PROPÓSITO:

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

MOTIVACIÓN:

Historia de la computadora: generaciones desde los 40 hasta los superordenadores

ver nuevamente el vídeo y copiar en el cuaderno las Reglas para usar el computador

EXPLICACIÓN:

NCUENTRO UNO

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

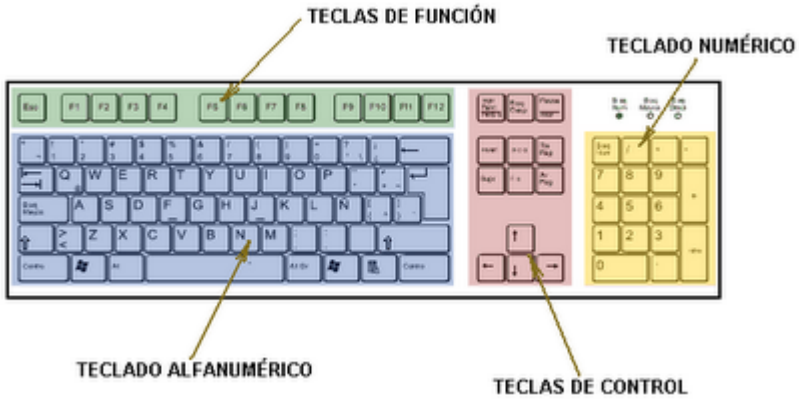
Mencionaremos a continuación las partes del teclado:

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.





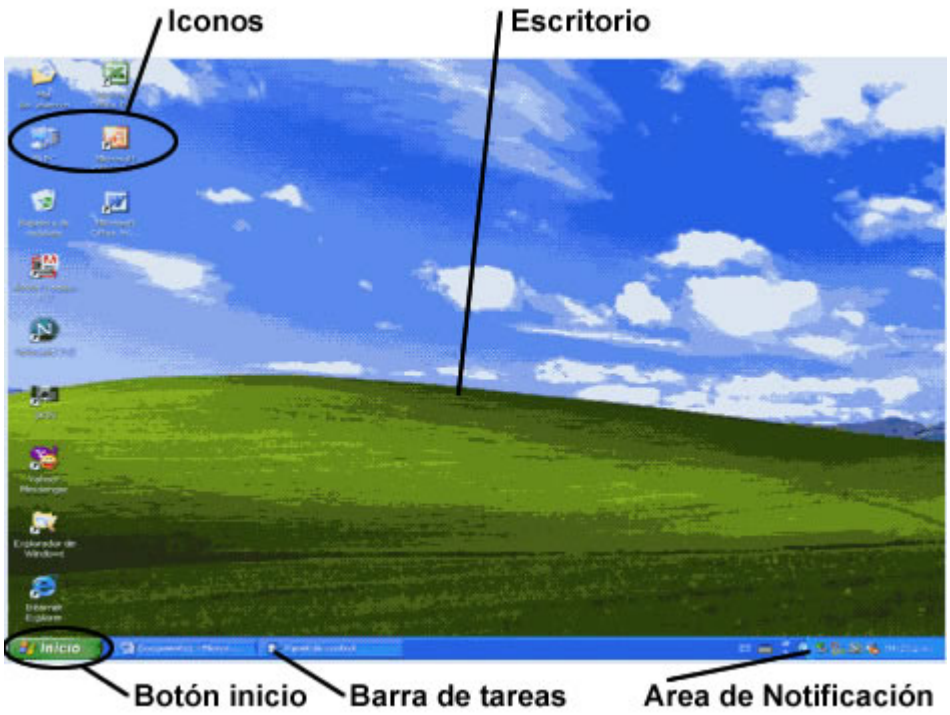
ENCUENTRO 2

EL ESCROTORIO Y EL ENTORNO DE WINDOWS

1. El escritorio de Windows

Observemos el siguiente video

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.

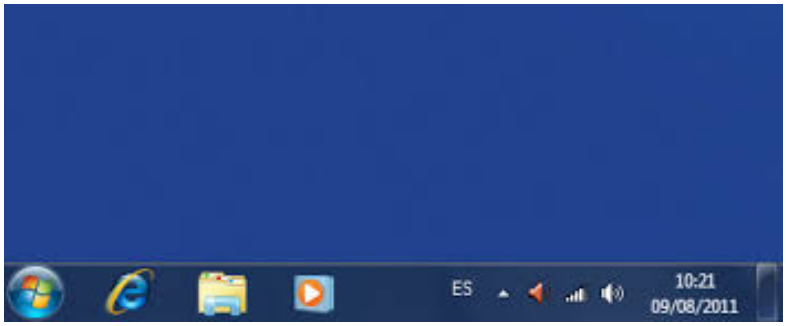






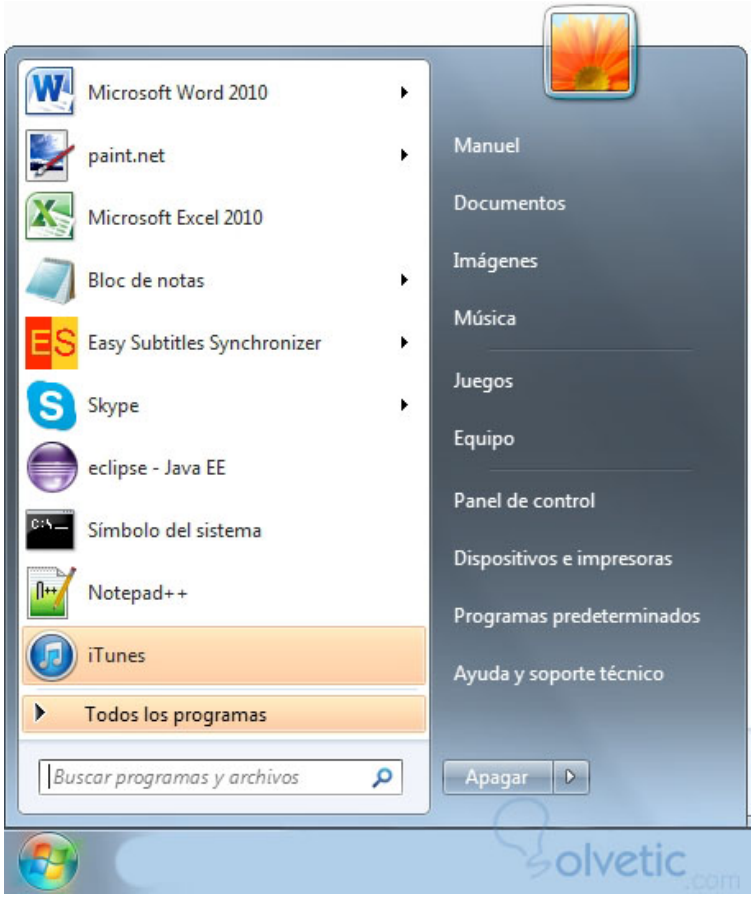


3. Barre de Tarea: La barra de tareas es la tira azul que contiene el botón de inicio y que usualmente está localizado en la parte inferior del escritorio de Windows.



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



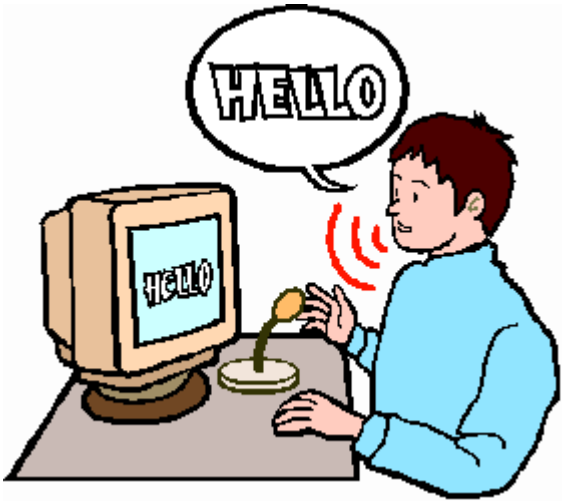


5. Área de Notificaciones: El área de Notificaciones es la parte de la barra de herramientas de Windows que con tiene acceso directos a programas (iconos) que se suelen cuando se prende la computadora en el escritorio.

UTILIDAD DEL COMPUTADOR PARA COMUNICARSE

1. **Los computadores y más específicamente la Internet son herramientas vitales para comunicación entre las personas que los usan. El uso del correo electrónico, la publicación de información por medio de paginasweb, los foros de discusión, los**

blog, las conversaciones vía Internet, las videoconferencias, entre otras. Son servicios que nos brindan las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para consultar y compartir información e incluso establecer comunicaciones directas con otras personas en distintas partes del mundo de forma sincrónica. La utilidad de las Nuevas Tecnologías, tanto en los procesos de formación académica como en cualquier proceso administrativo estas superar las distancias que nos dividen, e incluso facilitar el trabajo en tiempo record.



1. La computadora como medio de comunicación Una de las grandes ventajas que nos proporciona una computadora conectada a Internet es la comunicación. Hay distintas maneras de comunicarse: e-mail y Chat E-mail, Correo electrónico en inglés, es un servicio que permite enviar y recibir mensajes como se hacía antiguamente con el correo tradicional pero mediante sistemas de comunicación electrónicos. Por medio de este se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos. Su eficiencia, conveniencia y bajo costo están logrando que, en muchos casos, desplace al correo ordinario. El Chat se convirtió también en una herramienta importante para personas con distintas discapacidades ya que es una forma de conversar hablando con las manos y escuchando con los ojos.



CONSECUENCIAS AMBIENTALES POR CAUSA DE ARTEFACTOS Y PRODUCTOS

- El uso de electrodomésticos y artefactos tecnológicos afectan al medio ambiente porque consumen electricidad, es decir, energía eléctrica y este es un recurso valioso y difícil de conseguir. Entre mas electricidad consume mas recursos naturales.
- Por eso debemos utilizar los electrodomésticos y artefactos tecnológicos con conciencia .
- El impacto directo de la industria sobre la naturaleza se produce básicamente por la ocupación del espacio, la utilización de los recursos naturales y la generación de residuos: desechos y contaminantes.
- Más aún, ciertos programas de industria y medio ambiente se limitan exclusivamente a dicha manifestación.

WORD

•Microsoft Word es un procesador de texto que actualmente está muy difundido en el mundo, tanto por su modo de uso, sumamente intuitivo, como por ser un programa que viene instalado, predeterminado, en algunos equipos de cómputo con sistema operativo Windows.•Crear y editar textos •Trabajo de escritorio •Guardar documentos en otros formatos

ARTEFACTO

Un artefacto es un objeto material hecho por una o más personas para cumplir una función bien determinada. Es sinónimo de máquina y aparato y se usa en esta enciclopedia para englobar a ambos.

SON ARTEFACTOS (técnicos, en el contexto de esta enciclopedia): automóvil; bebida; brazalete de oro; cuadro; diamante tallado; escultura; guante; lámpara; libro; logotipo; maceta; relicario; silla; tejido; zapato.

NO SON ARTEFACTOS: una piedra rota por jugar (el acto tiene la función de divertir, pero la piedra rota no tiene ninguna); verter agua en una jarra (es un proceso, no un objeto material); un trozo de plastilina moldeado al azar (su construcción no es deliberada); un trozo de madera cortado para practicar el uso del serrucho (lo que tiene función no es el trozo de madera sino el uso del serrucho)

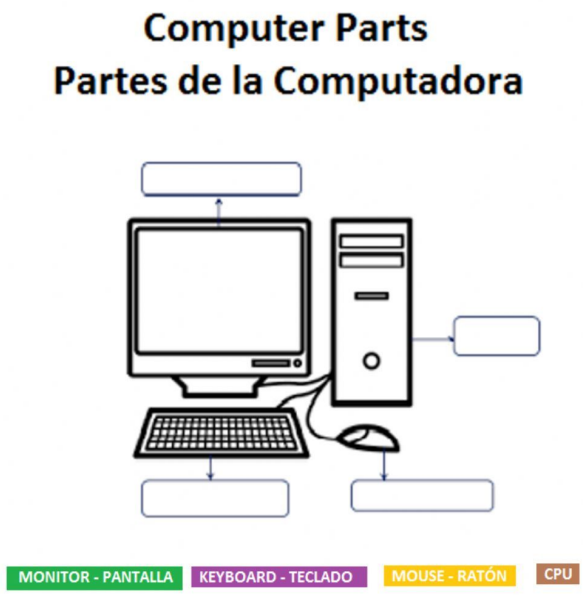
Es importante y necesario que el estudiante conozca los diferentes elementos tecnológicos que lo rodean con el fin de que el comprenda que tecnología no solo son los elementos electrónicos de uso común sino también que son aquellos que los hombres, con su creatividad y habilidad, han creado. Pueden ser simples, como una silla, o complejos, como un auto. Estos objetos nacen como respuesta a una necesidad a la cual el hombre quiere hacerle frente. Ante lo cual es importante que los niños.

identifiquen y comprendan las funciones sus funciones y la manera en que nos ayudan en la cotidianidad.

EJERCICIOS:

ENCUENTRO UNO

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



Imprimer y desarrollar y subirlo drive

taller para trabajar en casa

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.

Aparatos que funcionan con electricidad

tecnología-gas-natural-

Taller tecnología -N° 3

EVALUACIÓN:

BIBLIOGRAFÍA: