



INFORMATICA

Nota: Todas las prácticas que lo requieran deberán ser impresas y coloreadas, además deberán venir firmadas por el padre o tutor del alumno fechadas debidamente y con valor del mes, así como cada imagen en cada tema coloreada (con colores, no podrá usar plumones), de lo contrario no se les aceptara y la calificación se reducirá por cada día de retraso. En cada recuadro se especifica la fecha en la que el profesor les deja cada tarea y la fecha en la que deberán entregarla. El cuadernillo deberán portarlo cada día que tengan la clase de lo contrario reducirá su calificación diaria En caso de no tener las prácticas realizadas en tiempo podrá reprobar.

Fecha 2ºA / 2ºB	Tarea	Fecha de entrega 2ºA / 2ºB
18/09/26 (A) 23/09/26 (B)	PRÁCTICA 1. Abre el programa Paint. Dibuja una computadora de escritorio con todas sus partes principales. Usa la herramienta de texto para escribir el nombre de cada parte y una pequeña frase de lo que hace (ej. "Monitor: Veo aquí"). ¡Pídele a un adulto que te ayude a imprimir tu dibujo!	02/10/26 (A) 30/09/26 (B)
02/10/26 (A) 30/09/26 (B)	PRÁCTICA 2. Abre Paint. Dibuja dos monitores. En el primero, usa la herramienta de lápiz con un grosor alto y pocos detalles para dibujar una cara feliz. En el segundo, usa la herramienta de lápiz con un grosor fino y muchos más detalles para dibujar otra cara feliz, para simular una "mejor resolución". ¡Imprime y compara tus monitores!	09/10/26 (A) 07/10/26 (B)
09/10/26 (A) 07/10/26 (B)	PRÁCTICA 3. Abre un documento en Word. 1.Escribe tu nombre en minúsculas. Luego, usa la tecla Enter para bajar a la siguiente línea. 2.Escribe tu nombre en MAYÚSCULAS usando la tecla Shift. 3.Escribe una palabra con un error (ej. "holaa"). Luego, usa Backspace para borrar la letra extra y corregirla ("hola"). 4. Escribe tu nombre con letra tamaño 30 con colores diferentes. ¡Imprime tu hoja de práctica de teclas especiales!	16/10/23 (A) 14/10/26 (B)
16/10/23 (A) 14/10/26 (B)	PRÁCTICA 4. Abre Word. Escribe varias líneas de texto (puedes copiar y pegar un cuento corto de Internet con ayuda de un adulto). 1.Practica usando la rueda de scroll para subir y bajar rápidamente por el documento. 2.Haz clic derecho, en una palabra. Observa el menú que aparece. Luego, haz clic en "Copiar". 3.Haz clic derecho en otro lugar y selecciona "Pegar". ¡Verás cómo la palabra se duplica!, no olvides ilustrar. ¡Imprime tu documento!	23/10/26 (A) 21/10/26 (B)
23/10/26 (A) 21/10/26 (B)	PRÁCTICA 5. Abre Paint. Dibuja una CPU (la torre). Luego, dibuja tres pequeños recuadros dentro de ella y escribe: "Procesador (el que piensa)", "Memoria (pizarra rápida)" y "Disco Duro (biblioteca de archivos)". Colorea cada parte de un color diferente. ¡Imprime tu diagrama del cerebro de la computadora!	06/11/26 (A) 28/10/26 (B)
06/11/26 (A) 28/10/26 (B)	PRÁCTICA 6. Abre un documento en Word. Escribe el nombre de cada uno de los cinco dispositivos de entrada mencionados en este tema. Al lado de cada uno, escribe qué tipo de información "entra" a la computadora con ese dispositivo (ej. "Teclado: Letras y números"). ¡Imprime tu lista!	13/11/26 (A) 04/11/26 (B)
13/11/26 (A) 04/11/26 (B)	PRÁCTICA 7. Abre Paint. Dibuja un monitor, una impresora y unas bocinas. Usa flechas grandes y claras para mostrar que la información "sale" de la computadora hacia estos dispositivos. Colorea tus dibujos. ¡Imprime tu diagrama de salida!	04/12/26 (A) 11/11/26 (B)
04/12/26 (A) 11/11/26 (B)	PRÁCTICA 8. Abre Paint. Dibuja un cofre del tesoro. Dentro del cofre, dibuja una memoria USB y una tarjeta de memoria SD. Usa la herramienta de texto para escribir "Mis Tesoros Digitales" en el cofre. ¡Imprime tu cofre del tesoro digital!	11/12/26 (A) 18/11/26 (B)
11/12/26 (A) 18/11/26 (B)	PRÁCTICA 9. Abre un documento en Word. Crea una tabla de dos columnas. En la primera columna, escribe "Hardware" y en la segunda, "Software". Debajo de cada título, escribe tres ejemplos de cada uno e ilústralos. ¡Imprime tu tabla de hardware y software!	18/12/26 (A) 25/11/26 (B)
18/12/26 (A) 25/11/26 (B)	PRÁCTICA 10. Abre Paint. Dibuja un ícono para cada uno de los siguientes tipos de programas: 1.Un juego de carreras. 2.Un programa para aprender a leer. 3.Un programa para escribir cuentos. 4.Un programa para dibujar animales. ¡Imprime tus iconos de programas!	08/01/27 (A) 02/12/26 (B)