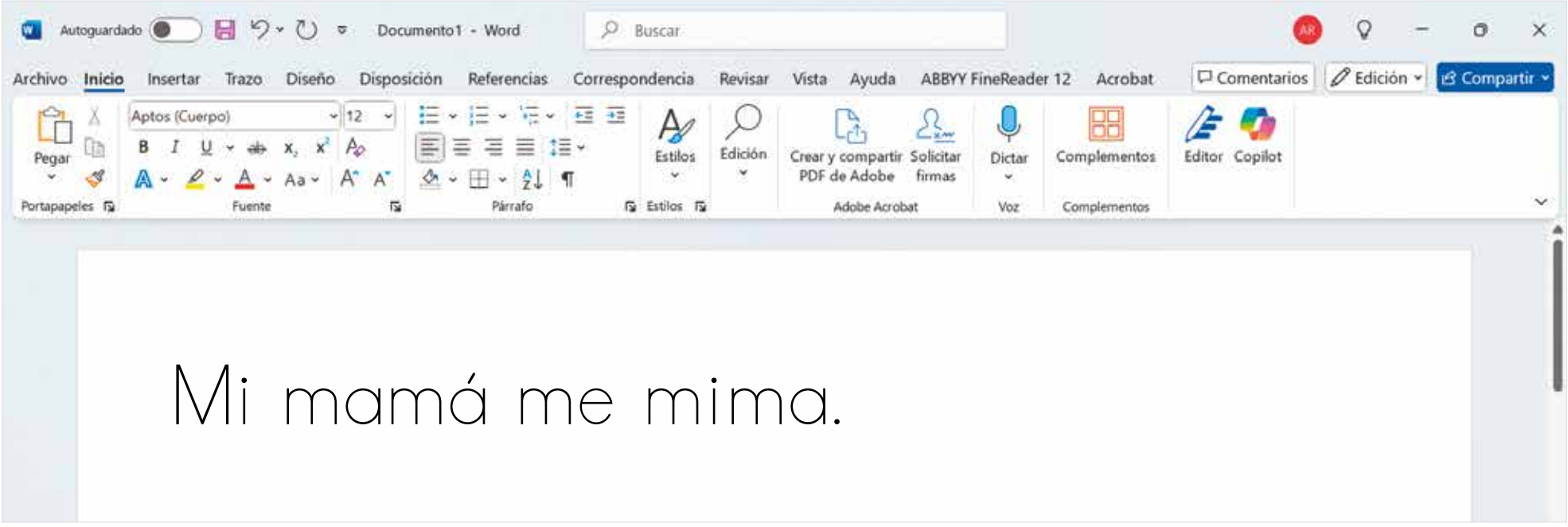
Reconoce las letras.

M A N O

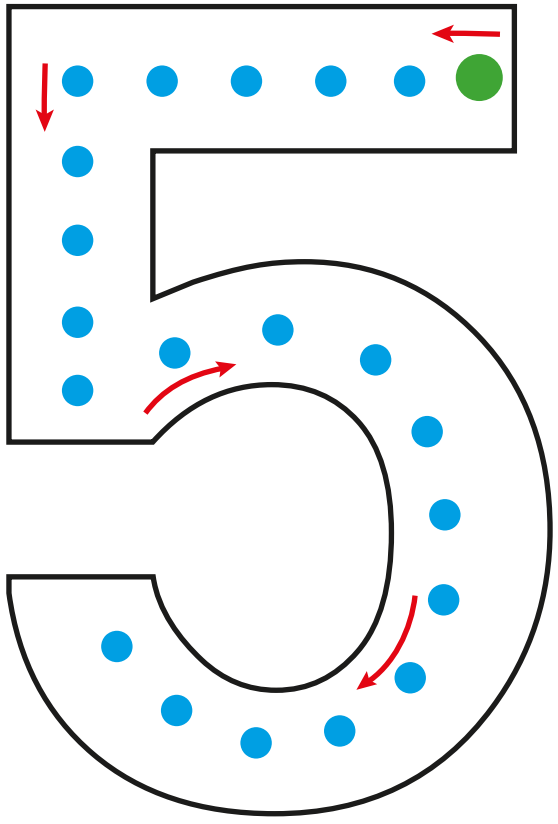
- Leo la palabra *mano* con ayuda de mi profesora o profesor.
- Busco en el teclado las letras con las que se escribe esa palabra y las coloreo de color rojo.
- Escribo en la computadora la palabra *mano*.

