

Escuela Virtual

2 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
🌐 Página web: www.editorialmacro.com

Primera edición: Agosto 2017
Tiraje: 2500 ejemplares

ISBN N.º 978-612-304-539-5
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 2017-07135
Agosto 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

Hardware y software

Sesión 1 Usos de la computadora.....	10
Sesión 2 Hardware.....	16
Sesión 3 Software.....	22
Sesión 4 Sistema operativo.....	28
Sesión 5 Carpetas	34
¡Lo conseguí! 1 Pequeños programas	40
Comprensión de textos Las <i>tablets</i> , dispositivos clave en la nueva Educación.....	42

Unidad

2

Paint

Sesión 6 Elementos de Paint	44
Sesión 7 Pinceles y Colores.....	50
Sesión 8 Grupo Formas, Herramientas Relleno y Lápiz.....	56
Sesión 9 Acceso rápido y abrir imágenes	62
Sesión 10 Textos y formatos.....	68
¡Lo conseguí! 2 Fresas sabrosas	74
Comprensión de textos <i>Software</i> traduce ladridos de perros.....	76

Sesión 11 Entorno de Word.....	78
Sesión 12 Grupo Fuente.....	84
Sesión 13 Grupo Párrafo.....	90
Sesión 14 Agregar formas.....	96
Sesión 15 Agregar imágenes.....	102
¡Lo conseguí! 3 Un pequeño cuento.....	108
Comprensión de textos ¿Qué son los caracteres en un documento de Word?.....	110

Sesión 16 Entorno del programa.....	112
Sesión 17 Posicionamiento de figuras.....	118
Sesión 18 Controles de figura.....	124
Sesión 19 Opciones de la barra de menús.....	130
Sesión 20 Controles de animación.....	136
¡Lo conseguí! 4 Mi animación favorita.....	142
Comprensión de textos La robótica educativa.....	144
Aprendemos con <i>apps</i> Star Walk Kids.....	145
Robótica para niños Automóvil eléctrico.....	146
Mundo tecnológico Cómo ayuda la Informática a los niños discapacitados.....	148
Glosario.....	150
Bibliografía.....	151

Sesión 1

Usos de la computadora

1. La computadora

Es una máquina electrónica que recibe un conjunto de instrucciones, las cuales son ejecutadas con el programa registrado en su memoria.



A medida que ha transcurrido el tiempo, la computadora ha sufrido muchas modificaciones, pues anteriormente, se utilizaba en lugares de investigación científica, debido a su gran tamaño y solo realizaban cálculos y códigos; además sus usuarios eran científicos e ingenieros. En la actualidad, son de tamaño compacto, realizan múltiples tareas y pueden ser usadas por personas de cualquier edad, pues son muy accesibles.



¿Sabías que...?

Existen computadoras de gran tamaño, capacidad y mucha velocidad que se encuentran en centros de investigación, como la NASA.

Con la computadora se pueden realizar trabajos de manera sencilla, organizada y rápida, como dibujar, escribir, comunicarse con otros (vía Skype), entretenerse con los juegos de habilidades y acción, ver videos musicales o películas, entre otros.



Ver videos



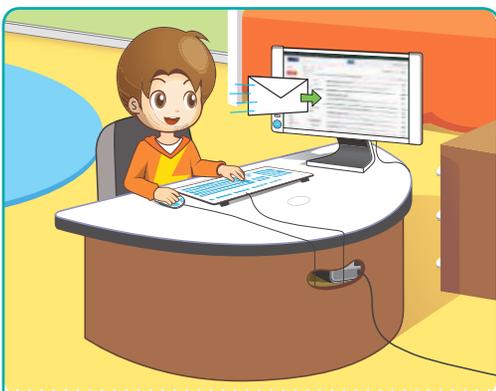
Dibujar



Jugar



Comunicarnos



Enviar e-mail



Escribir