

# COLEGIO MUNDO FELIZ



## Manual de COMPUTACIÓN



### PRIMERO DE KINDER





# **COLEGIO MUNDO FELIZ**

## **CONTENIDO 1º DE PREESCOLAR**

### • **UNIDAD 1: LA COMPUTADORA**

- La computadora y sus partes
- El ratón(Mouse)
- El monitor(Pantalla)
- El CPU
- El teclado
- La impresora
- Cuidado del equipo.
- Los cables y enchufes.

### • **UNIDAD 2: MANEJA EL RATÓN**

- Como usar el ratón, mi mano mueve el ratón
- Un tapete para el ratón, Desplazar el ratón sobre el tapete
- Un clic, Dos clic
- Camino que recorre el ratón.





- **UNIDAD 3: JUEGA CON LA COMPUTADORA**

- Los discos compactos, un disco con juegos
- Las Flechas de dirección, Sigue las flechas:  
Arriba, abajo, a un lado y al otro.
- Sigue el camino,
- Rompecabezas

- **UNIDAD 4: COLOREA CON LA COMPUTADORA**

- El programa paint
- Garabatos en la computadora
- Pinta y borra

- **UNIDAD 5: CUENTA CON LA COMPUTADORA**

- El ábaco
- La calculadora
- Los números
- Sigue la numeración

- **UNIDAD 6: LEE Y ESCRIBE EN LA COMPUTADORA**

- A, E, I, O, U
- Escribo las vocales
- Escribo mi nombre
- Los cuentos en Internet





## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 4. La computadora y sus partes.



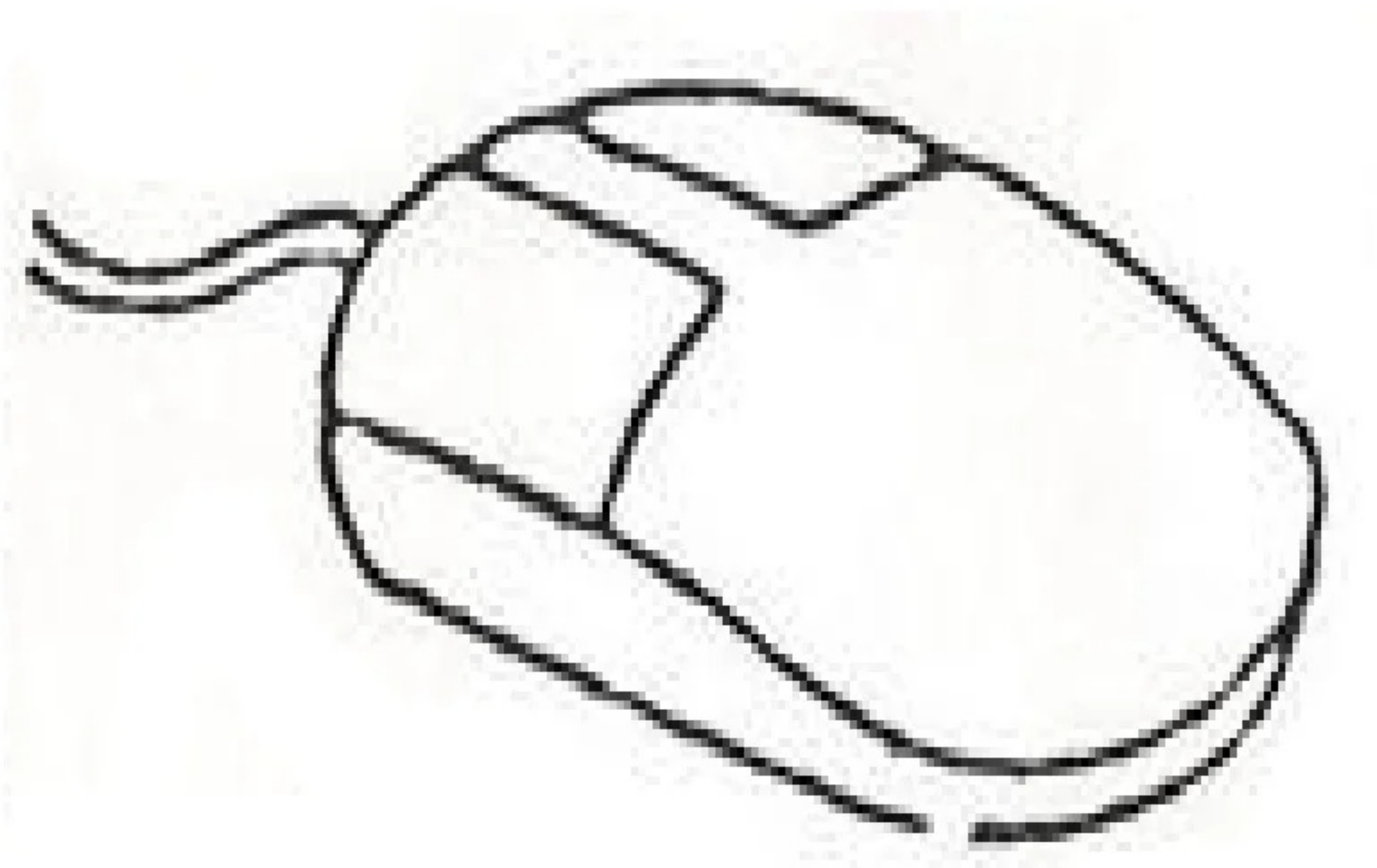
#### **ACTIVIDAD:**

- ¿Conoces esta máquina?, ¿para qué se usa?, ¿dónde la has visto?, ¿la has usado?
- Mostrar a los niños la computadora y realizar frente a ellos cálculos, escritos, dibujos... (Orientar la conversación de los niños y las niñas sobre algunas funciones de la computadora: calcular, escribir, contar, dibujar).
  - Mostrar a los niños cómo se llaman las partes de la computadora.
  - Colorear las partes de la computadora de la siguiente manera: el monitor de color rojo, el CPU de azul, el teclado de amarillo y el ratón de verde.



## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 5. El ratón (Mouse)

**ACTIVIDAD:**

Mostrar a los niños un ratón o Mouse de la computadora. Preguntarle a los niños a que animalito se parece.

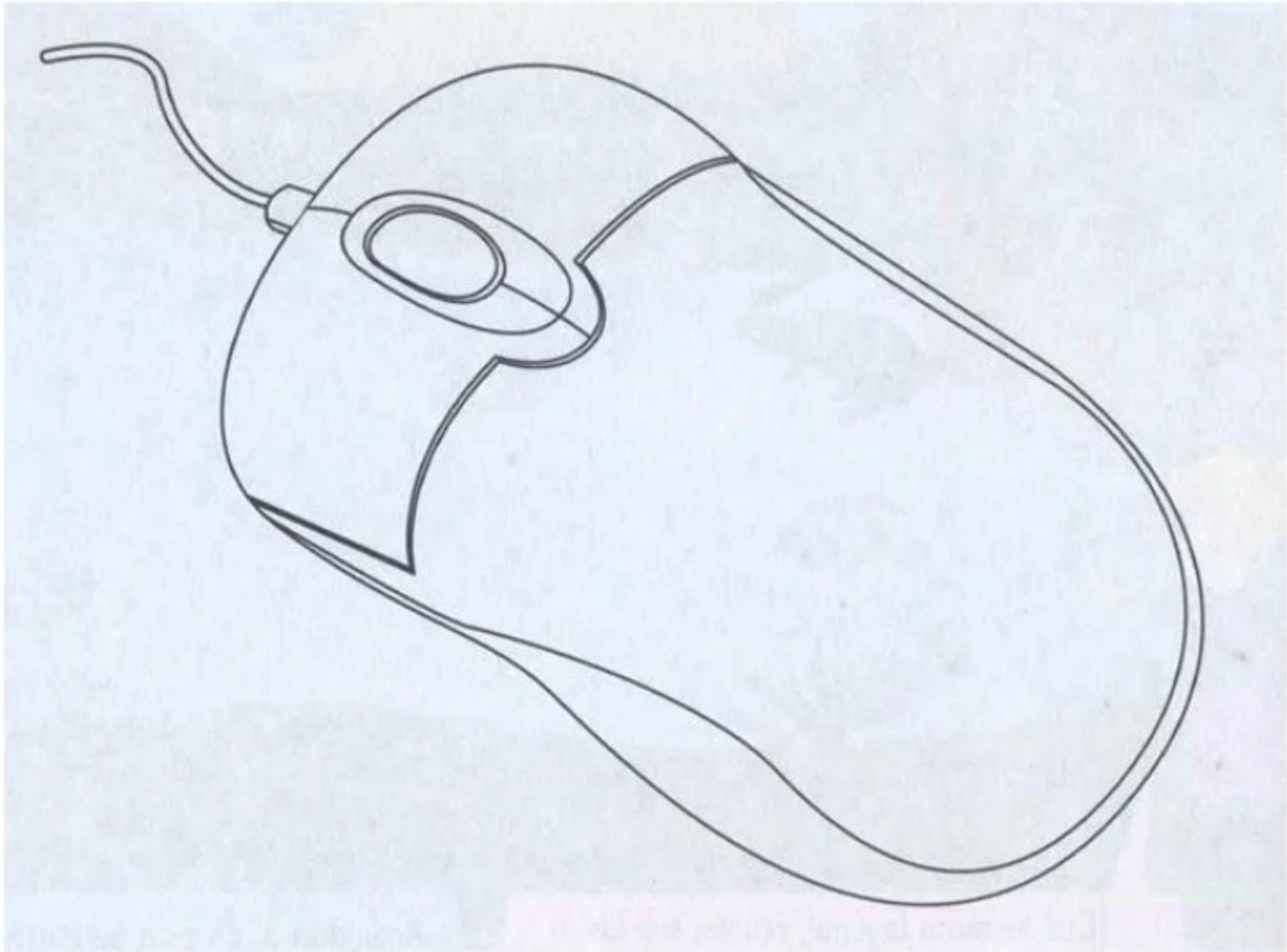
- Colorea del ratón del color que mas te guste





## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 6. Conociendo el ratón (Mouse)



**ACTIVIDAD:**

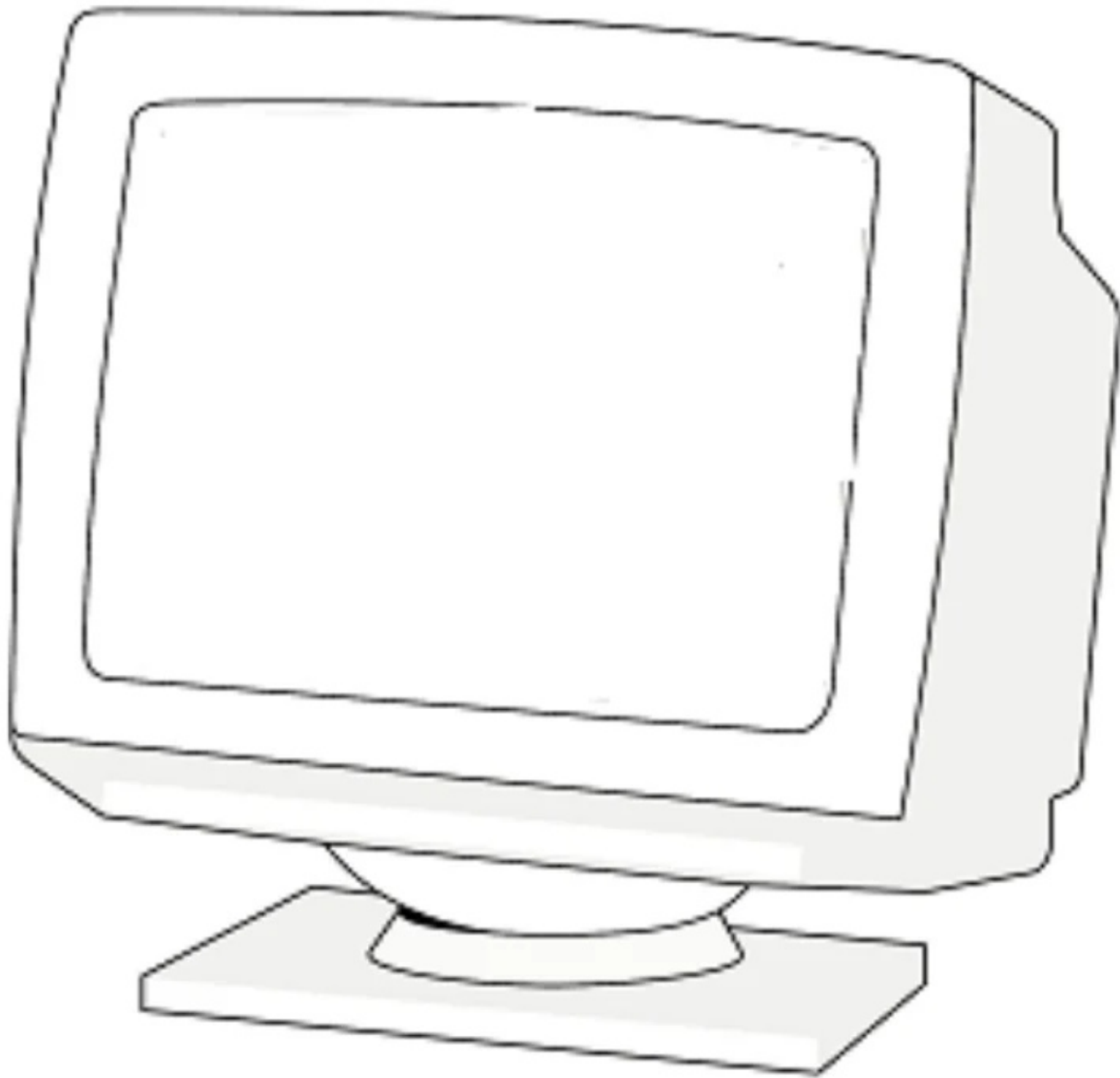
Colorea con azul el botón izquierdo y con rojo el botón derecho, practica con el programa de dibujo y usa el pincel para crear obras de arte. ¿Qué botón utilizaste para pintar?



## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 7. El monitor (Pantalla)

Este es el monitor, su parte principal es la pantalla.

**ACTIVIDAD:**

Mostrar a los niños en el aula de cómputo. Un monitor.  
Preguntarles a los niños a que se parece esta parte de la computadora.  
- Pinta el monitor con tu dedo. Usa pintura liquida roja.



## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 8. El monitor (Pantalla)

La pantalla; nos deja ver lo que hacemos con los programas de las computadoras.

**ACTIVIDAD:**

- Dibuja cuadros con crayolas de colores dentro del monitor.

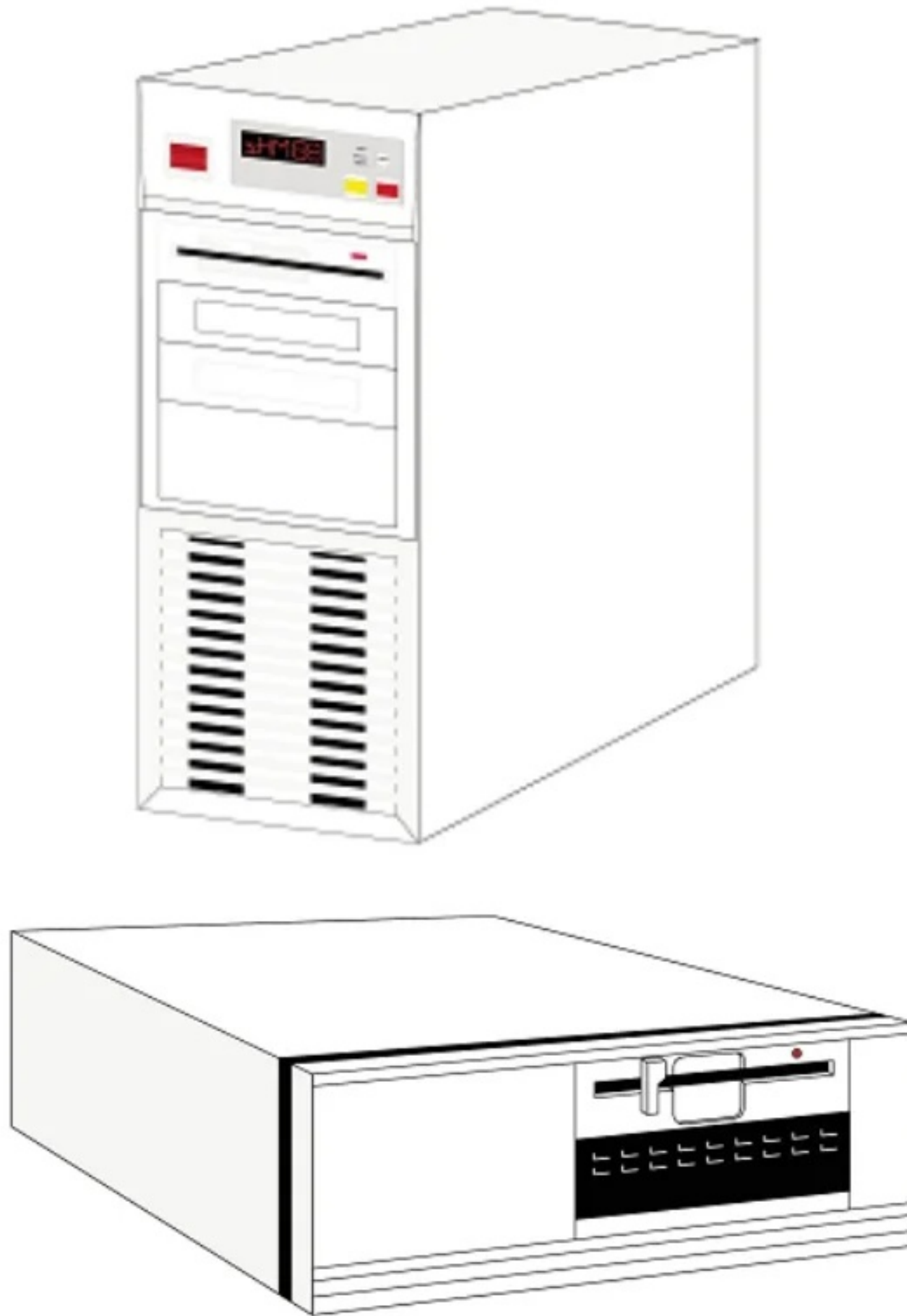




## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 9. El CPU

Este es el CPU, es la parte más importante de la computadora, contiene el cerebro. De aquí se enciende la computadora.

**ACTIVIDAD:**

Colorea los gabinetes de los CPU con crayola amarilla.

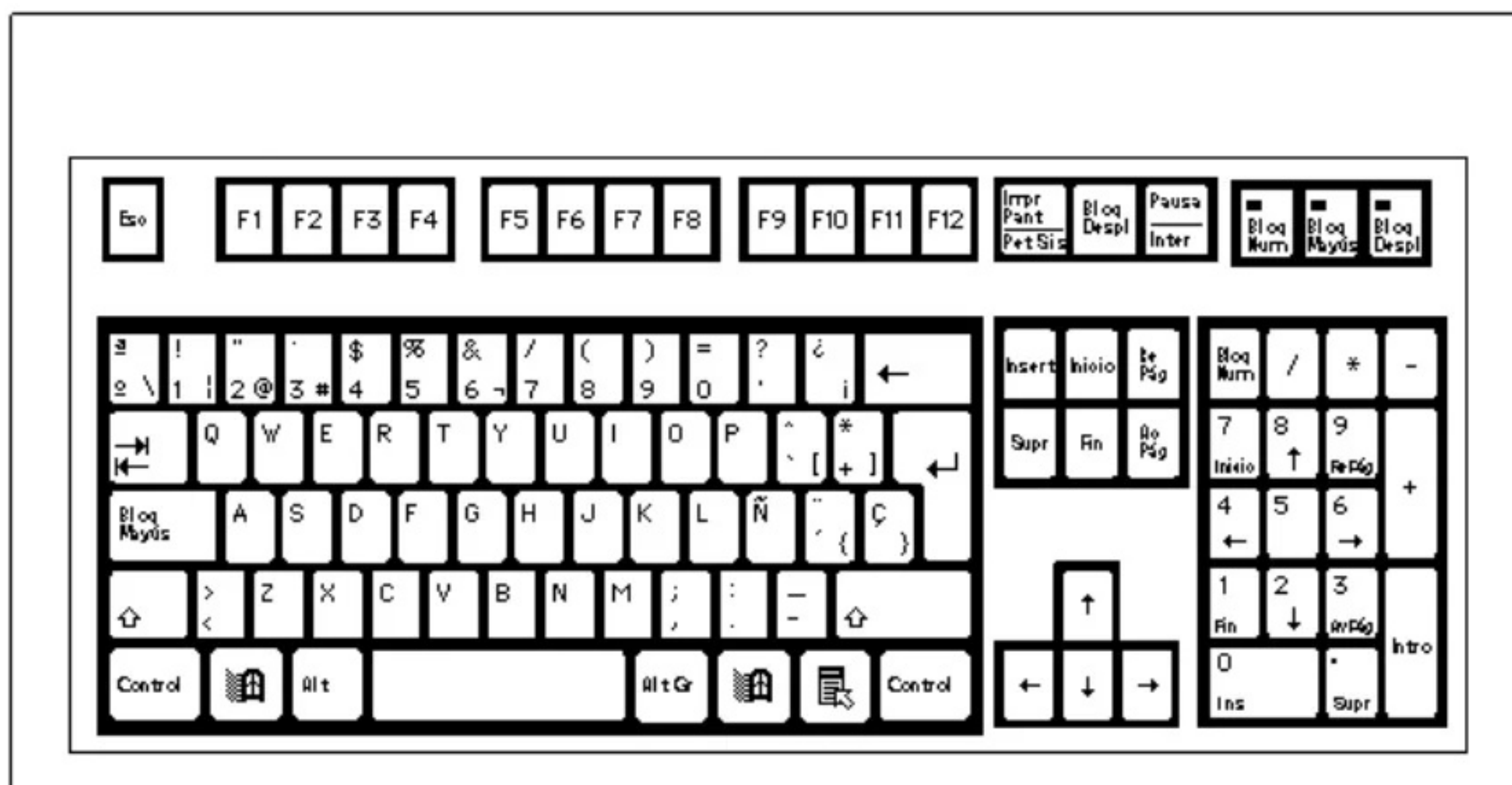
Enseñarles a los niños en el aula de cómputo cual es el CPU y mostrarles que hay de dos formas distintas.



## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 10. El teclado

Este es el Teclado y con el podemos darle a la computadora las letras y los números con los que trabajará.



#### ACTIVIDAD:

Mostrar a los físicamente el teclado, permitir que lo toquen y comentarles acerca de los cuidados que deben tener con el.  
Colorear el teclado con crayola azul.

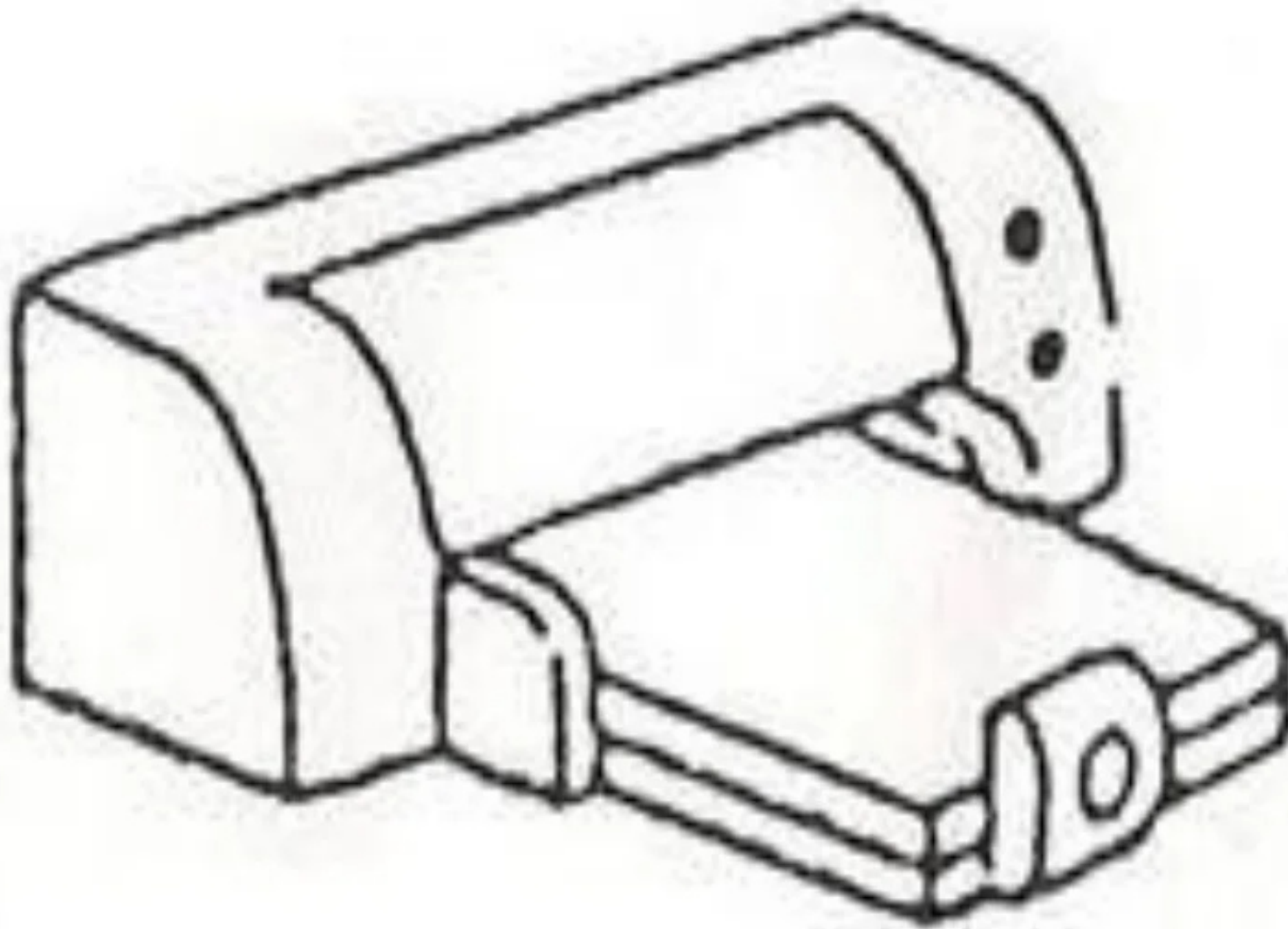




## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 11. La impresora

Esta es la impresora, con ella podemos ver nuestros trabajos en papel.

**ACTIVIDAD:**

Mostrar a los físicamente la impresora, permitir que la toquen y comentarles acerca de los cuidados que deben tener con ella.

Pega brillos en el dibujo de la impresora.



## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 12. Cuidados del equipo

Recuerda que antes de usar la computadora debes tener limpias las manos.



#### ACTIVIDAD:

Une con una línea a Orlock con los objetos que debe utilizar para lavarse las manos. Pega estrellitas sobre los objetos que utilizas cuando te lavas las manos.

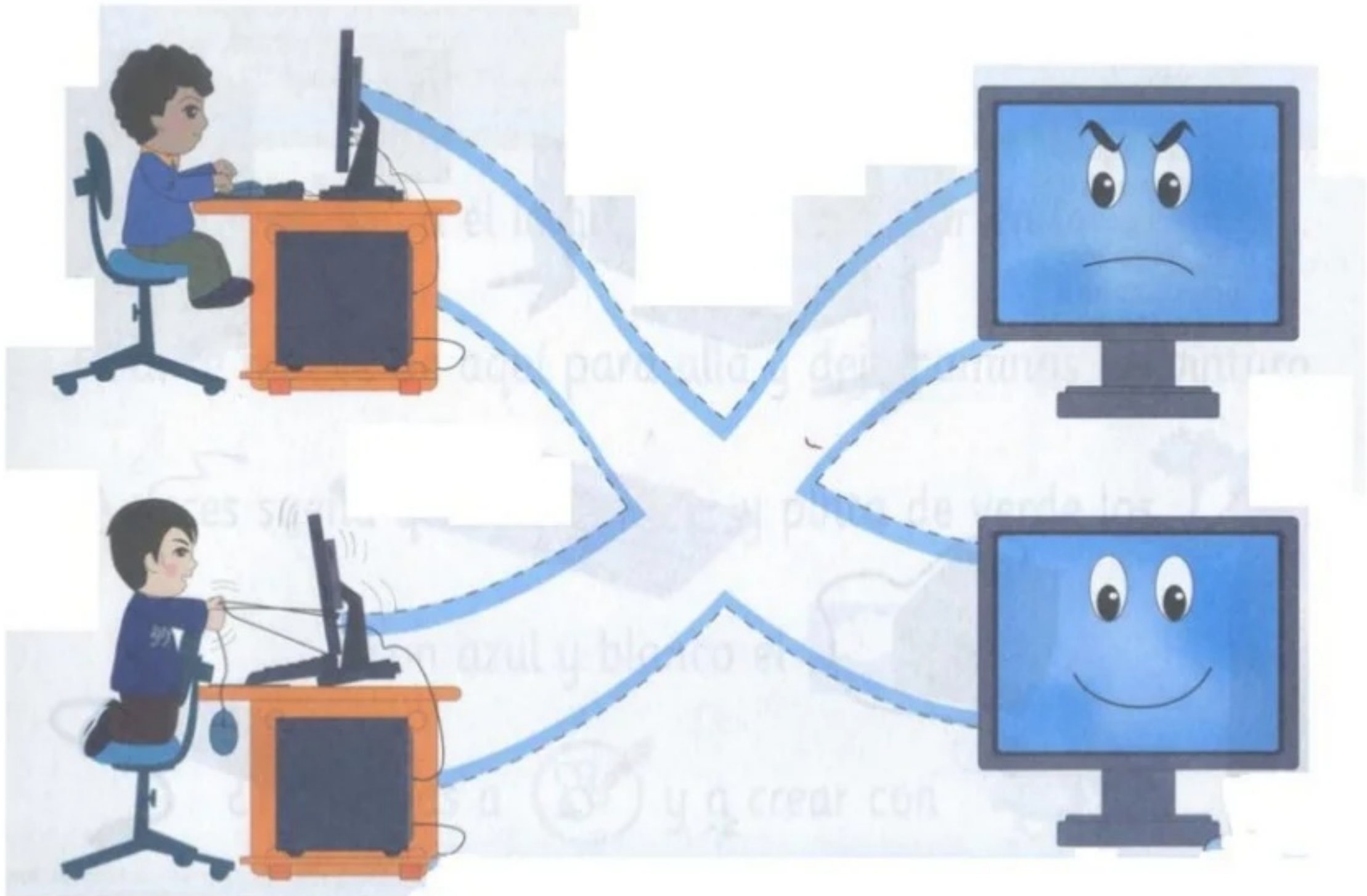
Comenta qué puede pasar al equipo de cómputo si se derrama agua sobre él. Tacha con garabatos el vaso de agua que está cerca del teclado.





## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 13. Debemos ser muy cuidadoso con los equipos de cómputo.

**ACTIVIDAD:**

Los niños que son cuidadosos tienen a la computadora feliz, los niños que están en peligro hacen enojar a la computadora.

-Pega papelitos en el camino que lleva a la computadora feliz.

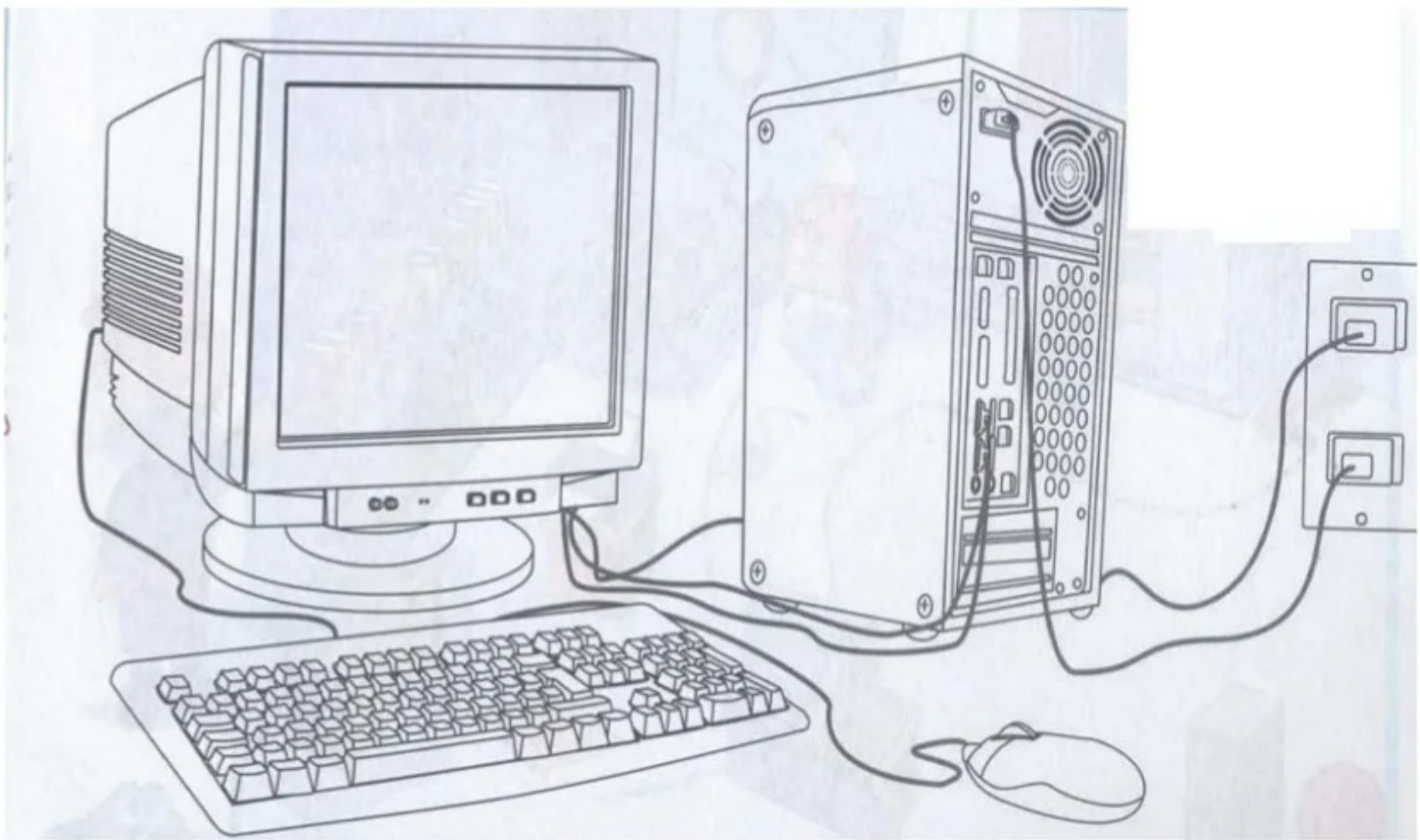




## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

14. ¿Se puede tocar? Esto sí, esto no.

**No toques los cables y enchufes por que están conectados a la electricidad y te pueden hacer daño.**



### ACTIVIDAD:

Observar las partes de la computadora que están detrás y conversar sobre los peligros de los enchufes y cables de otros equipos tanto de la casa como del colegio.

- Colorea las partes de la computadora que puedes tocar.





## UNIDAD 1: LA COMPUTADORA

### 15. Partes de la computadora que puedo tocar.

**ACTIVIDAD:**

Mostrarlos físicamente, comentarles su función mostrarles lo que si se puede tocar y no es un peligro para nuestra salud.

-Encierra con color rojo lo que si puedes tocar.



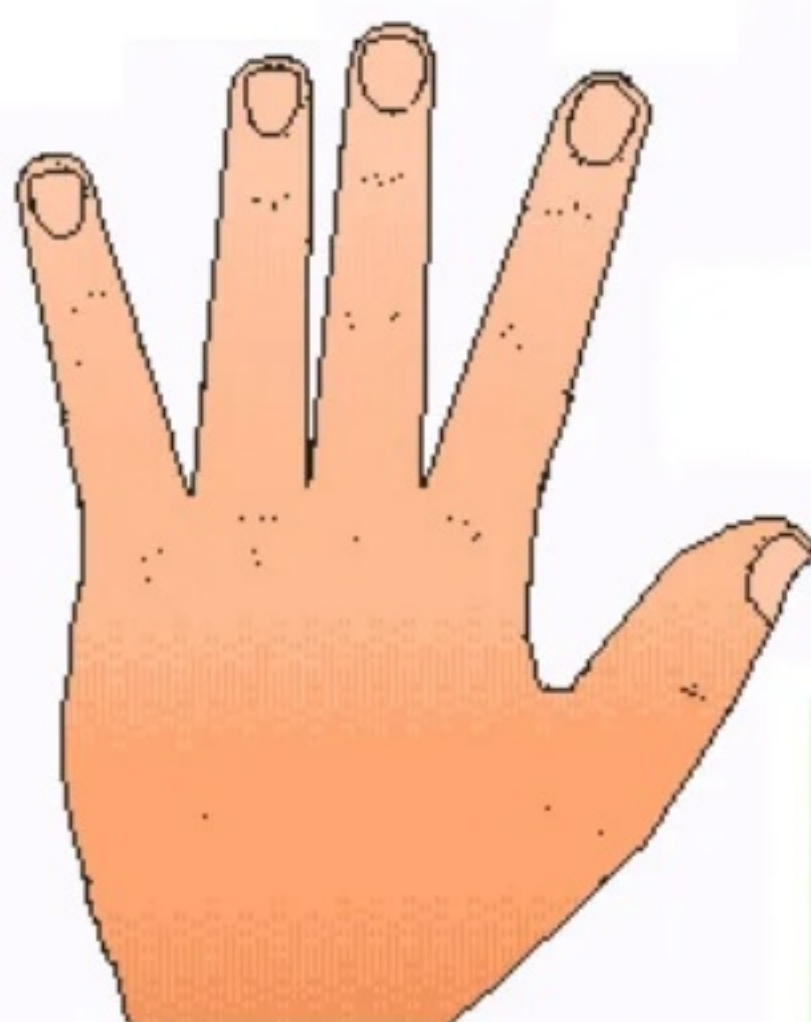


## **UNIDAD 2: MANEJA EL RATÓN**

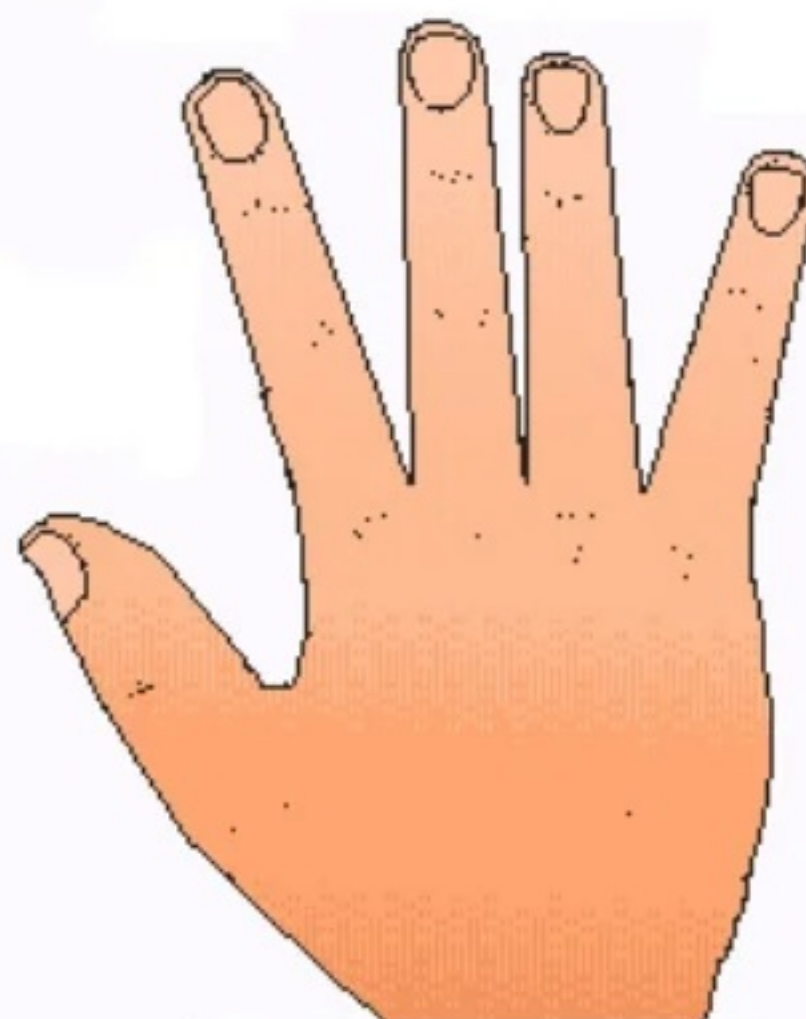
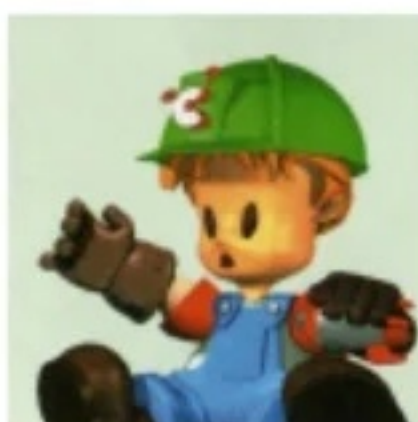
### **16. Como usar el ratón, mi mano mueve el ratón**



Observa como se coloca la mano sobre el ratón y coloréala, Practica en la computadora la colocación correcta de la mano sobre el ratón.



**Mano Izquierda**



**Mano Derecha**

#### **ACTIVIDAD:**

Encierra la mano que empleas para manejar el ratón.

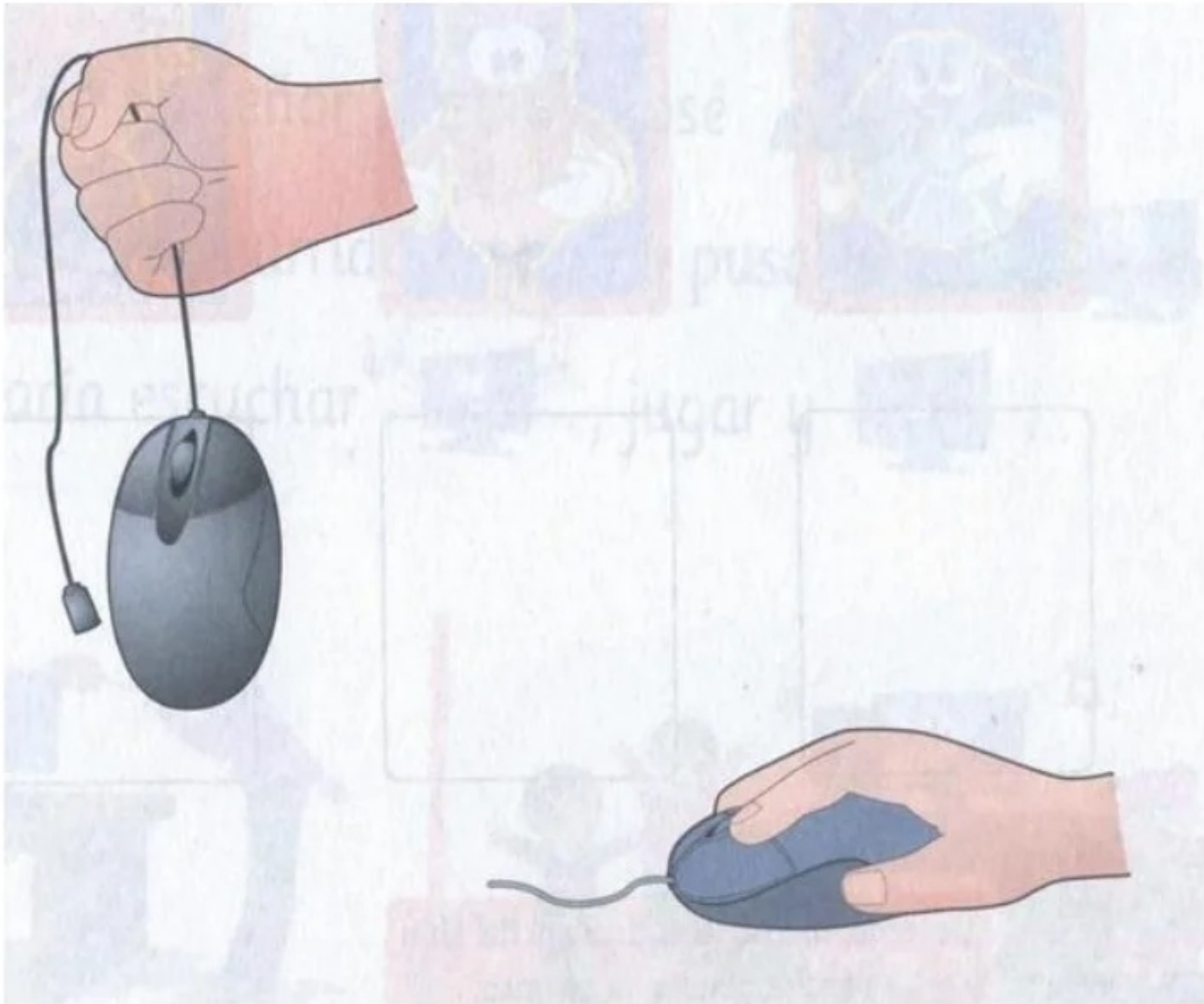




## UNIDAD 2: MANEJA EL RATÓN

### 17. ¿Cómo se utiliza el ratón?

Para jugar o trabajar con la computadora utilizas el ratón.

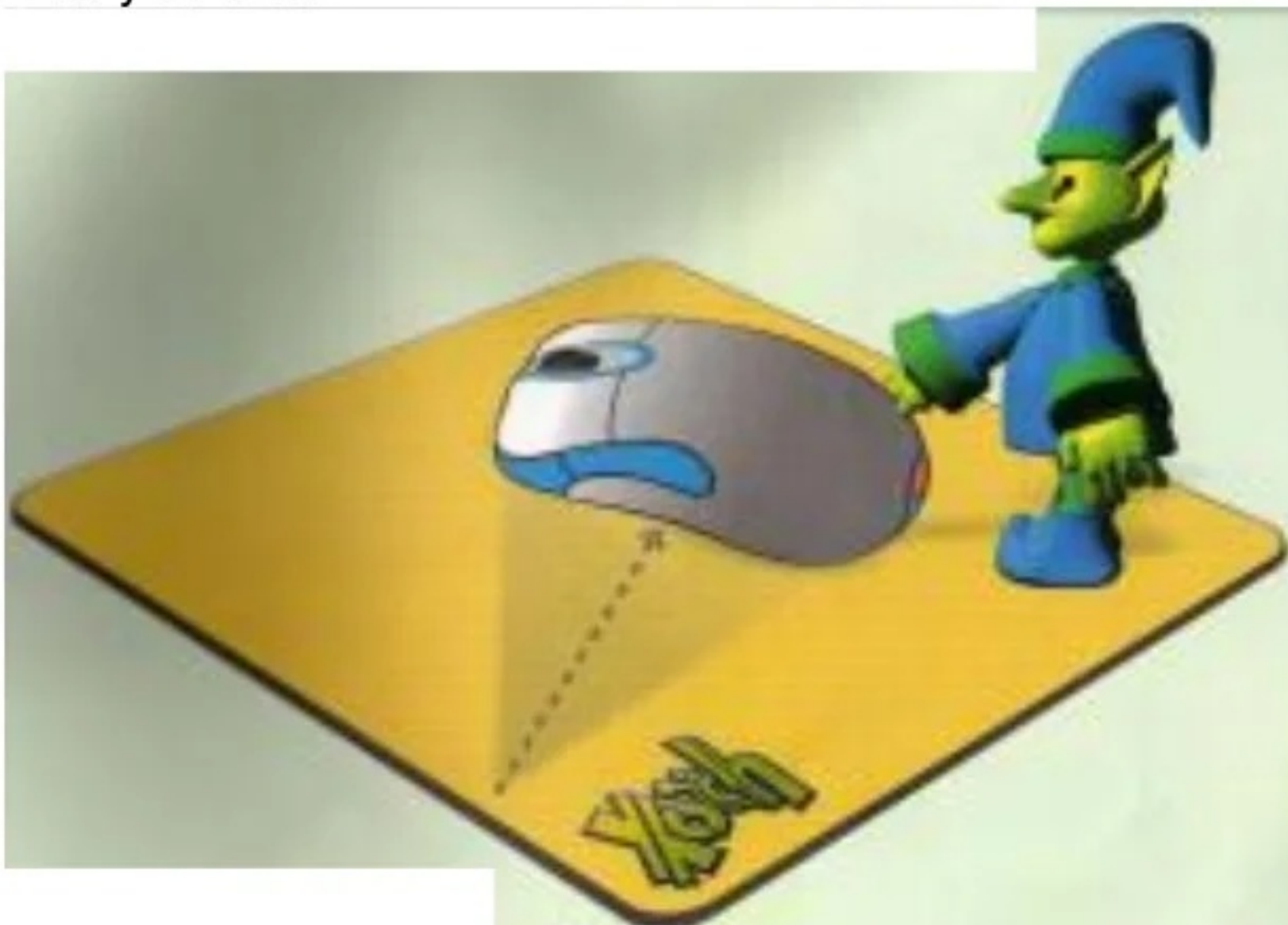


**ACTIVIDAD:** Encierra la mano que toma el ratón en forma correcta.



## 18. Un tapete para el ratón, Desplazar el ratón sobre el tapete

Este es un tapete o MousePad en inglés, sirve para cuidar el Mouse para que no se ensucie de polvo y poder desplazarlo con mayor facilidad. Hay de varias formas y colores.



### ACTIVIDAD:

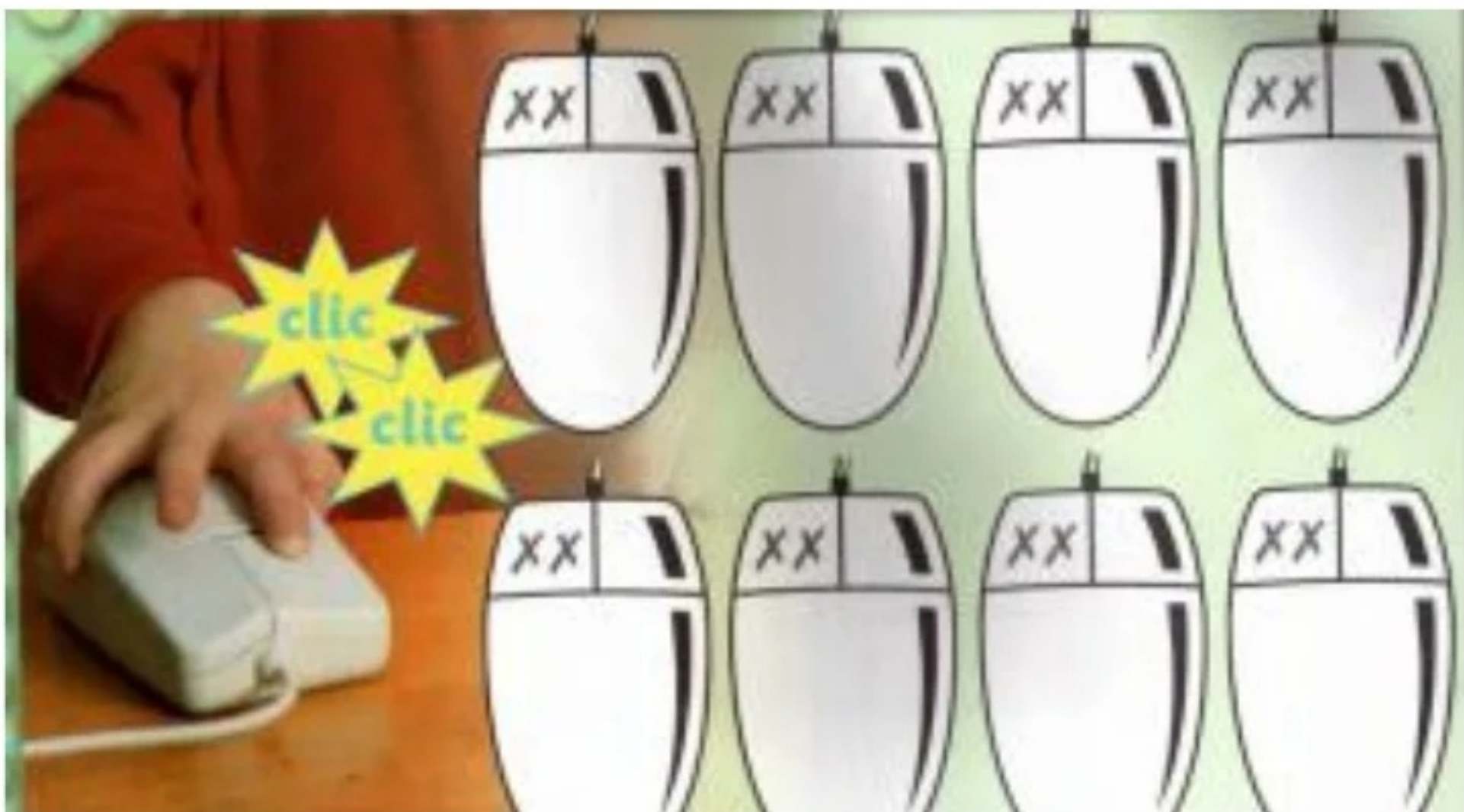
Decora con papelitos de colores los tapetes/ Mouse Pad  
 Observa el camino que dejó el ratón y repásalo con el color que quieras.  
 Practica el desplazamiento del ratón con el disco de juegos.





## UNIDAD 2: MANEJA EL RATÓN

### 19. Un clic, Dos clic



#### ACTIVIDAD:

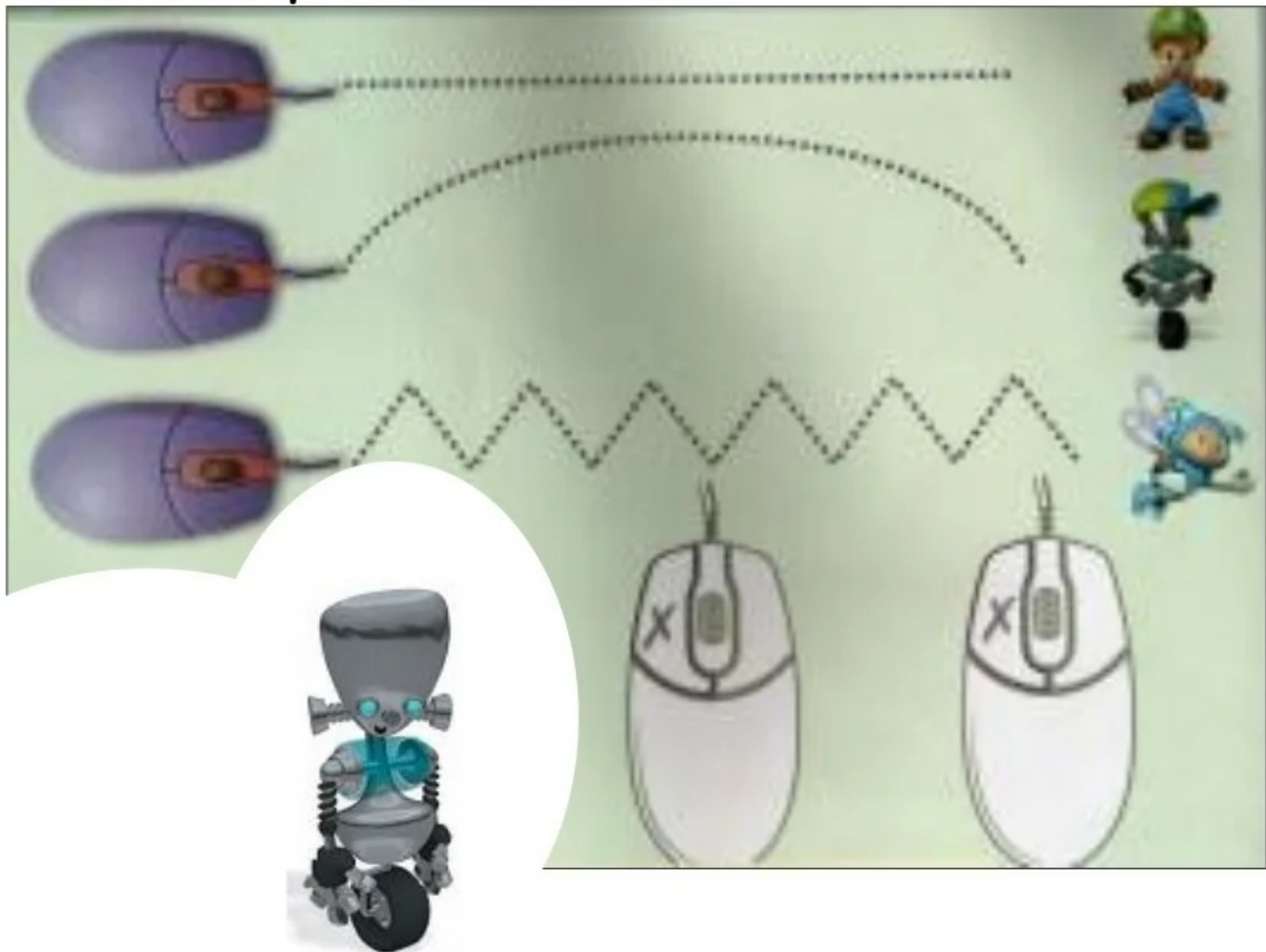
Practica dar **un clic** y **doble clic** sobre los ratones. Moja tu dedo índice con pintura dactilar y coloca tu huella sobre la tachita. **X**





## UNIDAD 2: MANEJA EL RATÓN

### 20. Camino que recorre el ratón



#### ACTIVIDAD

Moja tu dedo con pintura y deslízalo para que traces el camino que recorrerá cada ratón. Cuando tu dedo deje de pintar, mójalo nuevamente hasta que termines de trazar los caminos. Moja tu dedo índice con pintura dactilar, coloca tu huella sobre cada **X** para simular el clic.





## UNIDAD 3: JUEGA CON LA COMPUTADORA

### 21. Los discos compactos, un disco con juegos.



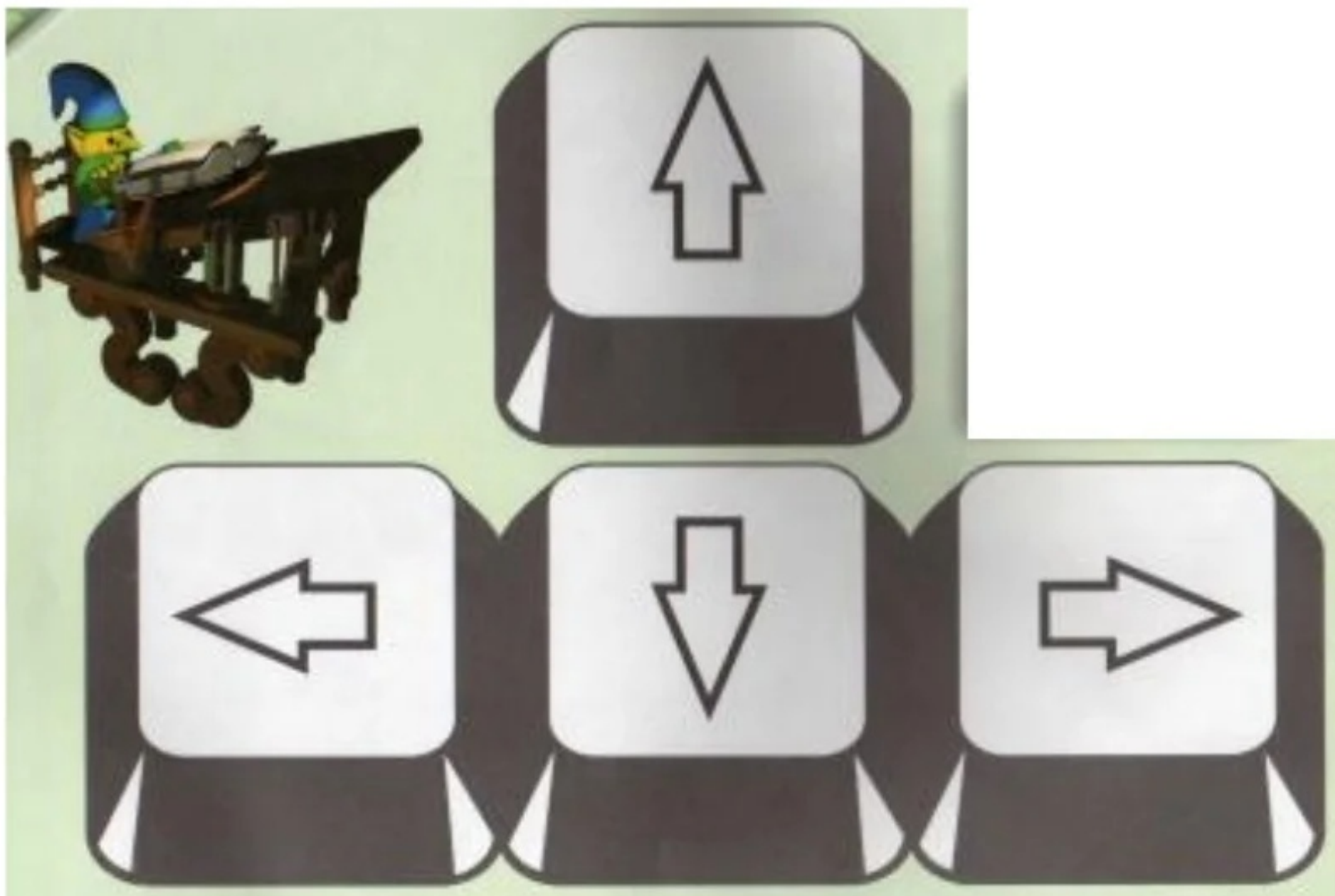
#### **ACTIVIDAD:**

Los discos compactos tienen música grabada. ¿Los has escuchado?, ¿Dónde?. Otros discos compactos tienen juegos para la computadora. Colorea el disco y su caja del color que quieras. Debes de cuidar los discos y guardarlos dentro de su caja para que no se llenen de polvo.



## UNIDAD 3: JUEGA CON LA COMPUTADORA

### 22. Las flechas de dirección, Sigue las Arriba, Abajo, a un lado y al otro.



#### ACTIVIDAD:

Vamos a jugar Simón dice.

Simón dice que pongas la mano en la flecha que va hacia arriba, Simón dice que pongas la mano en la flecha que va hacia abajo, Simón dice que pongas la mano en la flecha que va hacia la izquierda, Simón dice que pongas la mano en la flecha que va hacia la derecha. (Señalarle al niño con la mano el lado que se dice).

Juega en la web y practica el uso de las flechas de dirección.

<http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/laberintos-online/index.php>

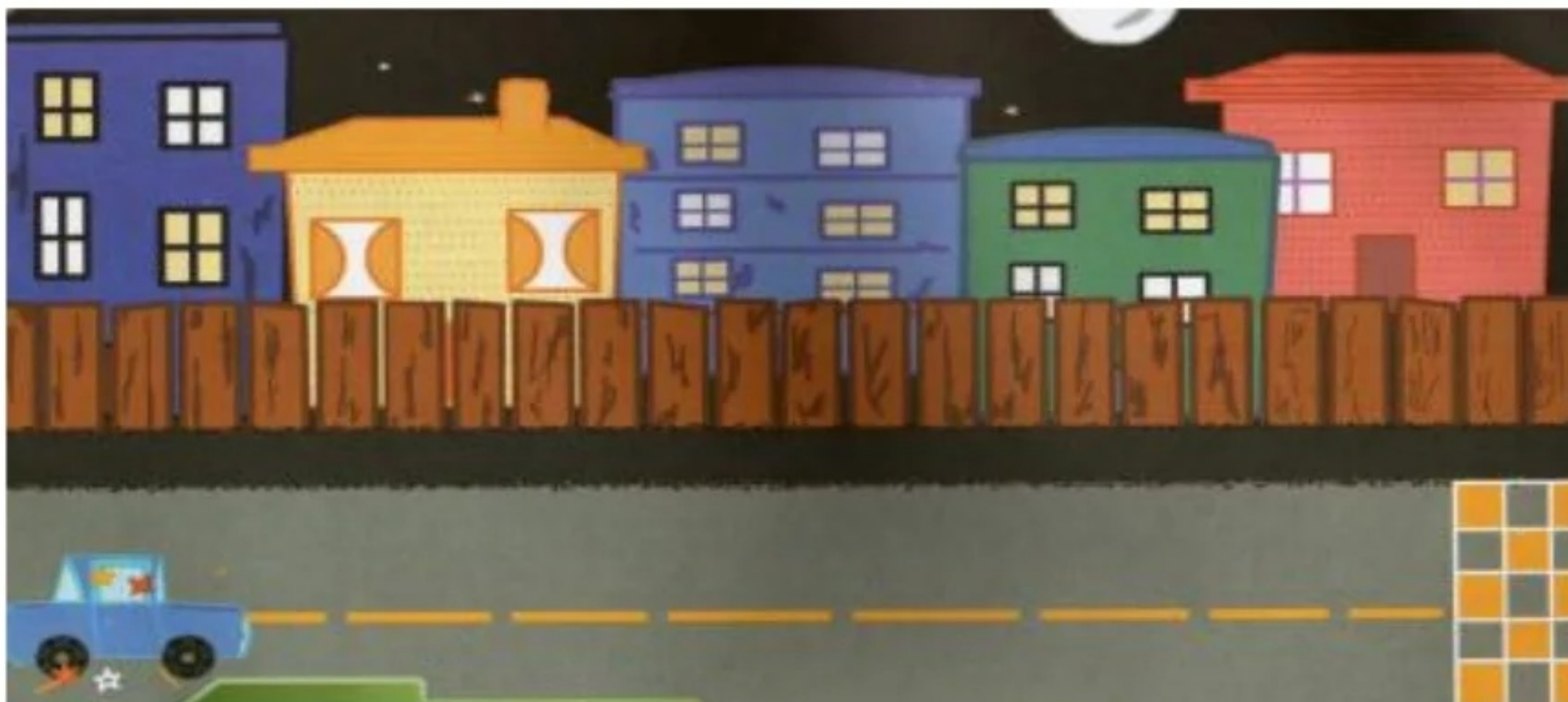
**Juega en la web.**





## UNIDAD 3: JUEGA CON LA COMPUTADORA

### 23. prender a arrastrar y soltar con el mouse.



## Juega en la web



#### ACTIVIDAD

Juega a no salirte del camino. Con un crayón grueso traza el camino sin chocar con las orillas. Juega en la web a no salirte del camino. En la siguiente página recorta por la línea punteada y juega con tu rompecabezas. Practica jugar en la web a arrastrar y soltar con el mouse.

[http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/juegos\\_arrastrar/index.php](http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/juegos_arrastrar/index.php)





## UNIDAD 3: JUEGA CON LA COMPUTADORA

### 24. Rompecabezas.



Lleva el libro a casa y pide a papá y mamá que te ayuden a realizar esta actividad.

Recorta por la línea punteada el rompecabezas del anexo recortable de la pagina 38, colorea y pégalo sobre esta hoja. Practica el juego del rompecabezas en la web.

[http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/juegos\\_arrastrar/index.php](http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/juegos_arrastrar/index.php)

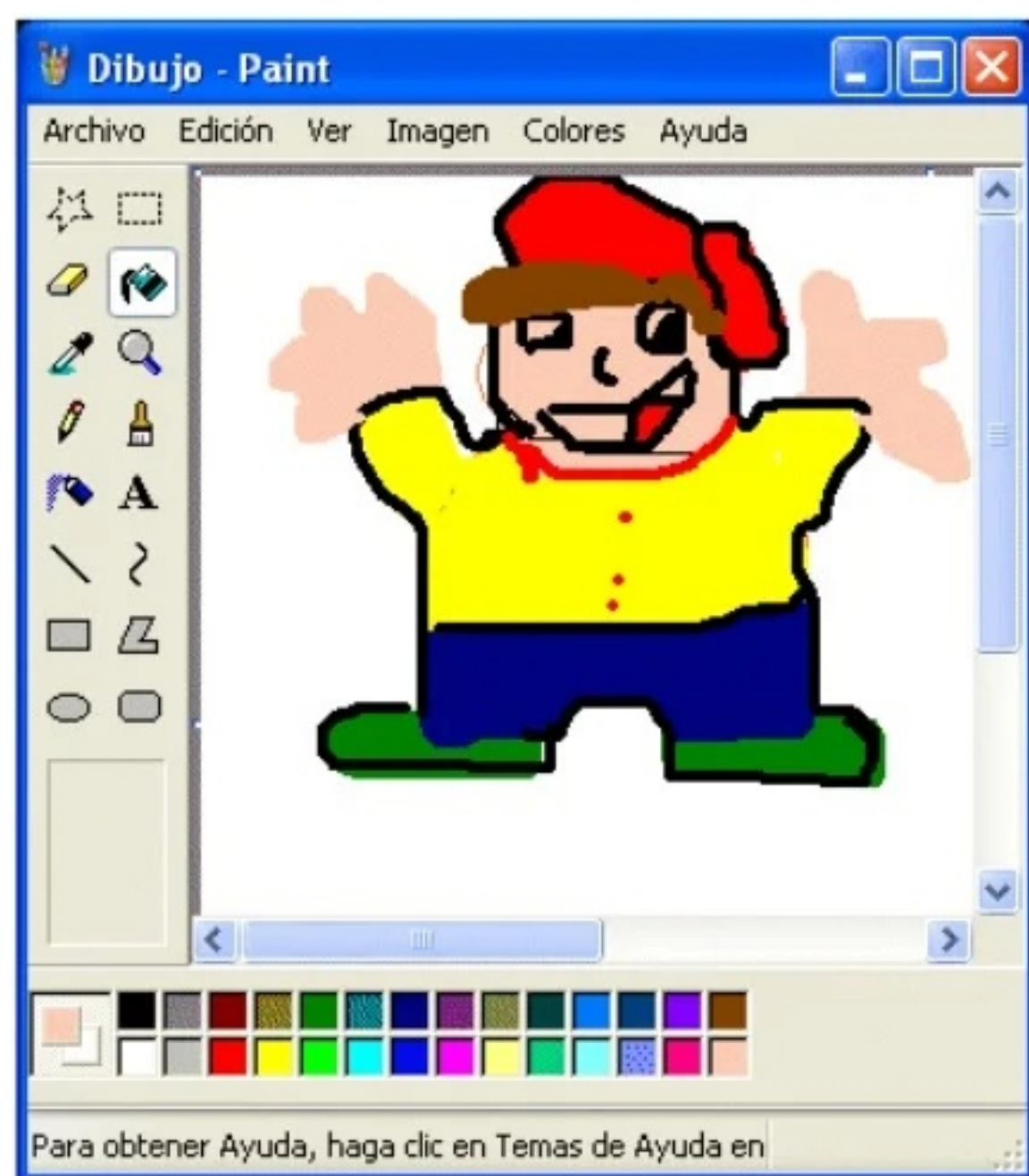




## UNIDAD 4: COLOREA CON LA COMPUTADORA

### 25. El programa paint.

Este es el programa Paint, con el aprenderás a realizar dibujos sencillos en tu computadora.



#### ACTIVIDAD:

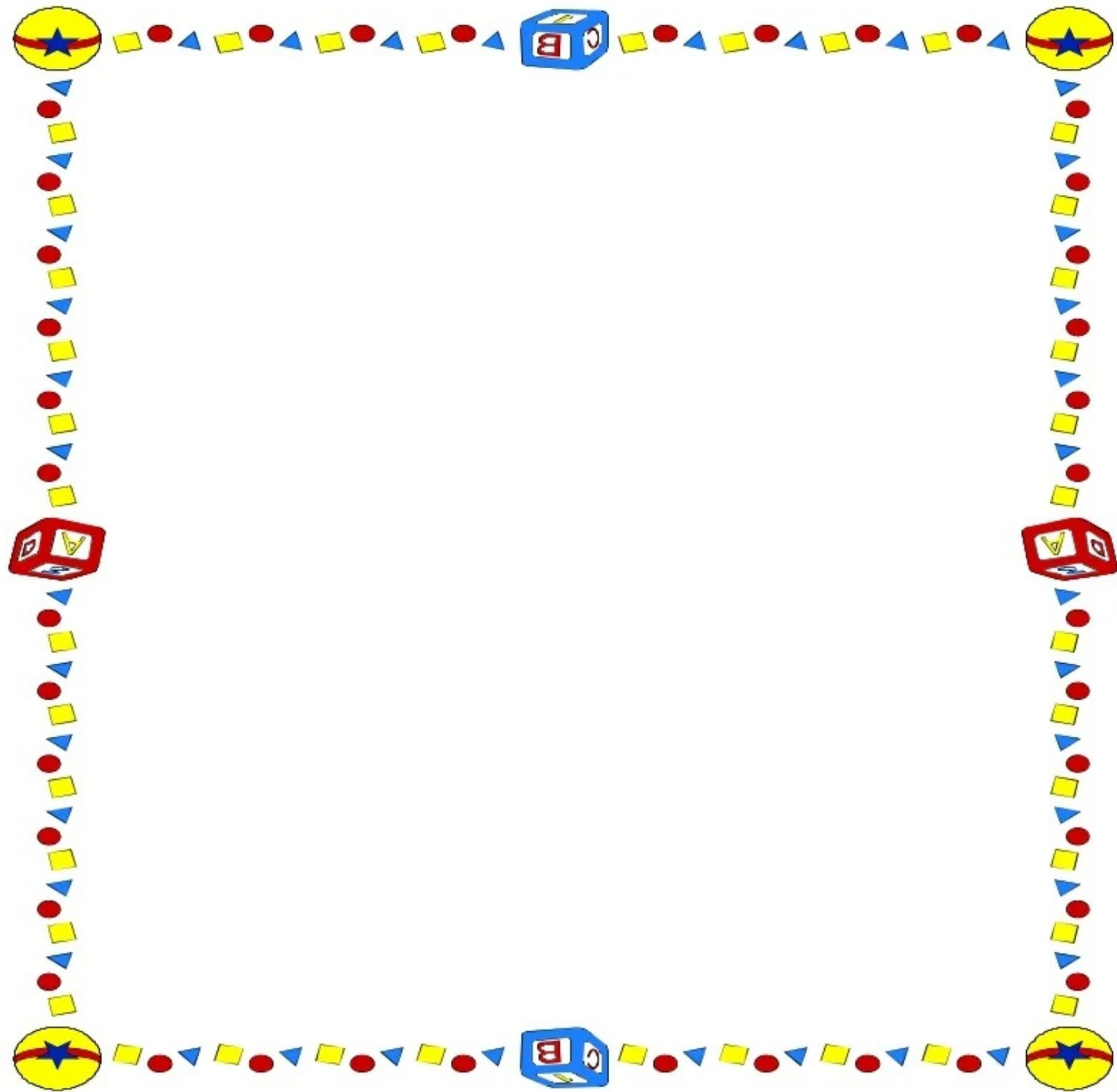
Colorea la ventana y el icono del programa Paint con tus colores favoritos.

Ayudar a los niños a activar el programa Paint en la computadora y con la herramienta pincel realizar garabatos.



## UNIDAD 4: COLOREA CON LA COMPUTADORA

### 26. Garabatos en la computadora.



#### ACTIVIDAD:

Realiza garabatos con crayones de colores.

Con la ayuda de tu maestra abre el programa Paint y practica el hacer garabatos, utiliza la herramienta Pincel y borrador, aplícale diferentes colores a tu dibujo.





## UNIDAD 4 COLOREA CON LA COMPUTADORA

### 27. Pinta y borra.

Recuerda con la computadora puedes dibujar utilizando el programa paint.



#### ACTIVIDAD:

Víctor empezó a hacer un dibujo en la computadora, pero su mamá lo llamó a comer y él dejó su trabajo incompleto. Imagina lo que quería hacer Víctor y dibújalo en la pantalla de la computadora. Recuerda que puedes pintar con los colores de tu preferencia y borrar cuando lo desees.

Realizar algunos trazos de una figura, en el programa de dibujo Paint en la computadora, y solicita a las niñas y los niños de tu clase que imaginen qué es.

**Practica en la computadora**



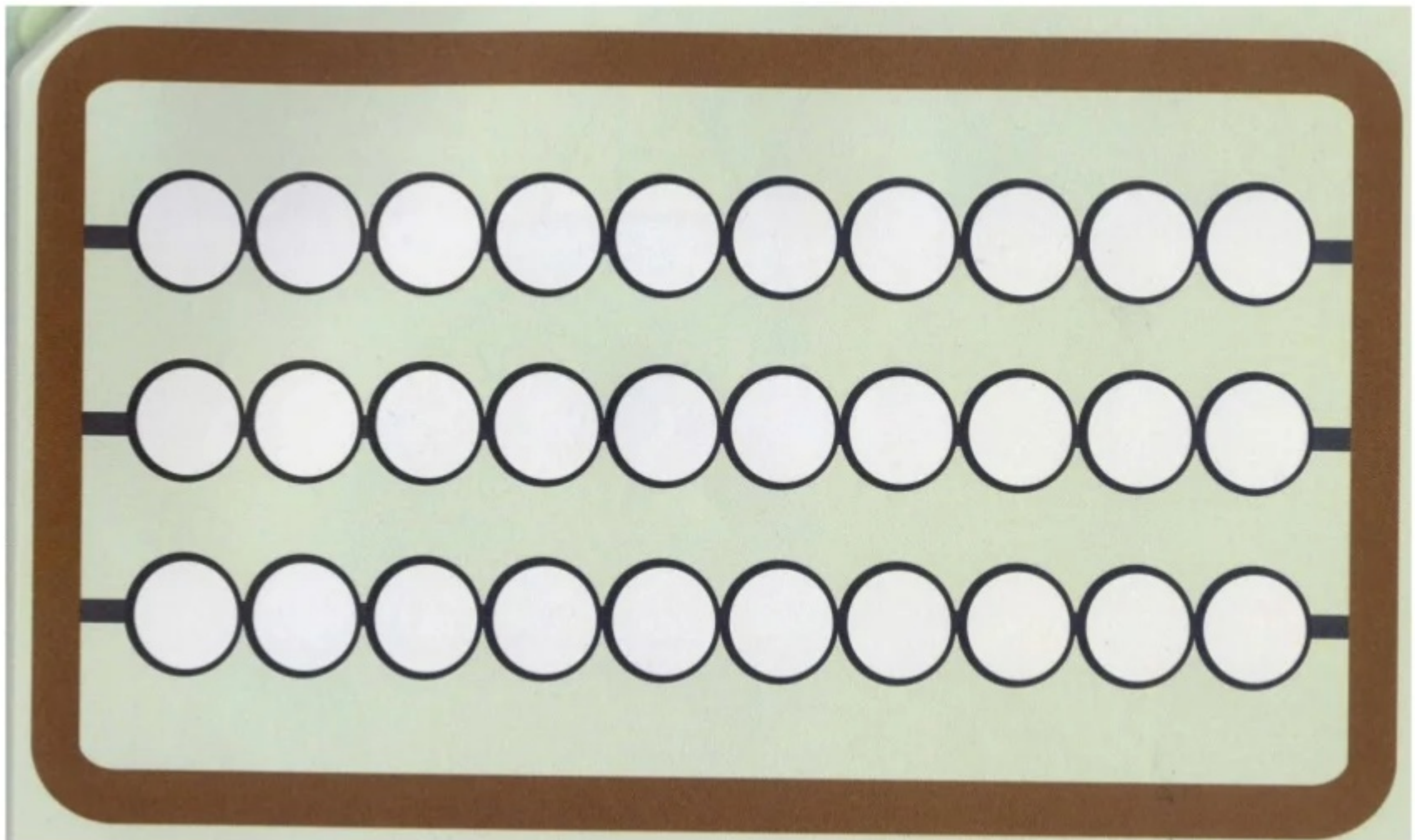


## UNIDAD 5: CUENTA CON LA COMPUTADORA

### 28. El ábaco

Este es un ábaco. ¿Lo conoces? ¿Hay alguno en la escuela o en tu casa? ¿Para qué sirve?

*El ábaco es un instrumento que se encarga de realizar cuentas sencillas como: sumas, restas y multiplicaciones. Es de mucha utilidad para los niños que quieren aprender las operaciones básicas.*



#### ACTIVIDAD:

Lleva el libro a casa y pide a mamá y papá que te ayuden a realizar esta actividad.

Escribe sobre esta línea tu edad: \_\_\_\_\_

Cuenta los círculos del ábaco según la edad que tengas. Y coloréalos con tu color favorito.





## UNIDAD 5: CUENTA CON LA COMPUTADORA

### 29. La calculadora

Observa y dime lo que hay en la lámina. ¿Sabes para qué se utilizan las calculadoras?, ¿has visto alguna? ¡Vamos a jugar con ella!



#### ACTIVIDAD:

Beto y Alicia todavía no saben usar una calculadora, ayúdalos. Ellos quieren saber cuántos juguetes tienen si los juntan.

-Colorea, en la calculadora, de verde la tecla del número de balones que tiene Beto; pinta de azul la tecla del signo más y de rojo la del número de muñecas que tiene Alicia.

Remarca, en la pantalla, el número que corresponde al total de juguetes. Mostrar a los niños una calculadora en físico y activarles la calculadora de Windows. (Explicar a los niños y las niñas que las calculadoras realizan las operaciones que el usuario indica oprimiendo sus teclas).





## UNIDAD 5: CUENTA CON LA COMPUTADORA

### 30. Los números.



1 2 3 4 5

#### ACTIVIDAD:

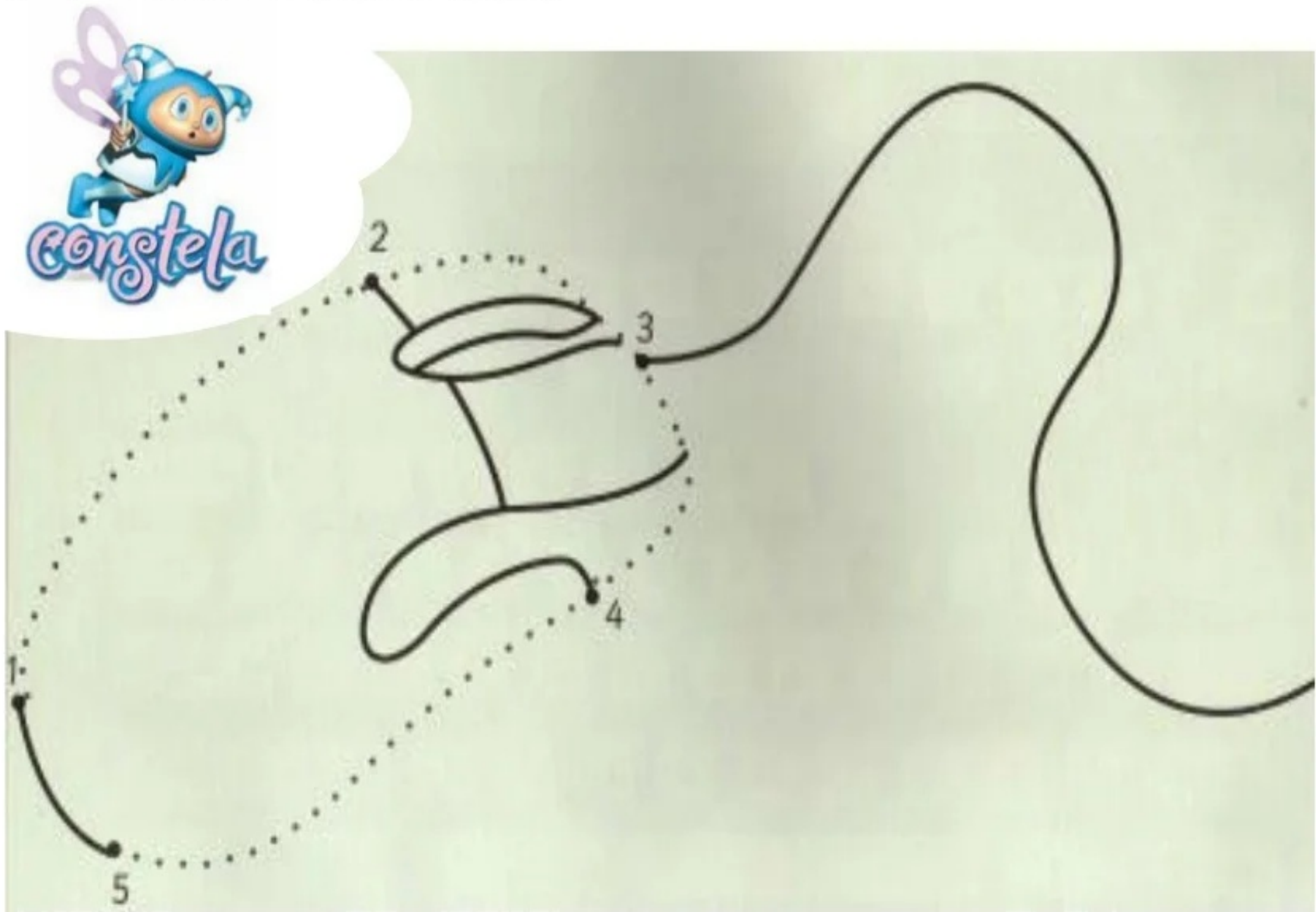
Repasa con crayola roja las teclas de los números 1 a 5.  
Colorea de colores diferentes los números del 1 al 5.  
Busca en un teclado del aula de cómputo estos números.  
Juega con la computadora.





## UNIDAD 5: CUENTA CON LA COMPUTADORA

### 31. Sigue la numeración



#### ACTIVIDAD:

Une los puntos con un crayón, recuerda a numeración del 1 al 5.



**Juega con la computadora.**



## UNIDAD 5: CUENTA CON LA COMPUTADORA.

### 1. El teclado.



#### ACTIVIDAD:

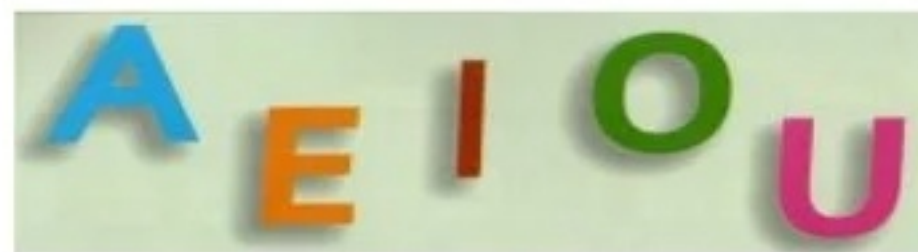
Une con una línea las teclas que le faltan al teclado.





## UNIDAD 6: LEE Y ESCRIBE EN LA COMPUTADORA.

### 2. A, E, I, O, U.



#### ACTIVIDAD:

Pega estrellitas en cada una de las vocales del teclado. Practica juegos en la computadora

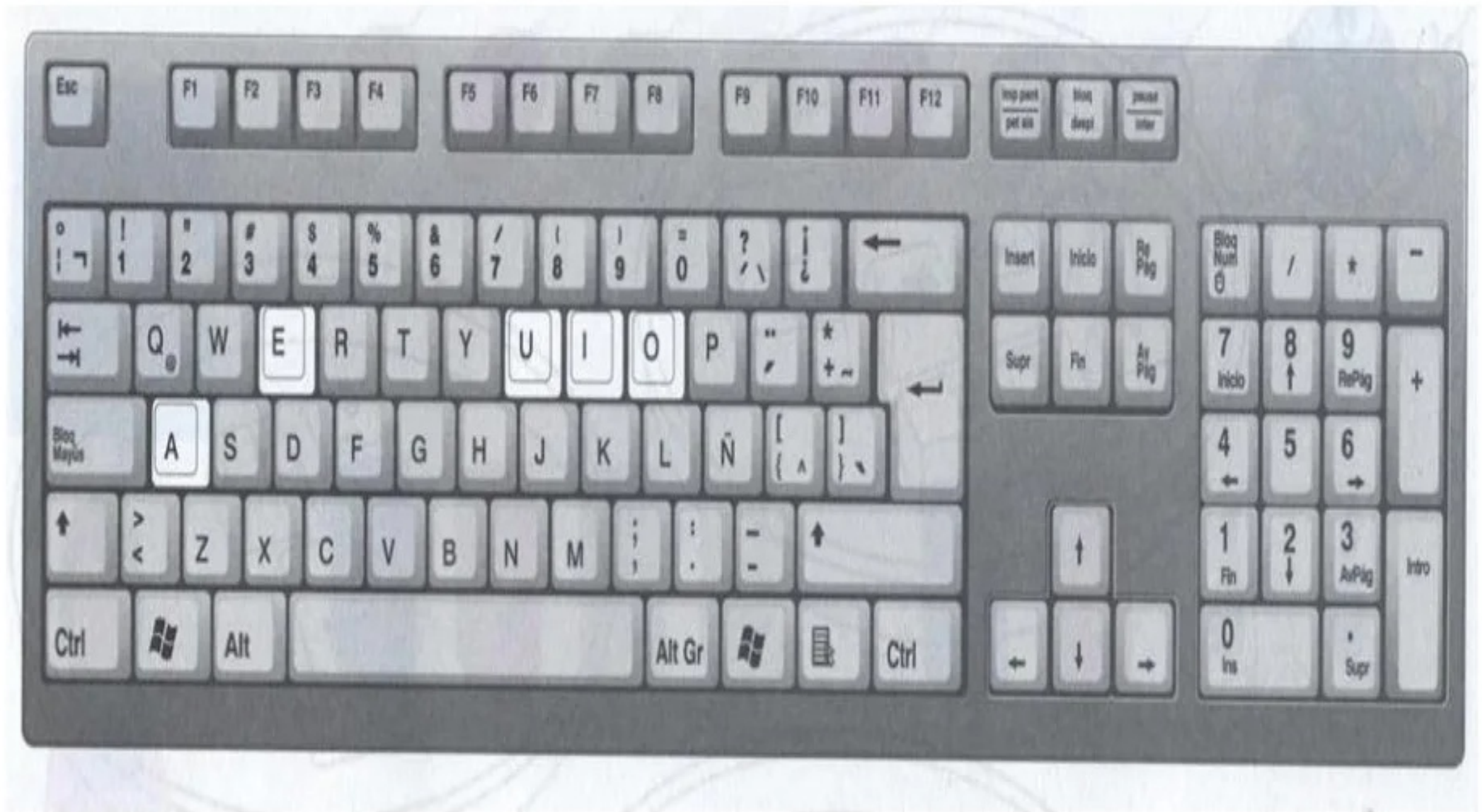


**Juega con tu disco**



## UNIDAD 6: LEE Y ESCRIBE EN LA COMPUTADORA

### 3. Las vocales.



**ACTIVIDAD:**  
Busca y colorea las vocales.



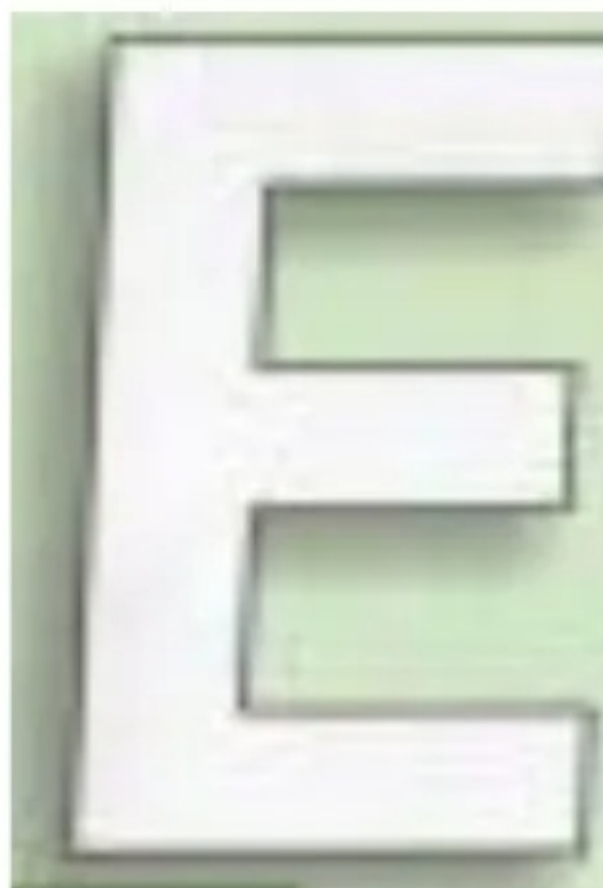
**Juega en la computadora.**





## UNIDAD 6: LEE Y ESCRIBE EN LA COMPUTADORA

### 34. Escribo las vocales.



#### **ACTIVIDAD:**

Ahora que ya conoces las vocales, repásalas con pintura digital. Practica con los juegos de la computadora

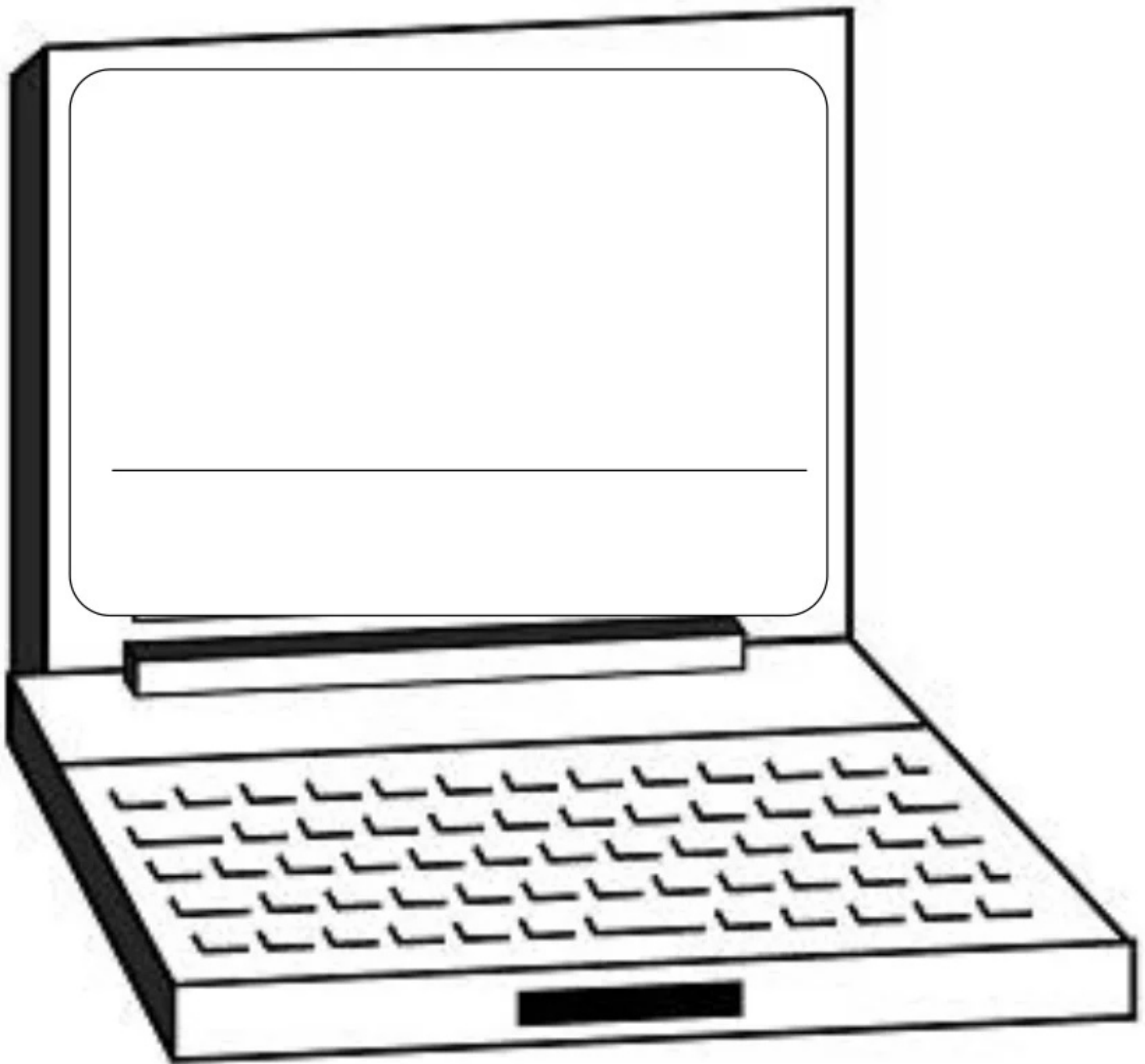


**Juega con la computadora**



## UNIDAD 6: LEE Y ESCRIBE EN LA COMPUTADORA

### 35. Escribo mi nombre

**ACTIVIDAD:**

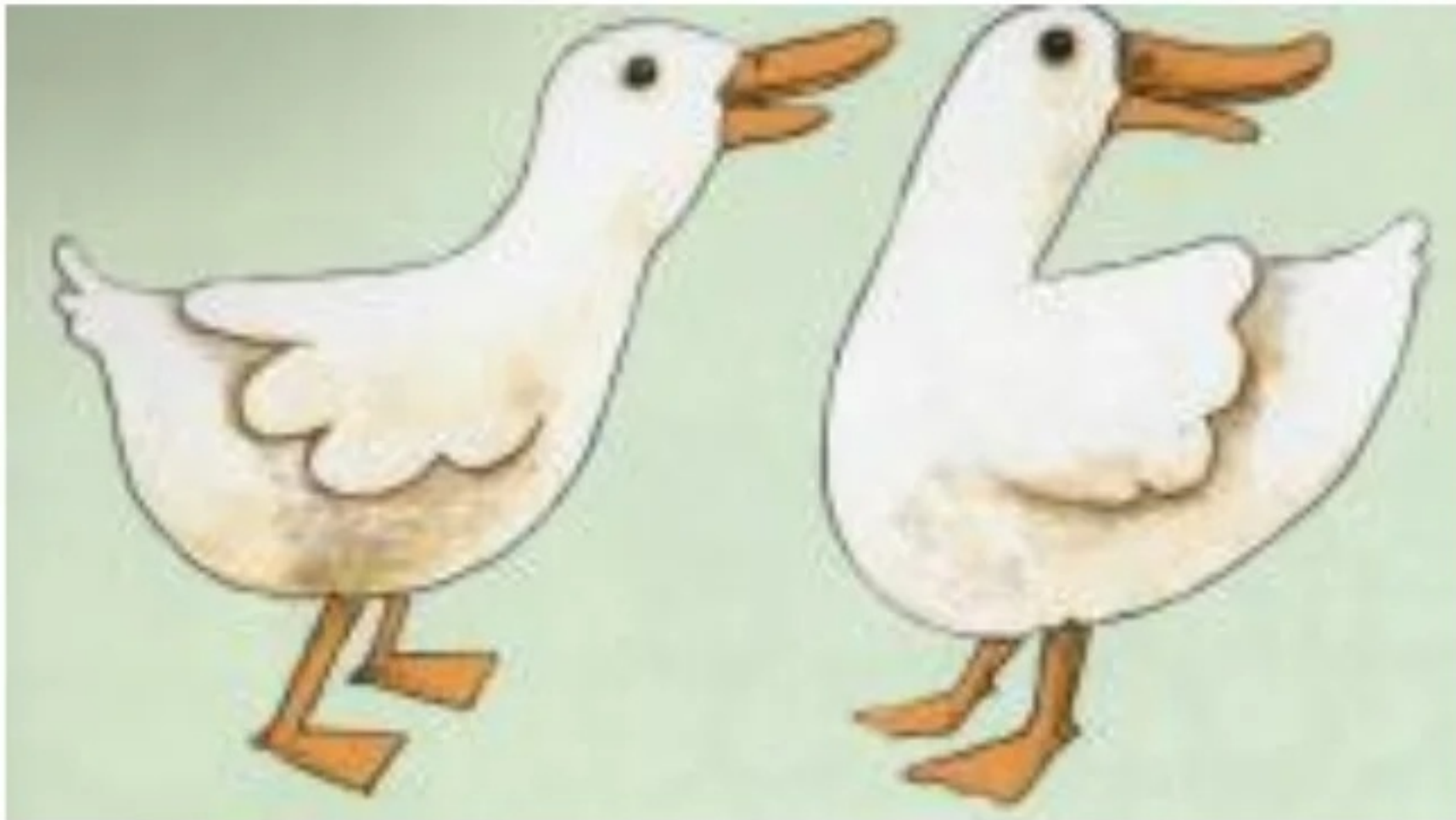
Lleva el libro a casa y pide a mamá y papá que te ayuden a escribir tu nombre. En la escuela pide a tu maestra que te ayude a escribir tu nombre en el procesador de textos Microsoft Word en la computadora.





## UNIDAD 6: LEE Y ESCRIBE EN LA COMPUTADORA

### 36. Los cuentos en Internet

**ACTIVIDAD:**

Pega una estrellita en el patito feo. Pide a tu maestra que busque en Internet una página donde puedas ver y escuchar algún cuento.



## 3 RECORTABLE (Actividad página 24)

