



EL ROBOT NIÑO

Poema de Marisa Moreno

Una mañana el niño Robot, que estaba dentro en un baúl, abrió sus ojos de cristal y vio que su cuerpo era de metal, él no era un niño como tú. Sus pasos eran torpes al andar, en su corazón sentía soledad, sus lagrimitas de tristeza reclamaban tu amistad.

Se miraba de reojo en el espejo y quería ir al parque y al colegio, pero sus tuercas y sus tornillos se lo impedían y luchaba inútilmente por tener vida. Quisiera viajar contigo y los demás niños.... Decía el robot, Compartir todos tus juegos y sentir el cálido cariño cuando tu mamá, dice te quiero. Y tendrás un amigo fiel quien te enseñará nuevos mundos llenos de secretos y de avances tecnológicos y juntos compartir este gran invento que es la computadora y que encierra un montón de sueños.

Un día tú, me extendiste tus manos chiquitas, me empezaste a abrazar más y más. Desde entonces somos los mejores amigos, descubrimos nuevos mundos, ahora tenemos muchas aventuras y nunca más sentí soledad.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía
- Comprensión y expresión de textos

DESTACADOS

- Reconocer iconos de trabajos en el libro.
- Ser perseverante en las actividades.

ACTIVIDADES

- Con mucha atención escucha el cuento.
- Responde preguntas sobre el cuento.
- Haz volar tu imaginación y dale otro fin a este cuento.

VALORES

- La amistad.
- El respeto.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

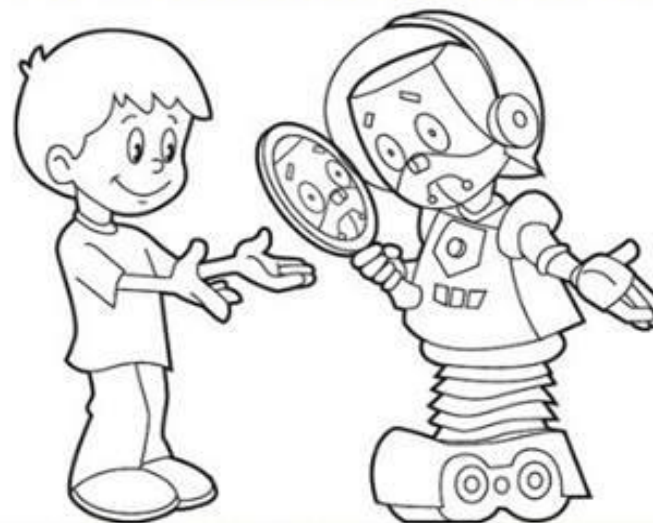
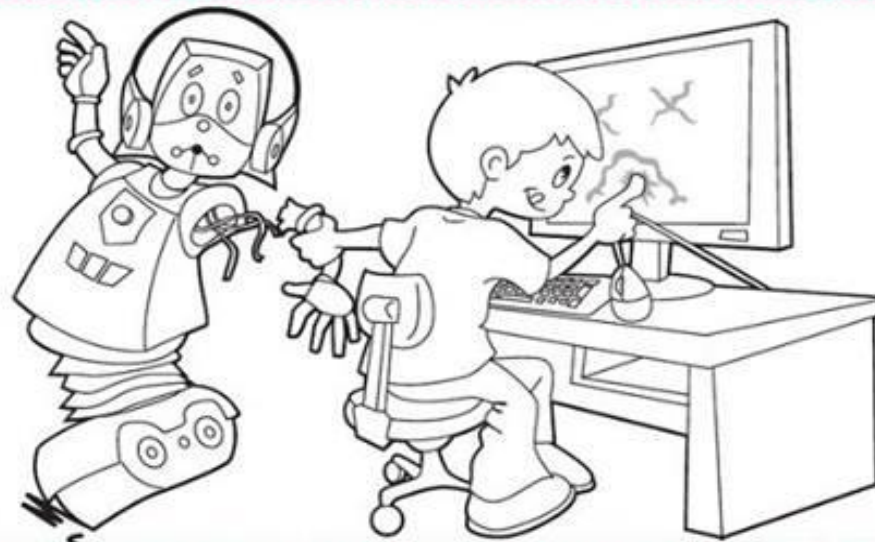
- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Leer imágenes de narraciones de cuento.
- Utilizar técnica del dibujo.

ACTIVIDADES

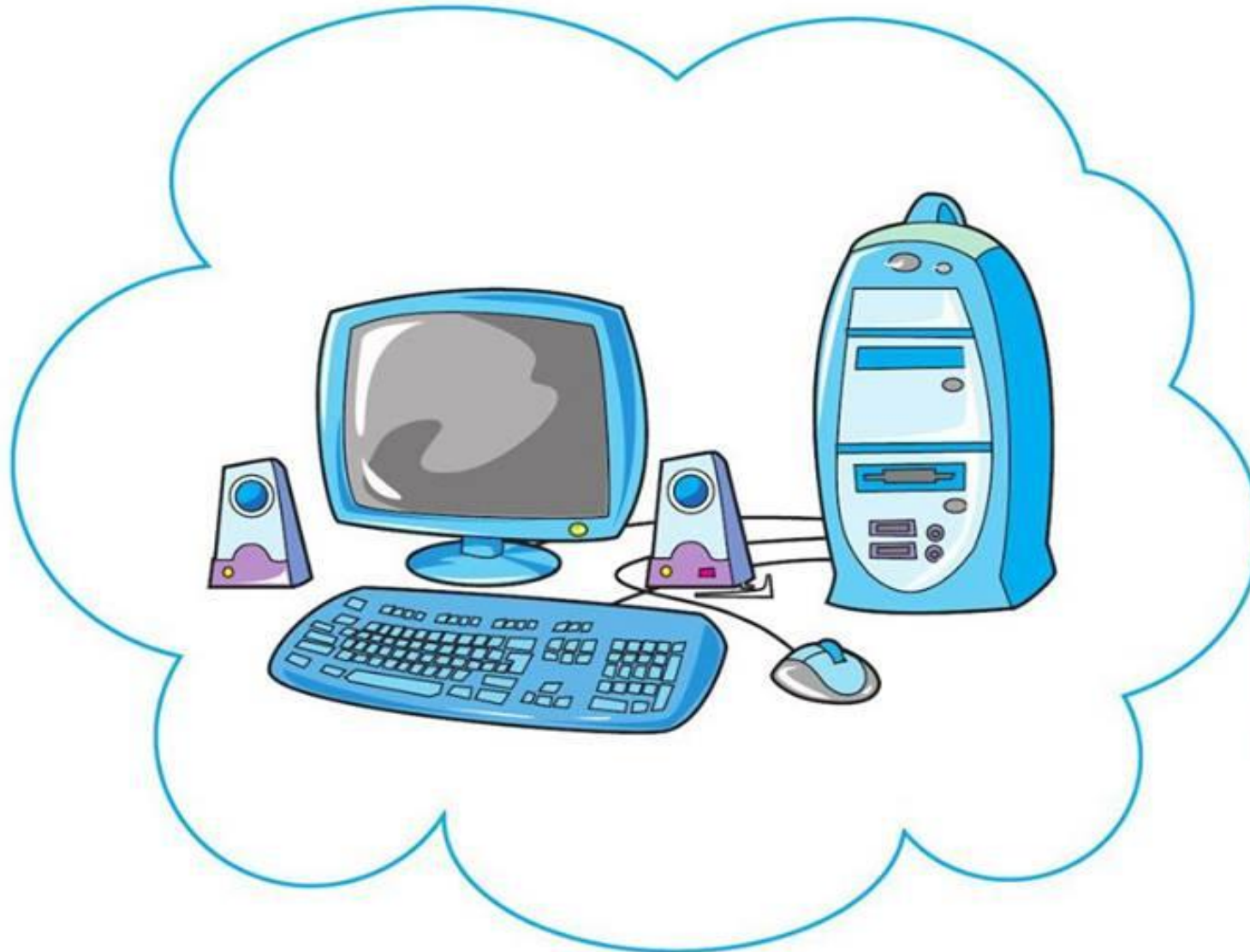
- Colorea con tus crayones la escena correcta del cuento.

VALOR

La amistad
El respeto



CONOCIENDO MI COMPUTADORA



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Trabajar con entusiasmo y alegría.
- Utilizar la técnica del trozado.

ACTIVIDADES

- Troza papellitos y pega en el contorno de la nube que encierra la computadora.

GLOSARIO

Ícono: es una imagen que sirve para representar un archivo o carpeta.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

- Ser perseverante en las tareas a realizar.
- Utilizar la técnica del pintado.
- Reconocer la computadora de entre otros aparatos eléctricos.

ACTIVIDADES

- Busca, encierra y colorea la computadora.

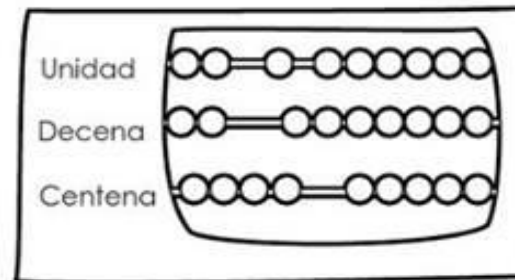
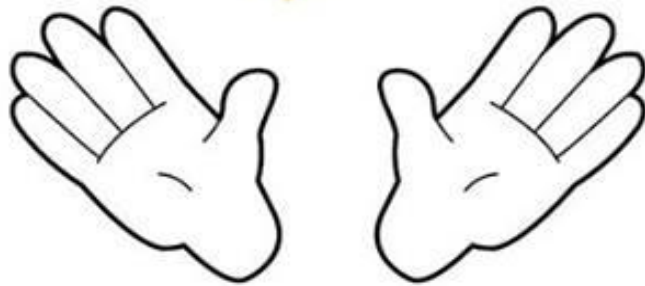
GLOSARIO

Chip: es una pastilla electrónica que guarda mucha información.



¿CÓMO ERAN LAS COMPUTADORAS EN LA ANTIGÜEDAD?

En la antigüedad usaban los dedos de las manos para contar, después inventaron el **ábaco**, luego lo perfeccionaron y crearon la **calculadora** y por último la **computadora**.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Escuchar narraciones sobre el ambiente de trabajo.
- Utilizar técnica del coloreado.

ACTIVIDADES

- Escucha la historia de la aparición de la computadora, luego colorea de amarillo el invento que más te gustó.

Sabías que...

La primera calculadora llamada Pascalina fue de madera, y sólo sumaba y restaba.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y Cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

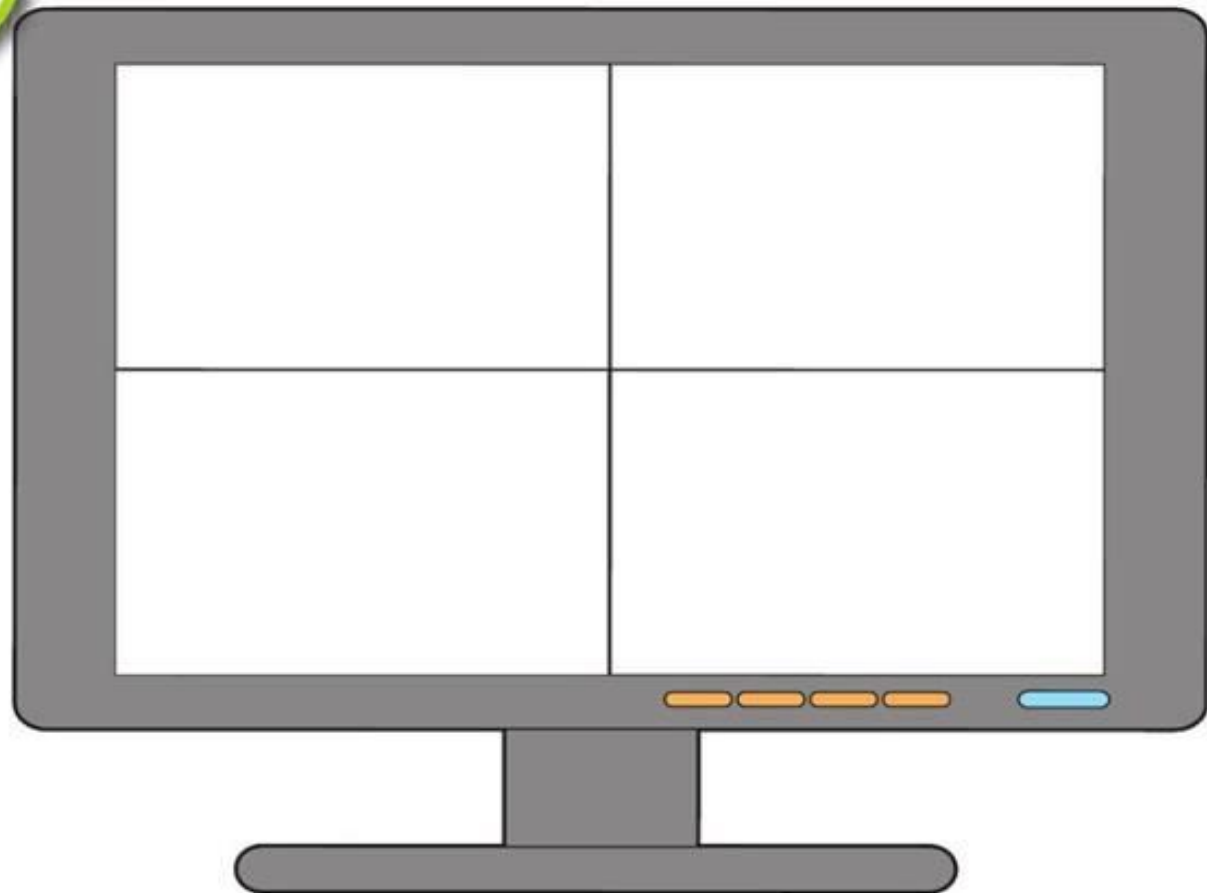
- Conocer y familiarizarse con los inventos a través del tiempo y sus diferentes funciones.
- Utilizar la técnica del recortado y pegado.

ACTIVIDADES

- Busca en revistas o láminas los aparatos inventados antes de la computadora, recórtalos y pégalos en los recuadros.

GLOSARIO

Computadora:
es una máquina electrónica que recibe y guarda información.



¡VEAMOS LOS DIFERENTES TIPOS DE COMPUTADORAS!

Computadora de escritorio



Computadora de escritorio con pantalla plana LCD



Computadora portátil



Computadora de bolsillo



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Leer imágenes.
- Conocer los diferentes tipos de computador, su buen uso y funciones.
- Utilizar la técnica del recortado.

ACTIVIDADES

- Observa las imágenes de la página y recorta la que se parece a la computadora que tienes en casa y pégala en la siguiente hoja.

GLOSARIO

Portátil: es una pequeña computadora personal móvil.

1



2



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y Cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Identificar los diferentes tipos de computadoras.
- Utilizar la técnica del pegado y del dibujo.

ACTIVIDADES

- En el primer recuadro pega la computadora que recortaste y en el segundo, dibújala.

GLOSARIO

Calculadora: es un aparato que sirve para sumar, restar y otras operaciones matemáticas.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión oral y escrita.

DESTREZAS:

- Conocer y familiarizarse con los inventos a través del tiempo y sus diferentes funciones.
- Narra situaciones cotidianas con coherencia.

ACTIVIDADES

- Observa y comenta sobre los lugares donde se utiliza la computadora.



LUGARES DONDE SE UTILIZA LA COMPUTADORA





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística

DESTREZAS

- Reconocer el camino correcto.
- Utilizar las técnicas grafoplásticas para representar creativamente situaciones reales o imaginarias.

ACTIVIDADES

- Con tu dedo índice, busca el camino correcto que lleva al niño para que trabaje en su computadora y luego pégle arroz.

GLOSARIO

Abaco: es un instrumento que sirve para contar.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia
- Comprensión y expresión artística.
- Comprensión expresión oral y escrita.

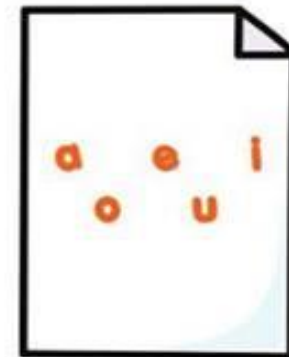
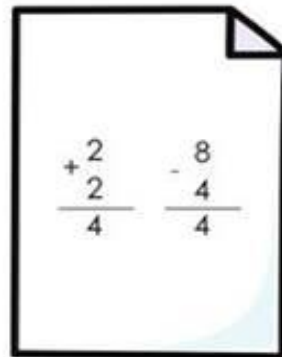
DESTREZAS:

- Participar en los trabajos, demostrando alegría e interés.
- Identificar las diferentes funciones que se realiza en la computadora.
- Realizar la técnica del entorchado.

ACTIVIDADES

- Observa cada monitor y menciona qué funciones se puede realizar en la computadora.
- Entorcha papel y pégalo uniéndolo al monitor con la hoja de trabajo que ha realizado cada uno.

¿QUÉ FUNCIONES TIENEN LAS COMPUTADORAS?





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística.
- Convivencia.

DESTREZAS

- Utilizar la técnica del recordado.
- Realizar los trabajos demostrando alegría e interés.

ACTIVIDADES

- Observa la imagen y comenta con tus compañeros(as) y maestra(o) sobre las funciones de una computadora.
- Recorta las piezas del rompecabezas y pégalas en la siguiente hoja.

¿QUÉ FUNCIONES TIENEN LAS COMPUTADORAS?



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Utilizar la técnica del rompecabezas.

ACTIVIDADES

- Arma y pega el rompecabezas de la página anterior.

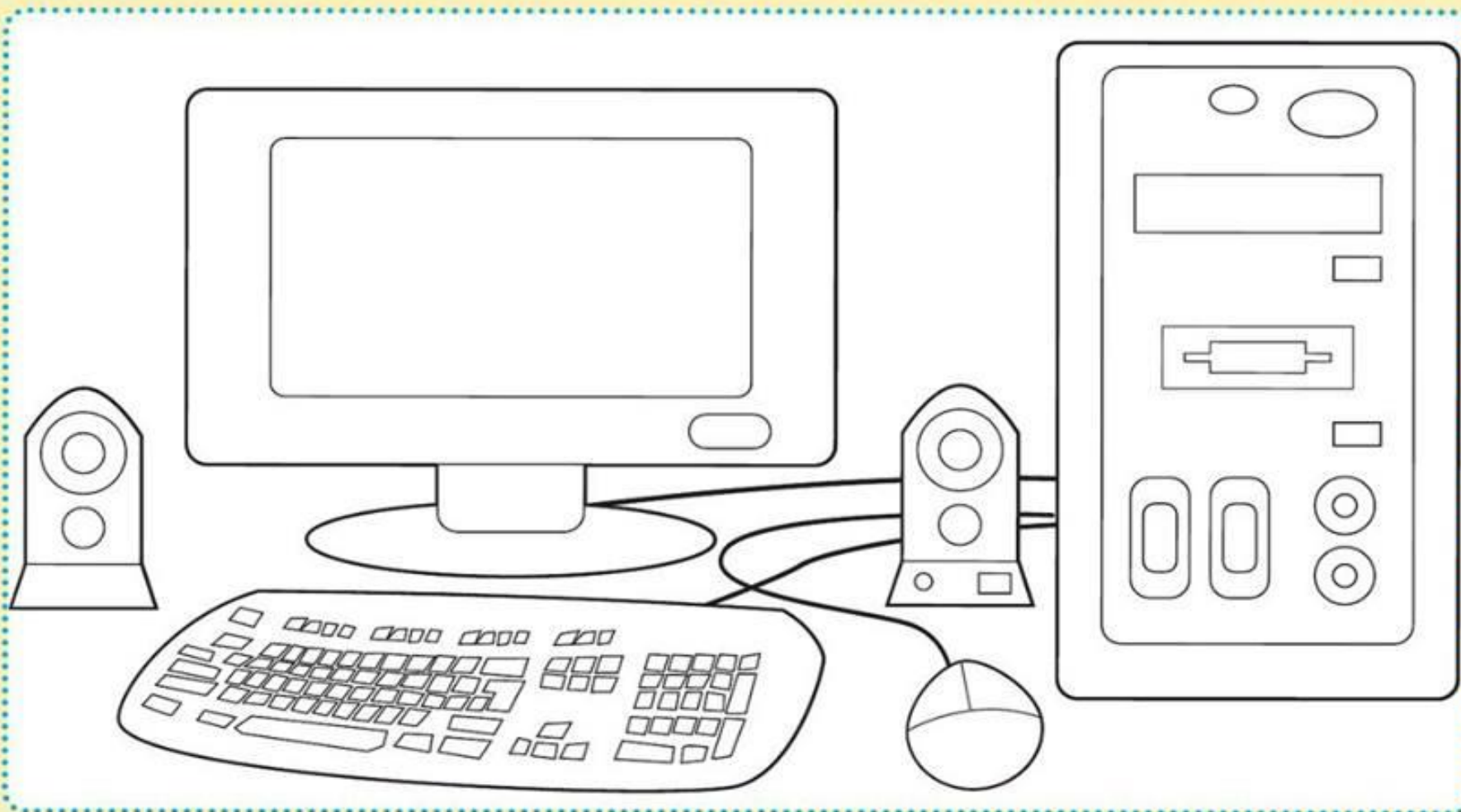
Recuerda

Además de escribir, realizar operaciones matemáticas y de dibujar en la computadora, también podemos escuchar música, grabar CD, ver películas e imprimir datos.

Mini Proyecto



Decoremos la computadora utilizando diferentes materiales del medio
(collage: lentejuelas, semillas, escarcha, plastilina, sorbetes, lana, etc.)



Leamos:

Alberto, aprendió la lección

Adaptado del cuento de Pedro Pablo Sacristán

Alberto era un niño que le gustaba mucho los juegos. Podía pasar horas y horas delante de la computadora. De entre todos sus juegos, había uno que le gustaba mucho. Este juego consistía en un personaje que recogía tortuguitas por toda la pantalla. Ningún niño ha conseguido tantas tortuguitas como él, pero aún así, quería más y más...

Un día, al llegar de la escuela, todo fue diferente. Entró a su cuarto, encendió la computadora, comenzó a escuchar unos ruidos extraños, y empezaron a salir del monitor miles de tortuguitas que llenaron la habitación. Alberto se asustó mucho y llamó a sus padres para





comprobar si estaba soñando. Sus padres no podían creer lo que estaban viendo, pero ellos al darse cuenta que las tortuguitas no salían de la habitación de Alberto, decidieron que fuera él quien se hiciera cargo de ellas. Cuidar miles de tortuguitas de un día para otro, y sin haberlo hecho nunca, no era tarea fácil.

Alberto se dedicó a aprender todo lo relativo a las tortugas; sus comidas y costumbres, y poco a poco fue acostumbrándose a vivir con las tortugas. Todos sus amigos disfrutaban escuchar las historias de Alberto y sus conocimientos sobre la naturaleza.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.
- Expresión plástica y lúdica.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Utilizar las técnicas grafoplásticas para representar situaciones reales o imaginarias.
- Desarrollar e incrementar el vocabulario relativo a las partes de una computadora.
- Representar diversas situaciones e imágenes de su entorno a través del dibujo.
- Manifestar iniciativas en situaciones y experiencias nuevas.

ACTIVIDADES

- Dibuja y colorea dentro del cuadro lo que más te gustó del cuento.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias.
- Reconocer e identificar las partes de una computadora.
- Realizar con seguridad las actividades.

ACTIVIDADES

- Observa las partes de la computadora y repite el nombre de cada una de ellas.

VALORES

No debemos abusar del uso de las computadoras porque podemos perder el contacto con el mundo y la naturaleza.

¡CONOCIENDO LAS PARTES DE MI COMPUTADORA!

IMPRESORA



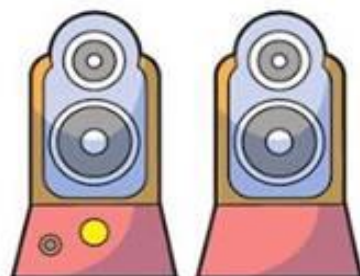
MONITOR



CPU



PARLANTES

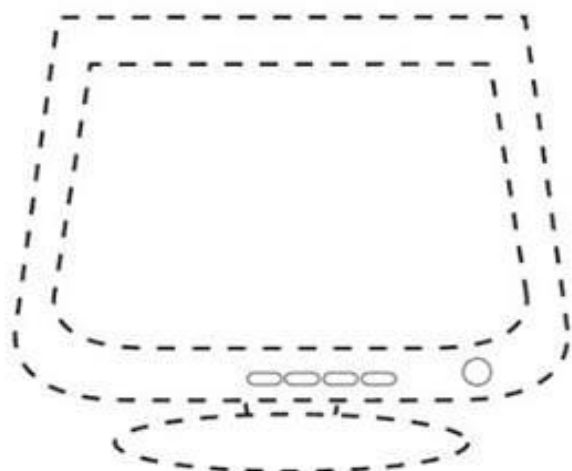


TECLADO

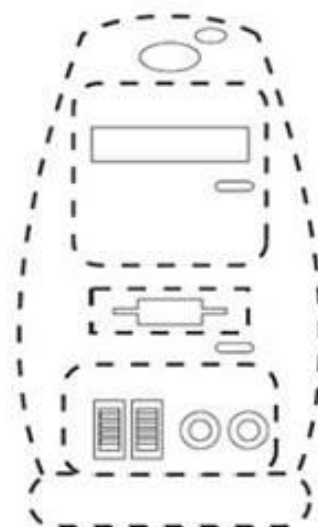


MOUSE

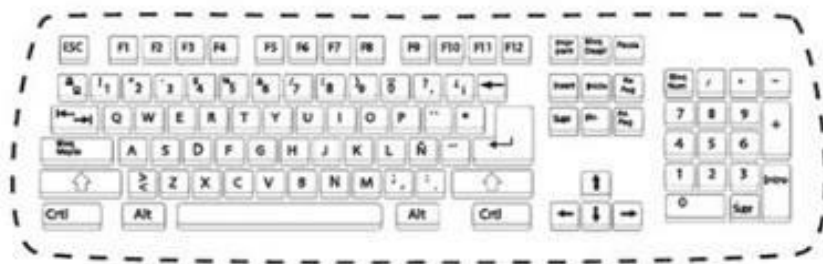




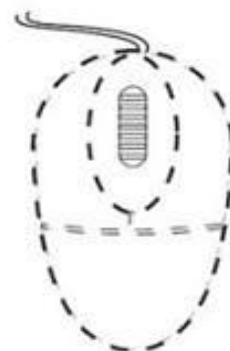
MONITOR



CPU



TECLADO



MOUSE



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente.
- Utilizar la técnica del coloreado.
- Identificar y nombrar las partes de una computadora.
- Realizar con seguridad las actividades propuestas.

ACTIVIDADES

- Siguiendo la línea de puntos, completa las partes de la computadora y luego colorea.

GLOSARIO

Monitor: Pantalla que muestra la información de forma gráfica de una computadora.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.
- Relaciones lógico matemáticas.

DESTREZAS:

- Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente.
- Utilizar la técnica del pintado.
- Realizar con seguridad las actividades.
- Reconocer el color azul.

ACTIVIDADES

- Con tu dedo índice pinta de color azul al CPU.
- Repasa sobre la línea de puntos para completar el nombre.

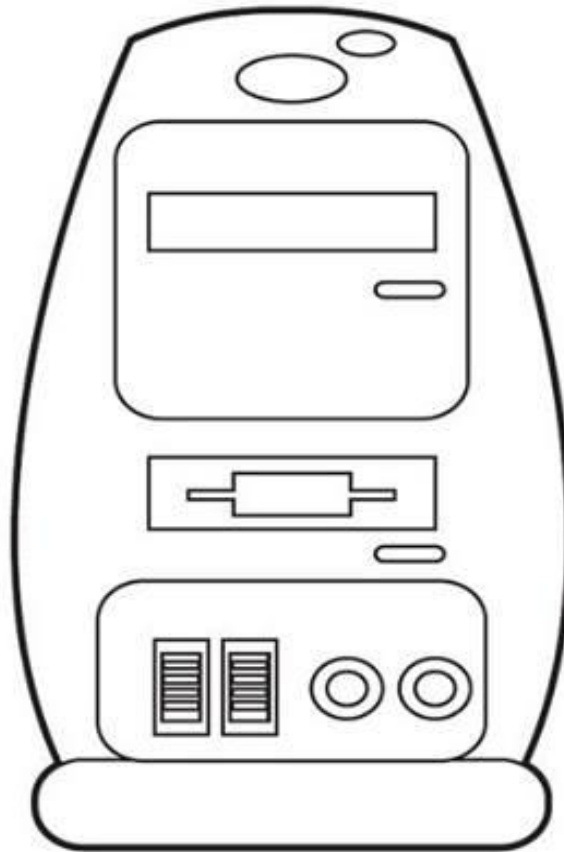
GLOSARIO

CPU: Unidad Central de Proceso.



¡QUÉ LINDO ES EL CPU!

El **CPU**, es como el cerebro de la computadora. Aquí se guarda toda la información.

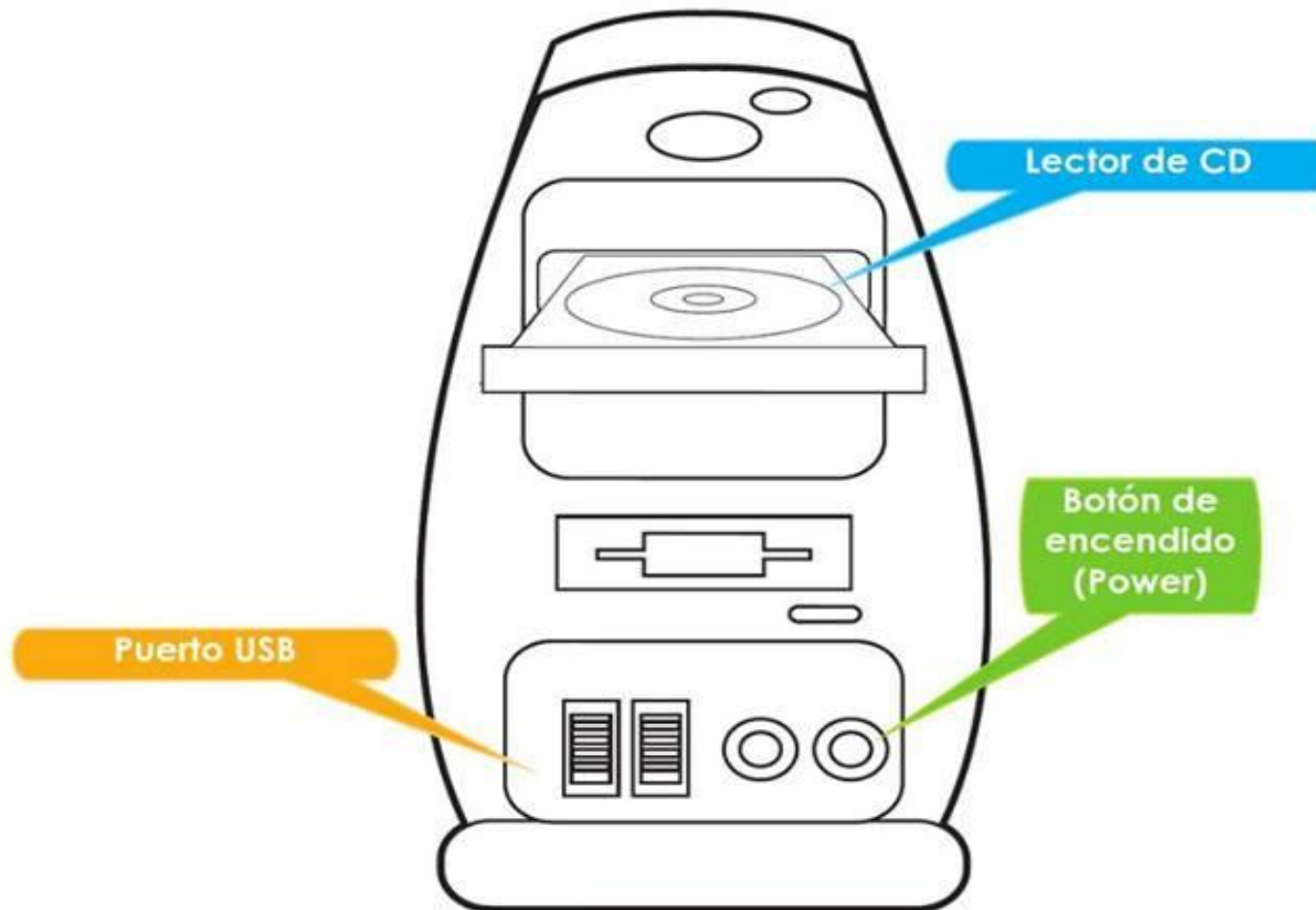


CPU

CPU

CPU

¡QUÉ LINDO ES EL CPU!



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

DESTREZAS

- Utilizar técnicas del corrugado.
- Manifestar iniciativas en situaciones y experiencias nuevas.
- Reconocer e identificar el CPU y sus botones.

ACTIVIDADES

- Observa y comenta en clases sobre las características físicas del CPU.
- Corruga papellitos y pega dentro del CPU y verás qué lindo te quedará.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Utilizar la técnica del recortado
- Conocer el monitor.
- Manifestar iniciativas en situaciones y experiencias nuevas.

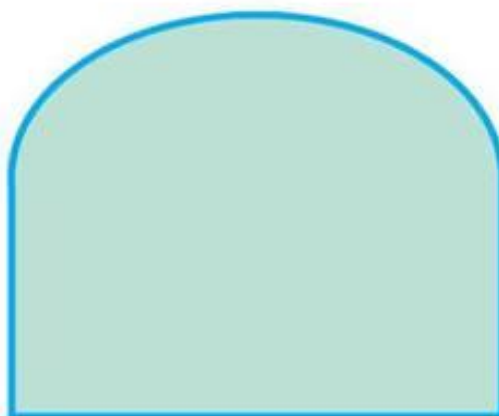
ACTIVIDADES

- Reconoce las siluetas de los diferentes monitores que están en la siguiente página y pégalos donde corresponda.

Recuerda

Las computadoras, los monitores y las impresoras generan calor, el ambiente de trabajo debe estar debidamente enfriado y ventilado.

¡CONOCIENDO MI MONITOR!



El **monitor** contiene la pantalla de la computadora



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Utilizar la técnica del recortado.
- Conocer el monitor.
- Manifestar iniciativas situaciones y en experiencias nuevas.

ACTIVIDADES

- Recorta los monitores y pégalos en la hoja anterior.

Sabías que...

El monitor de pantalla LCD son los que emiten menor radiación, por tanto no cansan la vista cuando se trabaja durante muchas horas frente a ellos.

¡MIS MANITOS EN EL TECLADO!

El **teclado** está formado por un conjunto de teclas donde se encuentran las letras, los números y otros signos.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Relaciones lógico matemáticas.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Conocer el teclado e identificar las vocales y los números.
- Reconocer las teclas que se hayan en el teclado.
- Demostrar responsabilidad en actividades y tareas.



ACTIVIDADES

- Comenta sobre el teclado, y sus teclas.
- Encierra en un círculo las vocales y subraya los números.

GLOSARIO

Teclado: sistema de teclas, como las máquinas de escribir, y permite introducir datos.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión artística.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Utilizar la técnica del encajado.
- Identificar las teclas del teclado.
- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.

ACTIVIDADES

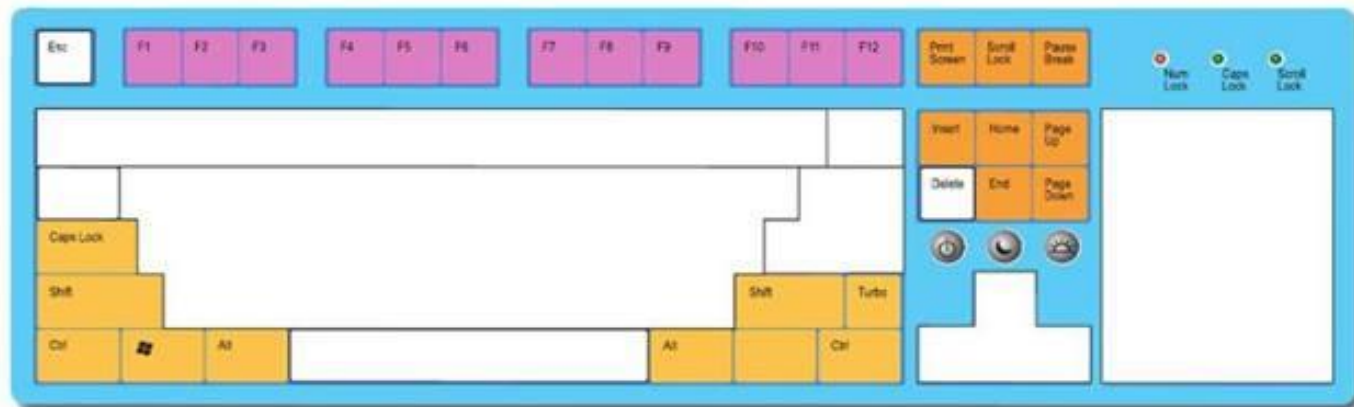
- Recortas las teclas de la página siguiente y ubícalas donde le corresponde a cada una para formar tu teclado.

CHIP

Poema

Tres pececitos

Tres pececitos en una pecera juegan al escondite de las piedras





COMPONENTE ESTRUCTURAL

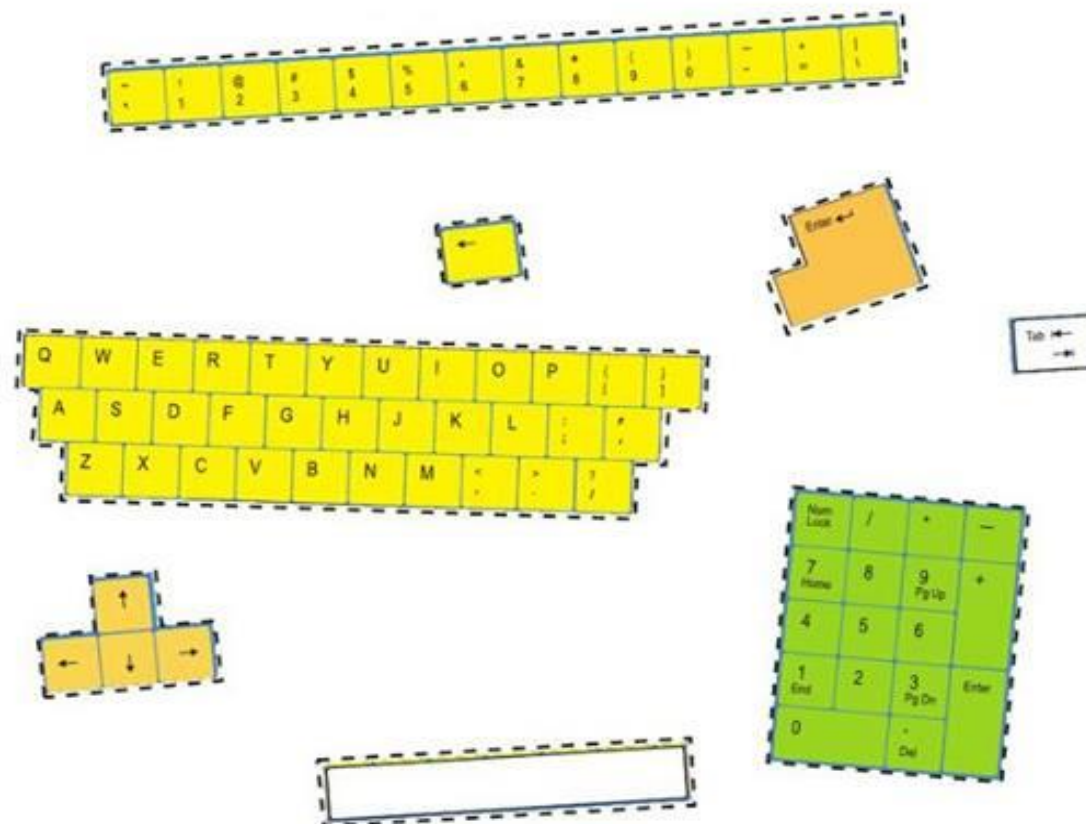
- Comprensión y expresión artística.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Utilizar la técnica del recortado.
- Reconocer las teclas que tiene un teclado.
- Manifestar iniciativas en situaciones y experiencias nuevas.
- Participar con entusiasmo y autonomía en las diferentes actividades.

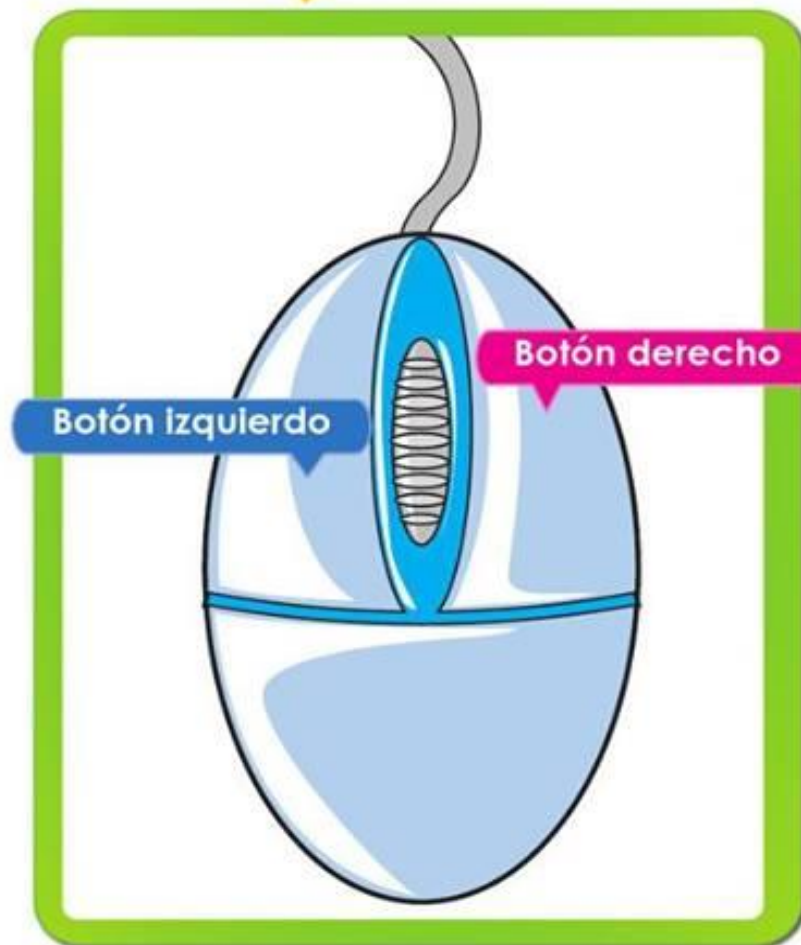
ACTIVIDADES

- Recortas las teclas y ubícalas en la página anterior.



EL RATÓN O MOUSE.

Ratón en inglés es **mouse**, y sirve para mover el cursor en el monitor.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Relaciones lógico matemática.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Conocer características físicas del mouse o ratón.
- Reconocer e identificar la lateralidad.
- Utilizar los dedos indicados para usar el mouse.

ACTIVIDADES

- Comenta sobre la utilidad del Mouse y colorea de rojo el botón derecho del ratón que está arriba y de azul el botón izquierdo del ratón que está abajo.

GLOSARIO

Cursor: Símbolo que representa la posición del mouse en la pantalla.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Conocer la impresora y su utilidad.
- Utilizar la técnica de rasgado.
- Ser perseverante en las actividades a realizar.

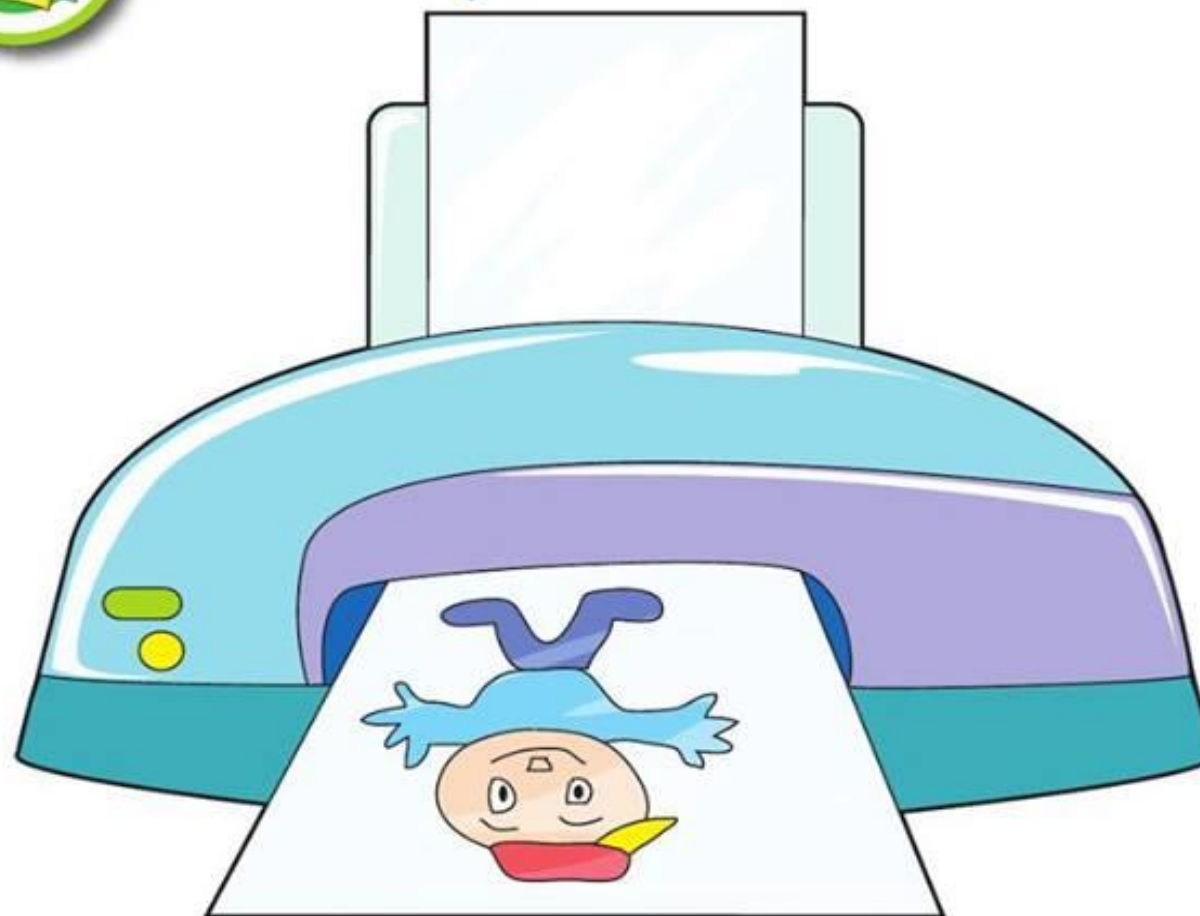
ACTIVIDADES

- Comenta con tus compañeros/as y maestra(o), para qué sirve la impresora.
- Troza papel de color rojo y pega alrededor de la impresora.



LA IMPRESORA

La **Impresora** sirve para sacar en una hoja el trabajo que se ha realizado en la computadora.





COMPONENTE ESTRUCTURAL

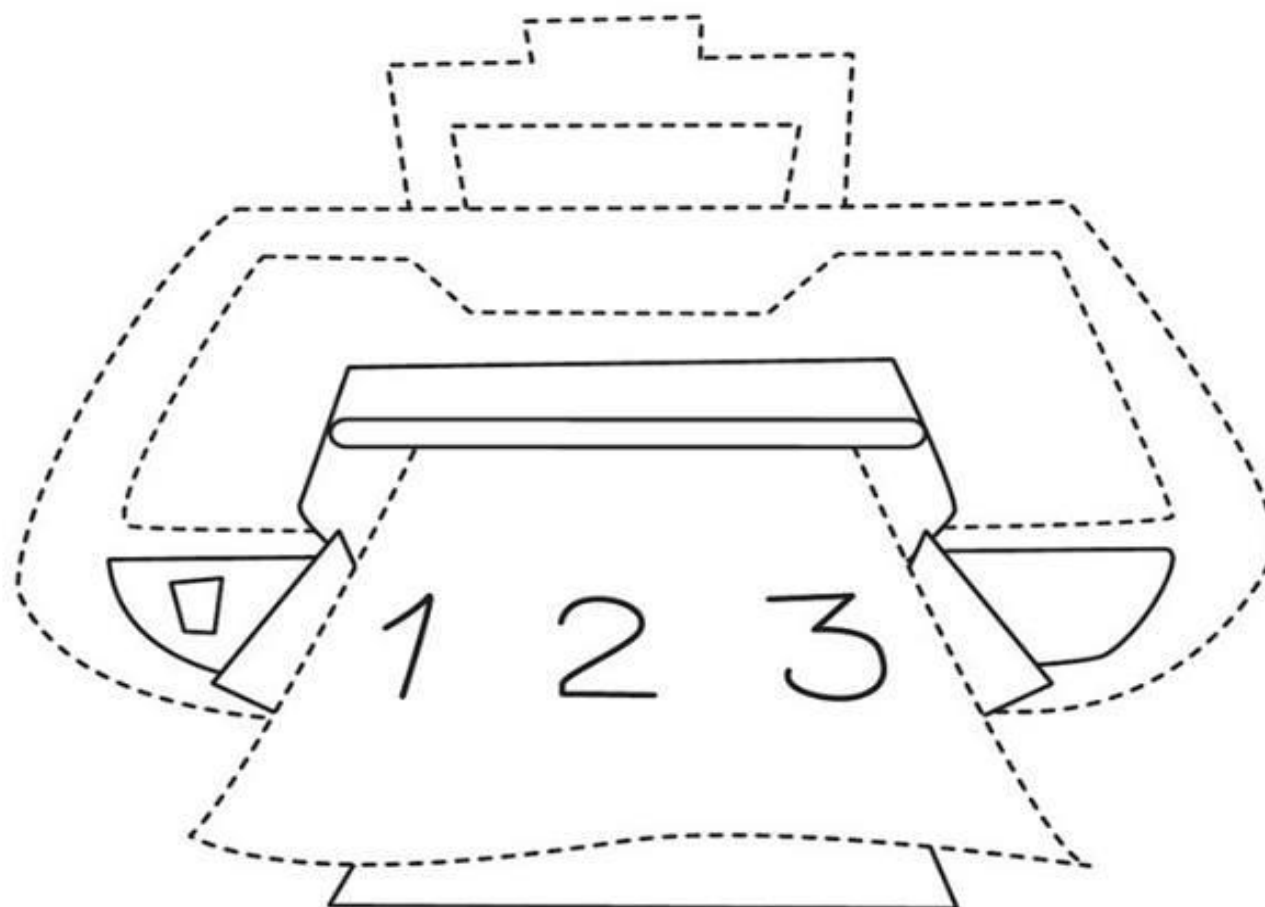
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente.
- Identificar la impresora.
- Utilizar las técnicas grafo-plásticas para representar creativamente situaciones reales o imaginarias.

ACTIVIDADES

- Repasa por las líneas de puntos para que completes la impresora.
- Moldea y rellena con plastilina la impresora y verás que linda te quedará.





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico matemáticas.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Conocer los parlantes de la impresora.
- Identificar cantidades y asociarlas con el numeral.
- Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades escolares.

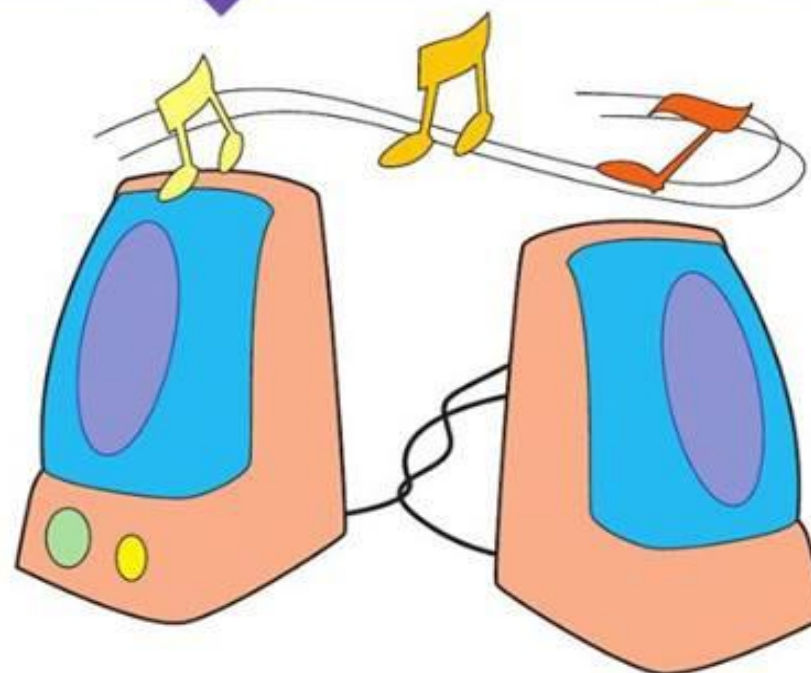
ACTIVIDADES

- Comenta en el aula con tus compañeros/as y maestra de la utilidad de los parlantes.
- Cuenta los parlantes y encierra el número que se relaciona con la cantidad de parlantes.



ESCUCHEMOS MÚSICA EN MIS PARLANTES

Los **parlantes** sirven para reproducir los sonidos como por ejemplo la música que más te gusta.

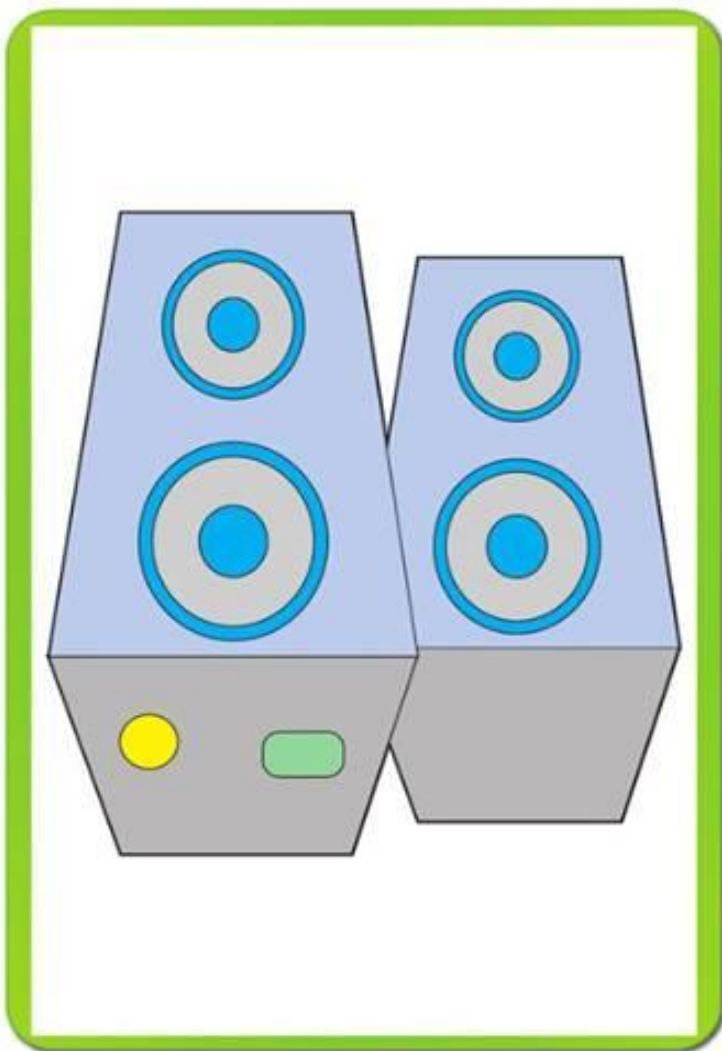


1

2

3

4



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico matemáticas.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Comparar y relacionar objetos con las funciones del parlante.
- Identificar los parlantes de la impresora.
- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.

ACTIVIDADES

- Une con líneas los parlantes y los dibujos que se relacionen con ellos.

Recuerda

Cuando utilices la computadora debes adoptar una buena postura.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

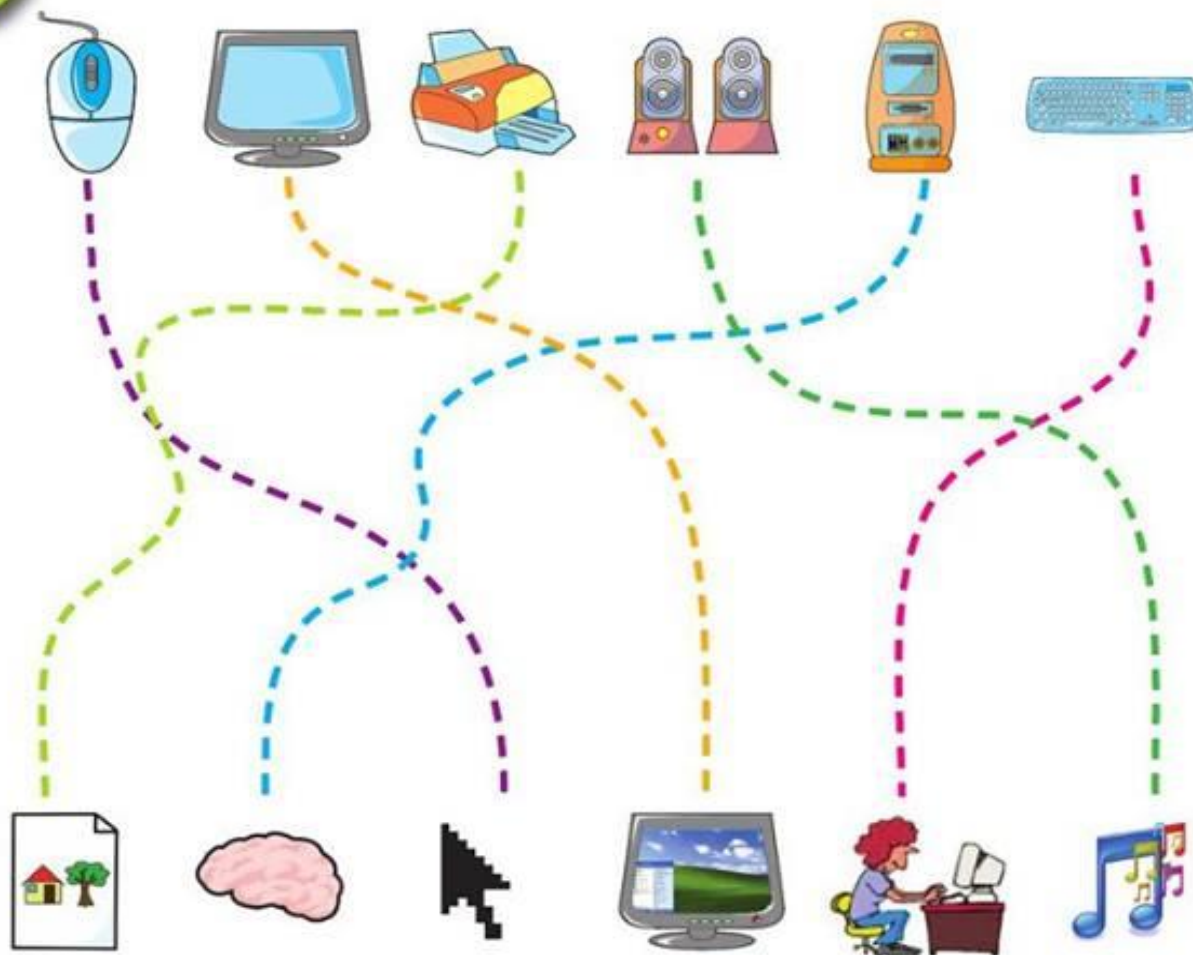
- Escuchar narraciones relacionadas con las funciones de cada parte de la computadora e identificar elementos explícitos.
- Identificar las funciones de las partes de una computadora.
- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.

ACTIVIDADES

- Observa las figuras y escucha a tu maestra lo que te dice sobre el tema.
- Completa las líneas de puntos con los colores respectivos y llega a la función que desempeña cada parte de la computadora.



¿RECONOZCO LAS FUNCIONES DE LAS PARTES DE LA COMPUTADORA!





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Afianzar las funciones de las partes de una computadora.
- Utilizar el entorchado.
- Participar e integrarse a los trabajos grupales.

ACTIVIDADES

- Entorcha papel, pega y relaciona las funciones de cada parte de la computadora con las acciones de cada niño.

Sabías que...

Las pantallas modernas y planas ocupan un espacio menor, sus diseños son más pequeños.

Mini Proyecto

1. Con cajas de cartón arma tu computadora siguiendo el modelo del gráfico. Pon en marcha tu creatividad, luego juega con tus compañeros.



Leamos:

LA CURIOSIDAD

Autoras: Cinthia Llerena y Rosa María Mero

Un día Luisa y Juan querían conocer el laboratorio de computación -Vamos a ver si podemos entrar sin que nadie nos vea- dijo Luisa. Juan estaba indeciso pero la acompañó.- No hay nadie y está todo apagado, mejor no entremos sin permiso- dijo Luis, -entremos no tengamos miedo- respondió Luisa. Al entrar encendieron todas las máquinas y empezaron a jugar y de repente comenzó a salir de la impresora un papel escrito, y seguía saliendo más y más hojas. No sabían qué hacer. Luisa presionó todos los botones y Juan la ayudaba, pero no se apagaba. Y las máquinas empezaron a apagarse y a encenderse.- ¡Mejor salgamos de aquí! dijo-Juan,-¡Yo te sigo! dijo- Luisa y salieron corriendo del lugar. -¿Qué haremos? Se volvieron locas las máquinas, estoy muy asustado -dijo Juan- Yo también, creo que debemos hablar con la maestra y decirle la verdad -dijo Luisa- y si nos castigan?





- dijo Juan. Debemos enfrentar lo que hicimos, tal vez el castigo sea pequeño. Los dos niños fueron hablar con la maestra y ella les explicó de las consecuencias de jugar en el laboratorio. Los niños comprendieron su error. La maestra no les castigó al contrario, les enseñó como usar una computadora. Desde entonces nunca entran a ningún lugar sin permiso. Colorín colorado este cuento se ha acabado. FIN



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Escuchar narraciones sobre el ambiente de trabajo.
- Utilizar técnica del coloreado.

ACTIVIDADES

- Observa y colorea la escena que demuestre la forma correcta de trabajar en el laboratorio.

VALORES

Si no amas la verdad te será imposible reconocerla.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía
- Convivencia
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

- Realizar con seguridad las actividades.
- Conocer y practicar normas de comportamiento y responsabilidades en su cotidianidad.
- Utilizar la técnica del coloreado.

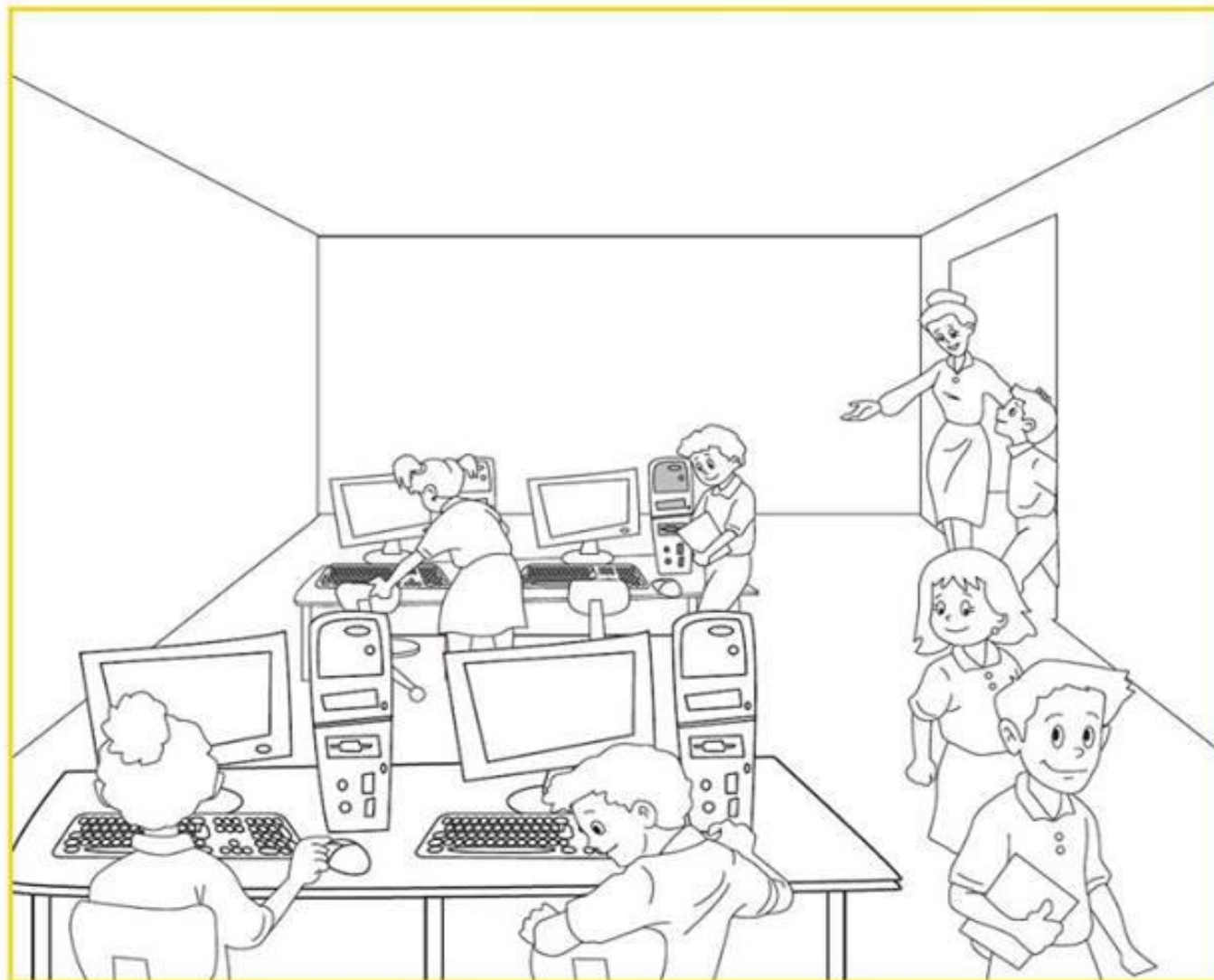
ACTIVIDADES

- Observa la lámina y comenta sobre el comportamiento de los niños al ingresar al laboratorio de computación y colorea la escena.

GLOSARIO

Laboratorio: es un lugar físico equipado con computadoras y materiales de trabajo necesarios.

MI COMPORTAMIENTO EN EL LABORATORIO



CONOZCO LAS NORMAS DE COMPORTAMIENTO EN EL LABORATORIO

1. Saludar al entrar al laboratorio.



2. Ingresar al laboratorio en fila y de manera ordenada.



3. Ubicarse en el puesto designado por el maestro(a).



4. Traer el material necesario. (Carpeta)



5. Cuidar las computadoras, no ensuciarlas.



6. Escuchar al o la docente.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía
- Comprensión y expresión artística

DESTREZAS

- Proponer ideas en situaciones cotidianas y defender sus opiniones con
- Argumentos de acuerdo a su edad.
- Utilizar la técnica del modelado.

ACTIVIDADES

- Observa y pon en práctica las normas de comportamiento en el laboratorio de computación.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

- Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento para convivir adecuadamente.
- Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias.
- Utilizar la técnica del coloreado.

ACTIVIDADES

- Coloca una equis (X) a lo que no debes hacer en el laboratorio y colorea lo que si debes hacer.

PRACTICO LAS NORMAS DE COMPORTAMIENTO EN EL LABORATORIO



CUIDO MI POSTURA CORRECTA FRENTE AL COMPUTADOR



Distancia de 50 cm.



La columna debe estar derecha apoyada sobre el respaldo de la silla.



No doblar las muñecas ponerlas paralelas al teclado y al antebrazo.



Colocar ambas piernas en el suelo, no cruzar las piernas

COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Respetar el criterio y las opiniones de los demás.
- Participar con entusiasmo y autonomía en las diferentes actividades.

ACTIVIDADES

- Pon en práctica las posturas correctas frente al computador.

Sabías que...

El polvo es el peor enemigo de la computadora. Limpia la pantalla del monitor con una toalla suave sin pelusa humedecida solo con agua.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita.

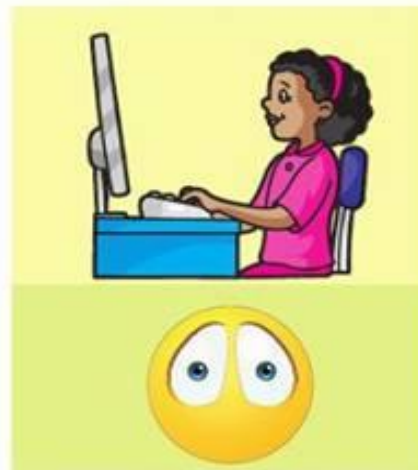
DESTREZAS:

- Reconocer y valorar la importancia de la postura correcta ante el computador.
- Asumir compromisos y responsabilidades.
- Realizar rasgos caligráficos.

ACTIVIDADES

- Observa las escenas y completa la carita feliz a las acciones correctas que se debe tomar en cuenta frente al computador y la carita triste a las posturas incorrectas. ¡tú puedes hacerlo!

PRACTICO MI POSTURA CORRECTA FRENTE AL COMPUTADOR



CUIDO MI COMPUTADORA

CONOCIENDO LAS NORMAS DE ASEO.



No ingresar al salón con comida.



No escribir en las mesas ni pegar stickers.



Mantener limpio el laboratorio.



Comer y beber en el laboratorio.



Garabatear la computadora.



Botar basura en el piso.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia.
- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Conocer y practicar sus derechos y responsabilidades en su cotidianidad.
- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Utilizar la técnica del recortado.

ACTIVIDADES

- Observa las escenas, comenta en el salón de las correctas normas de aseo en el laboratorio y recórtalas para pegarlas en la siguiente página.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia
- Comprensión y expresión oral y escrita

DESTREZAS

- Conocer y practicar sus derechos y responsabilidades en su cotidianidad.
- Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias.
- Utilizar la técnica del pegado.

ACTIVIDADES

- Pega las escenas correctas en los recuadros.

Sabías que...

El uso prolongado de la computadora provoca mayor estrés. Bebe abundante agua y descansa por lo menos 5 minutos.



ACTIVIDADES

• Pega las escenas incorrectas en los recuadros.

Sabías que...

El uso prolongado de la computadora provoca mayor estrés. Bebe abundante agua y descansa por lo menos cinco minutos.



¡QUÉ IMPORTANTE ES CUIDAR LOS CABLES DE LA COMPUTADORA!



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Convivencia.
- Comprensión y expresión oral y escrita
- Comprensión y expresión artística

DESTREZAS

- Conocer y practicar los derechos y responsabilidades en su cotidianidad.
- en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias
- Utilizar la técnica del pegado.

ACTIVIDADES

- Escucha sobre el cuidado de los cables de la computadora y diviértete pegando lana de varios colores.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita.

DESTREZAS:

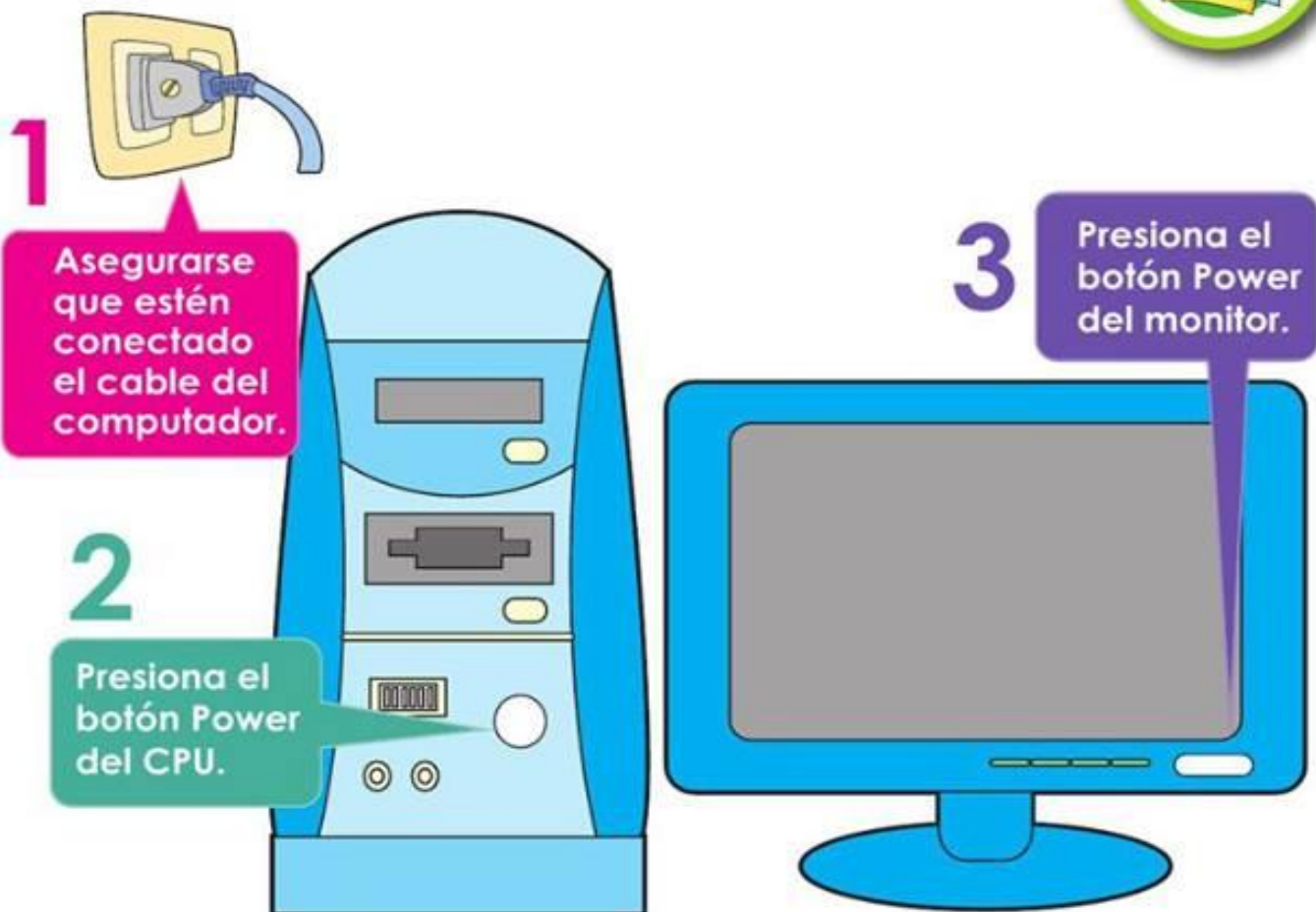
- En conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias.

ACTIVIDADES

- Observa cada una de las acciones de los niños y niñas y coméntalo en clases.
- Coloca una equis (X) sobre la imagen de lo que no debes hacer.



ENCIENDO MI COMPUTADORA



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita

DESTREZAS

- Escuchar instrucciones para el encendido del computador.
- Incrementar vocabulario nuevo
- Utilizar la técnica del punzado y del coloreado.

ACTIVIDADES

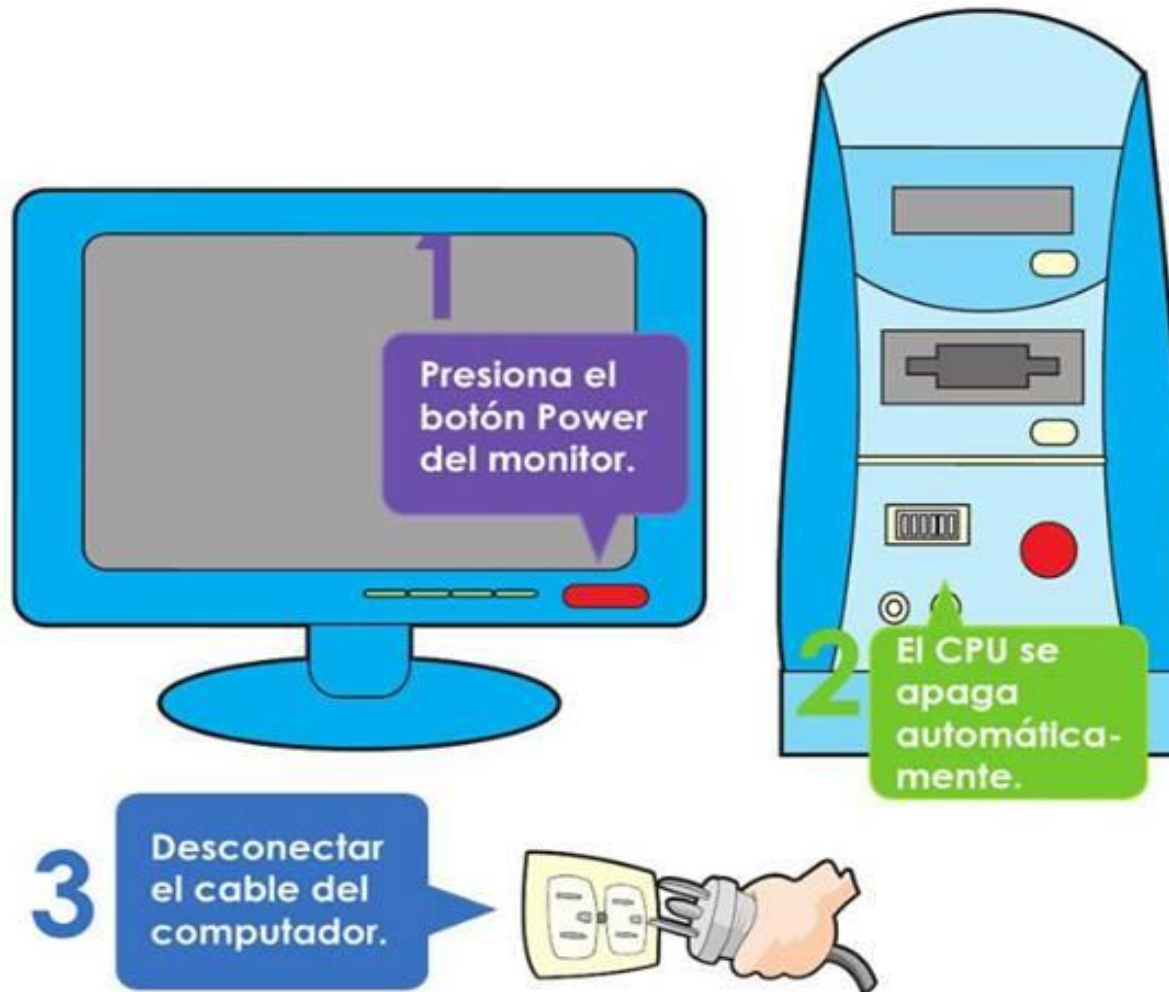
- Punza el contorno del botón Power del CPU y luego el del monitor hasta desprenderlo y pega por detrás papel de color rojo.
- Colorea los números que indica los pasos de encendido del computador.

GLOSARIO

Botón Power: botón de encendido del computador.

APAGO MI COMPUTADORA

Una vez que se ha apagado desde el botón Inicio se procede a:



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita
- Relaciones lógico matemáticas

DESTREZAS

- Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias
- Utilizar la técnica del coloreado.
- Reconocer los pasos para apagar el computador.

ACTIVIDADES

- Colorea los números siguiendo el orden para apagar el computador.

Recuerda

Apagar la computadora cuando no se utilice con el fin de prevenir su sobrecalentamiento y ahorrar energía.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Relaciones lógico matemática.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Reconocer características físicas de los objetos.
- Utilizar la técnica del coloreado.

ACTIVIDADES

- Busca el CPU y el monitor que se encuentran escondidos y coloréalos.

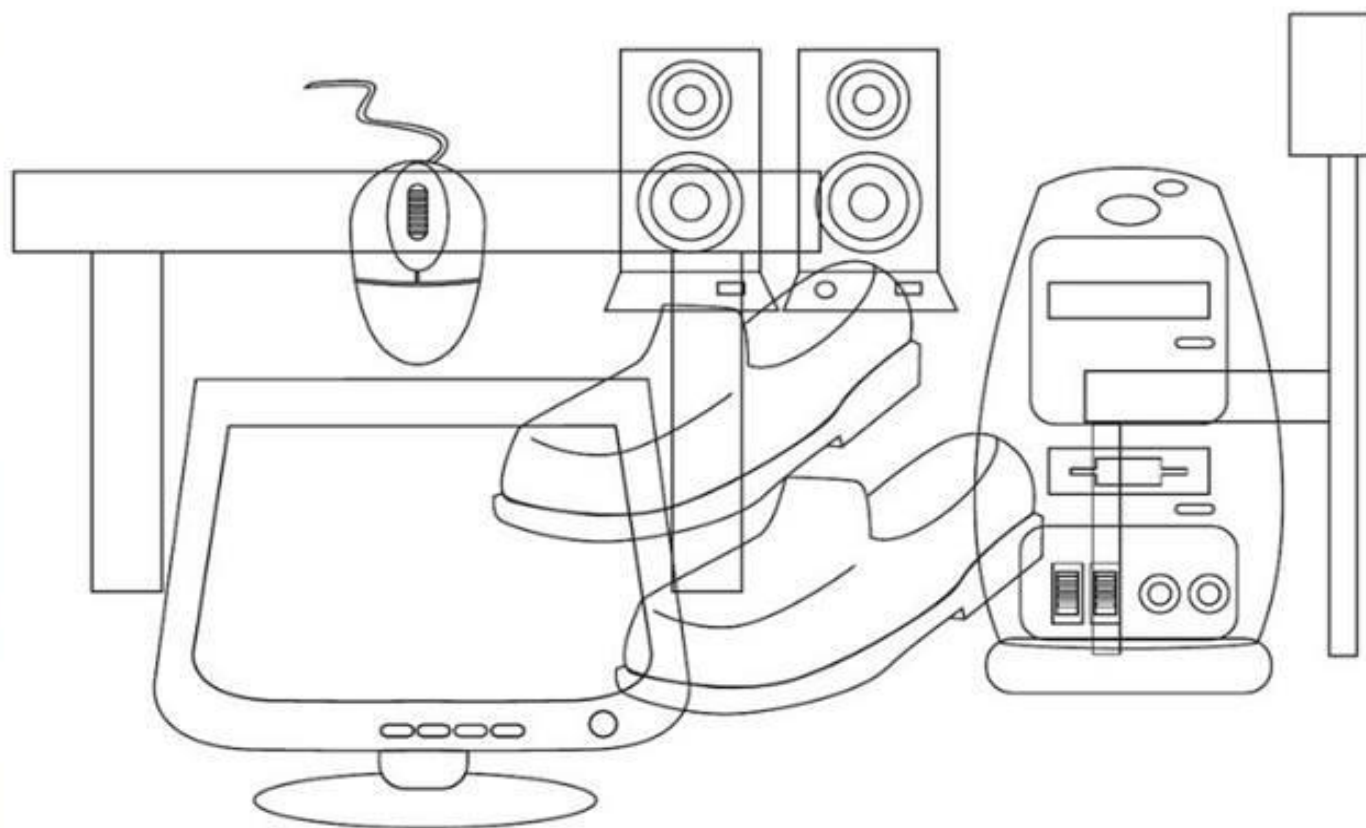
CHIP

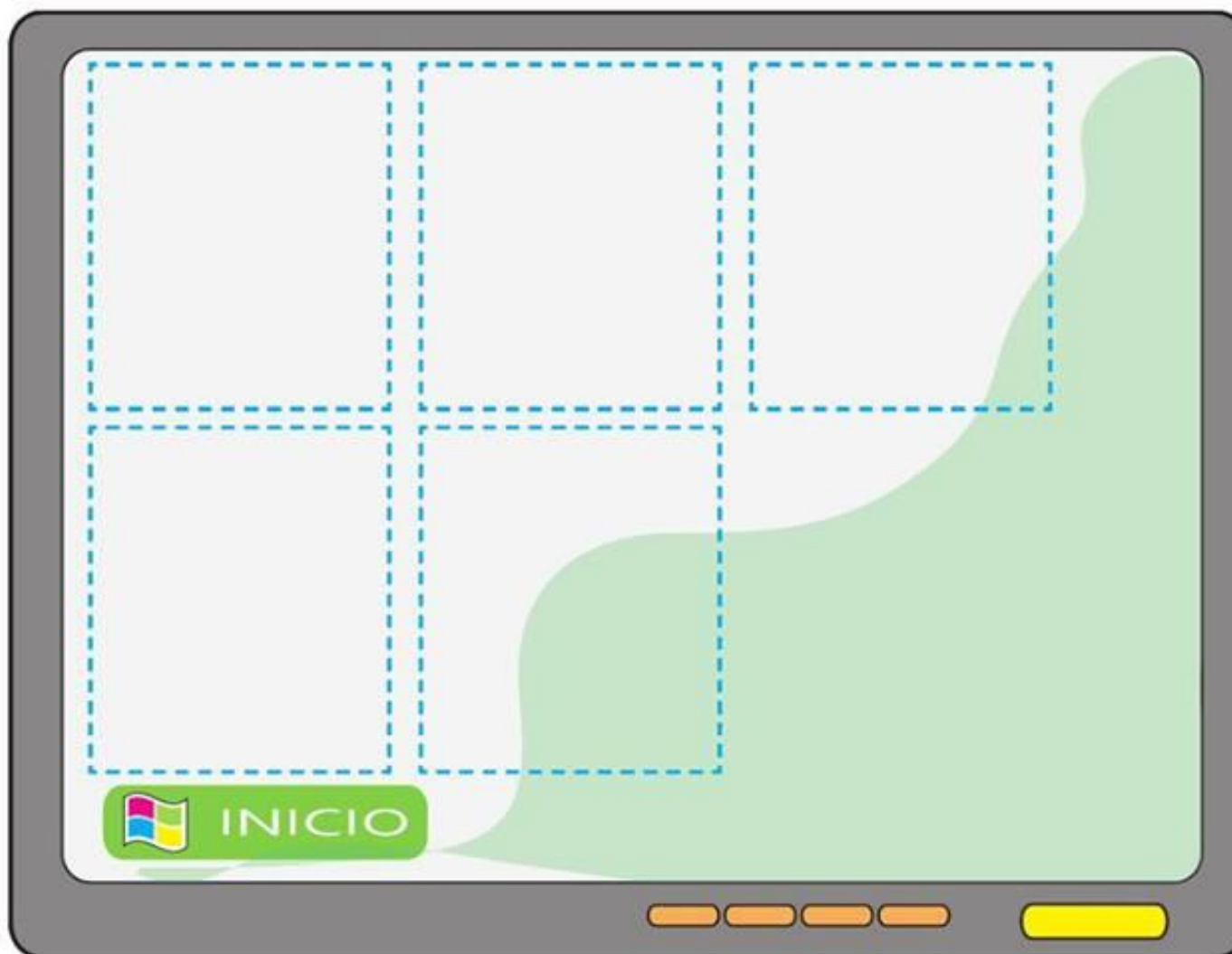
Chiste

¿Qué le dice una impresora a otra?

- Esta copia es tuya, o es impresión mía

ENCIENDO Y APAGO MI COMPUTADORA





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Participa con entusiasmo y autonomía en actividades propuestas.
- Identificar íconos del escritorio de windows.
- Utilizar la técnica del pegado.

ACTIVIDADES

- Pega los íconos en los recuadros que están en el escritorio.

GLOSARIO

Íconos: representa a través de un gráfico un archivo, carpeta o programa.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Reconocer herramientas de Paint y sus funciones.
- Ejecutar rasgos caligráficos.
- Demostrar responsabilidad en la realización de tareas propuestas.

ACTIVIDADES

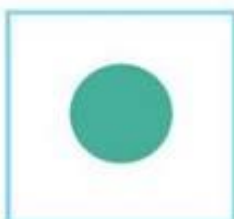
- Observa los gráficos y une con línea la herramienta con su función.

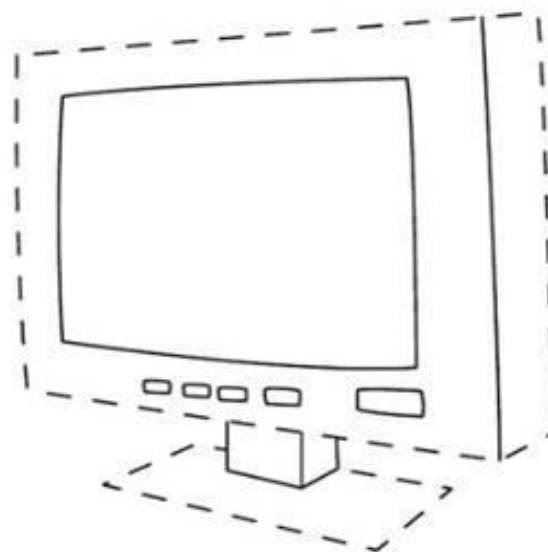
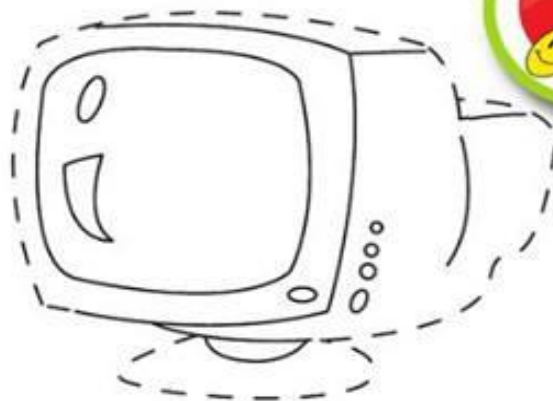
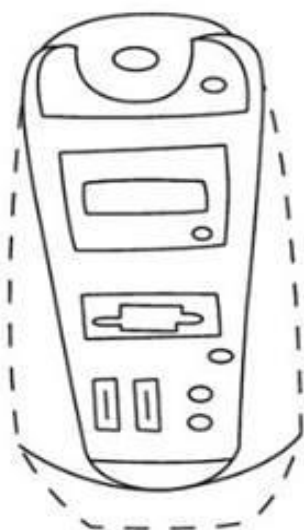
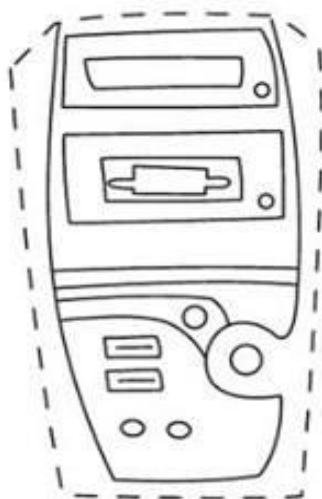


JUGUEMOS CON LAS HERRAMIENTAS DE PAINT



aeiou





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Ser perseverante en las actividades cotidianas.
- Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente.
- Utilizar la técnica del coloreado.

ACTIVIDADES

- Une los puntos y colorea los botones Power de los monitores y de los CPU.

Recuerda

Apagar la computadora cuando no se utilicen con el fin de prevenir su sobrecalentamiento y ahorrar energía.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Comprensión y expresión oral y escrita
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística

DESTREZAS:

- Comprender el significado de palabras en comunicación oral.
- Identificar íconos del escritorio de Windows.
- Utilizar la técnica del coloreado

ACTIVIDADES

- Aprende los íconos del escritorio y colorea con divertidos colores sus nombres.

GLOSARIO

Escritorio de Windows: es la pantalla principal de trabajo.



CONOZCAMOS EL ESCRITORIO Y SUS ÍCONOS

El Escritorio es la pantalla que se ve después de iniciar la sesión en Windows, puede contener Íconos de programas, documentos, carpetas, etc.





MI PC



PAINT



INTERNET



MIS
DOCUMENTOS



PAPELERA DE
RECICLAJE



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Participa con entusiasmo y autonomía en actividades propuestas.
- Identificar íconos del escritorio de windows.
- Utilizar la técnica del recortado.

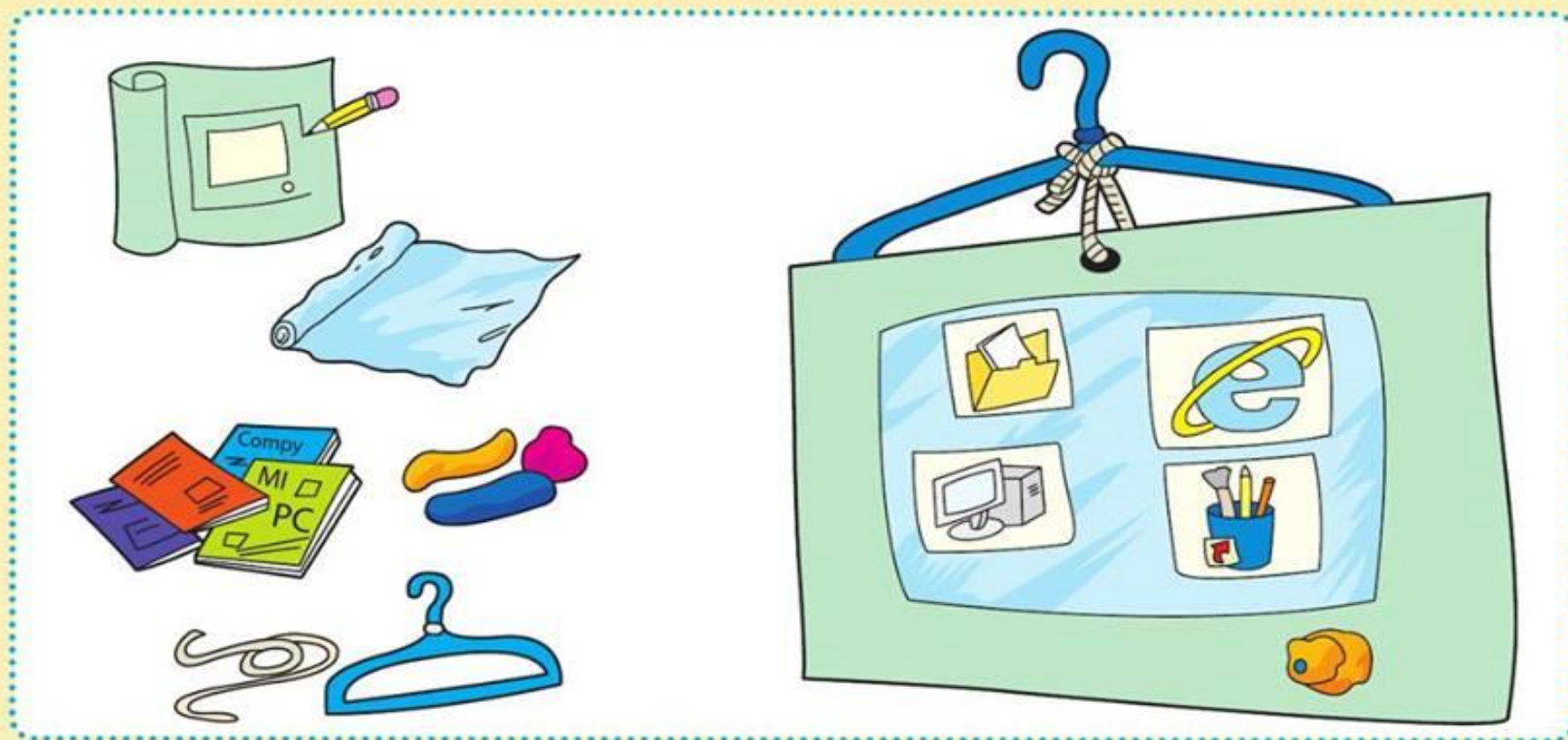
ACTIVIDADES

- Aprende los íconos del escritorio, recórtalos y pégalos en la siguiente página

Mini Proyecto

ELABORA TU MÓVIL DEL ESCRITORIO DE WINDOWS

Sobre una cartulina dibuja un monitor, punza por dentro (la pantalla) y desprende la cartulina, por detrás pega papel celofán, luego busca en revistas o láminas los íconos aprendidos y pégalos. Coloca plastilina sobre el botón Power. Al final en la parte superior pasa un cordón y sujétalo a un armador. ¡Verás que bonito quedará tu trabajo!



Leamos:

EL INVENTOR DE CUENTOS

Adaptación del cuento de Autor Anónimo



Margarita quería que su tío Rubén le cuente historias nuevas, pero él no sabía contar y decidió pedir ayuda al vecino inventor. - ¿Vecino sabe ud. unos cuentos? - dijo el tío Rubén - Vamos a ver si puedo inventar un bonito cuento en el ordenador - contestó el vecino. Y empezó a escribir un cuento, y salió de la impresora un papel escrito que decía: "Había una vez en Constantinopla, un joven llamado Anacleto, que tenía un gato de nombre Panzogenocles" - Vecino, por pavor, haga un cuento más fácil. - dijo Margarita

- y el vecino escribió otro

cuento que decía: "Había una guambra llamada Capucita Lila que llevó una piña a Blanca Roja, y fueron a casa de Pinocho. - ¡Alto vecino, ese cuento está muy enredado! - El vecino quiso detener el cuento y sin querer tocó un botón de la impresora, y salió papel con apenas algunas letras. - ¿Vecino, qué vamos a hacer con todo ese papel? - preguntó Margarita. - No se me ocurre nada - dijo el vecino.



- A mí tampoco. - dijo el Tío. - ¡A mí sí!. Todo ese papel en blanco de sirve para dibujar. - dijo Margarita, y con sus crayones comenzó hacer hermosos dibujos de los cuentos.

Fin



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita
- Relaciones lógico-matemáticas

DESTREZAS

- Proponer ideas en situaciones cotidianas y defender sus opiniones con argumentos de acuerdo a su edad.
- Escuchar narraciones y comprenderlas para socializarlas.
- Reconocer, describir y construir patrones.

ACTIVIDADES

- Observa los detalles de la primera escena y compáralos con la segunda escena, descubre los cinco objetos que faltan y dibújalos.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

- Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas.
- Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias.
- Reconocer y describir características del icono del programa Paint.

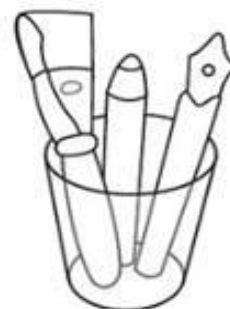
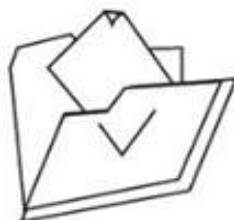
ACTIVIDADES

- Observa y comenta en clases sobre la actividad que están realizando los niños en la lámina.
- Reconoce el icono de Paint y enciérralo.
- Colorea la lámina.



CONOCIENDO PAINT Y SU ÍCONO





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Identificar el icono de Paint.
- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Utilizar la técnica del coloreado.

ACTIVIDADES

- Observa los iconos, identifica los de Paint y luego coloréalos.

Sabías que...

Las memorias USB son pequeñas y ligeras. Teóricamente pueden retener los datos durante unos 20 años y escribirse hasta un millón de veces.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS:

- Conocer cada uno de los pasos a seguir para ingresar a Paint.
- Utilizar la técnica del coloreado.
- Participar con entusiasmo en las tareas propuestas.

ACTIVIDADES

- Observa los pasos que debes seguir para ingresar a Paint.
- Colorea los números de los pasos.

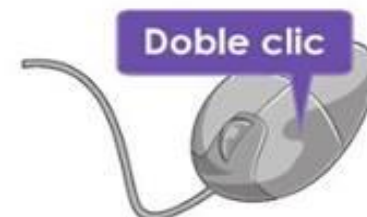
CHIP

Chiste

¿Porqué los elefantes no usan computadoras?
- Porque le tienen miedo al mouse

INGRESEMOS PAINT

3



Microsoft Office Word 2003
Microsoft Office Excel 2003
Microsoft Office PowerPoint 2003
Reproductor de Windows Media
Paint
Calculadora

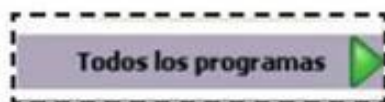
Todos los programas

Inicio

Accesorios
Activision
Adobe Acrobat 4.0
CCleaner
Disney Interactive
ESET
Fox Interactive
Grand Theft Auto 3 (GTA)
Hasbro Interactive
Highway Pursuit
Hotbabe Chess

Accesibilidad
Comunicaciones
Entretenimiento
Herramientas del sistema
Asistente para compatibilidad
Bloc de notas
Calculadora
Explorador de Windows
Libreta de direcciones
Paint
Paseo por Windows XP

4



COMPONENTE ESTRUCTURAL

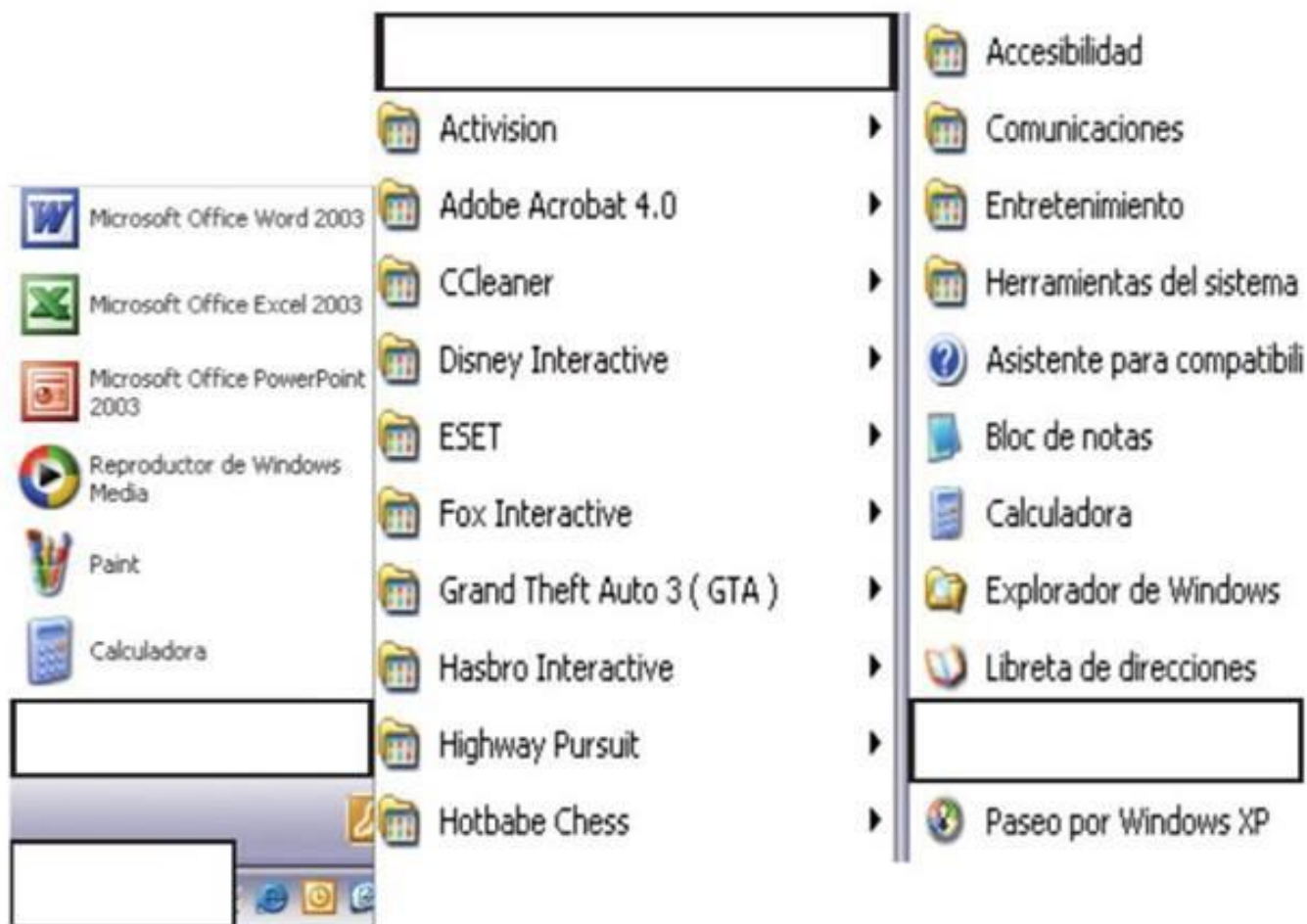
- Relaciones lógico matemática.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades propuestas.
- Utilizar la técnica del recortado y encajado.

ACTIVIDADES

- Recorta los recuadros de los pasos de Paint y encájalos en el lugar que corresponde.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógicas matemáticas.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades propuestas.
- Reconocer secuencia de pasos para ingresar a Paint.
- Utilizar la técnica del recortado y encajado.

ACTIVIDADES

- Pega los recuadros de los pasos de Paint y encájalos en el lugar que corresponde.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico matemática
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Conocer otro paso para ingresar a Paint.
- Representar imágenes a través del dibujo.
- Asumir compromisos y responsabilidades.

ACTIVIDADES

- Practica en tu computadora las formas de ingresar al programa Paint.
- En el recuadro en blanco dibuja y colorea el ícono de Paint.

GLOSARIO

Paint: programa que sirve para hacer gráficas simples.

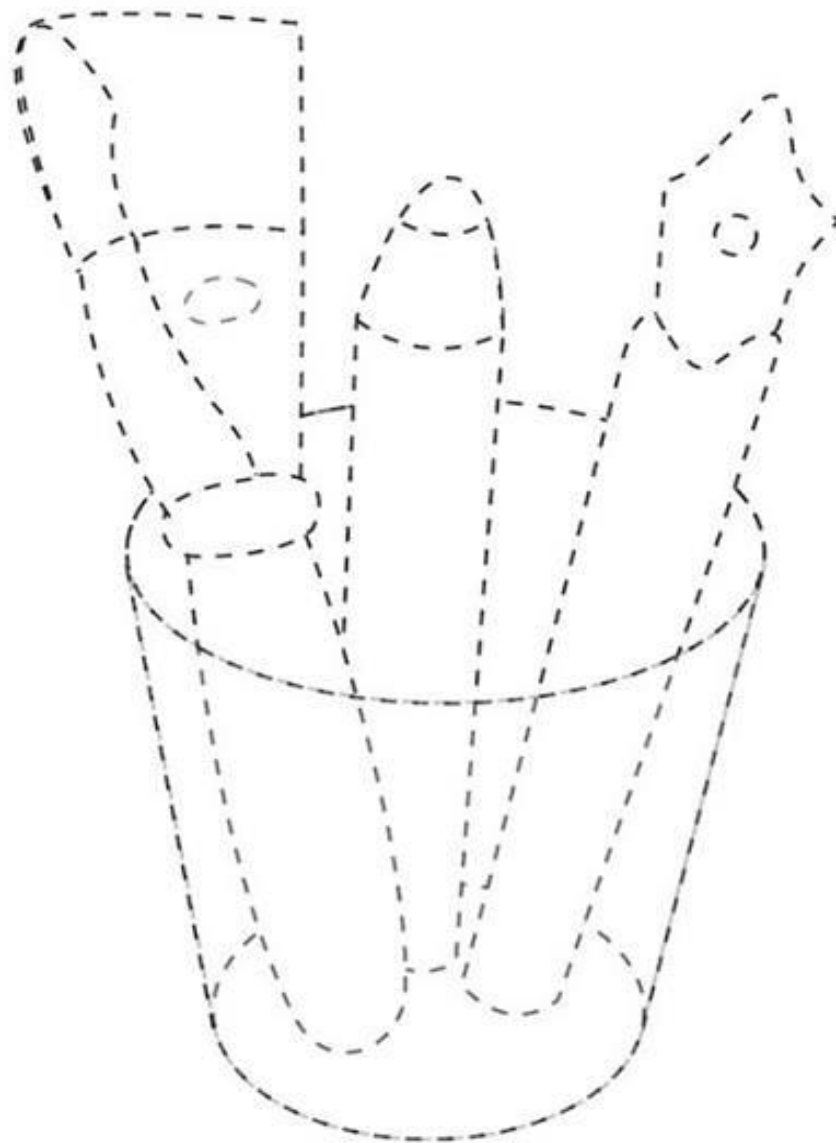
INGRESEMOS A PAINT

Otra forma sencilla para ingresar a Paint es hacer doble clic en el botón izquierdo del mouse sobre el icono de Paint que está en el escritorio.



Doble clic





COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Identidad y autonomía.
- Comprensión y expresión artística.

DESTREZAS

- Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas.
- Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas gráficas plásticas.

ACTIVIDADES

- Une los puntos y descubre el ícono de Paint, luego colóralo con bonitos colores.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Conocer funciones del programa Paint.
- Utilizar la técnica del dibujo.
- Asumir compromisos y responsabilidades.

ACTIVIDADES

- Realiza en cada recuadro las funciones de Paint.

Sabías que...



El monstruo llamado "The Gunk" es un ejemplo de pixel art creado sólo con Microsoft Paint

CONOZCAMOS QUE HACE PAINT



DIBUJAR



COLOREAR



Diagrama de la barra de herramientas de Paint. Se muestran los iconos de la barra de herramientas con sus nombres en español: Borrador, Lápiz, Aerógrafo, Relleno de color, y Texto. También se muestra un icono de un dedo tocando un botón de un teclado.



- Identificar herramientas de Paint.
- Leer imágenes y comprender los mensajes.
- Participar e trabajos demostrando alegría e interés.

- Observa los gráficos y comenta sobre las herramientas de Paint y que función tiene cada uno de ellas.
- Practica en tu computadora seleccionando las herramientas.

Herramienta:
se encarga de realizar una
función específica

DIBUJEMOS CON PAINT

Para empezar a dibujar se selecciona la herramienta LÁPIZ utilizando el mouse haciendo clic en el botón izquierdo.

El cursor se convierte en un LÁPIZ y presionando el botón izquierdo del mouse sin soltar se comienza a dibujar.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión oral y escrita.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Reconocer herramientas de Paint y sus funciones.
- Ejecutar rasgos caligráficos.
- Demostrar responsabilidad en la realización de tareas propuestas.

ACTIVIDADES

Utiliza en tu computadora la herramienta del lápiz realizando el dibujo que desees.

- Colorea el dibujo.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Comprensión y expresión artística
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Reconocer la herramienta "lápiz"
- Expresar libremente a través del dibujo vivencias.
- Realizar con seguridad las actividades propuestas.

ACTIVIDADES

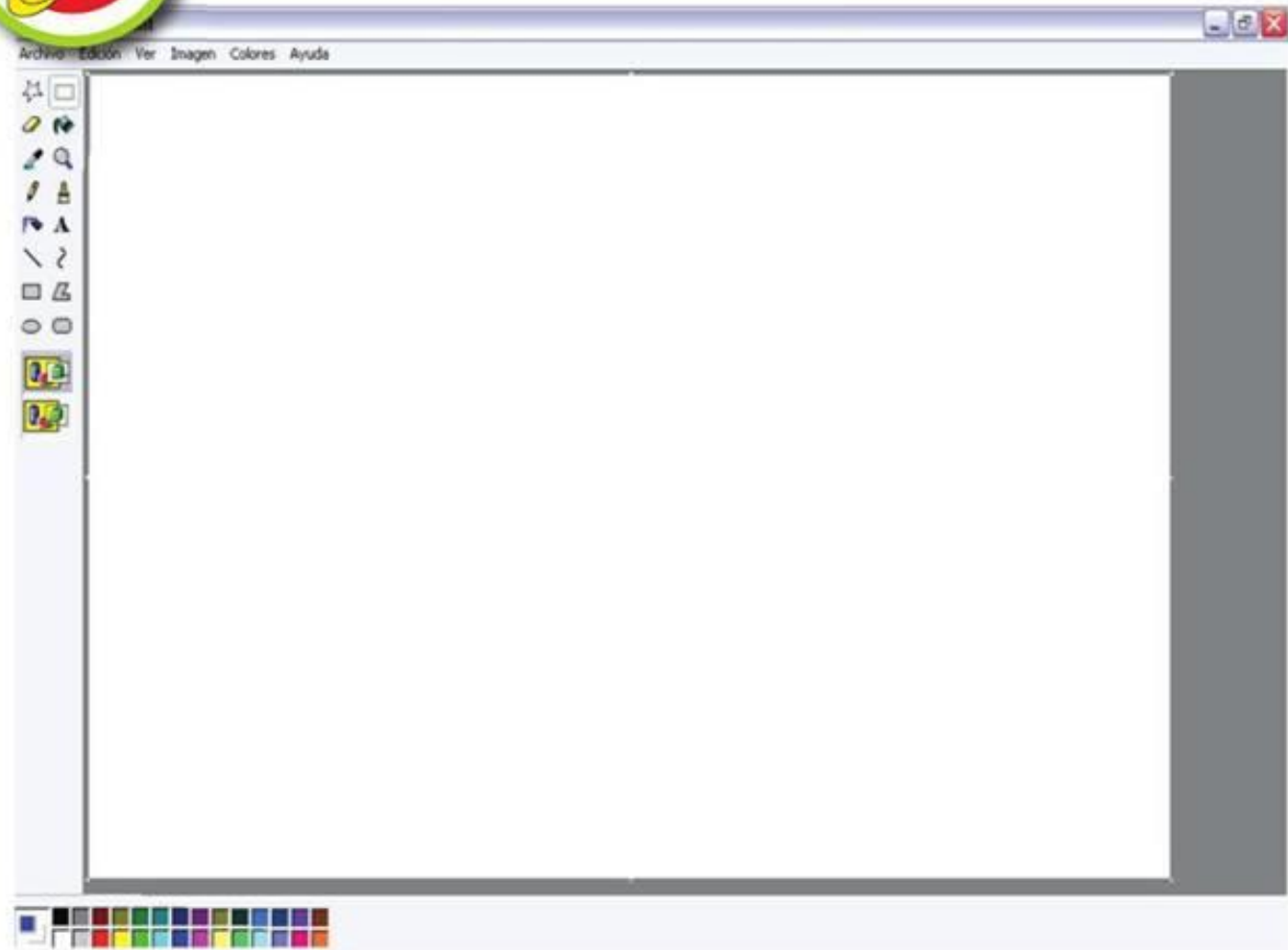
- Encierra la herramienta "lápiz" y con tus crayones realiza un bonito dibujo sobre el escritorio de Paint.

GLOSARIO

Click: sonido que hace al presionar un botón del ratón y realiza una acción.



DIBUJEMOS CON PAINT



Demos color a los dibujos:

AERÓGRAFO



1 Una forma colorear es utilizando la herramienta **AERÓGRAFO**, se lo selecciona con el mouse haciendo clic en el botón izquierdo.

2 Se selecciona el color deseado haciendo clic con el botón izquierdo del mouse.

3 El cursor se convierte en un SPRAY y presionando el botón izquierdo del mouse sin soltar se comienza a rosear el color escogido.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Identidad y autonomía.

DESTAERAS

- Conocer los pasos para utilizar herramienta "aerógrafo".
- Participar con entusiasmo las actividades propuestas.

ACTIVIDADES

- Observa y practica los pasos para colorear con la herramienta aerógrafo.

CHIP

poema

Tengo una casita linda
como el sol yo la quiero
mucho allí vivo yo.
Tiene, cocinita también
comedor y una camita
donde duermo, yo.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Conocer los pasos para utilizar herramienta "Relleno de color"
- Manifestar iniciativa en experiencias nuevas.

ACTIVIDADES

- Observa y ejercita los pasos para colorear con la herramienta "Relleno de color".

Recuerda

Si el dibujo que va a ser rellenado tiene aberturas, el color se va a derramar por todo el área de dibujo.

DEMOS COLOR A LOS DIBUJOS: RELLENO DE COLOR

1

Selecciona la herramienta **RELLENO DE COLOR**.

3

Ubica la herramienta sobre la figura que desees rellenar del color escogido.

2

Selecciona el color que desees.

HAGAMOS EJERCICIOS PARA COLOREAR



1 ●

2 ●

3 ●

4 ●

5 ●



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico-matemáticas.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Reconocer e identificar colores y números del uno al cinco.
- Ser perseverante en las actividades a realizar.

ACTIVIDADES

- Colorea según el código de colores y descubre la figura escondida.

Sabías que...

Las versiones recientes de Paint permiten al usuario elegir hasta tres colores a la vez.



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico matemáticas.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Conocer los pasos para guardar un archivo de Paint.
- Participar en trabajos grupales demostrando interés
- Demostrar colaboración y respeto a sus compañeros(as).

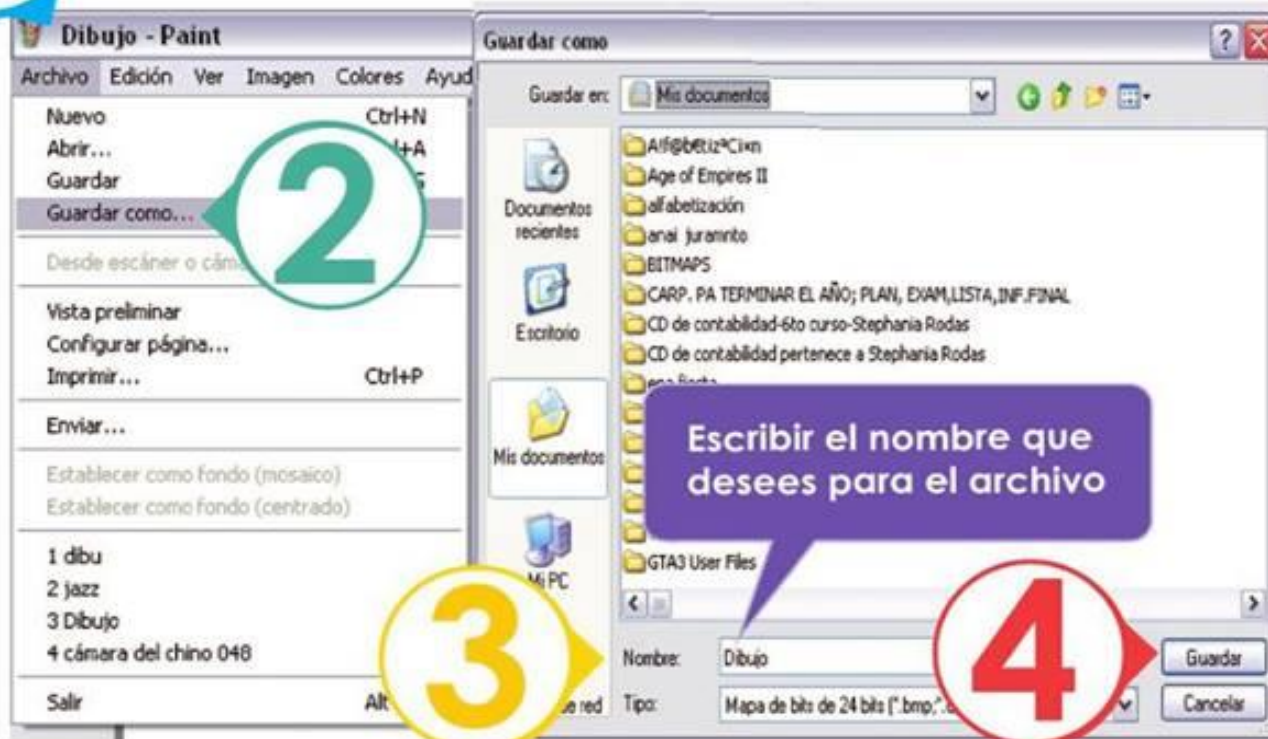
ACTIVIDADES

- Repasa los pasos a seguir para guardar un archivo en Paint.
- Con un compañero de trabajo practica en la computadora "Guardar archivo".

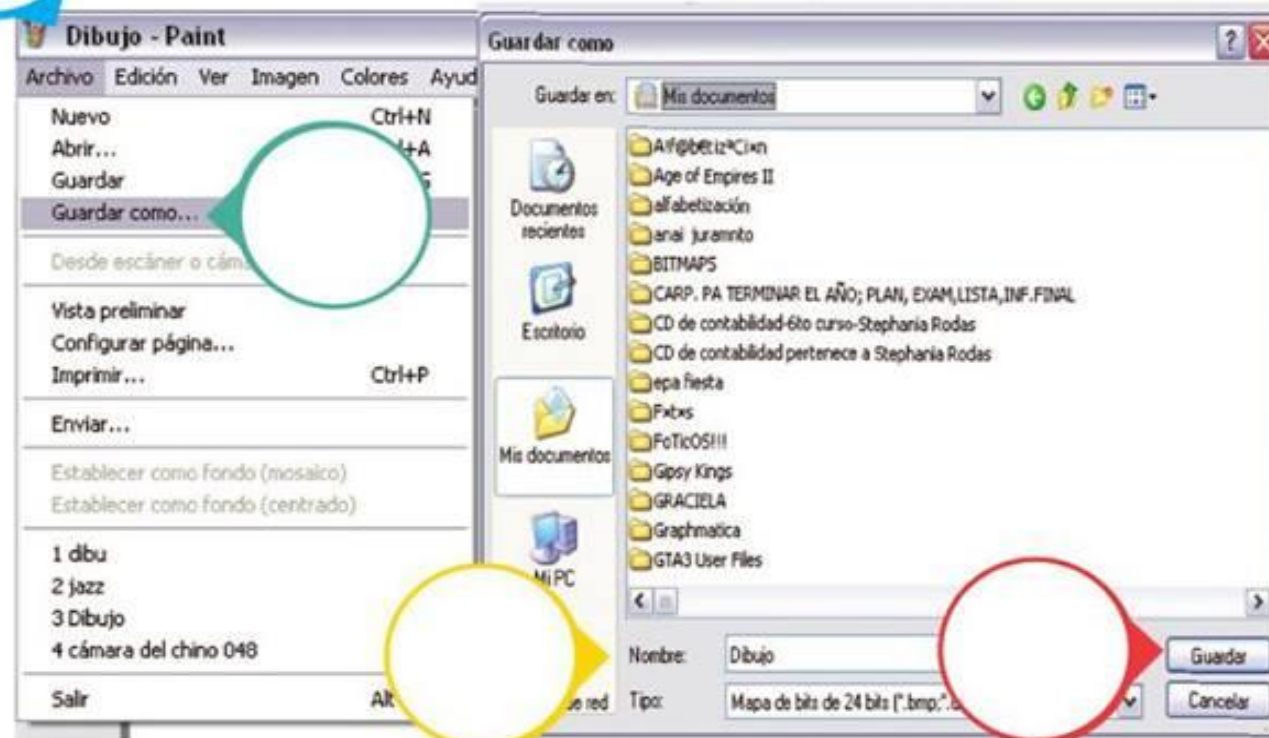
GUARDEMOS NUESTROS TRABAJOS

SIGUE LOS PASOS PARA GUARDAR ARCHIVO DE PAINT

1



PRACTIQUEMOS GUARDAR EN PAINT



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico matemáticas.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS

- Identificar los pasos para guardar un archivo de Paint
- Realizar con autonomía y seguridad las actividades propuestas.

ACTIVIDADES

- Escribes los numerales de acuerdo a los pasos que debes seguir para guardar un archivo.

CHIP

Adivinanzas

Tengo caballos que suben y bajan,
dan vueltas y nunca se cansan.

(El carrusel o calesita)



COMPONENTE ESTRUCTURAL

- Relaciones lógico matemáticas.
- Identidad y autonomía.

DESTREZAS:

- Identificar el botón de cerrar Paint
- Realizar con autonomía y seguridad las actividades propuestas.

ACTIVIDADES

- Observa y realiza en tu computadora la actividad "Cerrar Paint".

CHIP

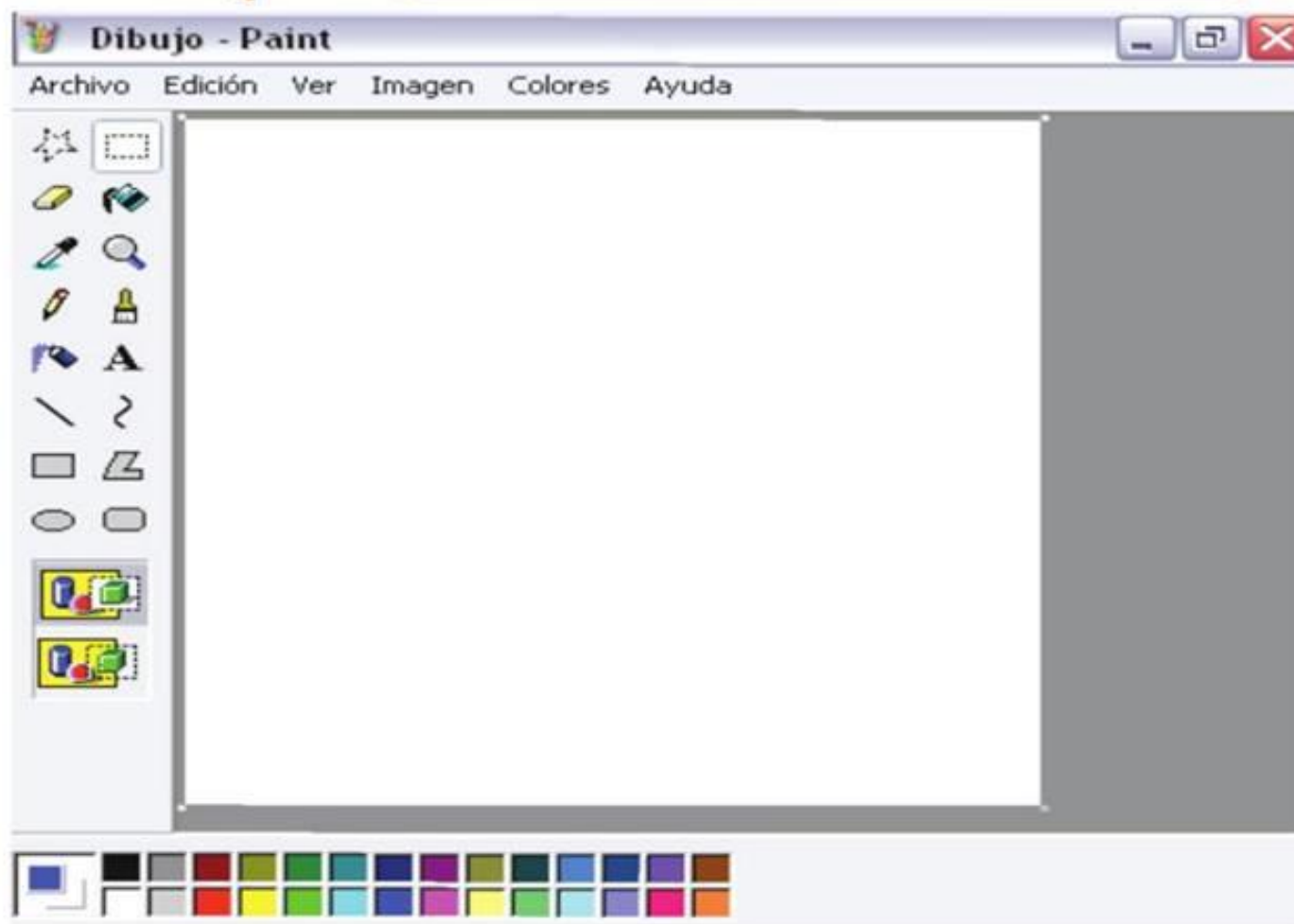
Trabalenguas

Cuando cuentes cuentos,
cuenta cuantos cuantos
cuentas, porque sino
cuentas cuantos cuentos
cuentas, nunca sabrás
cuantos cuantos cuentas
tú.



CERREMOS PAINT

Una forma sencilla de cerrar Paint es hacer clic sobre el botón de cerrar.



Mini Proyecto

Forma grupo de trabajo y realicen un dibujo en el programa Paint, con todo lo que aprendieron en este proyecto, con ayuda de tu maestra o papitos impriman y pega aquí el trabajo realizado, luego preséntenlo en clases inventando una historia pequeña.





1. Coloca una cruz a las acciones incorrectas en el laboratorio.



2. Colorea la postura correcta frente al computador.



3. Encierra el botón Power del CPU y escribe en los recuadros el número ordenado de los pasos para encender el equipo:



AUTOEvaluación

COLOREA LAS CARITAS SEGÚN SEA TU RESPUESTA.

1. ¿Practico las normas de comportamiento y de aseo en el laboratorio?



Siempre Nunca A veces

2. ¿Mantengo una postura correcta frente al computador?



Siempre Nunca A veces

3. ¿Identifico el botón Power en el CPU y en el monitor?



Siempre Nunca A veces



1. Colorea la computadora.



2. Encierra en un círculo la computadora de escritorio, y en un rectángulo la portátil.



3. Une con línea la computadora con sus diferentes funciones:



AUTOEvaluación

COLOREA LAS CARITAS SEGÚN SEA TU RESPUESTA.

1. ¿Identifico los íconos de trabajo?



Siempre Nunca A veces

2. ¿Reconozco los diferentes tipos de computadora?



Siempre Nunca A veces

3. ¿Trabajo en equipo con mis compañeros y /o compañeras?



Siempre Nunca A veces

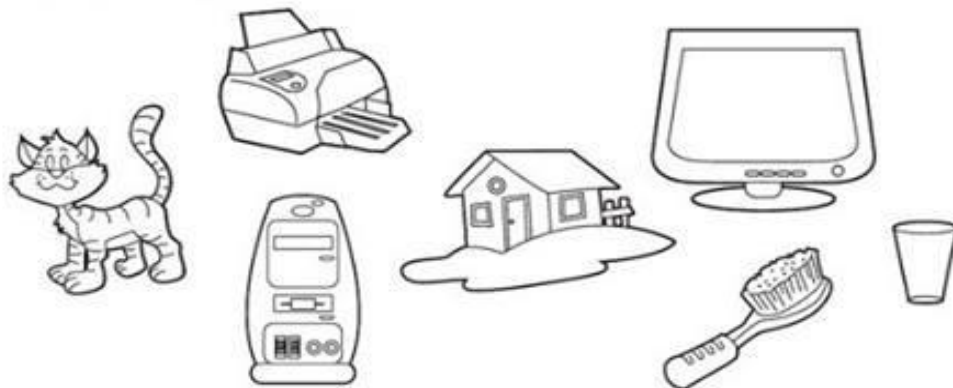
3. ¿Demuestro respeto y cuidado en mi trabajo y en el de mis compañeros(ras)?



Siempre Nunca A veces



1. Busca y colorea las partes de una computadora.



2. Une las partes de la computadora y repite sus nombres.



AUTOEvaluación

COLOREA LAS CARITAS SEGÚN SEA TU RESPUESTA.

1. ¿Reconozco las partes de mi computadora?



Siempre Nunca A veces

2. ¿Digo con facilidad los nombres de las partes de la computadora?



Siempre Nunca A veces

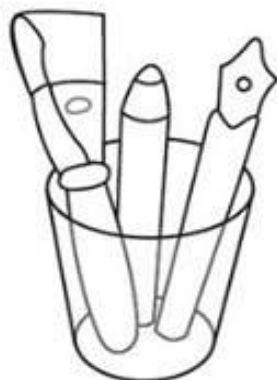
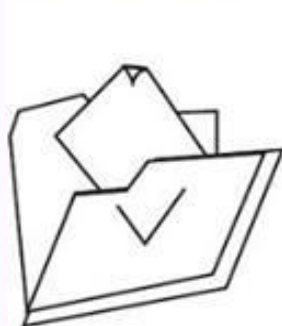
3. ¿Reconozco la función que desempeña cada parte de la computadora?



Siempre Nunca A veces



1. Colorea el ícono de Paint



2. Une con líneas de colores la herramienta de Paint con sus respectivas funciones :



AUTOEvaluación

COLOREA LAS CARITAS SEGÚN SEA TU RESPUESTA.

1. ¿Reconozco el ícono de Paint?



Siempre Nunca A veces

2. ¿Trabajo en equipo armónicamente con mis compañeros?



Siempre Nunca A veces

3. ¿Realizo con facilidad los trabajos aprendidos en el programa Paint?



Siempre Nunca A veces