
CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN



5° Grado

.....



Profesoras: MORO, Silvana – PEREZ, María Laura

<https://guadainformatica.wixsite.com/clases>

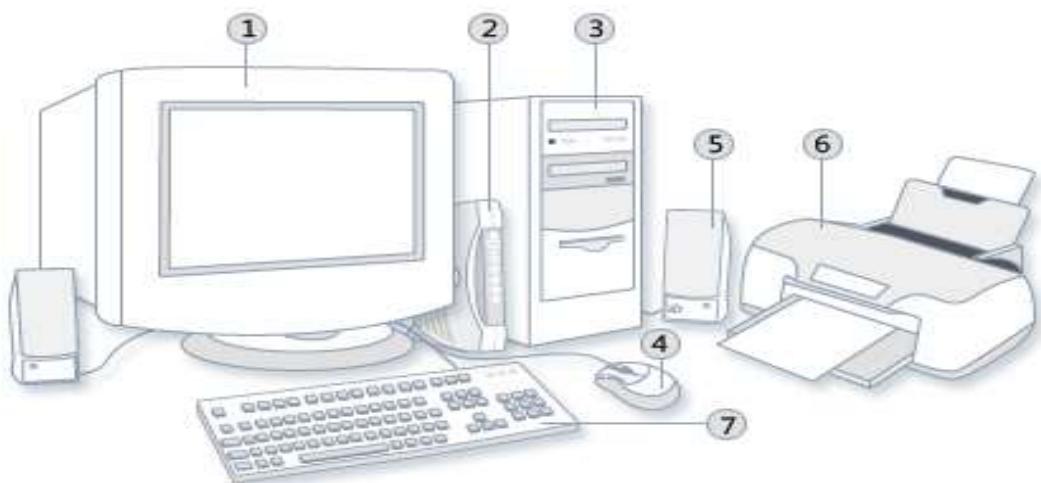
ANTES DE COMENZAR...

REGLAMENTO DE LA INFORMATICA.



TEMA 1: LA COMPUTADORA.

Actividad 1.1.



Actividad 1.2.

B	A	C	P	U	D	E	F	G	R	T	S	H
D	P	F	R	I	M	P	R	E	S	O	R	A
A	A	W	D	O	P	T	F	E	O	A	E	R
I	R	H	K	I	K	U	C	S	F	G	O	D
R	L	B	O	D	A	L	C	E	T	F	N	W
O	A	S	E	T	U	I	G	F	W	S	O	A
M	N	Y	W	E	B	C	A	M	A	E	F	R
E	T	H	R	E	S	W	S	D	R	W	O	E
M	E	B	B	J	Y	U	R	D	E	E	R	T
S	S	T	R	W	T	Y	O	T	Y	T	C	G
U	D	G	D	E	F	J	U	M	G	U	I	E
D	I	S	C	O	D	U	R	O	G	H	M	U
G	H	J	M	O	N	I	T	O	R	T	J	S

MEMORIA	DISCO DURO
USB	MONITOR
PARLANTES	WEB CAM
CPU	TECLADO
IMPRESORA	MOUSE
HARDWARE	MICROFONO
SOFTWARE	



DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y DE SALIDA



VAMOS A CONOCER MEJOR EL HARDWARE QUE PERMITE QUE LA INFORMACIÓN PUEDA ENTRAR Y SALIR DE LA COMPUTADORA.

1. UNÍ CON FLECHAS CADA ACTIVIDAD CON EL DISPOSITIVO QUE PERMITE REALIZARLA.

① SACAR UNA FOTO ◦

◦ A PARLANTES

② HACER CLIC EN UN BOTÓN ◦

◦ B CONTROL PARA VIDEOJUEGOS

③ ESCUCHAR UNA CANCIÓN ◦

◦ C RATÓN

④ ESCRIBIR MI NOMBRE ◦

◦ D CÁMARA WEB

⑤ GRABAR UN MENSAJE DE VOZ ◦

◦ E TECLADO

⑥ MIRAR UNA PELÍCULA ◦

◦ F IMPRESORA

⑦ MOVER EL PERSONAJE
DE UN VIDEOJUEGO ◦

◦ G MONITOR

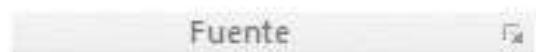
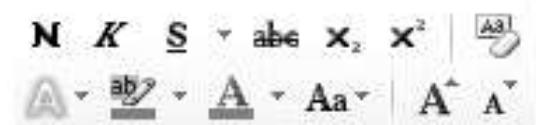
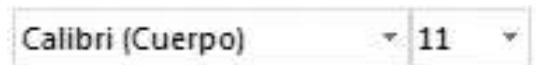
⑧ IMPRIMIR UN CUENTO ◦

◦ H MICRÓFONO



TEMA 2: PROCESADOR DE TEXTOS. WORD.

Actividad 2.1.





Actividad 2.3.

LOS COLMOS

¿Cuál es el colmo de un zapatero?

Que le dejen plantado.

¿Cuál es el colmo de un forzudo?

Que su esposa se llame Dolores y su hija Remedios.

¿Cuál es el colmo de un jardinero?

Atarse los zapatos con el cordón de la vereda.

¿Cuál es el colmo de un médico?

Doblar la esquina.

¿Cuál es el colmo de un oso panda?

Que le saquen una foto a color y salga en blanco y negro.

- 1- Escribir en Word los colmos.
- 2- Para título usar WordArt.
- 3- Para el texto elegir la letra, tamaño y color.
- 4- Respetar el orden dado.
- 5- Cada colmo en una forma diferente.
- 6- Unir con flechas cada colmo con su respuesta.
- 7- Grabar el documento con tu nombre.

Actividad 2.4.

A vertical line of 10 horizontal lines for writing.



Aplicar marca de agua y bordes

Para que tus trabajos escolares sean únicos, diseña las páginas de tu archivo conforme el tema o el contenido de tu texto.



En Word puedes diseñar bonitos carteles y desarrollar tus trabajos escolares para todas las materias. ¡Y aplicar opciones creativas!

Colocar marca de agua

Esta opción te permite colocar un fondo suave detrás del texto. Sigue estos pasos.

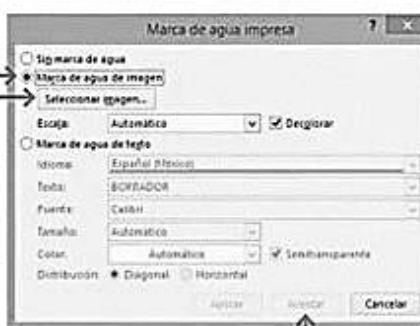
- ## 1. Abre el archivo

2. Presiona la ficha Diseño → → Marcas de agua personalizadas...

3. Selecciona esta opción.

4. Presiona aquí para buscar la imagen.

5. Por último, presiona Aceptar.



La
imagen
quedará
detrás
del texto.



El borde de una página

Otra herramienta de Word que hace que un documento tenga mejor presentación es la opción **Bordes de página**.

1. Presiona la ficha **Diseño** →



Hay muchos bordes que puedes aplicar. ¡Prueba todas las opciones!

2. Presiona la opción **Cuadro**.



3. En Arte, elige un borde original.

4. Presiona Aceptar.

5. Guarda los cambios presionando el botón **Guardar**



Documento 1: "CUATRO" Cartel para la puerta de mi habitación.

Imágenes: Sup. 1 ; Inf. 1; Izq. 1; Der. 1.

Orientación: Horizontal

WordArt (mensaje) + imagen

Documento 2: "cuatro" Cartel para la puerta de mi habitación.

Imágenes: Sup. 1 ; Inf. 1; Izq. 1; Der. 1.

Orientación: Horizontal

WordArt (mensaje) + imagen



Actividad 2.8.



$$\frac{3}{5} + \frac{4}{5} =$$



$$\frac{1}{12} + \frac{1}{12} =$$



$$\frac{4}{8} + \frac{2}{8} =$$



$$\frac{2}{6} + \frac{4}{6} + \frac{3}{6} =$$



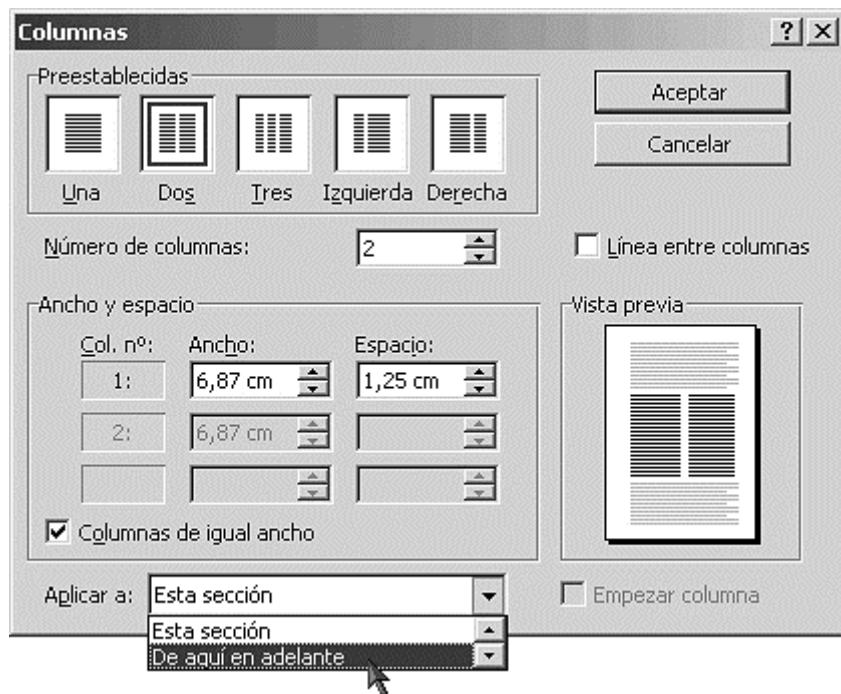
$$\frac{2}{3} + \frac{5}{3} - \frac{4}{3} =$$



Actividad 2.9.



COLUMNAS EN WORD.



Ubicación	Texto.
Una columna .	La vida animal
Dos columnas.	El ciclo del agua
Tres columnas.	Una canción.
Cuatro columnas	Lista de supermercado

- Texto justificado.
- Letra: Arial.
- Tamaño: 12
- Títulos: negrita, 14, centrado.
- Una imagen por tema.



TEMA 3: INTERNET.



Actividad 3.1.



NAVEGADOR



Google



BUSCADOR

YAHOO!



bing

Actividad 3.2.

A	S	D	R	F	S	A	E	G	C
B	I	N	G	A	C	F	E	Y	R
U	S	T	U	D	H	A	A	O	D
S	O	P	A	S	R	H	W	C	A
C	W	O	R	G	O	O	G	L	E
A	I	J	R	O	M	P	E	A	F
D	F	N	D	G	E	E	D	C	I
O	C	S	T	N	S	R	E	A	R
R	S	D	C	E	C	A	I	H	N
S	A	M	O	Z	I	L	L	A	O
E	G	K	I	K	L	N	G	D	P
N	A	V	E	G	A	D	O	R	R
S	E	R	V	I	L	L	A	T	R
C	O	R	R	E	O	O	M	A	S

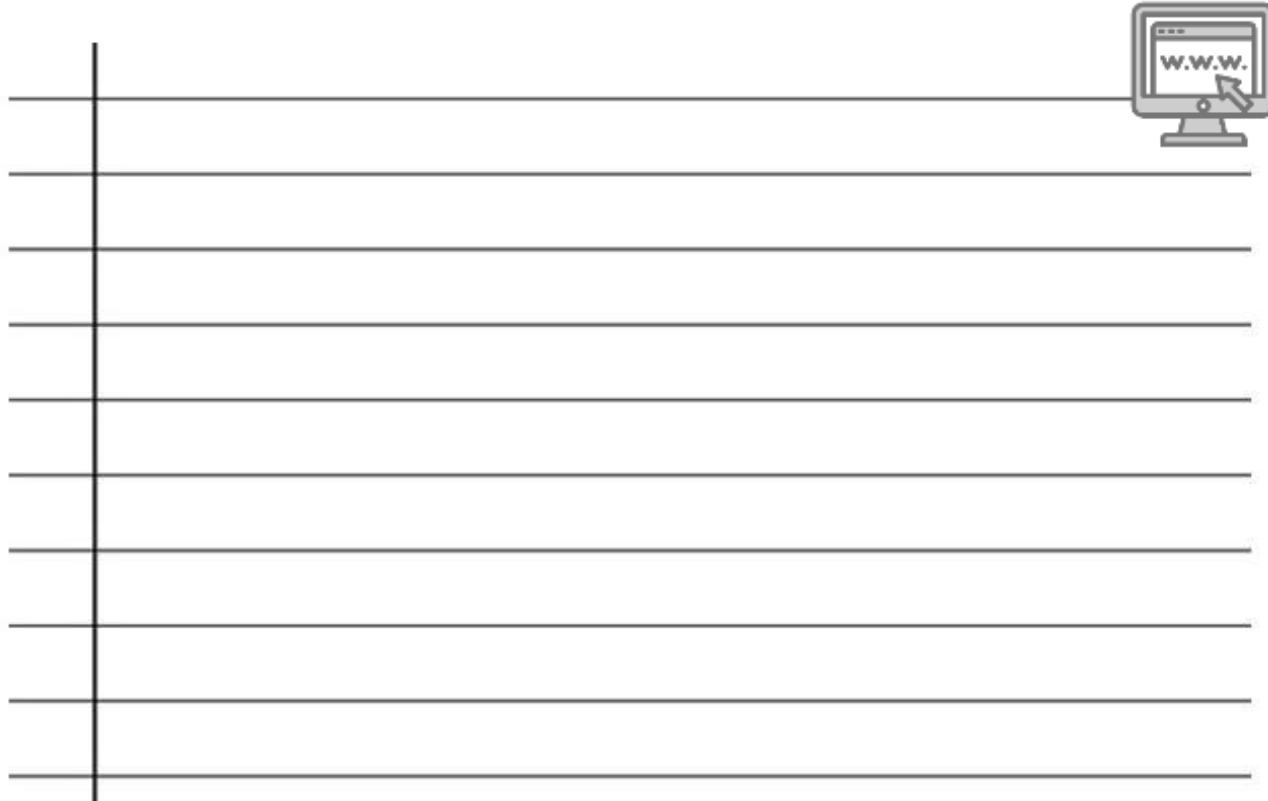


Actividad 3.3.



TRABAJAR CON BUSCADORES

- 1.1) Utilizando un buscador a elección realizar las siguientes búsquedas: Información sobre
....., su ubicación y actividades que se pueden realizar.
- 1.2) Datos biográficos del Presidente de la República.
- 1.3) Buscar Caricaturas de Quino. Seleccionar una y guardarla en la carpeta llamada “Ejercicios prácticos” con el nombre “Caricatura”.
- 1.4) Buscar datos biográficos de Quino. Copiar el texto con los datos que se encontraron en un procesador de texto. Copiar la imagen que se guardó con el nombre “Caricatura” en el documento de texto. Guardar el documento que contiene la imagen con el nombre “Quino,” en la carpeta “Ejercicios prácticos.”
- 1.5) Buscar páginas de empresas de electrodomésticos y obtener en alguna de ellas el precio de un T.V. de 43 pulgadas.
- 1.6) Buscar información sobre medidas preventivas para la gripe AH1N1.
- 1.7) Buscar imágenes de mascotas. Seleccionar una imagen y guardarla dentro de la carpeta “Ejercicios prácticos” con el nombre “Mascota”.
- 1.8) Buscar imágenes de paisajes nevados. Seleccionar una imagen y guardarla en la carpeta “Mis imágenes” con el nombre “Invierno”.



TEMA 4: STOP MOTION.

Actividad 4.1.

Stop Motion: técnicas de animación

Se trata de animación de objetos: muñecos, marionetas, figuras de plastilina, maquetas de modelos a escala, etcétera. Se utiliza la grabación "**fotograma a fotograma**" o "**cuadro a cuadro**" que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos, capturando fotografías.

Etapas del proceso de animación:

- 1. Desarrollo de la historia:** se redacta el guion o *storyboard* para tener claro lo que se quiere lograr con cada cuadro y en cada escena.
- 2. Generación de los personajes:** se eligen los objetos o muñecos con los que se va a trabajar. Pueden seleccionarse pequeños elementos de la vida diaria, plantas, animales de plástico o de madera, juguetes creados con bloques de plástico, etcétera.
- 3. Escenografía:** se puede dibujar una lámina, buscar un libro con imágenes o dibujos alusivos al tema para usarlo como fondo, diseñar el escenario con plantas u otros elementos. ¡A usar la imaginación!
- 4. Producción fotográfica:** se reúnen los personajes y la escenografía para comenzar las sesiones fotográficas. Este es el proceso más delicado de la animación porque se debe tomar una fotografía por cada pequeño movimiento que realiza un personaje en escena. Recuerda que cuantas más fotografías tomes, más real y natural parecerá el movimiento de los personajes.
- 5. Montaje fotográfico y animación:** cuando se tienen las fotos, con ayuda de un *software* se creará la ilusión de movimiento de personajes y objetos. El resultado final es un video con imágenes animadas.
- 6. Postproducción del video animado:** se trata de la edición, agregado de subtítulos, audio y efectos. Una vez que hayas generado el video animado, puedes trabajarla como cualquier otra producción de video.



Completa el cuadro con las etapas del proceso de animación.

