PROPÓSITO:

El estudiante Utilizara el ordenador como un instrumento más de aprendizaje y juego, familiarizándose con su uso y manejo.

MOTIVACIÓN:

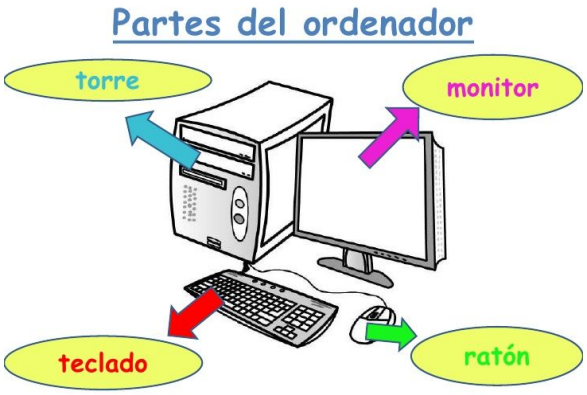
EXPLICACIÓN:

ENCUENTRO UNO

https://www.youtube.com/watch?v=s-FFvTiIlbU

LA COMPUTADORA

La computadora es una máquina diseñada para facilitar el trabajo y la vida de las personas. Con ella realizamos cálculos y diseños, escribimos textos guardamos información, enviamos y recibimos mensajes, accedemos a cursos de nuestro interés, entre otras cosas. La computadora es una máquina diseñada para facilitar el trabajo y la vida de las personas. Con ella realizamos cálculos y diseños, escribimos textos guardamos información, enviamos y recibimos mensajes, accedemos a cursos de nuestro interés, entre otras cosas.



USO Y FUNCIONES

1. CPU: Es la unidad central de procesos. Esta unidad se encarga de interpretar y ejecutar instrucciones que se dan a través del teclado, el mouse, etc. El funcionamiento de la computadora es muy simple todos los procesos que usted realizar con ella se resume en: en entrada de datos, proceso y salida de datos.



2.El **teclado**

Es un dispositivo **que** permite la introducción de caracteres tales como letras, números y símbolos, a un ordenador o dispositivo digital. ... Este dispositivo utiliza una serie de botones o **teclas**, para **que** actúen como palancas mecánicas **que** envían información a la computadora

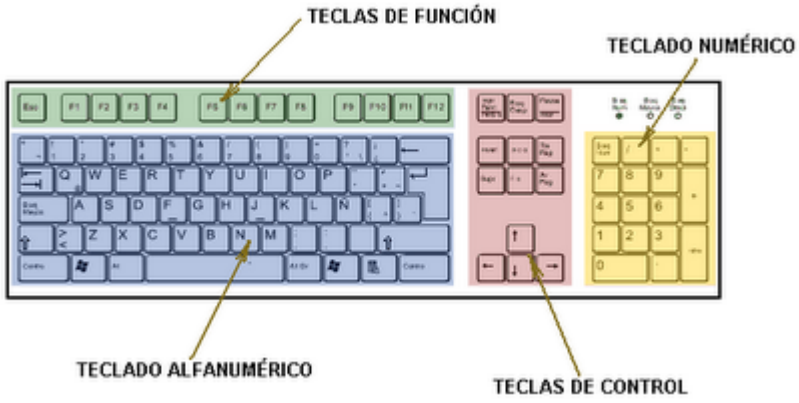
Mencionaremos a continuación las partes del teclado:

Teclas de función. Se sitúan en la parte superior del teclado alfanumérico, van del F1 al F12 y son teclas que aportan especies de “atajos” en el uso del sistema operativo.

Teclas alfanuméricas. Están ubicadas en la parte inferior del bloque de funciones. Es similar al teclado de una máquina de escribir, dispone de todas las letras del alfabeto, los diez dígitos decimales y todos los signos de puntuación y acentuación, además de la barra espaciadora.

Teclado numérico. Ubicado en la parte derecha del teclado, sirve para ingresar datos numéricos de forma rápida. Las teclas y símbolos están agrupados de la misma forma como aparecen en la computadora.

Teclas especiales y de desplazamiento. Se ubican en la parte intermedia entre el teclado alfabético y el numérico. Contiene algunas teclas especiales como Imp Pant, Bloq de desplazamiento, Pausa, Inicio, Fin, Insertar, Suprimir, Repág, Avpág y las flechas direccionales que permiten mover el punto de inserción en las cuatro direcciones.



3. El mouse

El mouse es un dispositivo de entrada que sirve para seleccionar, ejecutar, mover, copiar, eliminar, entre otras funciones, elementos o íconos en la pantalla de la computadora. El mouse está integrado por los siguientes elementos:

Botón izquierdo. Permite la selección y la interacción con los programas, páginas web de internet y otras funciones de la computadora. Al hacer clic en este botón dos veces mientras se pasa sobre los íconos con el mouse, se instruye a la computadora para abrir el programa. Al pasar sobre un ícono u otro elemento y pulsando el botón una vez manteniéndolo, el usuario puede mover o “arrastrar” el elemento a una ubicación diferente en la pantalla.

Botón derecho. Se usa para acceder a opciones de menú especializados, sensibles al contexto de un programa o pantalla en particular en el cual se pulsa. Esto permite tener un acceso rápido a varias acciones sin tener que buscarlas en la barra de herramientas en la parte superior de la pantalla.

Rueda de desplazamiento. Muchos de estos dispositivos están equipados con una rueda de desplazamiento situada entre los botones izquierdo y derecho, lo que permite mover la pantalla hacia arriba y hacia abajo rápidamente. La rueda de desplazamiento permite mantener el mouse parado y mover el cursor sobre la página.

Control de Navegación. La parte inferior del mouse ofrece el control de navegación, el cual mueve el cursor por la pantalla y permite seleccionar e interactuar con los objetos. Este control de

navegación suele estar disponible en dos estilos, como una pelota de goma o un láser óptico, de allí que muchos hagan una clasificación del mouse, como convencionales y ópticos.

Conectividad. La mayoría de los mouses interactúan con el equipo a través de un cable que se conecta a la parte trasera. En los últimos años han aparecido en el mercado los mouses inalámbricos, los cuales utilizan señales infrarrojas para comunicarse con el equipo, así que no poseen cables. Este factor permite mayor comodidad de movimiento para el usuario del computador.



4.Monitor

El **monitor** de PC, también llamado pantalla, **monitor de ordenador** y **monitor de computadora**, es el principal dispositivo de salida (interfaz), que muestra datos o información a todos los usuarios.

El **monitor** corresponde a una de las **partes** del computador que a través de una interfaz permite que aquellos datos que son procesados en el CPU sean vistos en la pantalla. ... Se presenta como un periférico el cual debe ser conectado a al CPU para permitir que toda acción realizada pueda ser visualizada.



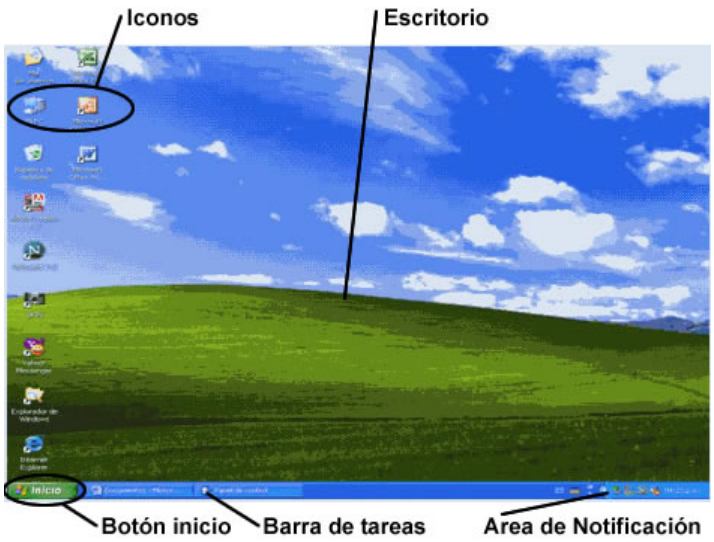
ENCUENTRO 2

EL ESCRITORIO Y EL ENTORNO DE WINDOWS

1. El escritorio de Windows

Observemos el siguiente vídeo

conocer el entorno de Windows



Cuando empieza con tu COMPUTADORA, la primera cosa que vez en tu pantalla es el escritorio de Windows. El escritorio es el área que puedes usar para navegar por tu computadora. Existen varias funciones disponibles útiles que puedes usar.

2. El Entorno.

Iconos : los iconos son figuras pequeñas que al darles doble clic en ellos se abren desde programas como juegos.

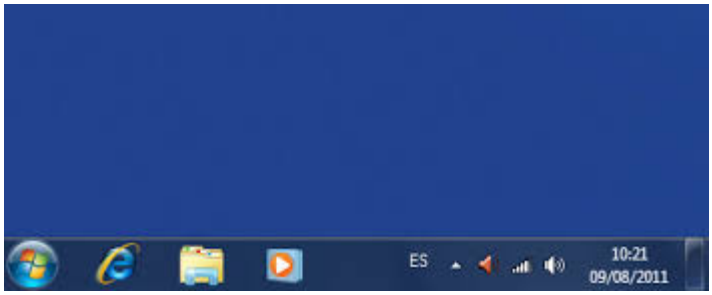






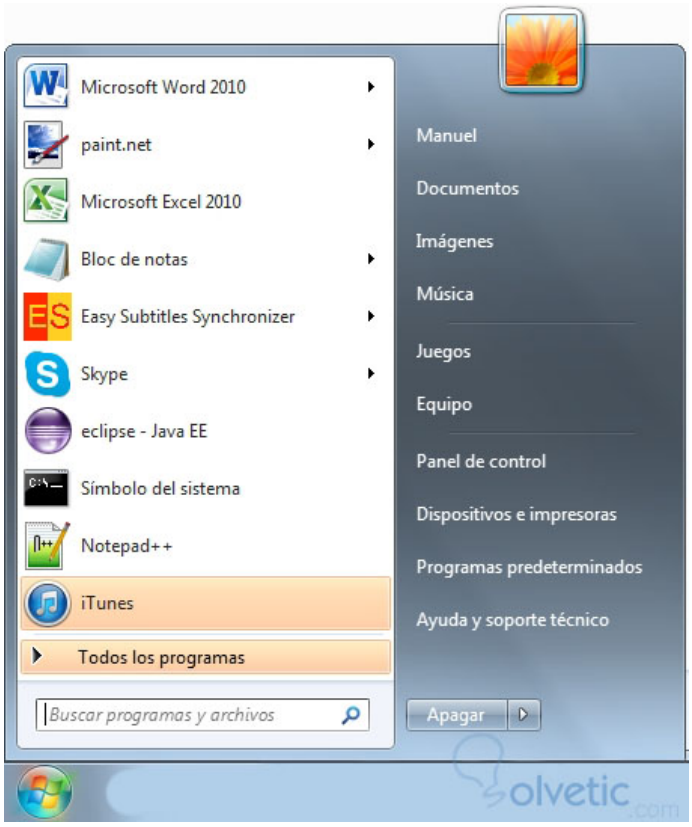


3. Barre de Tarea: La barra de tareas es la tira azul que contiene el botón de inicio y que usualmente está localizado en la parte inferior del escritorio de Windows.



4. Botón de Inicio: Si hace clic en el botón inicio se desplegara un menú mostrando programas que están disponibles en tu computadora.



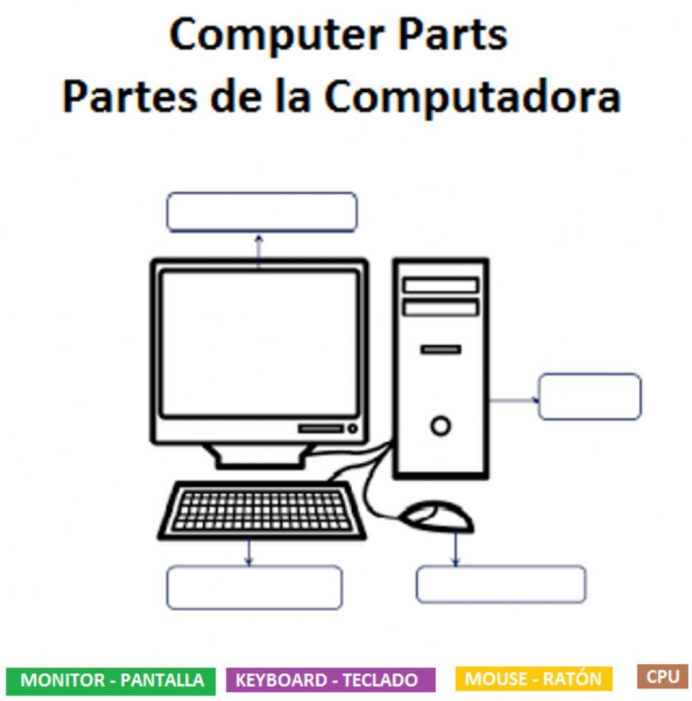


5. Área de Notificaciones: El área de Notificaciones es la parte de la barra de herramientas de Windows que con tiene acceso directos a programas (iconos) que se suelen cuando se prende la computadora en el escritorio.

EJERCICIOS:

ENCUENTRO UNO

Imprimir recortar las partes de la computadora y lo pegamos en el cuaderno



b9521b1efc-camscanner-07-22-2021-0859-3.pdf (comprernsión de lectura)

ENCUENTRO 2

a) Repasar la clase 2 para la clase 3 se preguntara en la próxima clase.

b) Practicar con el papito y\o la mamita como se crea un acceso Directo en el escritorio de Windows XP.

Estos son los pasos:

1. Dale un clic en el botón inicio (ya estudiado en clase) y vaya a todos los programas.

2. Elije el programa Microsoft office\ Word (programa para escribir o redactar)

3. Ya estando en el programa Windows media player, clic derecho al icono.

4. Busque la opción enviar a...

5. Luego, un clic en escritorio (acceso directo)

6. Vaya al escritorio de su computadora y ahí encontrara al acceso directo del icono.

7. Si deseas prueba con otros iconos, pruébate que nada imposible, es facilito.

EVALUACIÓN:

BIBLIOGRAFÍA: