



Mi ^{1er} Manual de Computación



NIVEL
INICIAL

2 de 10



Mi Computadora



¿Qué es un Programa?

Denominamos Programa a todas aquellas herramientas, que se encuentran “dentro” de nuestra máquina, que aparecen cuando la prendemos, y nos sirven para hacer cosas, tales como Windows, Word, Excel y otros.

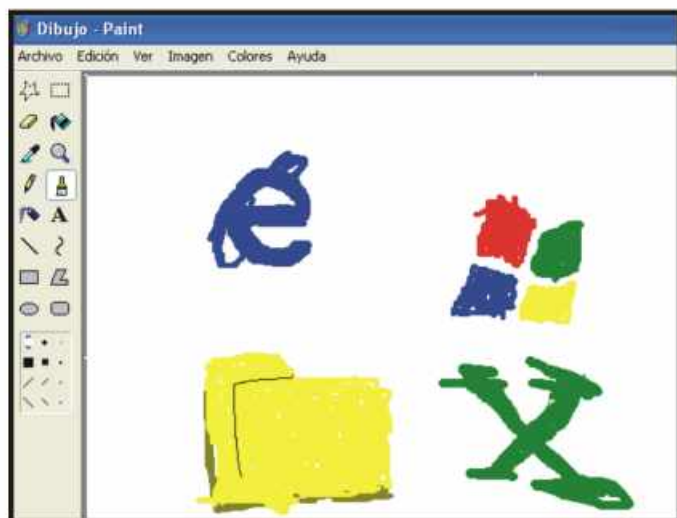
Todos estos programas, tienen para que los identifiquemos, un dibujo denominado Icono, que nos permiten distinguir unos de otros. En el siguiente ejercicio le vamos a poner el nombre a cada programa que aquí aparecen:

1

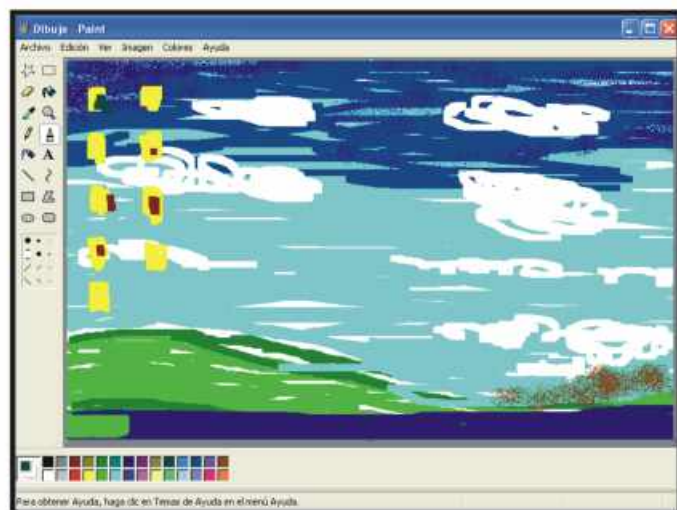


Algunos de ellos pueden no aparecer en el escritorio, y tal vez no estén en la compu, pero podemos buscarlos desde el menú INICIO.

En Paint, dibujaremos los diferentes iconos que veamos en la pantalla, tal cual aparecen a continuación.



En el siguiente ejercicio vamos a dibujar la pantalla que tengamos en nuestra computadora.



2

3

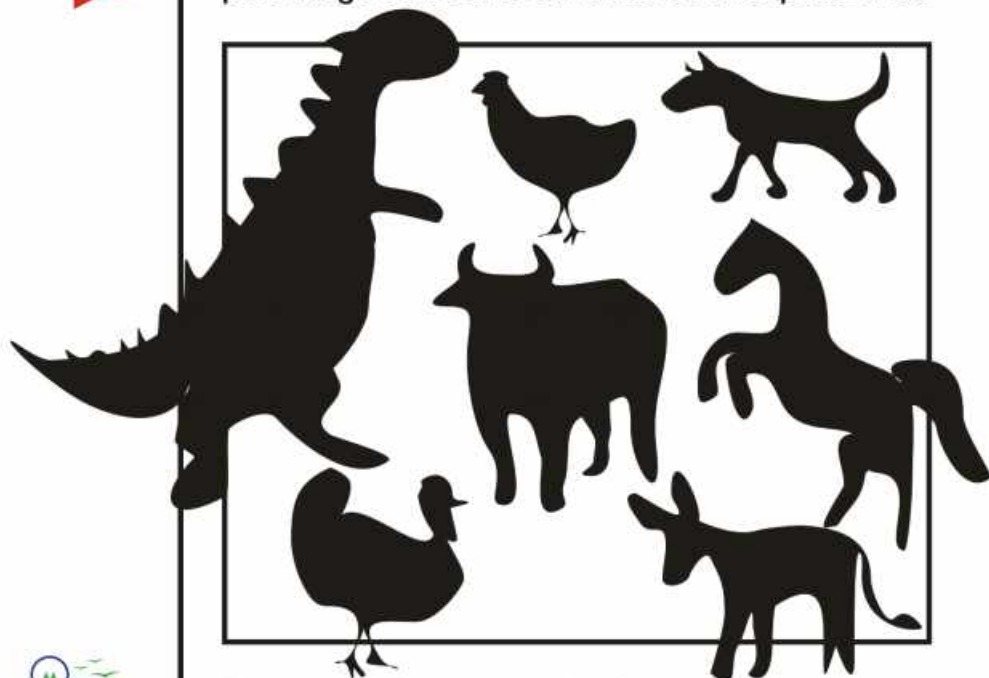
Figuras Locas



Reconociendo figuras de nuestro campo.

4

En este ejercicio vamos a reconocer y a dibujar en la computadora, las figuras que aquí aparecen, para luego colocarles el nombre correspondiente.



Pero...no todos estos animalitos son de nuestra granja, marcar en nuestra computadora con una cruz cuál de ellos no lo es.

Para realizar cada una de estas figuras, podemos utilizar tanto el pincel como la goma de borrar para dar forma a nuestra silueta.



A continuación dibujaremos la silueta de nuestro paisano domador.

Podemos hacerlo tal cual el dibujito realizado por nuestro amiguito, con los nombres del gaucho y del caballo



5

Números y Letras

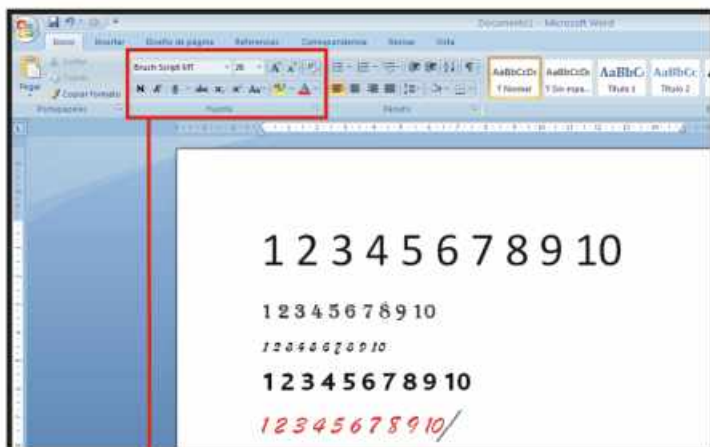


6



¡A escribir Números y Letras!

En este ejercicio escribiremos los números del uno al diez, en Word, cambiando nuestras fuentes y su tamaño.



Desde esta barra de herramientas, podremos cambiar las características de nuestro texto.

7



Completar la hoja con las diferentes letras, tamaños y colores que tengamos en nuestro programa.

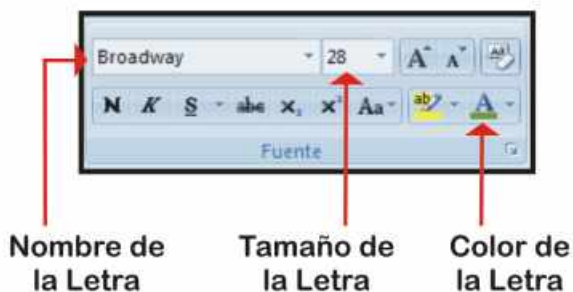


En este ejercicio, escribiremos nuestro nombre, y el de nuestros amiguitos, cambiando de forma, color y tamaño, tal cual se lo muestra en este ejemplo.

8



Para cambiar los tipos de letras (fuentes), podemos seleccionarlasy desde la barra de herramientas Formato.



De lado a lado



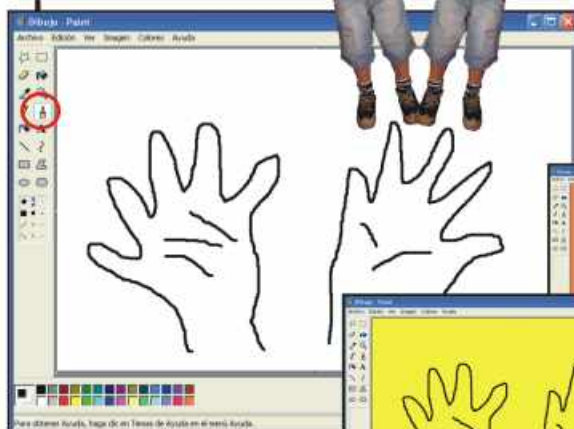
Flechitas, de izquierda a derecha.

En este ejercicio vamos a dibujar flechas, que nos señalen tu izquierda y tu derecha.

9

Esta mano, es la **DERECHA** de Santiago

Esta mano, es la **IZQUIERDA** de Santiago



Dibuja tus manos, con la herramienta **Pincel**.

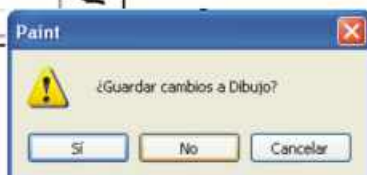


Con la herramienta **Relleno con Color**, pintamos el fondo de diferentes colores

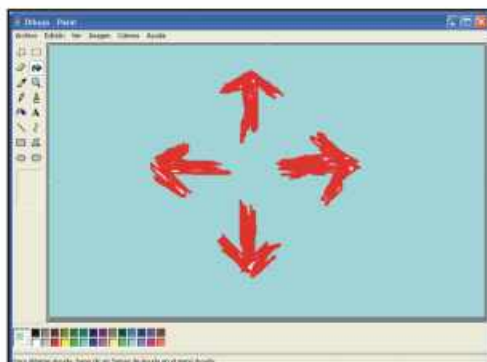




A continuación, desde Archivo/Nuevo, crearemos un archivo nuevo para dibujar flechas que nos indiquen direcciones. Al crear un archivo nuevo, el programa nos preguntará si deseamos guardar lo realizado.



Las direcciones que debemos dibujar son:



10

Hacia dónde miran nuestros animalitos?



**PATO
MANDARÍN**



VACA



PAVO



**PATO
CRIOLLO**



CABRA

En este ejercicio vamos a escribir en Paint el nombre de cada uno de nuestros animalitos de Granja, y a señalar hacia dónde están mirando, por ejemplo:



Vivan los Colores



Colores Primarios.

12

Los colores primarios son:

-el Rojo;

-el Amarillo;

-el Azul;

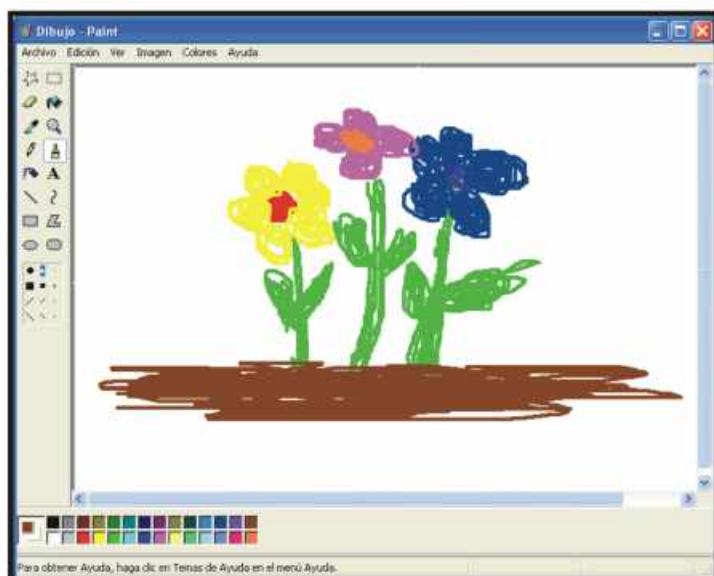


y con la mezcla de estos tres colores, podemos crear el color que se nos ocurra. Pero esta vez, utilizaremos para pintar al paleta de nuestro programa: Paint.

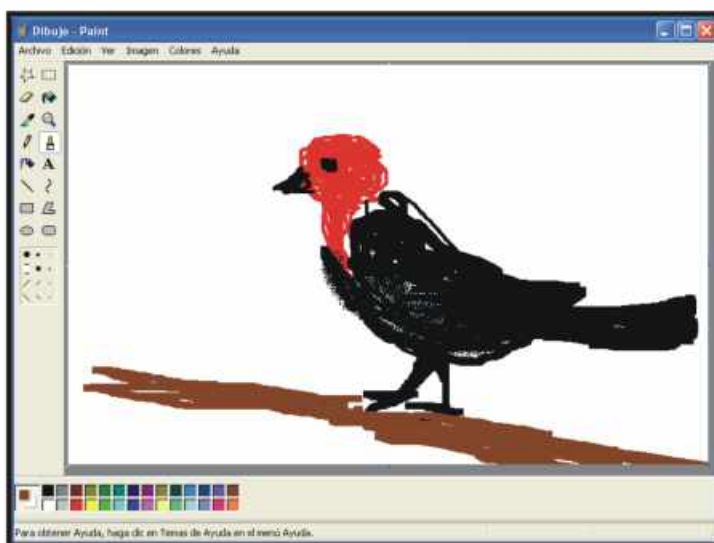


13

A dibujar con los colores: Flores:

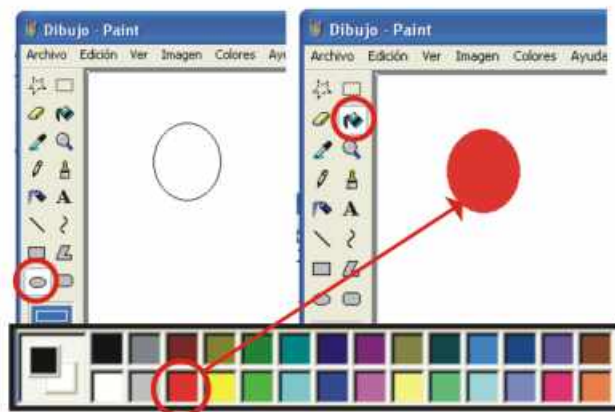


Pajaritos:

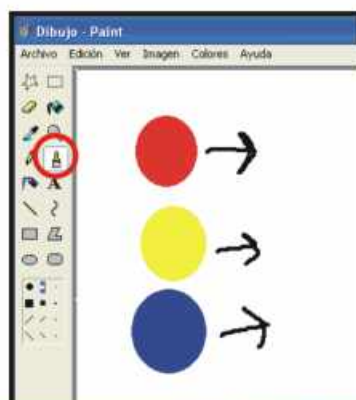


En el siguiente ejercicio dibujaremos algunos colores y los uniremos al nombre con unas flechitas.

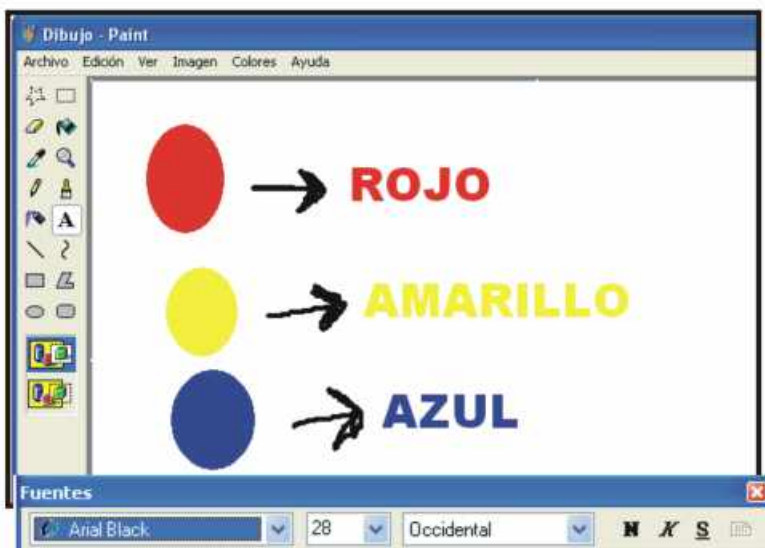
Primero, realizaremos los círculos de los colores primarios y secundarios, para ello crearemos un círculo con la herramienta Elipse, y con la herramienta Relleno de color rellenaremos la elipse que acabamos de crear.



Una vez que hayamos realizado los círculos, dibujaremos las flechas que los unirán con sus respectivos nombres.



Una vez realizadas las flechas, desde la herramienta Texto, comenzaremos a escribir el nombre de cada color.



Elegimos la letra con la que vamos a escribir.

Elegimos el tamaño con el que vamos a escribir.

Desde la barra de herramientas Texto, podemos cambiar las características de lo que vamos a escribir.

Podemos probar además, cuál es la letra que más nos gusta, y si no vemos la barra de herramientas, podemos activarla desde el menú Ver.



Los Colores de mi Patria



A dibujar Símbolos Patrios.

15

Manuel Belgrano creó en 1812 los distintivos que hoy son nuestra hermosa bandera y nuestra escarapela. Nosotros los dibujaremos con Paint. Pero no los dibujaremos solos, porque nuestra tarea consistirá en dibujarlos junto a nuestra escuela.



Bandera Nacional



Escarapela Nacional

Así deberá ir quedando nuestra bandera...



Aquí vemos cómo se ve nuestra escuelita, con su bandera y una pequeña escarapela que hemos prendido en su frente.



Y aquí con nuestros compañeritos saludando a la bandera en el patio, con el nombre de nuestra escuela.



Los Colores de Cooperar

¿Qué es Cooperar?

Cooperamos cuando compartimos juegos, trabajo, y unimos fuerzas para hacer algo, que nos permita hacerlo más fácil y más livianos, compartiendo los esfuerzos y los desafíos.

El símbolo internacional del cooperativismo, tiene palomas con los colores del arco iris levantando vuelo, palomas que podemos dibujar en Paint, de diferentes colores.

El día 4 de Julio es el Día Internacional de la Cooperación.

Debes dibujar las palomitas en Paint, que es una herramienta que nos resulta de gran utilidad para nuestros objetivos.

Estos son los colores del Arco Iris.



