



GIMNASIO REAL

HACIA LA EXCELENCIA EDUCATIVA

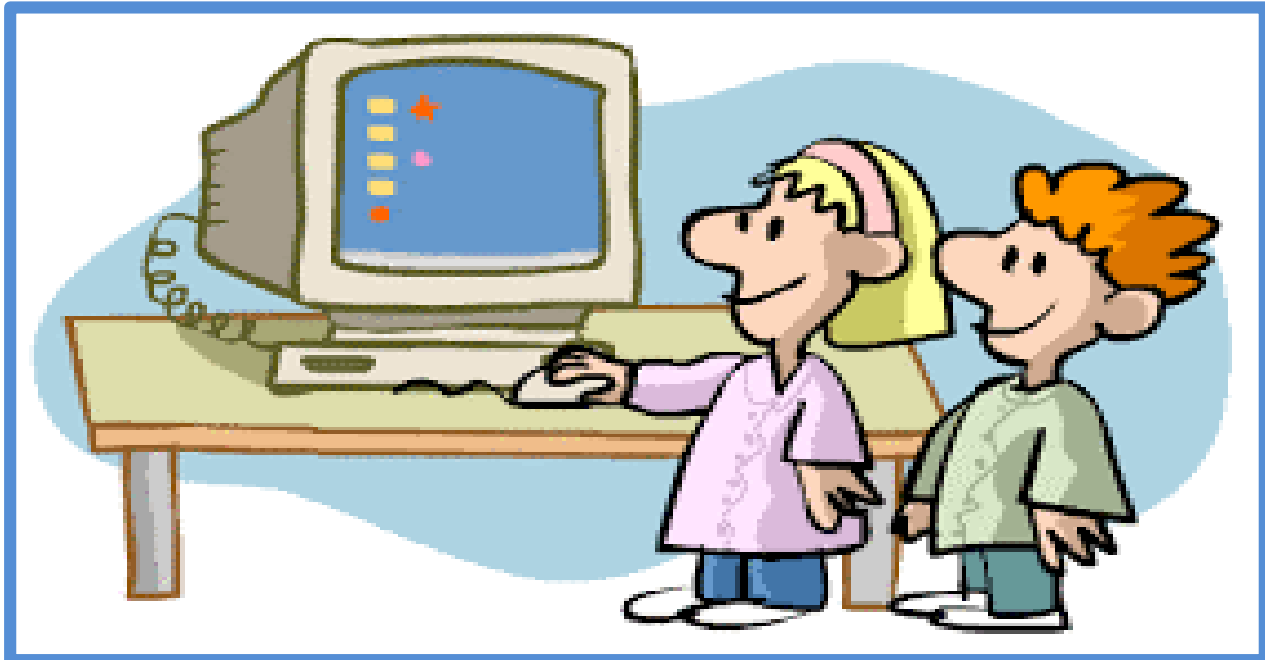
Docente	Stephanie Reales
Asignatura	Informática
Grado: Transición	Periodo:2

COMPETENCIA GENERAL

Adquiere nuevas habilidades, conocimientos, actitudes y valores necesarios y útiles para la vida personal y social, mediante el uso de herramientas digitales. Desarrolla su coordinación viso-manual con diferentes actividades en el computador al tiempo que refuerza conocimientos adquiridos

TEMAS

El Computador
El ratón
El teclado
Movimientos de la mano
Jugando con el computador



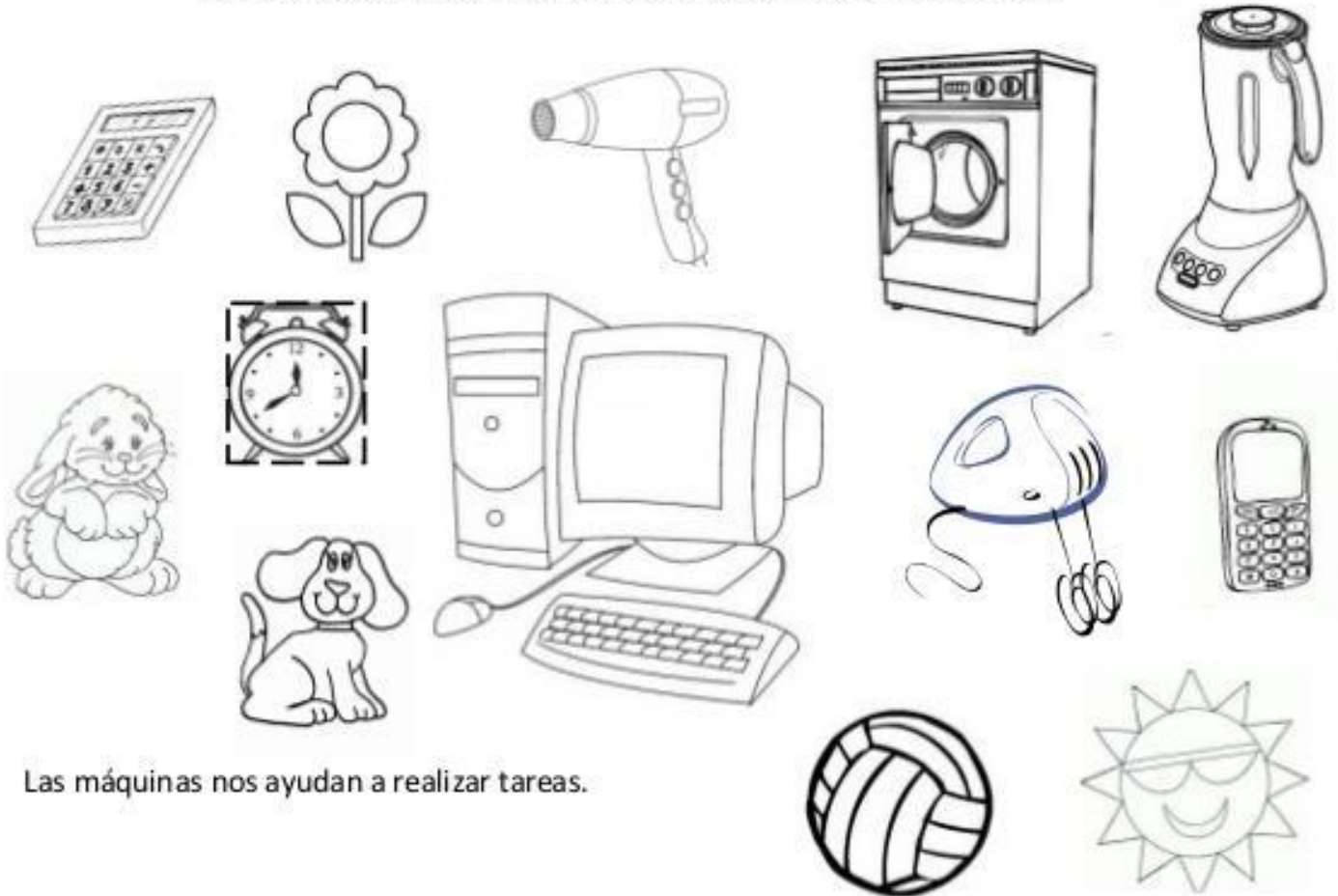


GIMNASIO REAL

HACIA LA EXCELENCIA EDUCATIVA

ACTIVIDAD 1

Las máquinas que conoces: Pinta los dibujos que sean máquinas.



Las máquinas nos ayudan a realizar tareas.

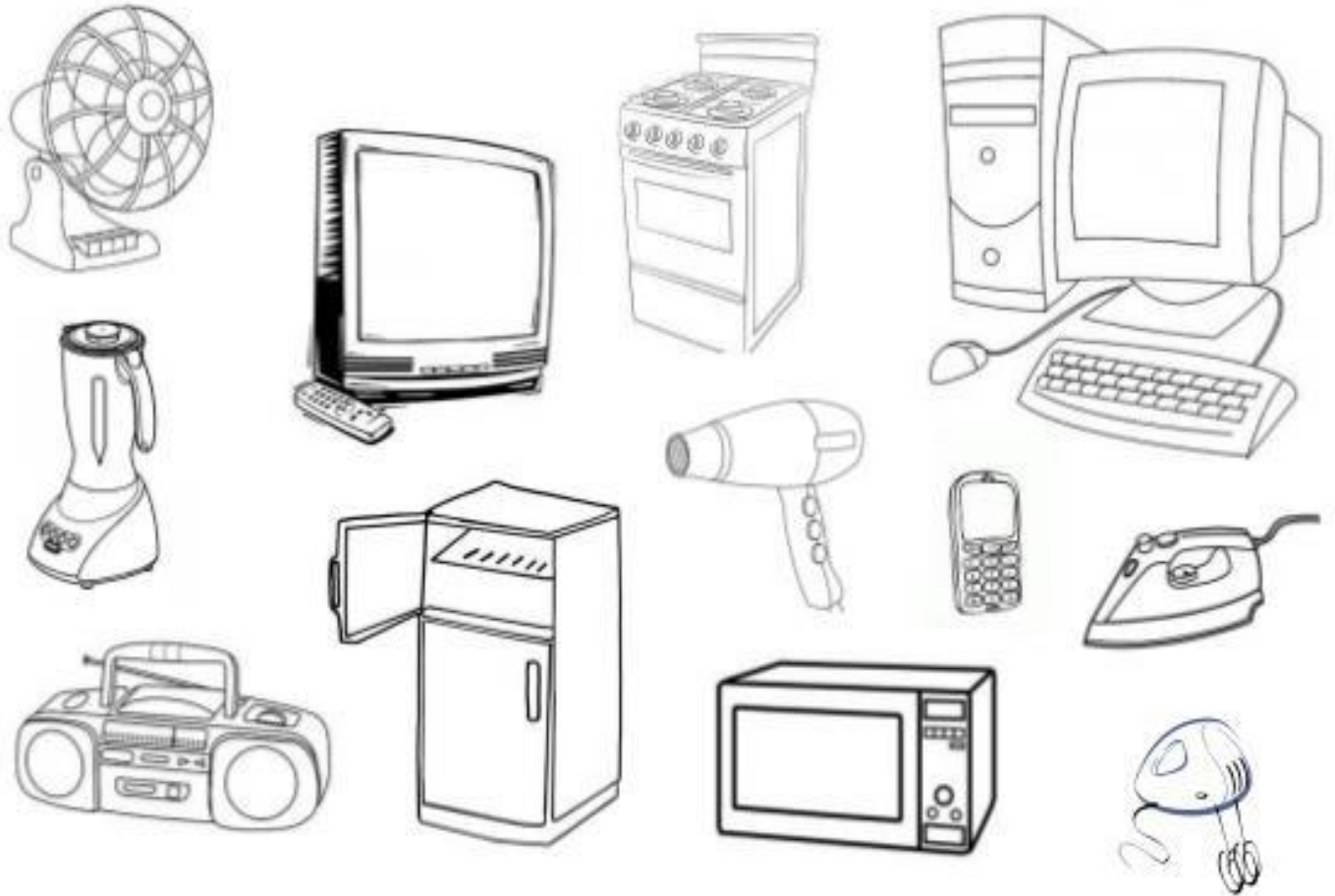


GIMNASIO REAL

HACIA LA EXCELENCIA EDUCATIVA

ACTIVIDAD 2

Las máquinas que conoces: Pinta sola las máquinas que hay en tu casa.





GIMNASIO REAL

HACIA LA EXCELENCIA EDUCATIVA

ACTIVIDAD 3

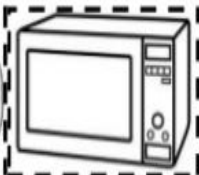
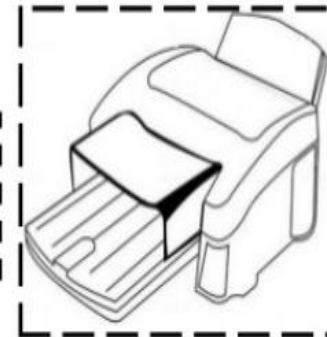
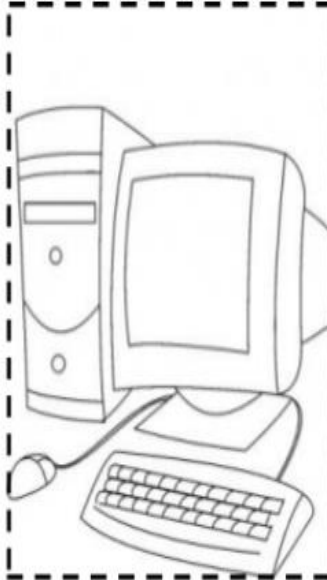
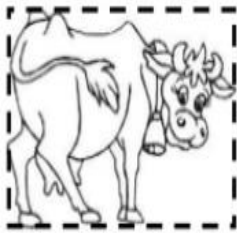
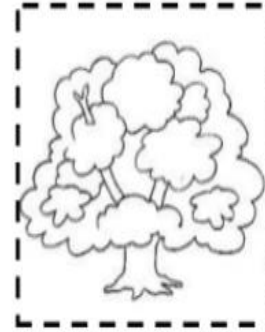
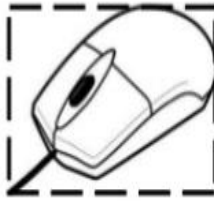


Recorta y pega solamente los dibujos que sean máquinas.



GIMNASIO REAL

HACIA LA EXCELENCIA EDUCATIVA





GIMNASIO REAL

HACIA LA EXCELENCIA EDUCATIVA

ACTIVIDAD 4

La computadora es una máquina que nos ayuda a realizar tareas, pero hay cosas que los humanos podemos hacer y la computadora no.

Colorea las tareas que no puede realizar la computadora.

