

# LOS NIÑOS Y NIÑAS PUEDEN APRENDER INFORMÁTICA

• Ejercicios progresivos para Educación Primaria •

Juan José Tobar Caballero



# LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS PUEDEN APRENDER INFORMÁTICA

• Ejercicios progresivos para Educación Primaria •

Juan José Tobar Caballero

**Primera edición, 2018**

**Autor:** Juan José Tobar Caballero

**Maquetación:** Juan José Tobar Caballero

**Edita:** Educàlia Editorial

**Imprime:** Grupo Digital 82, S.L.

**ISBN:** 978-84-17493-99-8

**Depósito legal:** V-3247-2018

Printed in Spain/Impreso en España.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reimpresión de ninguna parte de este libro, ni de imágenes ni de texto, ni tampoco su reproducción, ni utilización, en cualquier forma o por cualquier medio, bien sea electrónico, mecánico o de otro modo, tanto conocida como los que puedan inventarse, incluyendo el fotocopiado o grabación, ni está permitido almacenarlo en un sistema de información y recuperación, sin el permiso anticipado y por escrito del editor.

Alguna de las imágenes que incluye este libro son reproducciones que se han realizado acogiendo al derecho de cita que aparece en el artículo 32 de la Ley 22/18987, del 11 de noviembre, de la Propiedad intelectual. Educàlia Editorial agradece a todas las instituciones, tanto públicas como privadas, citadas en estas páginas, su colaboración y pide disculpas por la posible omisión involuntaria de algunas de ellas.

**Educàlia Editorial**

Avda. de las Jacarandas 2 loft 327 46100 Burjassot-València

Tel. 960 624 309 - 963 768 542 - 610 900 111

Email: [educaliaeditorial@e-ducalia.com](mailto:educaliaeditorial@e-ducalia.com)

[www.e-ducalia.com](http://www.e-ducalia.com)

Dedicado a todos mis alumnos y alumnas, de los que he aprendido mucho de lo que sé.

Dedicado a mis sobrinas, Celia, Sara, Diana y Pilar, y sobrinos, Ramiro, Rubén, Adrián y David que, con sus ganas de aprender y prosperar en la vida, me han animado a no dejar de seguir adelante con nuevos proyectos.



## ÍNDICE

Prólogo.....	9
Cómo enseñar con este método.....	10
Aprendiendo a dibujar y a escribir. Nivel A .....	13
Aprendiendo a dibujar y a escribir. Nivel B.....	25
Aprendiendo a dibujar y a escribir. Nivel C.....	35
Introducción a la informática. Nivel 0.....	45
Introducción a la informática. Nivel I.....	67
Introducción a la informática. Nivel II.....	85
PowerPoint. Nivel III.....	117
Animaciones con PowerPoint. Nivel IV.....	139
Publisher. Nivel V.....	151
Excel. Nivel VI.....	163
Access. Base de datos. Nivel VII.....	177



## PRÓLOGO

Después de un rato delante de un ordenador llegamos a la conclusión de que nuestros alumnos se han dedicado casi todo el tiempo a jugar con diversos juegos encontrados en Internet.

Para ellos es un juego más. Sin embargo, podemos conseguir que el ordenador, con sus diferentes programas y utilidades, se convierta en una herramienta de trabajo útil y entretenida.

Aunque creamos que los pequeños son nativos digitales y lo saben todo, o pueden aprenderlo fácilmente, no es cierto. Hay que enseñarles. Deben hacer el esfuerzo para llegar a convertir el ordenador en un medio de aprendizaje y de realización de sus tareas escolares.

Para conseguirlo recomiendo utilizar la técnica didáctica más sencilla de todas, aunque no menos trabajosa, los ejercicios progresivos. Es la misma técnica que usan los maestros para enseñar a escribir o a calcular. Primero se utilizan ejercicios sencillos y poco a poco más complejos.

Durante muchos años he impartido clases de informática a niños y niñas de Educación Primaria y he descubierto que es posible que aprendan informática. A la mayoría incluso termina entusiasmándoles.

Espero que este método interactivo y progresivo te sirva a ti madre, padre, maestro o educador a transformar el ordenador de un simple juego en una herramienta de trabajo para muchos niños y niñas.



## **CÓMO ENSEÑAR CON ESTE MÉTODO**

Si nos enfrentamos a niños y niñas de primer intercurso, 1º, 2º y 3º de Educación Primaria, es conveniente comenzar con el Nivel A, B y C.

El Nivel A, B y C tiene ejercicios progresivos que van alternándose entre Microsoft Word y Microsoft Paint. Evidentemente no es imprescindible que sean estos programas. Los he utilizado porque son los más extendidos.

El hecho de que sean ejercicios alternativos, de escribir y dibujar, hace que nuestro alumnado se cansa menos al ir variando de tipos de tarea.

Cada alumno tiene sus ejercicios del nivel correspondiente e irá haciéndolos a su ritmo. De tal manera de que cada uno va haciendo los ejercicios más lentamente o más rápido según su destreza. Una vez terminado un nivel pasará al siguiente. El hecho de hacerlo por niveles será un aliciente para su trabajo.

Esta manera de trabajar supone que cada alumno o alumna tienen un ordenador y sus ejercicios delante. A medida que termine cada ejercicio lo grabará en su carpeta. El profesor debe ir de ordenador en ordenador, todo el tiempo, ayudando a cada uno. El hecho de ser progresivo hace que requiera la atención continua del profesor para solventar sus pequeñas dudas.

Las explicaciones comunes a todos son muy pocas, ya que cada uno va a su ritmo y tiene distinto nivel. Pasarán al ejercicio, o al nivel siguiente, a medida que vayan acabando los ejercicios, donde se encontrarán nuevos retos a superar.

Al final de cada nivel o conjunto de niveles se les puede dar un diploma que refleje el nivel o niveles alcanzados.

Para el segundo internivel de 4º, 5º y 6º EP conviene comenzar con el Nivel 0.

En estos niveles trabajaremos con las distintas opciones del procesador de textos, presentaciones, hoja de cálculo, base de datos y dibujaremos con el programa de dibujo de manera más compleja.

El alumnado conocerá las distintas opciones de la escritura y la inclusión de imágenes con texto. Poco a poco serán capaces de realizar documentos de texto complejos con imágenes y tablas.

Al final de cada nivel o conjunto de niveles se les puede dar un diploma que refleje el nivel o niveles alcanzados como en el primer internivel.

Para concretar el método:

- Los alumnos hacen lo siguiente:

1º Hacen una carpeta en Documentos con nombre de cada uno y curso. No conviene hacerla en el Escritorio.

2º Comienzan los ejercicios.

3º Terminado un ejercicio y revisado por el profesor, se graba en la carpeta.

4º Se sigue con el siguiente ejercicio.

- El profesor:

1º Decir normas:

- No se levanta nadie. Se espera a que venga el profesor.
- No se toca el ordenador de los otros.
- No se pasa a otro ejercicio sin terminar el anterior.
- Se utiliza el ordenador para hacer el ejercicio que toque, no para jugar o buscar otras cosas.

2º Se va pasando por los distintos ordenadores resolviendo dudas.

3º Si un alumno se bloquea con un ejercicio, conviene ayudarlo a hacerlo y que pase al siguiente una vez terminado. Poco a poco se irán haciendo más autónomos.

4º Cuando alguien termina un nivel o los niveles previstos se le entrega el diploma del nivel alcanzado.

Dos últimos consejos, pero no menos importantes, son:

- No da buen resultado dedicar un rato final a que jueguen libremente. Si terminan un ejercicio que pasen al siguiente. El ordenador no debe asociarse a un juguete más.
- En este método no está incluida la mecanografía, aunque hay ejercicios de escribir, pero como complemento imprescindible se debe hacer con los niños un curso de mecanografía. Hay muchos para ordenador, algunos incluso gratuitos.

Juan José Tobar Caballero

Analista Programador de Sistemas Informáticos

Maestro en Educación Primaria

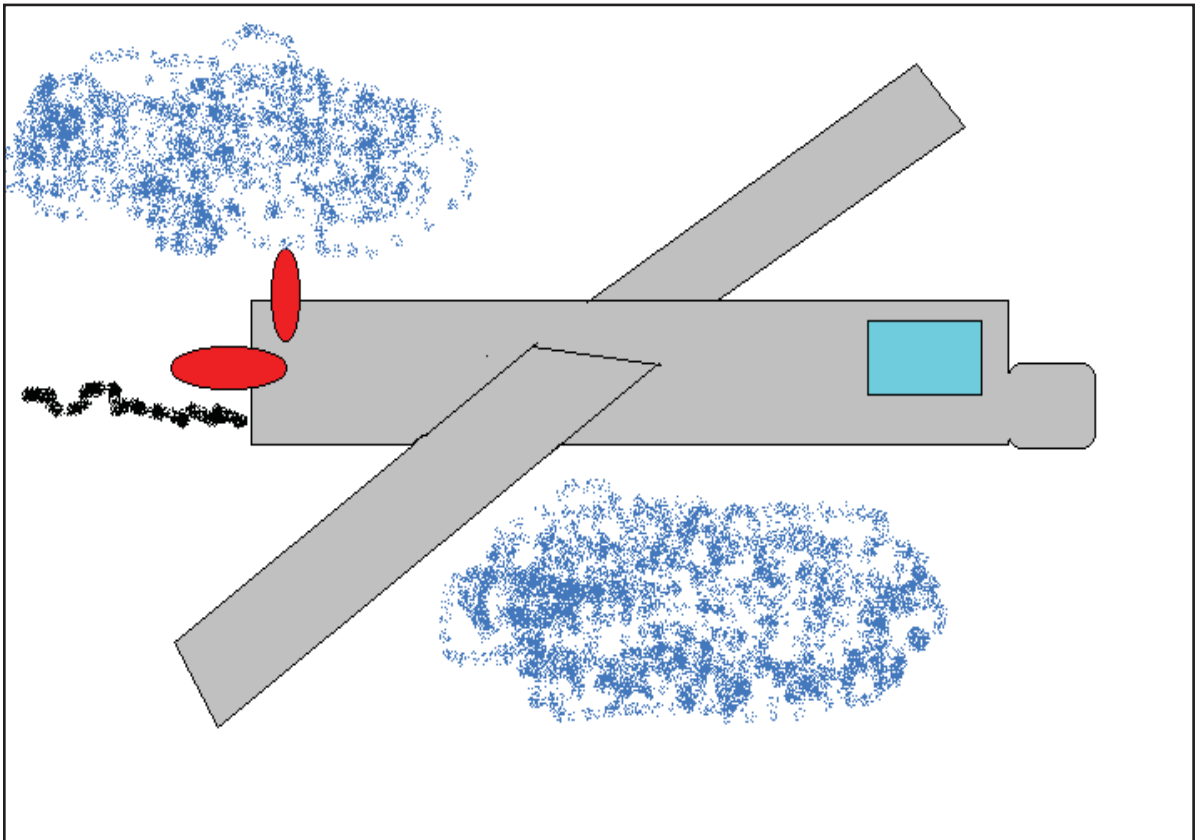
# APRENDIENDO A DIBUJAR Y A ESCRIBIR



**NIVEL A**



1. Dibuja con el Paint un avión parecido a éste y coloréalo como tú quieras:



2. Escribe en el Word lo siguiente:

Nombre y apellidos:

Dirección:

Nombre de tu madre:

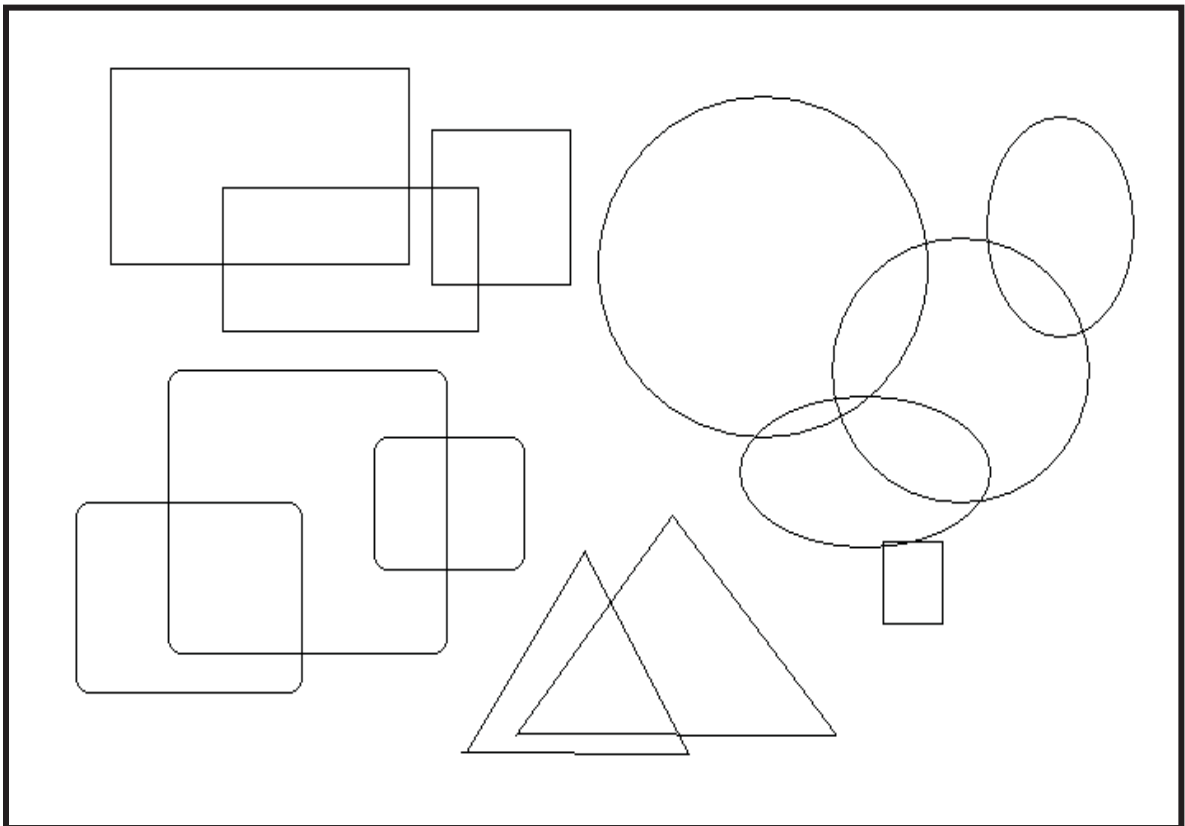
Nombre de tu padre:

Color Preferido:

Juego que más te gusta:

Nombre de tus mejores amigos:

3. Dibuja las siguientes figuras geométricas con Paint y colorea cada una de un color diferente:



4. Escribe el siguiente texto:

Me llamo (tu nombre y apellidos). Estoy aprendiendo a manejar un ordenador. Lo primero que debo aprender es a escribir y a dibujar. El programa que utilizo para dibujar es Paint. El programa que utilizo para escribir es Word. Para dibujar utilizo el ratón y para escribir utilizo el teclado.

Es muy importante saber utilizar el ordenador porque es necesario para cualquier trabajo que piense realizar en el futuro. Será útil para cuando estudie ESO, bachiller y la universidad. Es imprescindible para cuando trabaje en cualquier empresa.

5. Dibuja una casa lo más parecida posible a ésta y coloréala como quieras:

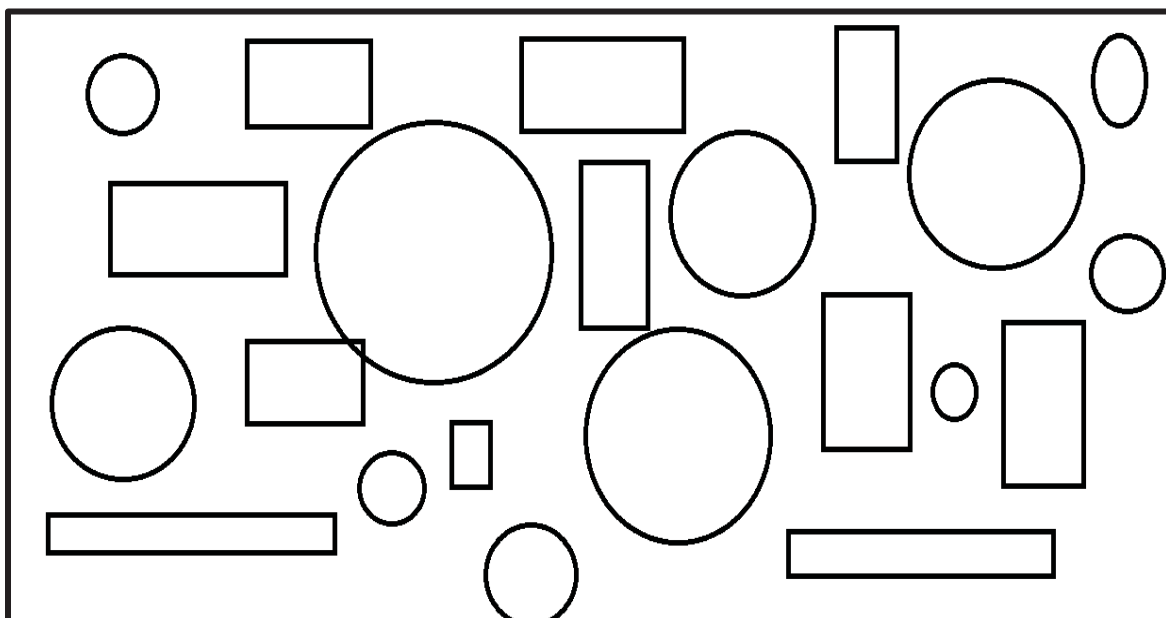


6. Escribe diez colores que te sepas y pon la letra del color que indica su nombre en Word.

Ejemplos: **A**zul claro, **v**erde oliva, **r**ojo, **a**marillo, negro, **n**aranja, gris, **p**úrpura, rojo oscuro y **c**anela.



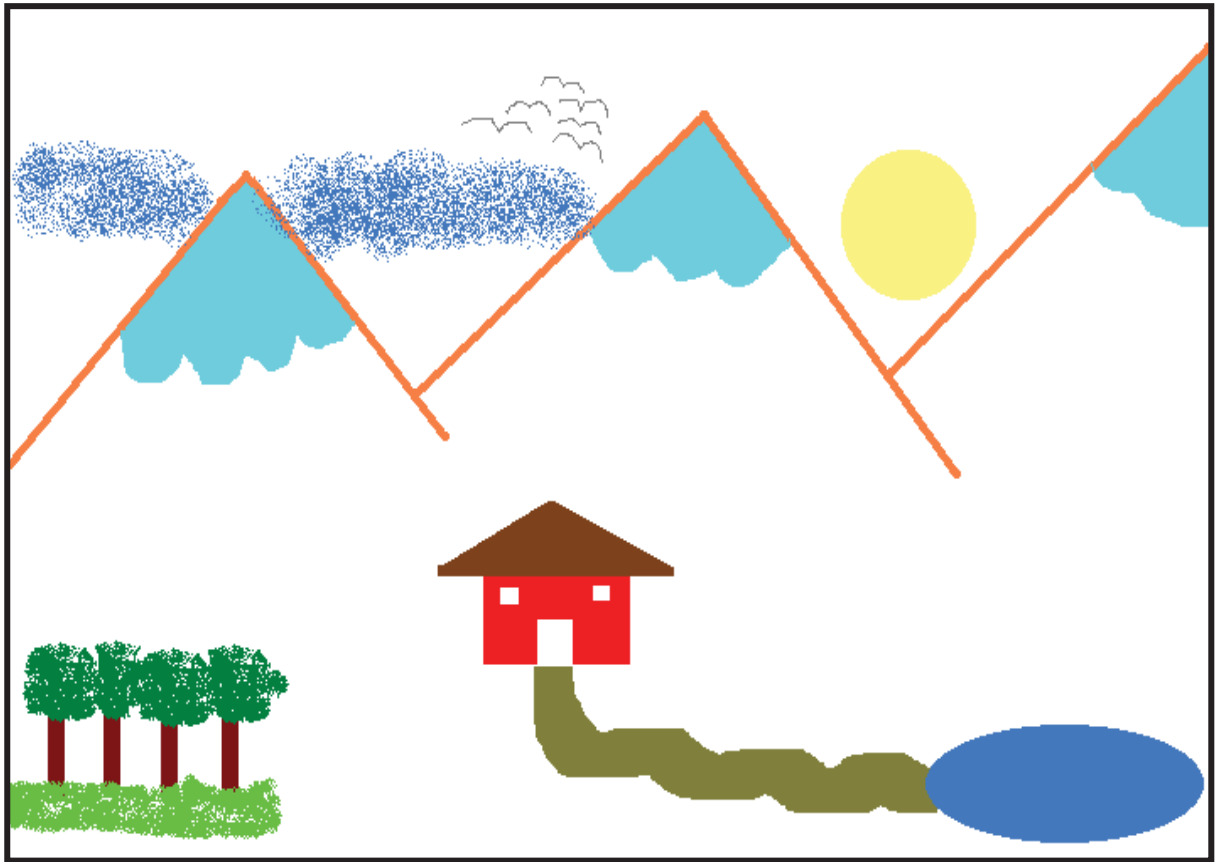
7. Dibuja en Paint rectángulos y círculos todos de distintos colores.



8. Escribe los días de la semana en castellano y en inglés en Word.

Monday	Lunes
Tuesday	Martes
Wednesday	Miércoles
Thursday	Jueves
Friday	Viernes
Saturday	Sábado
Sunday	Domingo

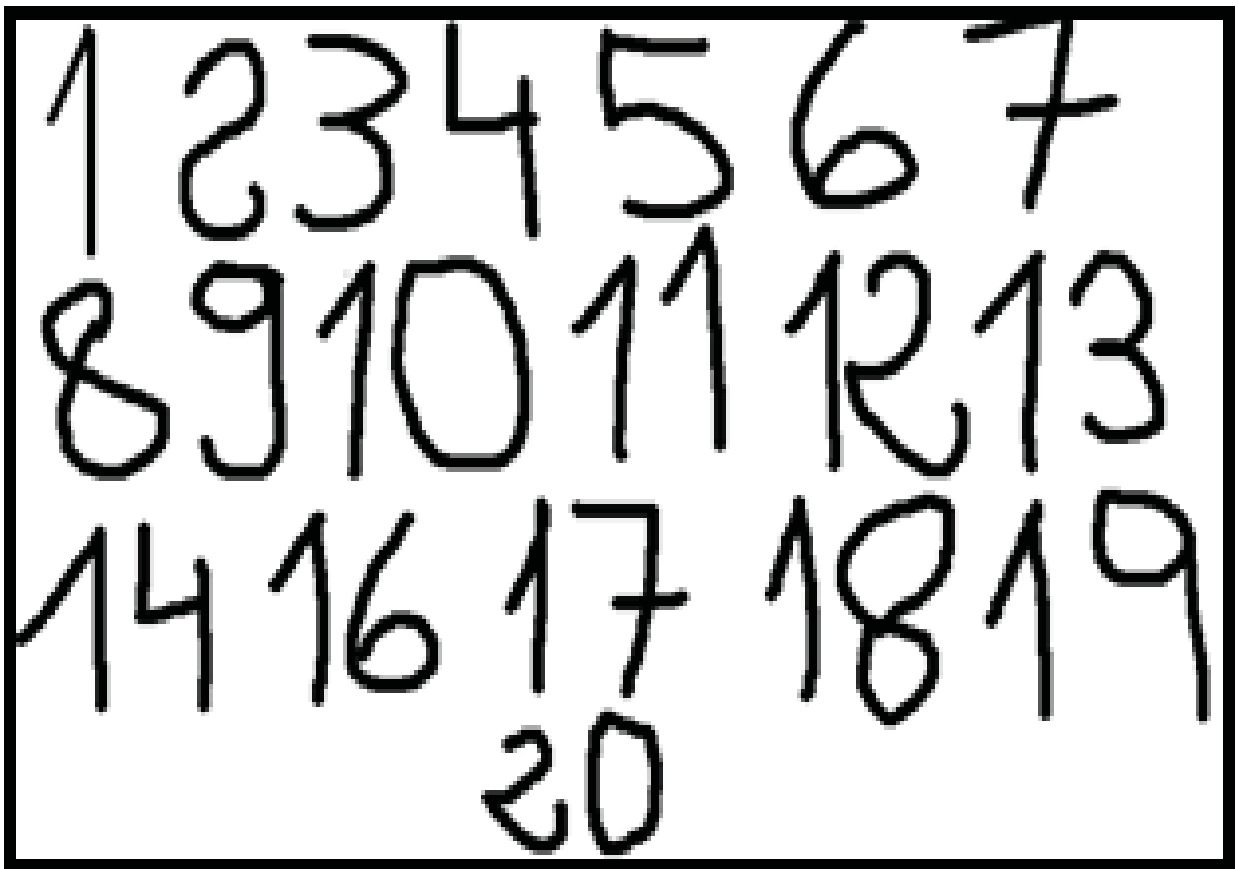
9. Dibuja el siguiente paisaje con Paint y coloréalo.



10. Escribe los números del uno al treinta en letra con Word.

Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce, trece, catorce, quince, dieciséis, diecisiete, dieciocho, diecinueve, veinte, veintiuno, veintiuno, veintidós, veintitrés, veinticuatro, veinticinco, veintiséis, veintisiete, veintiocho, veintinueve y treinta.

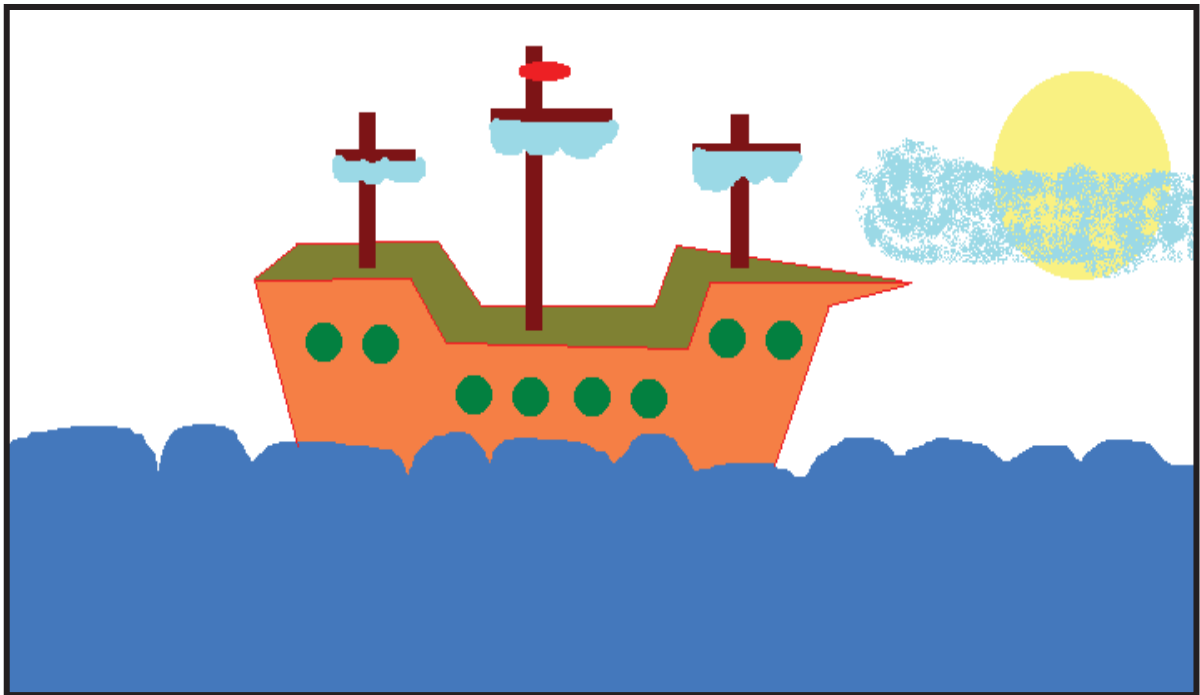
11. Dibuja los números del 1 al 20 en Paint:



12. Escribe los números, letras y signos del teclado con Word tecleando con mayúscula o Alt Gr cuando corresponda.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
' ( ) \* + , - . / : ; < > [ \ ] ^ \_ ` { | } ~ ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾  
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã

13. Dibuja el siguiente barco con Paint:



14. Escribe en Word las siguientes palabras relacionadas con el ordenador, en mayúscula y cada una en diferente línea:

PANTALLA

TECLADO

RATÓN

IMPRESORA

INTERNET

PROCESADOR

CHIP

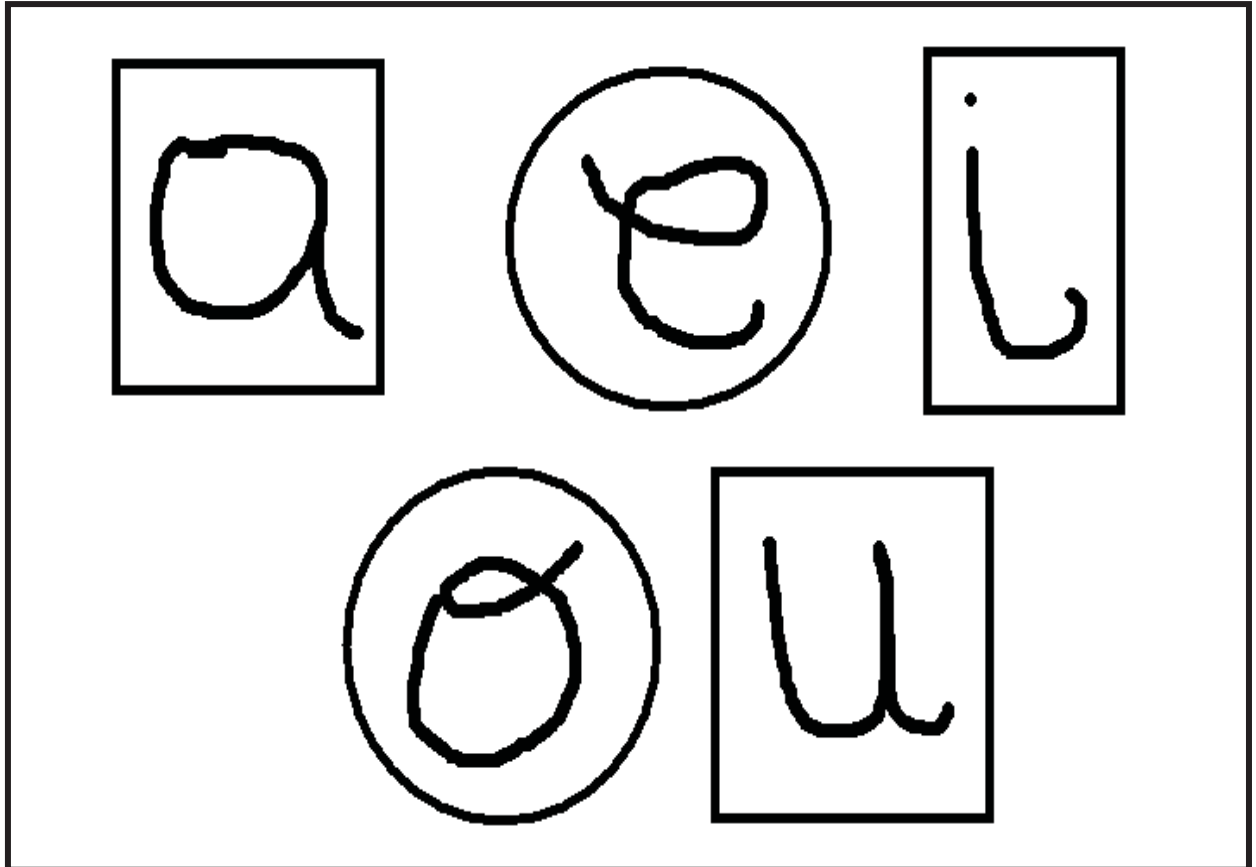
MEMORIA

ESCANER

RED

MICRÓFONO

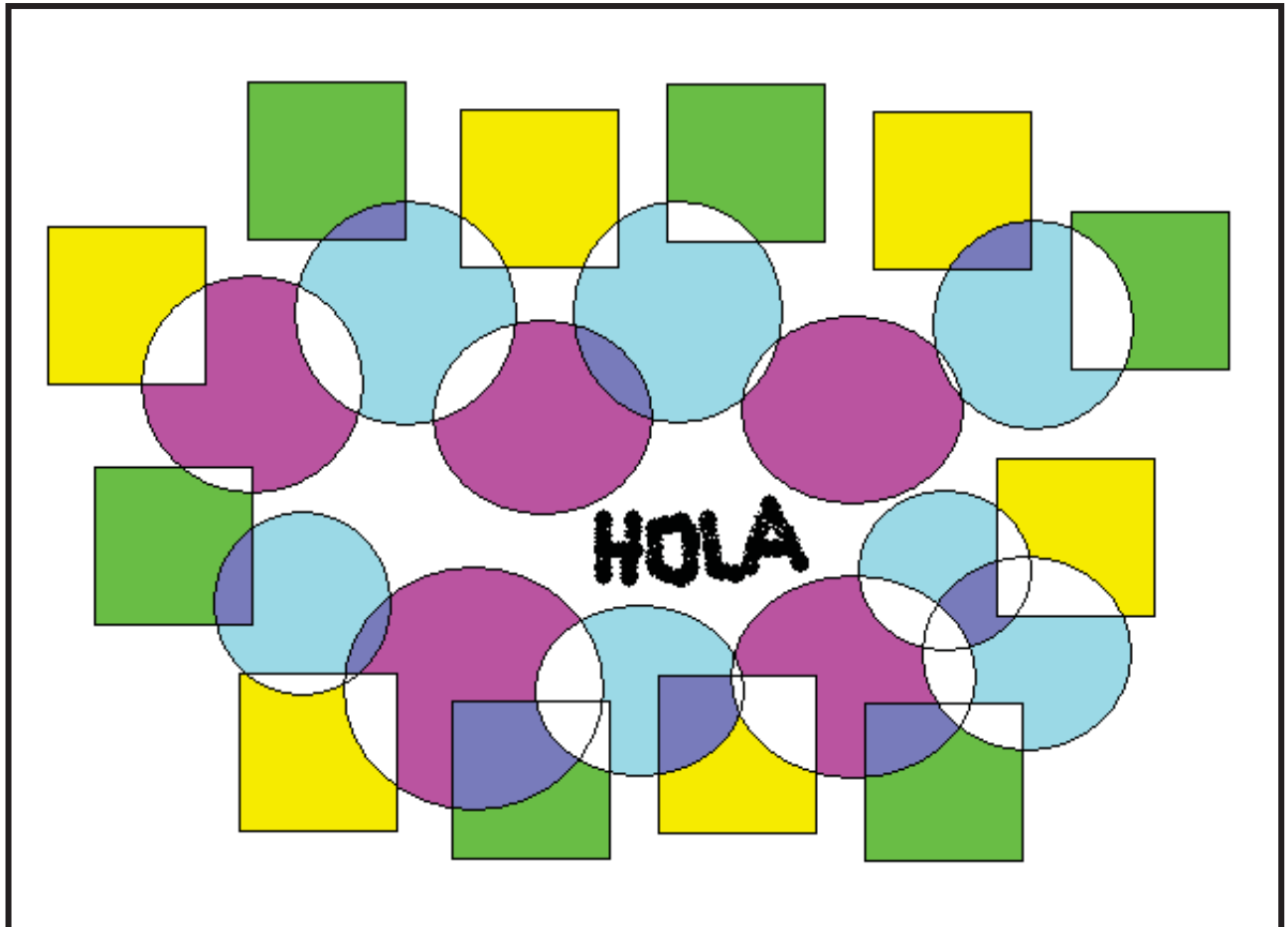
15. Dibuja las vocales dentro de cuadrados y círculos en Paint. Coloréalos como quieras.



16. Escribe solo los signos del teclado en Word sin escribir ni las letras ni los números:

◌ ◌ \ ! " \$ % ( ) = ? ¿ €  
+ " ' ; , : . \_ - > < ¡

17. Dibuja con Paint una composición de figuras geométricas de distintos colores parecida a ésta:



18. Escribe el abecedario en orden en mayúscula y en minúscula.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz