

Informática

Profesora Nadia



Nombre y Apellido

Curso

PAUTAS DE INFORMÁTICA

1. Los niños podrán traer pendrive, previa autorización del docente, en caso de tener que trasladar información. El cual debe tener identificación y cada niño deberá responsabilizarse del suyo. Del mismo modo, el uso de auriculares o mouse.
2. No se permite comer ni beber en el laboratorio de Informática a fin de evitar daños en los equipos.
3. Aquellos daños ocasionados por los niños serán reparados por los mismos y/o sus familiares.
4. Ante cualquier duda los estudiantes o sus padres podrán comunicarse vía e-mail a **profesoranadia@gmail.com**, dicha consulta será respondida a la brevedad y quedará archivada como documento para el docente. Solicitamos ser criteriosos ya que dicho medio no sustituye al cuaderno de comunicaciones.
5. Este cuadernillo es material fundamental para la materia, por lo tanto, deberá tener nombre y apellido, estar presente **TODAS** las clases y cuidar la prolijidad del mismo.
Se dispondrá en el laboratorio un lugar para que el niño pueda dejar su cuadernillo y evitar de este modo el traslado innecesario del material de trabajo.
6. A continuación se **sugieren** algunas páginas para ser **agendadas** en caso de tareas de investigación:
 - Aprenderinternet.about.com
 - Educacionvirtuall.blogspot.com.ar
 - Ehowespañol.com
 - Escritoriofamilias.edu.ar
 - Pantallasamigas.net
 - www.ciberbullying.com
 - www.criptores.upm.es
 - www.ecured.cu
 - www.informatica-hoy.com.ar
 - www.infospyware.com

FIRMA DEL RESPONSABLE

CONTENIDOS

➤ EL ESCRITORIO DE TRABAJO

- **ABRIR Y GUARDAR INFORMACIÓN**
- **CREAR CARPETAS**

➤ EL GRAFICADOR PAINT:

- **BARRA DE HERRAMIENTAS**
- **COMPARACIÓN CON KID PIX Y TUX PAINT**

➤ CORRECTO USO DEL TECLADO

➤ EL PROCESADOR DE TEXTO:

- **TÍLDES**
- **SIGNOS**
- **PUNTUACIÓN**
- **FORMATO: FUENTE – COLOR – TAMAÑO-ALINEACIÓN**

➤ PLANILLA DE CALCULO:

- **CREACIÓN DE FORMULAS BÁSICAS.**

BIENVENIDOS

VISITAMOS EL AULA DIGITAL

CONVERSAMOS SOBRE LAS PAUTAS DE CONVIVENCIA

Y DE TRABAJO

MI NÚMERO DE MÁQUINA ES:.....

ACTIVIDAD

BUSCAMOS TERMINOS DE INFORMÁTICA

T	E	H	J	Y	T	A	D	F	G	H	U	P	E
D	E	D	A	Q	W	R	Y	U	I	G	O	A	L
F	W	C	A	S	D	F	G	H	J	A	L	R	C
A	R	G	L	O	R	U	A	O	A	B	L	L	A
S	T	H	E	A	R	R	A	S	I	I	O	A	M
E	Y	A	S	T	D	U	R	O	S	N	I	N	A
M	I	C	R	O	F	O	N	O	I	E	U	T	R
F	L	A	I	O	U	T	O	S	O	T	J	E	A
H	I	M	P	R	E	S	O	R	A	E	T	S	W
K	L	A	S	R	A	N	N	A	N	Q	R	P	E
L	L	S	I	J	E	T	S	L	O	A	G	O	B
O	P	S	Q	S	M	E	S	O	A	F	F	U	U
O	K	I	U	M	A	I	A	S	I	T	V	H	L
K	Y	O	A	T	A	M	O	N	I	T	O	R	O
M	M	O	L	I	Y	T	R	E	W	D	C	V	P

1) ¿CUALES SON?

.....

.....

2) ELEGIR DOS Y EXPLICAR PARA QUE SE USAN.

.....

.....

.....

ACTIVIDAD

"EL ESCRITORIO DE TRABAJO"

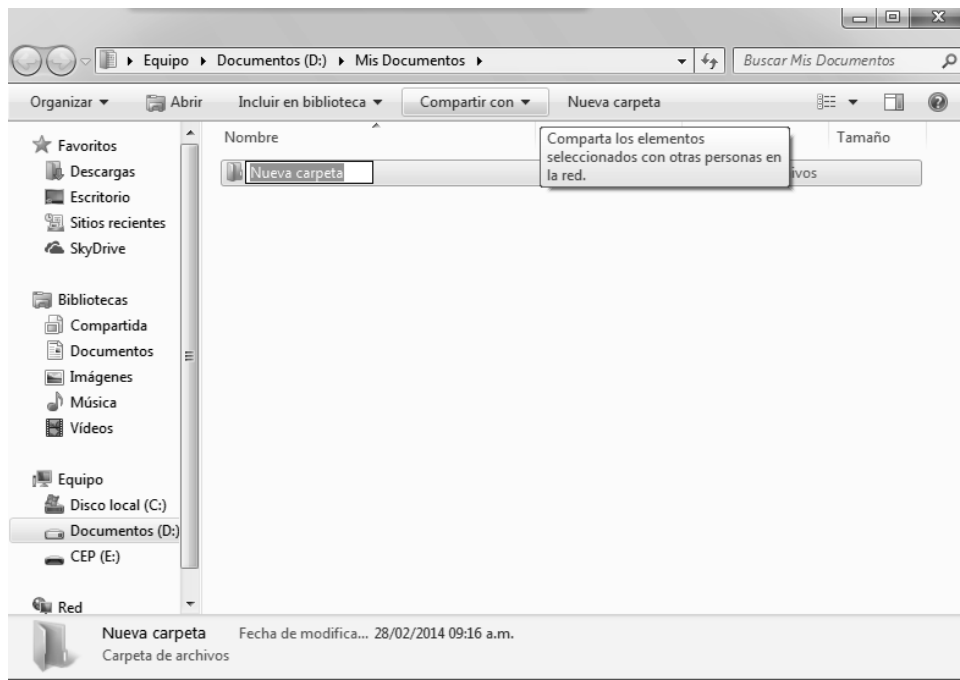
Estos son algunos de los ícono que encontrarás en el escritorio de trabajo de la sala de Informática:



INVESTIGUEMOS PARA QUE SIRVE CADA UNO

ACTIVIDAD

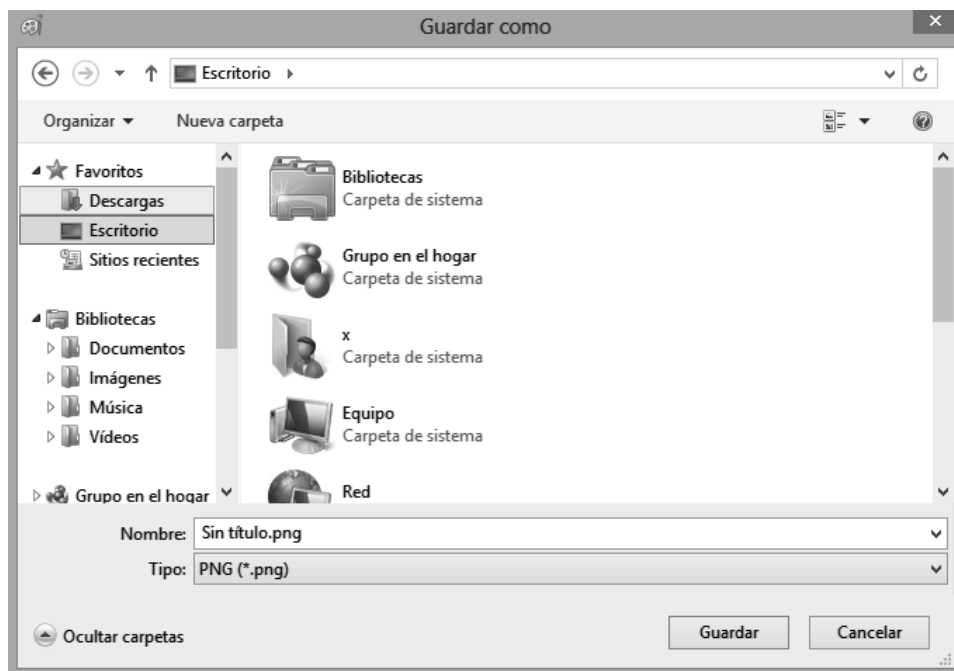
"CREAMOS CARPETAS"



ACTIVIDAD

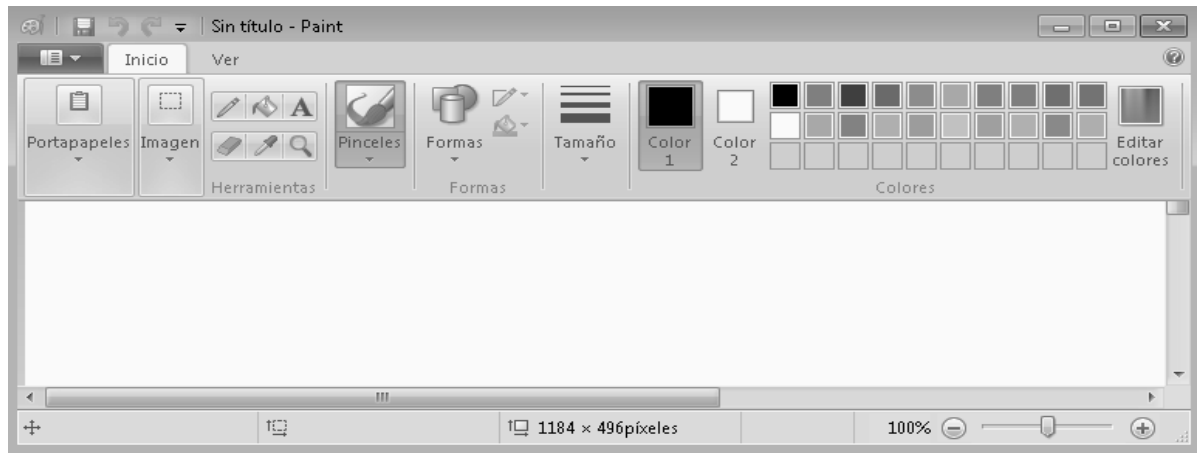
"GUARDAMOS NUESTROS TRABAJOS"

REPASAMOS: VAMOS A ARCHIVO -GUARDAR COMO



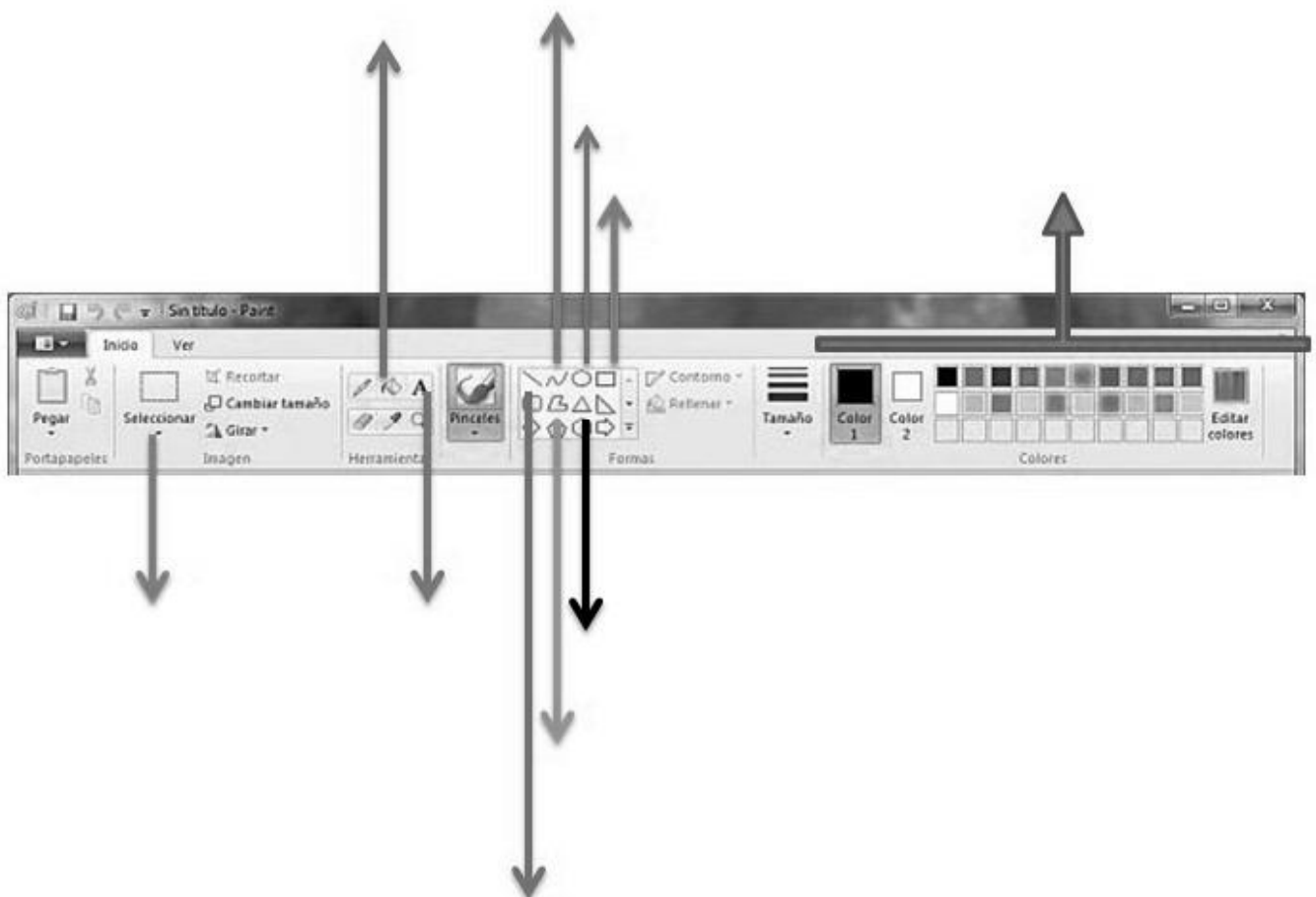
"LA VENTANA DE PAINT"

7



ACTIVIDAD

"¿CÓMO SE LLAMAN LAS SIGUIENTES HERRAMIENTAS DE PAINT?"

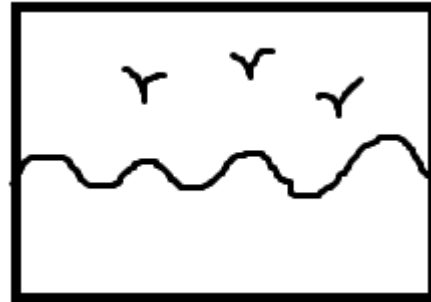


ACTIVIDAD

"DIBUJAMOS EN PAINT UTILIZANDO SOLO LAS SIGUIENTES HERRAMIENTAS"

DESAFIO 1

- ✓ PINCEL
- ✓ RELLENO COLOR



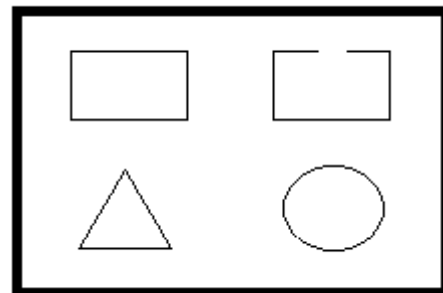
COLOREAR Y GUARDAR

ACTIVIDAD

DESAFIO 2

USAMOS SOLO:

- ✓ RELLENO COLOR
- ✓ RECTÁNGULO
- ✓ POLÍGONO
- ✓ OVALO
- ✓ GOMA



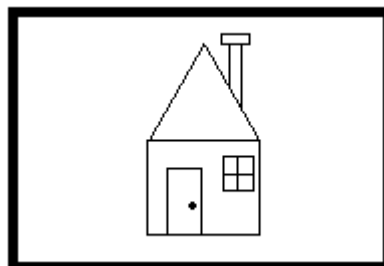
COLOREAR Y GUARDAR

ACTIVIDAD

DESAFIO 3

USAMOS SOLO:

- ✓ LÍNEA
- ✓ POLÍGONO
- ✓ RECTÁNGULO
- ✓ RELLENO COLOR



COLOREAR Y GUARDAR

ACTIVIDAD

9

RECUPERAMOS EL ARCHIVO DE LA ACTIVIDAD ANTERIOR Y LO MODIFICAMOS A GUSTO

NO OLVIDES: ARCHIVO-ABRIR!!!!!!!!!!!!

ACTIVIDAD

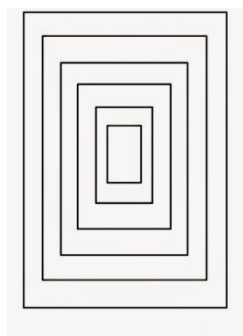
DIBUJAMOS:



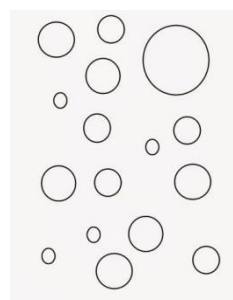
ACTIVIDAD

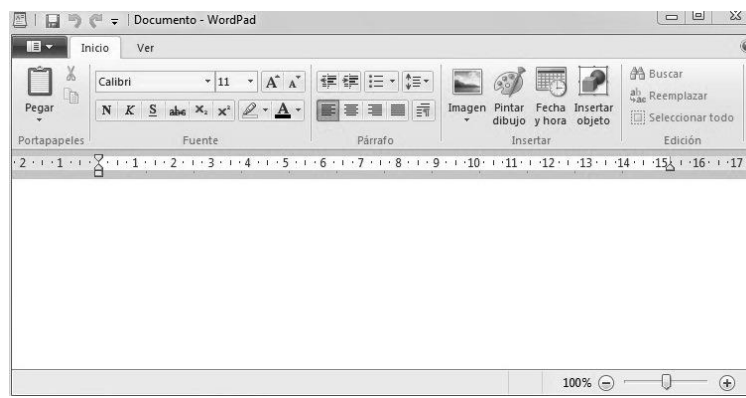
**"ELIJE EL GRAFICADOR QUE MAS TE GUSTE, REALIZA, COLOREA
Y GUARDA LOS SIGUIENTES DIBUJOS"**

RECTANGULOS



CÍRCULOS



"VENTANA DE WORDPAD"**ACTIVIDAD****"TRABAJAMOS EN EL PROCESADOR DE TEXTO"****TÍLDES Y PUNTUACIÓN****DOS MANERAS:**✓ **TECLA TÍLDE + VOCAL**✓ **COMBINAR:**

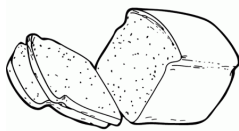
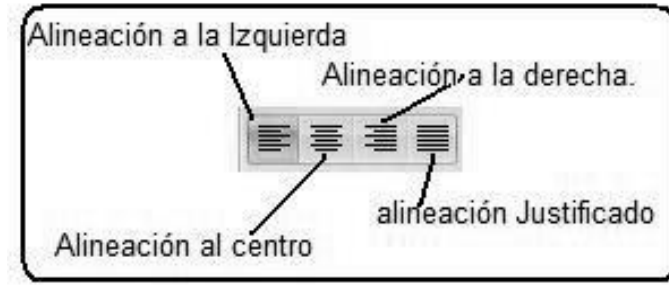
á	é	í	ó	ú
alt+160	alt+130	alt+161	alt+162	alt+163
Á	É	Í	Ó	Ú
alt+0193	alt+0201	alt+0205	alt+0211	alt+0218

SIGNO DE PUNTUACIÓN	TECLAS	SIGNO DE PUNTUACIÓN	TECLAS
PUNTO .		Abrir INTERROGACIÓN ¿	
DOS PUNTOS :		Cerrar INTERROGACIÓN ?	
COMA ,		Abrir EXCLAMACIÓN !	
PUNTO Y COMA ;		Cerrar EXCLAMACIÓN !	
GUIÓN -		Abrir PARÉNTESIS (	

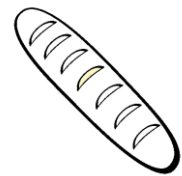
ACTIVIDAD

ESCRIBE LOS SIGUIENTES ACERTIJOS, RESPETA SIGNOS Y TÍLDES:

TRABAJAMOS ALINEACIONES:

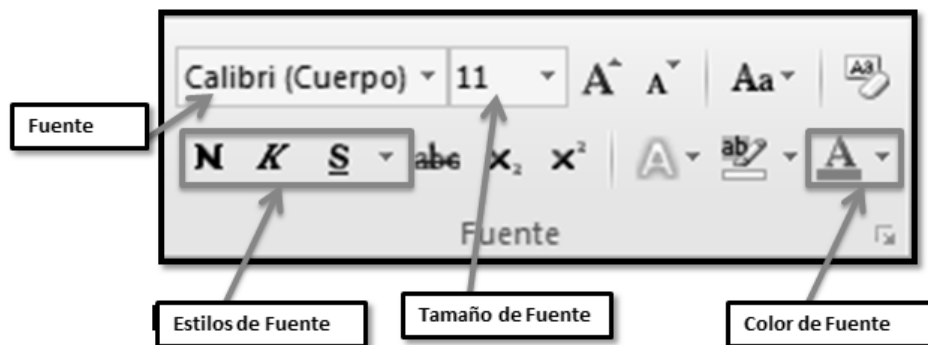


Pan y pan y medio,
dos panes y medio;
cinco medios panes.
¿Cuántos panes son?



¿Cien patos metidos en un cajón cuántas
patas y picos son?

CAMBIAMOS FUENTE, TAMAÑO Y COLOR

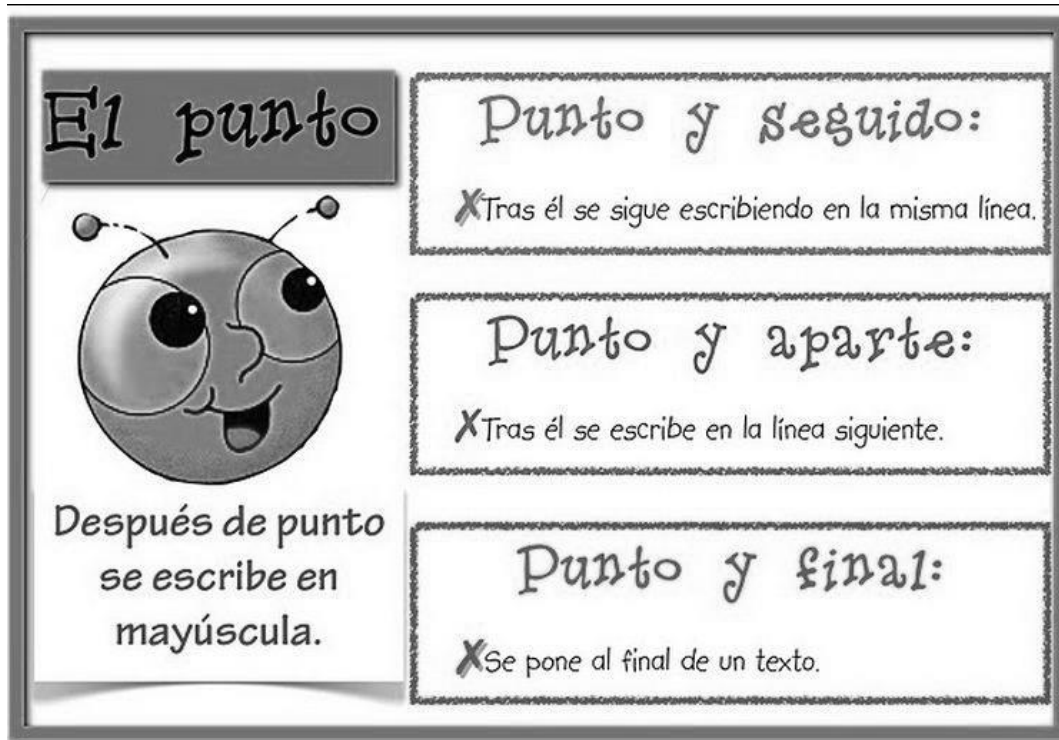


ACTIVIDAD

12

IMPORTANTE:

- Después de un punto dejamos: 2 espacios
- Después de una coma dejamos: 1 espacio



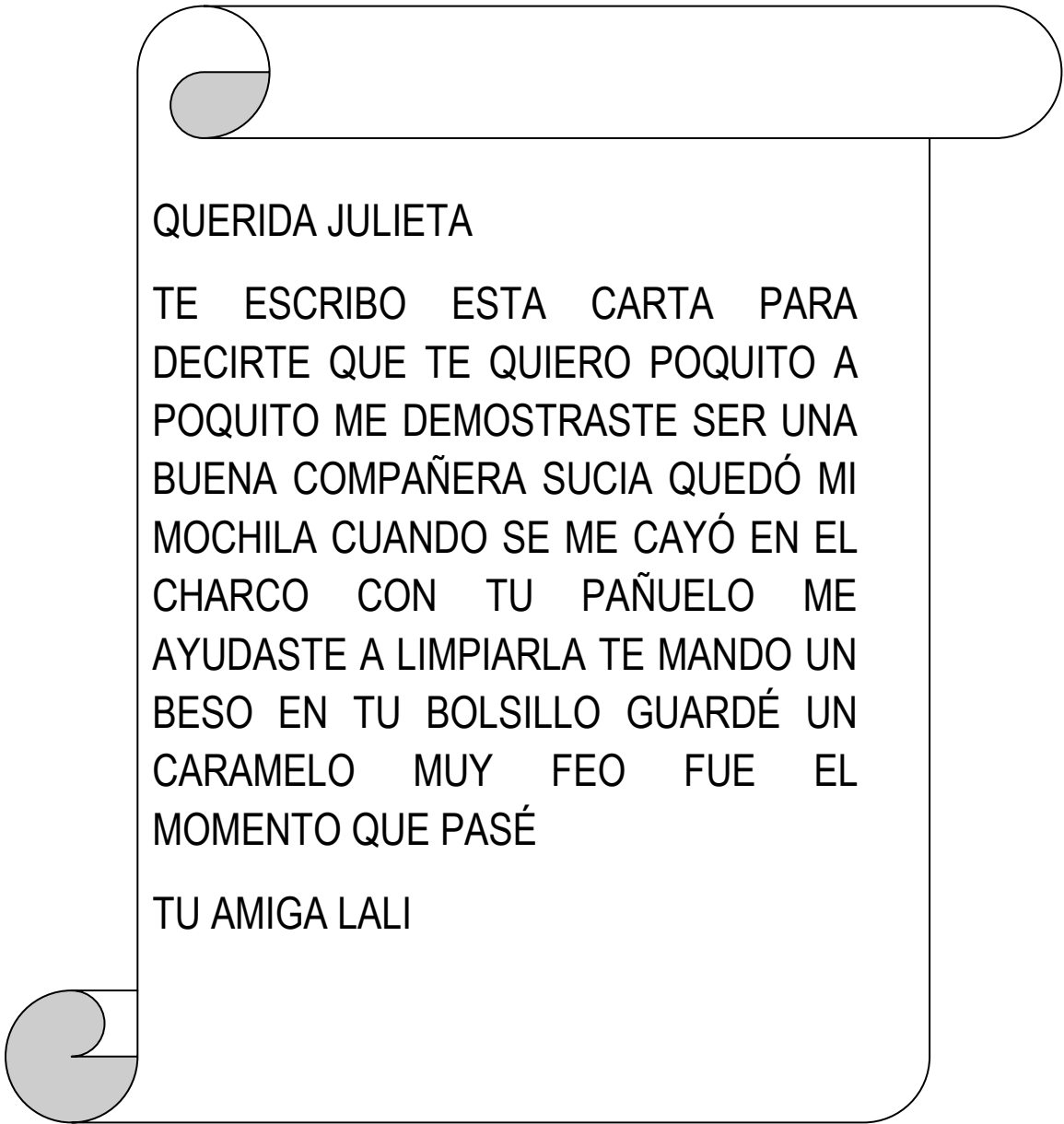
Realiza el cartel anterior en la aplicación que vos elijas

NO TE OLVIDES DE GUARDAR!!!!!!

ACTIVIDAD

Esta carta que escribí para mi amiga, se cayó al agua y se borraron todos los signos de puntuación. Y lo peor, fue que mi amiga se enojó. ¿Por qué? ¿Me ayudas a ponérselos de nuevo?

¿La pasamos al procesador de texto correctamente?



QUERIDA JULIETA

TE ESCRIBO ESTA CARTA PARA
DECIRTE QUE TE QUIERO POQUITO A
POQUITO ME DEMOSTRASTE SER UNA
BUENA COMPAÑERA SUCIA QUEDÓ MI
MOCHILA CUANDO SE ME CAYÓ EN EL
CHARCO CON TU PAÑUELO ME
AYUDASTE A LIMPIARLA TE MANDO UN
BESO EN TU BOLSILLO GUARDÉ UN
CAMELO MUY FEO FUE EL
MOMENTO QUE PASÉ

TU AMIGA LALI

GUARDAMOS!!!

ACTIVIDAD

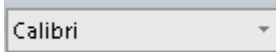
14

CAMBIAMOS EL TIPO DE LETRA EL TAMAÑO Y COLORABRIMOS LA CARTA DE LA ACTIVIDAD ANTERIOR Y LE REALIZAMOS ALGUNOS CAMBIOS:

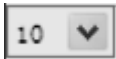
- PRIMERO SELECCIONAMOS!!!



CAMBIA EL COLOR



CAMBIA EL TIPO DE LETRA



CAMBIA EL TAMAÑO DE LA LETRA

ACTIVIDAD*La vaca estudiosa*

Había una vez una vaca
en la Quebrada de Humahuaca.
Como era muy vieja,
muy vieja, estaba sorda de una oreja.
Y a pesar de que ya era abuela
un día quiso ir a la escuela.
Se puso unos zapatos rojos,
guantes de tul y un par de anteojos.
La vio la maestra asustada
y dijo: - Estas equivocada.
Y la vaca le respondió:
¿Por qué no puedo estudiar yo?
La vaca, vestida de blanco,
se acomodó en el primer banco.
Los chicos tirábamos tiza
y nos moríamos de risa.
La gente se fue muy curiosa
a ver a la vaca estudiosa.
La gente llegaba en camiones,
en bicicletas y en aviones.
Y como el bochinche aumentaba
en la escuela nadie estudiaba.
La vaca, de pie en un rincón,
rumiaba sola la lección.
Un día toditos los chicos
se convirtieron en borricos.
Y en ese lugar de Humahuaca la
única sabia fue la vaca.





INTERNET

COMPARTIR INFORMACIÓN:

FOTOS  VIDEOS  MUSICA  CHAT  E-MAIL 

A TRAVÉS DE DISPOSITIVOS COMO CELULARES, CONSOLAS DE JUEGOS, COMPUTADORAS, ETC.

CONECTADOS A LA RED.

LOS CIUDADANOS DIGITALES

**PROTEGEN LA
INFORMACIÓN
PRIVADA**

de ellos y de
los demás.

**SE MANTIENEN
SEGUROS
EN LÍNEA**

usando su instinto.

**DETIENEN EL
CIBERBULLYING**

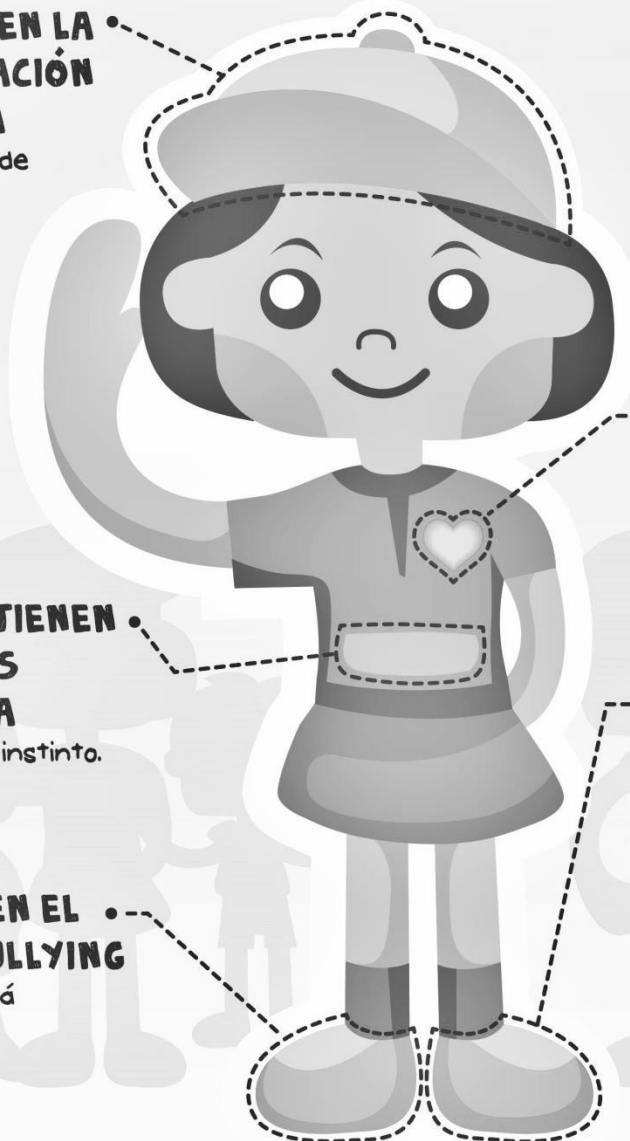
cuando está
ocurriendo.

**SE RESPETAN
A SÍ MISMOS Y
A LOS DEMÁS**

en comunidades
en línea.

**EQUILIBRAN
EL TIEMPO**

que pasan con las
pantallas y medios
digitales y el que
pasan en otras
actividades.



ACTIVIDAD

Reflexionamos: IDENTIDAD DIGITAL



¿Qué riesgos existen?

PÉRDIDA DE PRIVACIDAD



#sobrexposición
#intimidad
#datos_sensibles

ATAQUES A LA IMAGEN Y REPUTACIÓN



#amenazas #burlas
#injurias #honor

SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD



#fraude
#falsedad
#robo_información

PERMANENCIA DE LA INFORMACIÓN EN LA RED



#imborrable
#desactualizada
#descontextualizada

ACTIVIDAD

COMPLETA

¿Qué es la identidad digital?

Información que yo _____
+ Información que _____
+ Información que existe sobre _____
= Mi identidad digital



ACTIVIDAD

17

¿LO HARÍAS? ¿LO HACES? ✓ ✗

☐

NAVEGAR SEGURO

☐

COMPARTIR CONTRASEÑAS

☐

BROMAS VIRTUALES

☐

COMPARTIR FOTOS SIN O CON POCA ROPA

☐

HABLAR CON LA FAMILIA ANTE ALGO EXTRAÑO

☐

ABRIR MENSAJES DE PERSONAS DESCONOCIDAS

ACTIVIDAD**"PROBLEMITA"**

En un hotel, los visitantes de estas habitaciones se fueron a pasear y dejaron las llaves mezcladas.

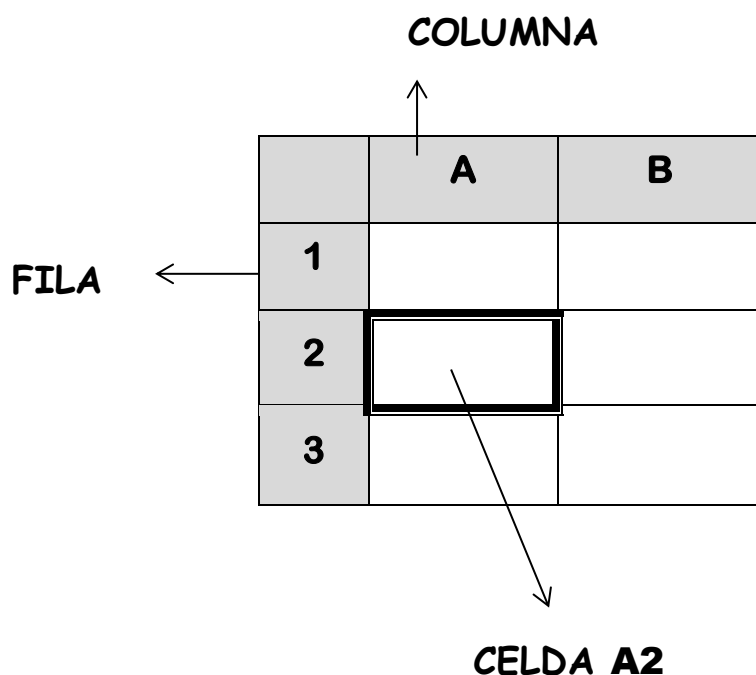
¿Ayudas a la recepcionista a ubicarlas en el tablero?

45-52-10-03-96-74-13-84-63-15-7-29-2-31-40-36



	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

ACTIVIDAD**"EXPLORAMOS MS EXCEL"****JUGAMOS A LA BATALLA NAVAL**

ACTIVIDAD**DESCUBRIMOS "LA PLANILLA DE CÁLCULO"****PODEMOS REALIZAR CUENTAS (FORMULAS):**

=CELDA + CELDA → SUMA

=CELDA - CELDA → RESTA

=CELDA * CELDA → MULTIPLICACIÓN

=CELDA / CELDA → DIVISIÓN

RESOLVEMOS:

1) $180 - 72 =$

2) $2003 + 4137 =$

3) $1223 \times 47 =$

4) $345 : 5 =$