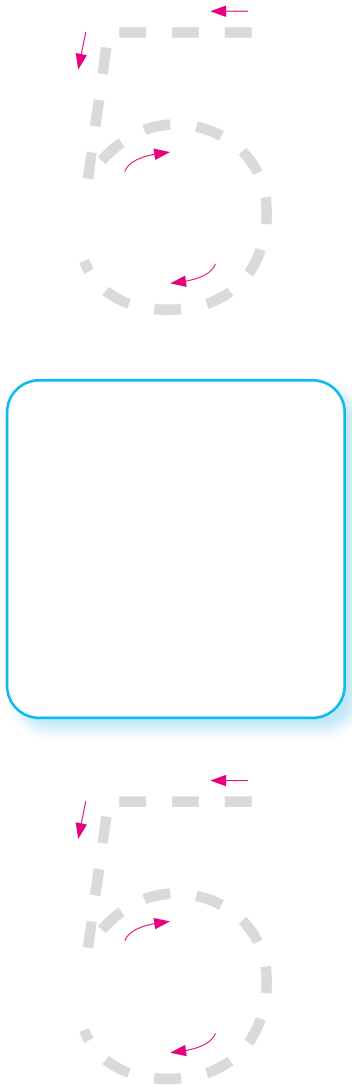
Ahora, escribo oraciones.

Mi mamá me mima.

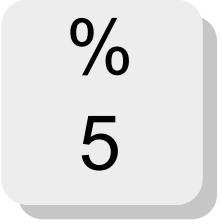


- **Repaso** la oración por las líneas punteadas.
- Con la ayuda de mi profesor, **escribo** la misma oración utilizando el teclado en Word, según el modelo.





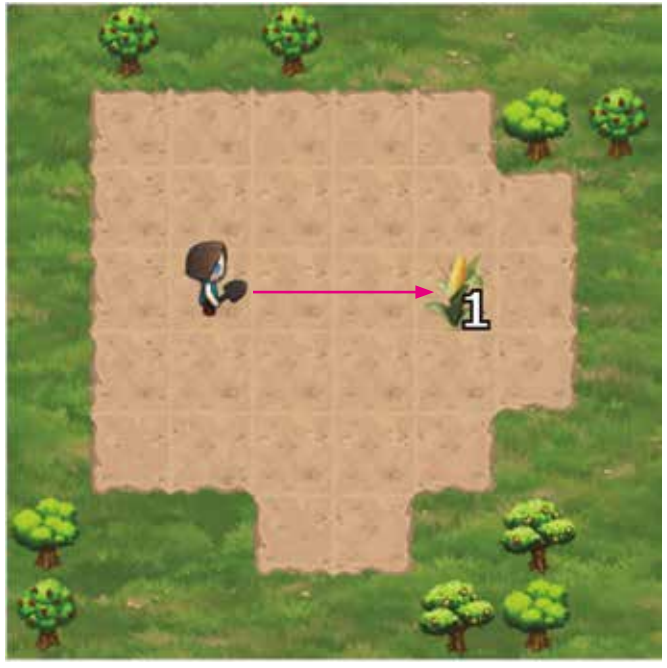
- **Cuento** las computadoras portátiles. ¿Cuántas hay?
- **Repaso** con mi dedo índice el número 5, siguiendo la dirección de las flechas.
- **Trazo** con el lápiz el número 5 sobre las líneas punteadas.
- **Pego** cinco bolitas de plastilina dentro del cuadrado.

