



Mi ^{1er} Manual de Computación



NIVEL INICIAL

1 de 10

FUNDACIÓN
LA DULCE

Mi Primera Computadora



¿Qué partes componen tu computadora?

GABINETE

MONITOR



TECLADO

MOUSE

• Algunas se pueden llevar, otras no...



Portátil



de Escritorio

¿Cuál de estas compus puedo llevar bajo el brazo?



INICIAL
1

Periféricos



¿Qué son los periféricos?

Son todos los elementos que podemos “enchufar” a la compu y que vamos a usar para hacer cosas, por ejemplo:



Con los periféricos podemos realizar muchas cosas en la computadora, veamos:

Monitor: nos permite ver lo que estamos haciendo,

Teclado: nos permite escribir letras, números y signos.

Escáner: nos permite “meter” imágenes en la computadora.

Mouse: con él podemos seleccionar y correr elementos.

Impresora: podemos imprimir sobre papel lo que queramos.



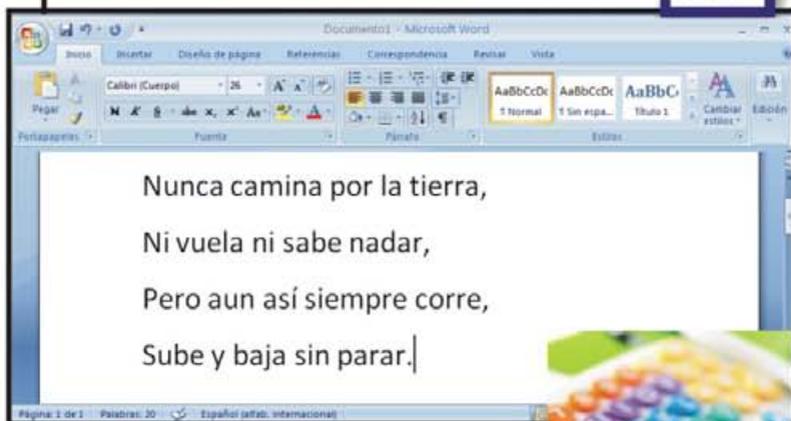
El Teclado



¿Para qué me sirve el teclado?

1

Para ver cómo funciona el teclado, vamos a abrir un programa llamado: **WORD**. Y vamos a escribir, copiando las letras que aquí vemos, las siguientes Adivinanzas.



Nunca camina por la tierra,
Ni vuela ni sabe nadar,
Pero aun así siempre corre,
Sube y baja sin parar.



Otra Adivinanza más:
*Todos me pisan a mí,
pero yo no piso a nadie;
todos preguntan por mí,
yo no pregunto por nadie.*

Respuestas:
LA AVIA - LA CAJUE

Cuando escribimos debemos tratar de usar todos los dedos.



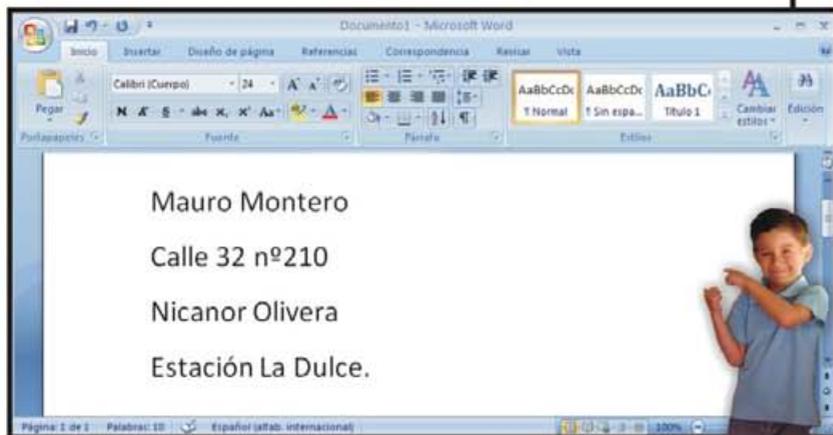
¿Cómo hacemos para escribir?

Para escribir debemos utilizar nuestros dedos y posarlos sobre las teclas, que al pulsarlas, haremos que aparezcan letra en nuestra pantalla.



A continuación, escribiremos en WORD, nuestro **NOMBRE** y **APELLIDO**, el nombre de nuestra calle, y el de nuestra localidad, por ejemplo:

2

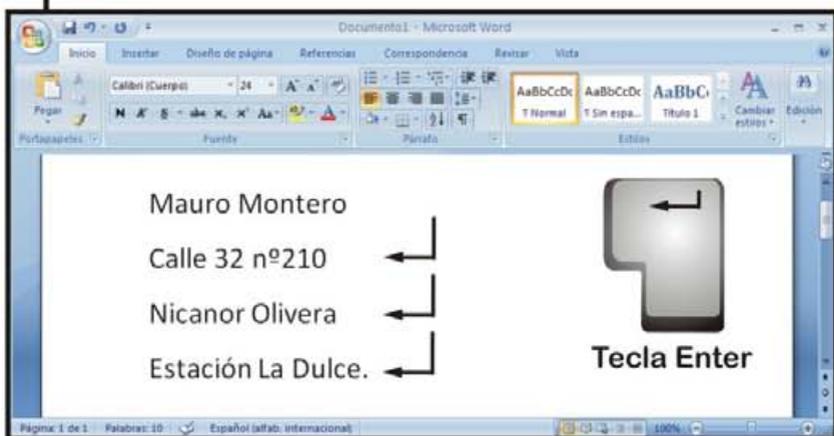


Estas son las teclas que ha tenido que pulsar Mauro para escribir su nombre.



3

Para poder escribir tal cual aparece en el ejemplo, debemos utilizar la tecla ENTER, que nos permite saltar al otro renglón.



Para hacer un espacio entre palabra y palabra, debemos, presionar la Barra Espaciadora.



4



El Mouse



¿Para qué nos sirve el MOUSE?

Nos sirve para seleccionar un elemento, tomarlo y correato, y si utilizamos los botones que tiene, podemos hacer muchas cosas más.

5



Cursor-Mouse

Al mover el mouse, vemos cómo se mueve el cursor en nuestra pantalla.



Al hacer un doble clic con el botón izquierdo del mouse, sobre algún icono, estaremos abriendo un programa, abriendo un archivo o una carpeta.



6

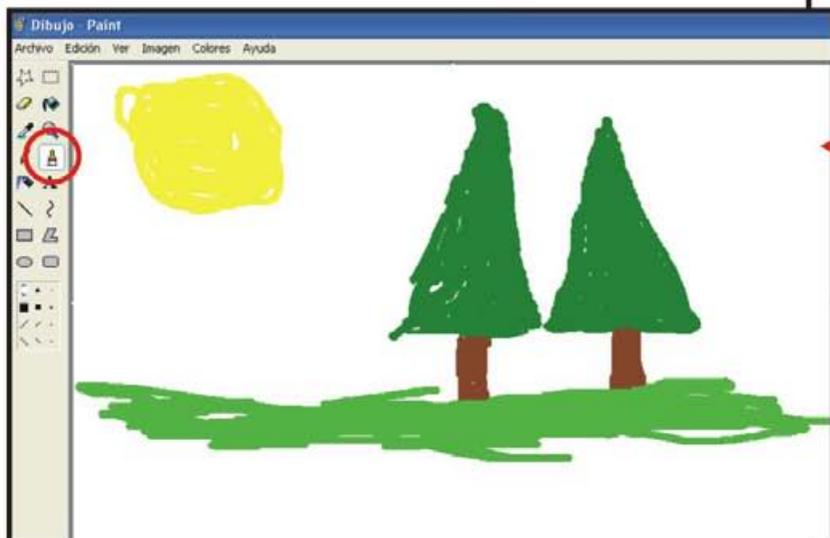
En este ejercicio, vamos a dibujar con el mouse en un programa que se llama Paint.

Para llegar a abrirlo, debemos pulsar:
**INICIO/TODOS LOS PROGRAMAS/ACCESORIOS/
PAINT**

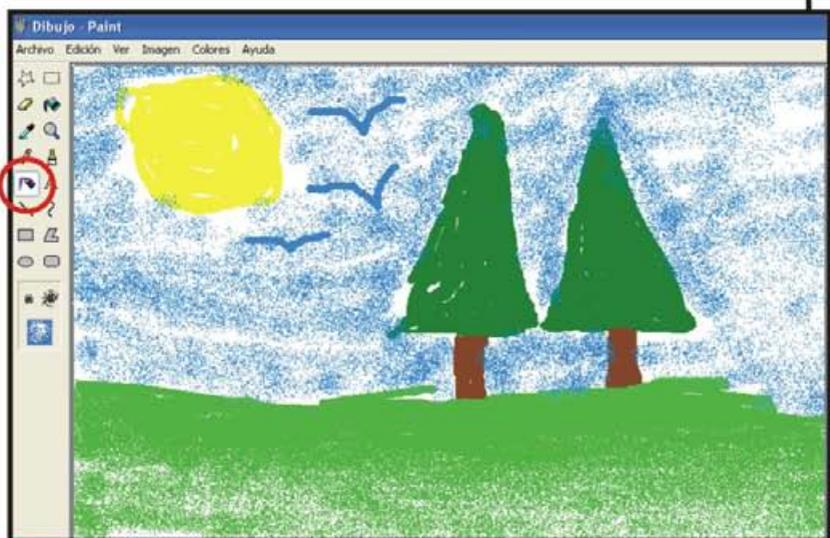


Para realizar nuestro lindo dibujo, utilizaremos, la herramienta Pincel, de la paleta de herramientas del programa.

Una vez terminado éste, realizaremos otro dibujo con los pinos del Cooperativismo.



Vemos aquí el dibujo de los pinos, realizados con el pincel, y en el dibujo siguiente, con la herramienta Aerógrafo, se le pintó el cielo, el verde del suelo y las aves.



El Monitor

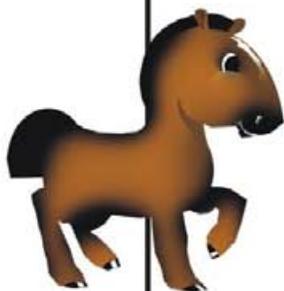


¿Para qué me sirve el monitor?

El monitor nos sirve para ver lo que hacemos en nuestra computadora, pues sin él, no podríamos ver todo lo que nuestra máquina es capaz de hacer.

En el siguiente ejercicio, escribiremos una linda poesía al caballito criollo, utilizando Word:

8



*Cuántas leguas recorridas,
cuántas leguas sin cesar,
cuánta historia en tu pelaje,
de la historia nacional.*

*Con tu fuerza se construye,
nuestra propia identidad,
de galopes y de indiadas,
de gauchitos con su andar.*

*Tan profunda tu belleza,
como firme cabalgar,
es tu historia nuestra historia,
te queremos de verdad.*

No todos los monitores son iguales, los hay:



GRANDES



de PANTALLA PLANA



CHATOS O FLAT

A continuación realizaremos un ejercicio donde dibujaremos nuevamente en Paint, una imagen de nuestro campo, como la que vemos en el ejemplo siguiente.



9

Otros periféricos



Impresora, Escáner y Parlantes.



La Impresora, nos permite tener en un papel, lo que aparece en la pantalla.



10

En este ejercicio imprimiremos una invitación para nuestro cumpleaños. La misma será realizada con Word, y utilizaremos para realizarla, una herramienta denominada WORDART.

1º-Abriremos Word, y pulsamos  WORDART, que nos permitirá elegir entre una serie de ejemplos que allí se nos proponen, tal cual se muestra en el ejemplo.



Carlitos

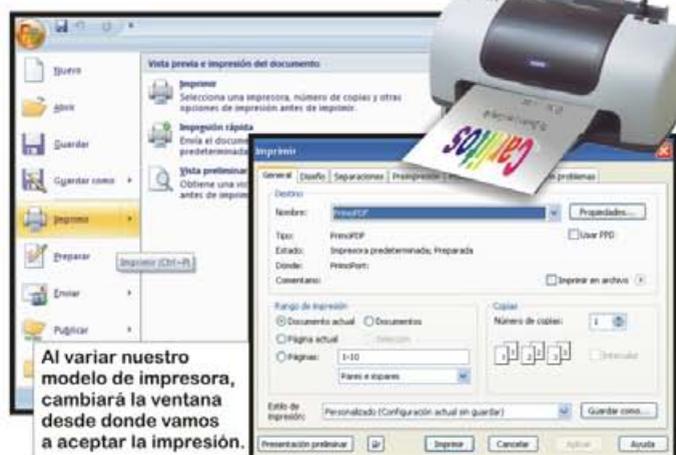
Te Invito a mi Cumple

El día.....a las.....

en.....

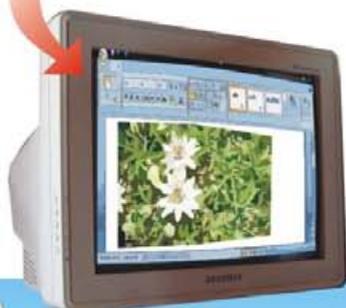
Así puede verse la hoja que prepararemos para nuestra tarjetita de invitación.

Si queremos imprimirlas, debemos pulsar desde Archivo/Imprimir, y dependiendo de la impresora instalada, la ventana puede verse de la siguiente manera:



Escáner y Parlantes.

En la utilización de un escáner, lo que conseguimos es ingresar información a nuestra computadora.

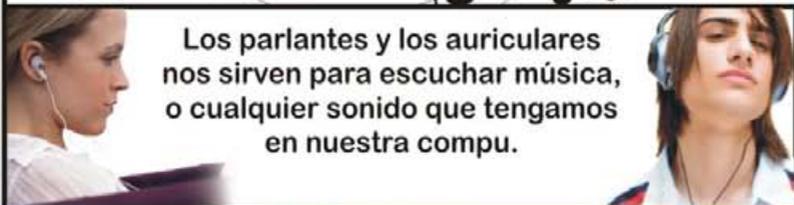


Quando colocamos una imagen sobre el vidrio, y pulsamos la opción de escanear, estaremos permitiendo que tome una imagen y pase a nuestra compu.

Con los parlantes, podemos escuchar música que tenemos almacenada en nuestra computadora.



Los parlantes y los auriculares nos sirven para escuchar música, o cualquier sonido que tengamos en nuestra compu.



Juguemos con figuras geométricas



En el siguiente ejercicio vamos a dibujar algunas figuras geométricas en PAINT. Este ejercicio, nos ayudará a mejorar el uso del mouse.

11



TRIÁNGULO



CÍRCULO



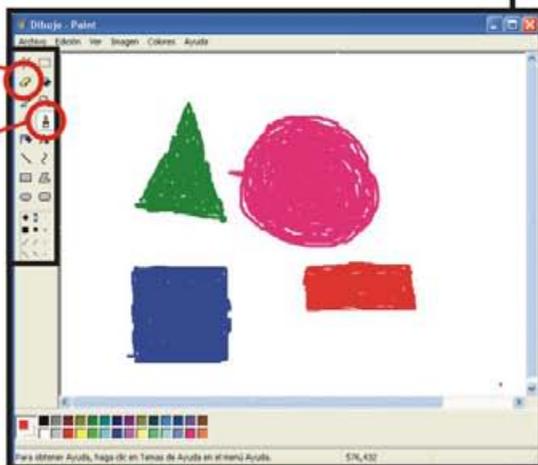
RECTÁNGULO



CUADRADO



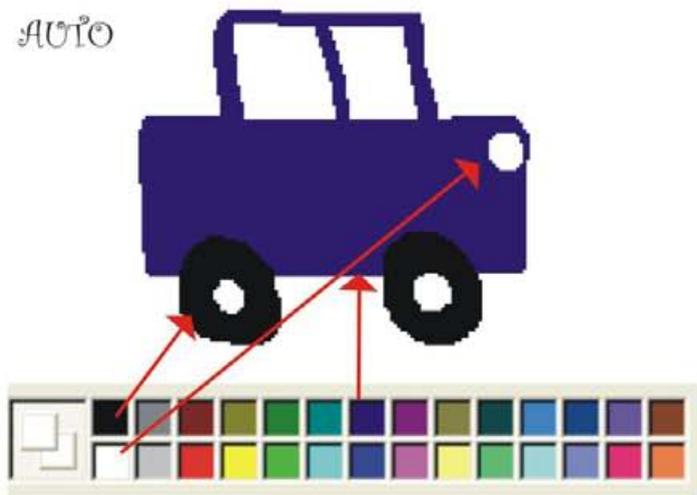
Con estas dos herramientas podemos pintar y borrar los que hacemos.



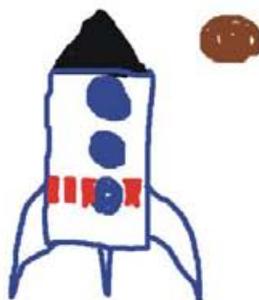
12

Con las figuras geométricas que acabamos de dibujar, podemos crear las formas que se nos ocurran, tales como:

AÑO



ESPANTAPÁJAROS



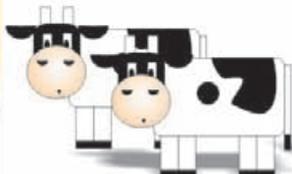
COHETE



Word

En este ejercicio utilizaremos Word, para escribir el nombre de nuestros animalitos de granja.

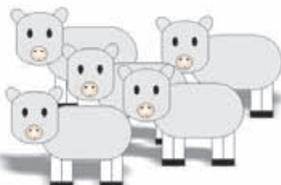
13



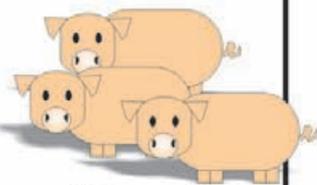
VACAS



CABALLO



OVEJAS



CHANCHOS

Una vez que hayamos escrito el nombre de nuestros amiguitos, contaremos cuántos de ellos hay en nuestro campo, y lo escribiremos en nuestra hoja de Word, donde cambiaremos el tamaño de nuestra letra por uno mayor, tal cual se muestra en nuestro ejemplo.

