



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 A/B	Tarea	Fecha de entrega A/B
14/09/26	PRÁCTICA 1. Abre el programa Paint. Dibuja una computadora de escritorio usando las herramientas de formas (rectángulos, círculos). Luego, usa el bote de pintura para colorearla con tus colores favoritos. ¡Cuando termines, pídele a un adulto que te ayude a imprimir tu dibujo!	21/09/26
21/09/26	PRÁCTICA 2. Abre Paint. Dibuja las cuatro partes principales de la computadora (monitor, teclado, mouse, CPU) por separado. Luego, usa la herramienta de texto para escribir el nombre de cada parte al lado de tu dibujo. ¡Imprime tu trabajo!	28/09/26
28/09/26	ACTIVIDAD 2 PÁG. 7 (cuadernillo): Identifica cada una de las reglas que se deben seguir en el laboratorio de computación e ilumina el dibujo. Recuerda poner palomita en la respuesta correcta y tache en la incorrecta.	05/10/26
05/10/26	PRÁCTICA 3. Abre Paint. Dibuja un monitor. Dentro de la pantalla del monitor, dibuja lo que más te gustaría ver: ¿un juego, una película, un dibujo tuyo? Usa muchos colores. ¡Imprime tu pantalla mágica!	12/10/26
12/10/26	PRÁCTICA 4. Abre un documento en Word. Escribe tu nombre completo usando el teclado. Luego, escribe los números del 1 al 10. Cambia el color de tu nombre a rojo y los números a azul. ¡Imprime tu hoja de práctica de teclado!	19/10/26
19/10/26	PRÁCTICA 5. Abre Paint. Dibuja un laberinto sencillo. Al inicio del laberinto, dibuja una flecha de mouse. Al final, dibuja un queso. Usa la herramienta de lápiz para trazar el camino que la flecha del mouse debe seguir para llegar al queso, ¡sin tocar las paredes del laberinto! Imprime tu laberinto resuelto.	26/10/26
26/10/26	PRÁCTICA 6. Abre Paint. Dibuja una CPU (la caja del cerebro de la computadora). Dentro de ella, dibuja tres cosas que crees que la CPU "piensa" o "guarda" (por ejemplo, un juego, una foto, una letra). Colorea tu dibujo y pídele a un adulto que lo imprima.	09/11/26
09/11/26	PRÁCTICA 7. Abre Paint. Dibuja unas bocinas y unos audífonos. Al lado de las bocinas, dibuja una nota musical. Al lado de los audífonos, dibuja una cara sonriente escuchando. Usa la herramienta de texto para escribir "Música" y "Sonidos". ¡Imprime tu dibujo de sonidos.	23/11/26
23/11/26	PRÁCTICA 8. Abre Paint y haz un dibujo muy colorido de tu impresora. Cuando tu dibujo esté listo, pídele a un adulto que te ayude a encontrar el botón de "Imprimir" en Paint y a imprimir tu obra de arte.	30/11/26
30/11/26	PRÁCTICA 9. Abre Word. Escribe una lista de tres programas o juegos que te gustaría usar en la computadora. Al lado de cada uno, usa las formas de Word para dibujar un icono sencillo que lo represente. ¡Imprime tu lista de software favorito!	07/12/26
07/12/26	PRÁCTICA 10. Abre Paint. Dibuja un director de orquesta con su batuta. Luego, dibuja tres instrumentos musicales que representen partes de la computadora (por ejemplo, un tambor para el CPU, una flauta para el mouse, un piano para el teclado). ¡Imprime tu orquesta digital!	14/12/26