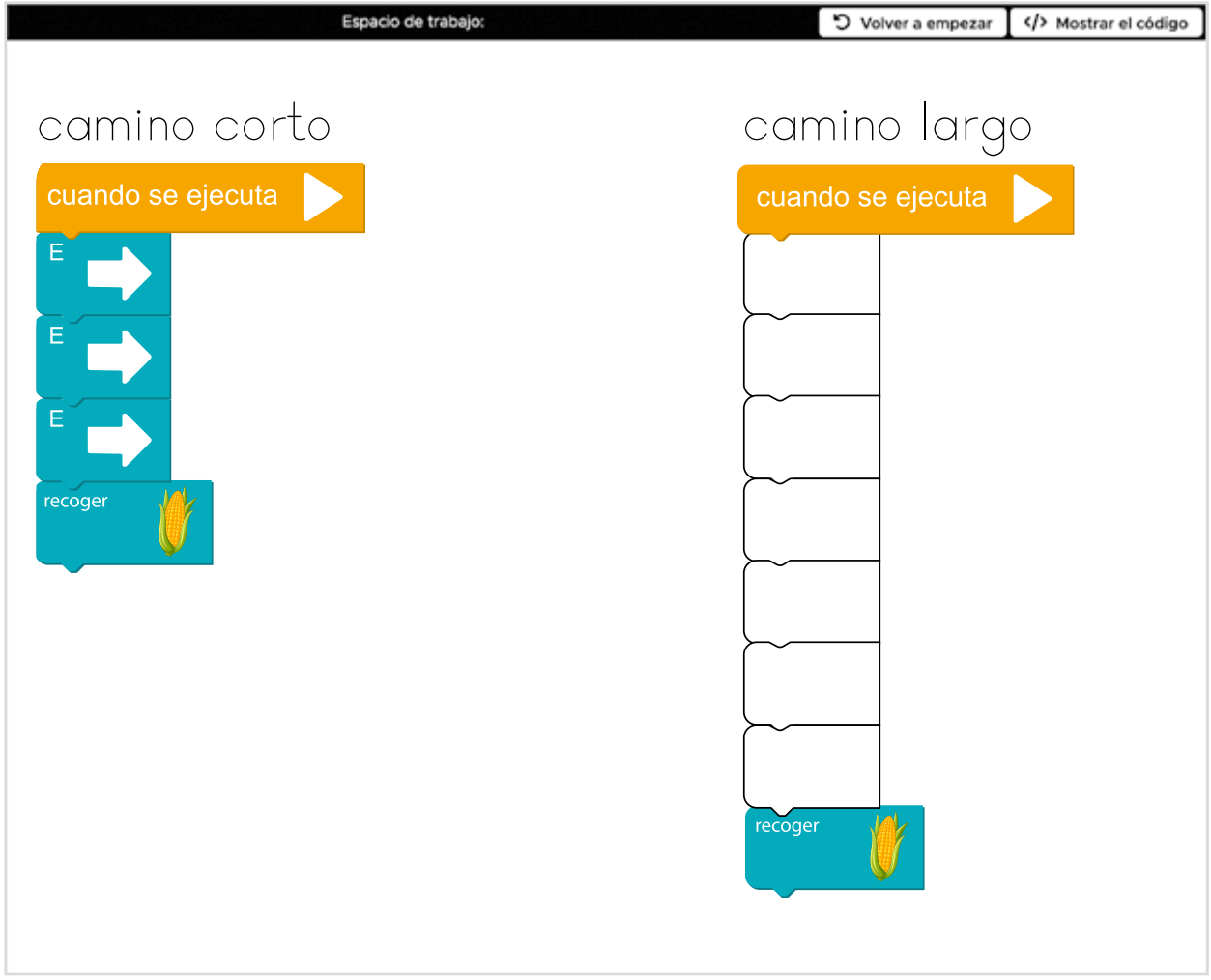


- Coloreo de gris la tecla del número 5 y el resto de números de color celeste.
- En el mismo documento, tecleo varias veces el número 5 con el dedo índice de la mano izquierda.

PROYECTO 2 La cosecha

área de juego





- **Observo** el ejemplo del camino corto en el área de juego.
- **Trazo** con el lápiz un camino largo de 7 espacios en el área de juego para ayudar a la cosechadora a recoger el maíz.
- **Dibujo** las flechas del camino largo en el espacio de trabajo.
- Con la ayuda de mi profesor o de mis padres, **desarrollo** toda la lección 5: Programación con la cosechadora.

Bee Bot

- **Observo** al Bee Bot.
- ¿A qué animal se parece el robot?
- ¿Para qué sirven los botones del Bee Bot?
- **Dibujo** una abeja en el cuadro en blanco.