

# Escuela Virtual

## 1 PRIMARIA

© Derechos de autor registrados:

Empresa Editora Macro EIRL

© Derechos de edición, arte gráfico y diagramación reservados:

Empresa Editora Macro EIRL

Especialista responsable y editora:

Lic. Hassel Ortiz Huamán

Coordinación de edición:

Magaly Ramon Quiroz

Coordinación de arte y diseño:

Lucero Monzón Morán

Diagramación:

Julissa Ventocilla Fernández

Ilustración:

Salvador Castañeda Paredes

Edición a cargo de:

© Empresa Editora Macro EIRL

Av. Paseo de la República N.º 5613, Miraflores, Lima, Perú

☎ Teléfono: (511) 748 0560

✉ E-mail: [proyectoeditorial@editorialmacro.com](mailto:proyectoeditorial@editorialmacro.com)

🌐 Página web: [www.editorialmacro.com](http://www.editorialmacro.com)

Primera edición: Julio 2017

Tiraje: 2500 ejemplares

ISBN N.º 978-612-304-538-8

Registro de proyecto editorial N.º 31501221700647

Impresión

Talleres gráficos de la Empresa Editora Macro EIRL

Jr. San Agustín N.º 612-624, Surquillo, Lima, Perú

Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2017-07134

Julio 2017

Prohibida la reproducción parcial o total, por cualquier medio o método, de este libro sin previa autorización de la Empresa Editora Macro EIRL.



# Índice

Unidad

1

## El laboratorio de cómputo

Sesión 1   Normas de convivencia.....	10
Sesión 2   La computadora y sus partes .....	16
Sesión 3   Dispositivos .....	22
Sesión 4   Sistema operativo.....	28
Sesión 5   Escritorio de Windows 10.....	34
¡Lo conseguí! 1   Animales favoritos .....	40
Comprensión de textos   Historia de los emoticonos.....	42

Unidad

2

## Tux Paint

Sesión 6   Entorno de Tux Paint .....	44
Sesión 7   Herramientas de diseño I.....	50
Sesión 8   Herramientas de diseño II.....	56
Sesión 9   Herramientas de edición y texto .....	62
Sesión 10   Herramientas de archivo .....	68
¡Lo conseguí! 2   Mi lugar favorito.....	74
Comprensión de textos   La tecnología transforma la vida de los niños con discapacidad .....	76

Unidad

3

## OOo4Kids Writer

Sesión 11   Entorno de OOo4Kids Writer .....	78
Sesión 12   Escribir texto .....	84
Sesión 13   Formato de párrafo .....	90
Sesión 14   Formato de página .....	96
Sesión 15   Insertar imágenes y dibujos .....	102
¡Lo conseguí! 3   Adivina, adivinador .....	108
Comprensión de textos   La tecnología al servicio del medioambiente..	110

Unidad

4

## BlockCAD y Google Chrome

Sesión 16   Entorno del programa .....	112
Sesión 17   Herramientas de BlockCAD .....	118
Sesión 18   Guardar y Abrir archivos en BlockCAD .....	124
Sesión 19   Google Chrome .....	130
Sesión 20   Buscar imágenes .....	136
¡Lo conseguí! 4   Mi castillo .....	142
Comprensión de textos   El impacto de los videojuegos en la Educación .....	144

Aprendemos con <i>apps</i>   Sopa de letras .....	145
Robótica para niños   Telescopio casero .....	146
Mundo tecnológico   Cuidemos el agua .....	148
Glosario .....	150
Bibliografía .....	151

## 1. El laboratorio de cómputo

Es el lugar ubicado dentro de la institución educativa donde se encuentran las computadoras, con la finalidad de que los docentes enseñen a las niñas y los niños los conocimientos básicos de Informática para que estos últimos desarrollen sus competencias tecnológicas en los distintos contextos en los que se desenvuelven.



El laboratorio de cómputo proporciona al estudiante un área de investigación e interacción con la tecnología, la cual le permite realizar cualquier trabajo o proyecto para las diversas asignaturas del colegio.



### ¿Sabías que...?

La principal fuente de energía en el laboratorio de cómputo es la electricidad. Es muy útil y debes cuidarla.

## 2. Cuidados de la computadora

Al momento de utilizar las computadoras debes considerar las siguientes recomendaciones:



Apagar correctamente la computadora.



No tocar ni manipular los cables de la computadora.



Informar al profesor si tienes alguna dificultad con la computadora.



Cuidar los equipos y materiales dentro del laboratorio de cómputo.