

GUÍA #1

VOCABULARIO

PC es el computador.

Usuario es que usa el computador

Sistema Operativo es el programa que permite al usuario manejar el computador.

Hardware son las partes que se tocan del computador, ejemplo mouse, teclado.

Software es lo que no podemos tocar del computador como los programas ejemplo Word, Paint.

Programa es lo que me permite hacer las diferentes tareas o cosas que quiero hacer en el computador.

Aplicación es como un programa ejemplo navegador web.

Icono es una figura que representa un programa en la pantalla del computador.

Menú es una lista de opciones que puedo hacer en un computador.

Dispositivo o periférico de entrada es el que permite ingresar información al computador ejemplo el teclado introduce letras al computador o el mouse que ingresa movimientos o indicaciones al computador.

ENTORNO WINDOWS

WINDOWS

Windows es un sistema operativo desarrollado por la empresa de software Microsoft Corporation, el cual se encuentra formado por figuras basado en el funcionamiento de ventanas.

Windows en inglés es ventana.

Una ventana representa una tarea hecha o que se está haciendo en el computador, cada ventana puede contener su menú u otros controles, y el usuario puede ampliarla o reducirla mediante un dispositivo señalador como el ratón o mouse.

¿QUÉ ES LO PRIMERO QUE VEMOS EN UN COMPUTADOR CUANDO LO ENCENDEMOS?

El escritorio

ESCRITORIO DE WINDOWS

El Escritorio es la primera pantalla que nos aparece una vez se haya cargado el Sistema Operativo.

El escritorio también es una carpeta.



PARTES DEL ESCRITORIO

La Barra de tareas, es una franja horizontal que se encuentra en el escritorio, ésta contiene al botón de inicio, algunos iconos de dispositivos, el reloj (la hora que tiene registrada la computadora), además de que también contiene los nombres de las aplicaciones que tengas abiertas, y en algunas ocasiones pueden estar los iconos de acceso, directo a diversas aplicaciones como Internet Explorer, Outlook, y al propio Escritorio.

Ícono son pequeñas representaciones graficas de objetos de Windows, los cuales los identifican y a su vez dan acceso a dichos objetos, los cuales pueden ser programas, aplicaciones, archivos etc.



Fondo de escritorio es la imagen que usamos de fondo de pantalla para dar un aspecto más personalizado al escritorio.

Botón de inicio da acceso al menú principal de Windows, donde se encuentra entre otras, la opción Programas, ésta permite ejecutar cualquiera de las aplicaciones instaladas en la computadora.





MANEJO MOUSE



El mouse es un dispositivo o periférico de entrada que permite mover un cursor o flecha sobre la pantalla y permite dar indicaciones al computador para que haga algo.

Tiene dos botones uno derecho y otro izquierdo.

También existe otro tipo de mouse en el computador portátil.



Se llama touch pad también lo llamaremos mouse, el cual tiene dos botones igual al mouse.

Arriba de los dos botones si tocamos y nos movemos sobre este cuadro

podemos hacer mover el mouse.

El botón izquierdo en el mouse como en el touch pad hacen lo mismo, si tocamos dos veces sobre un ícono nos abre una ventana.

El botón derecho nos muestra un menú.



PRACTICA CON MOUSE EN CLASE

Click izquierdo

Click derecho

Click sostenido

Doble click

MANEJO TECLADO

El teclado es un dispositivo o periférico de entrada que permite ingresar letras y funciones al computador.



El teclado alfanumérico: la sección para escribir se trata de la parte más grande del teclado. Está formada por letras, números, signos de puntuación y la barra espaciadora; y se ubica en el centro del dispositivo de entrada, para poder manejar diversas tareas con la computadora.

Teclas importantes Shift, Bloq Mayús, Enter y Tab.

Teclas de función: comandos rápidos con las F.

Se identifican con la letra F seguido de un número y están formadas por las teclas que van de F1 a F12 en la primer fila del teclado.

Cada una de las 12 teclas de función dispone de una tarea distinta para realizar operaciones en el ordenador y su resultado varía si se trata de una computadora Mac o una PC (Windows).

Las teclas de control del teclado están diseñadas para funcionar solas o en combinación con otras teclas, con la capacidad de realizar distintas actividades y atajos en el ordenador.

Sus teclas más utilizadas son: Ctrl, Alt, Esc y el logotipo de Windows.

Teclado numérico: sección del teclado similar a la calculadora.

El teclado numérico es un conjunto de teclas ubicadas en la parte derecha del dispositivo de entrada principal, que contiene los números del 0 al 9.

Además, dispone de las letras: Intro, Punto, Suma, Resta, División y Multiplicación; que posibilitan hacer operaciones matemáticas básicas.



Teclas de navegación están ubicadas en la parte derecha del teclado, justo al lado del teclado numérico; y, está formada por las flechas (teclas de dirección), que posibilita el control de los desplazamiento por los textos de una manera muy simple.

Fin, Inicio, Insertar, Avpág, RePag y Suprimir.

Teclas especiales estas funciones se encuentran arriba de las teclas de navegación en una computadora de escritorio. Se trata básicamente de 3 funciones denominadas especiales: Imprimir Pantalla (Imprpant), Bloqueo de Desplazamiento y Pausa, que son utilizadas ocasionalmente para la mayoría de personas.

PRACTICA CON TECLADO EN CLASE

Identificar los tipos de teclas

Practicar

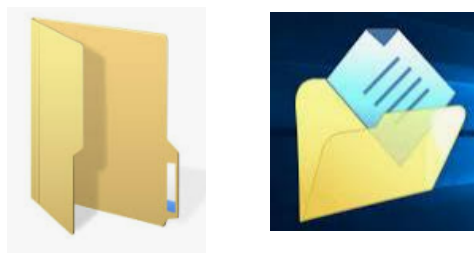
Combinar teclas

CARPETAS

Las carpetas o directorios son donde los usuarios pueden almacenar sus archivos personales como documentos, música, imágenes etc.

DIRECTORIO

Son carpetas dentro de otras carpetas.



PRACTICA EN CLASE

Crear carpetas

Nombrar carpetas

Renombrar carpetas

Mover carpetas

Eliminar carpetas

Restaurar carpetas

Navegar carpetas del computador

NAVEGAR POR EL COMPUTADOR

Actividad

Explorar Menú de inicio
Explorar Programas

PAINT



Es un editor de gráficos sencillo y potente con una amplia gama de usos. Puedes editar imágenes rápidamente o crear obras maestras con las herramientas de esta aplicación. Cuando hayas terminado, podrás guardar y compartir tus archivos en casi cualquier formato.

BARRA DE HERRAMIENTAS

Es un componente que traen los programas puede estar de forma horizontal o vertical y muestra las diferentes funciones o cosas que se pueden hacer en el programa.

Contiene íconos o botones la barra de herramientas.

ARCHIVO

Es un conjunto de información es decir lo que trabajamos en un programa y lo podemos guardar en el computador.

Cada programa tiene su tipo de archivos.

PRACTICA EN CLASE

Abrir programa

Utilizar la barra de herramientas

Crear un archivo