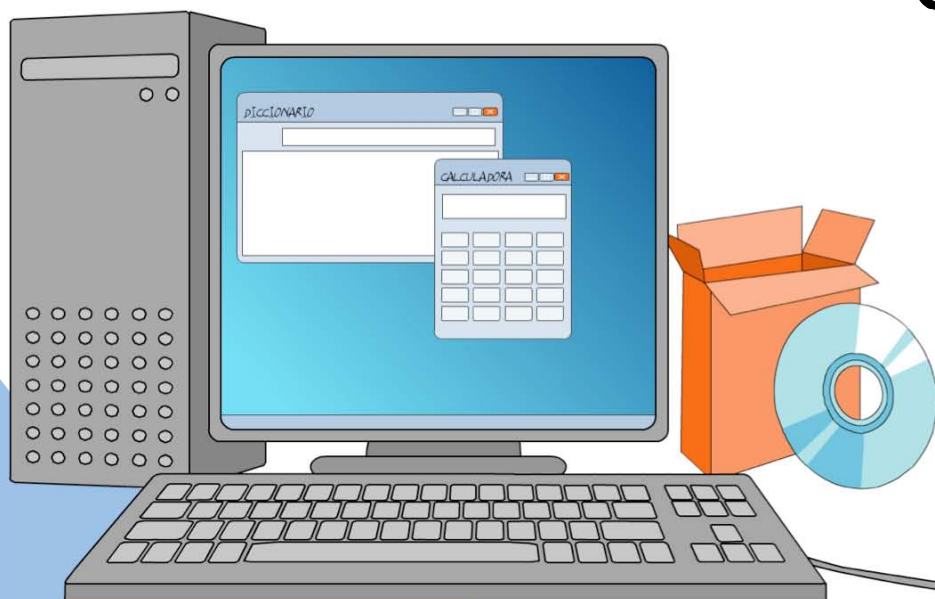


UNIDAD DIDÁCTICA 2:

Un nuevo entorno



ÍNDICE

Lo que vamos a aprender, 2

1. Los programas, 2
 2. Tipos de programas, 3
 3. El sistema operativo, 5
 4. ¿Y dónde están los programas?, 6
 - a. Abrir programas, 6
 - b. Cerrar programas, 7
 5. ¿Y cómo funcionan?, 9
 6. Las ventanas, 9
 7. Trabajando con ventanas, 14
 - a. Ventana activa, 14
 - b. Mover ventanas, 15
 - c. Cambiar el tamaño, 16
 8. Repasamos el uso del ratón, 20
 9. Repasamos el uso del teclado, 22
- Cuestionario de Evaluación, 24*





2. Un nuevo entorno

Lo que vamos a aprender



Ya conoces los dispositivos que componen un ordenador, ahora vamos a estudiar la parte que no es física, la que no se puede ver ni tocar y está compuesta por los programas y aplicaciones que tiene instalados, lo que se denomina “software”. Además comenzaremos a manejar aspectos muy básicos de su funcionamiento y seguiremos practicando con el ratón y el teclado.

1. Los programas

Recuerda que todos los ordenadores están formados por dos elementos básicos: un conjunto de **aparatos conectados entre sí** que ya estudiamos en la unidad didáctica anterior y una parte que no es física y está formada por todos los **programas y aplicaciones** que lleva instalados, gracias a los cuales el ordenador puede hacer muchas tareas diferentes. Esta parte que no se puede ver ni tocar es lo que se denomina **software** y a ella vamos a dedicar este segundo tema del curso.



Actividades

1. Antes de seguir vamos a pensar entre todos y todas las tareas y actividades que podemos hacer con un ordenador. Escribe primero todo lo que se te ocurra porque después lo vas a exponer al grupo y tu “profe” lo irá anotando todo en la pizarra.

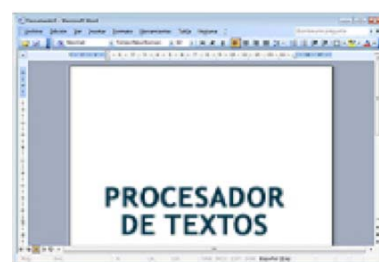


2. Tipos de programas

¡Cuántas actividades diferentes podemos hacer con un ordenador! ¿No es verdad? Pero no todos los ordenadores hacen las mismas tareas. Esto va a depender de los programas que lleva instalados y también de los dispositivos que lo forman, como vimos en la unidad didáctica anterior.

Recuerda que cada programa hace un trabajo determinado: escribir, dibujar, imprimir, reproducir música... y que sin ellos el ordenador no funcionaría. Hay muchas clases de programas aunque los podemos clasificar en dos grandes grupos:

- **El Sistema Operativo:** Es el programa más importante porque es imprescindible para que el ordenador funcione. Se encarga básicamente de controlar el funcionamiento de todos los dispositivos que forman el equipo: ratón, teclado, monitor ... y proporciona un entorno visual común al resto de programas que lleva instalados. El sistema operativo más popular es Windows, pero hay otros como Linux, que es libre y gratuito, y Mac, que es un poco menos conocido.
- **Las aplicaciones:** Son programas que han sido diseñados como herramientas para hacer un trabajo determinado. Aquí tienes algunos ejemplos:
 - El programa que sirve para escribir documentos se llama **procesador de textos**.
 - Un programa que sirve para hacer cálculos, gráficos, llevar cuentas... se llama **hoja de cálculo**.
 - Un programa que nos permite ver la información que hay en Internet se llama **navegador**.
 - Un programa que modifica y retoca fotos se llama **editor de imágenes**.
 - Una aplicación que sirve para dibujar se denomina **programa de diseño gráfico**.
 - Una aplicación que se utiliza para enviar cartas y otros documentos es un **programa de correo electrónico**.
 - Un programa que sirve para escuchar música es un **reproductor de sonido** y otro que sirve para ver películas se llama **reproductor de vídeo**.
 - Pero si lo que queremos es modificar las canciones o los vídeos, entonces necesitaremos un **editor de sonido** o un **editor de vídeo**.
 - Existen otras aplicaciones que tienen como misión defender a nuestro equipo de otros programas maliciosos (virus, gusanos...) que podrían dañarlo, se llaman **antivirus**.



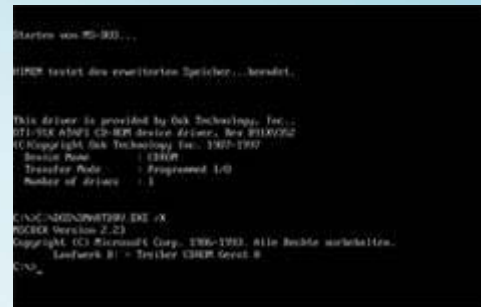


- Otros permiten hacer diapositivas que ayudan a una persona que habla en público a presentar la información. Estos se llaman **presentaciones**.



Curiosidades

Los **primeros sistemas operativos** que comenzaron a utilizarse en nuestro país eran muy diferentes a los entornos gráficos que hoy conocemos. El escritorio era una pantalla negra en la que había que escribir complicados comandos para dar determinadas órdenes al equipo: imprimir, abrir un programa, copiar un disco...



Resultaba bastante difícil y, de haberse quedado la cosa ahí, muy pocas personas manejarían hoy el ordenador. Fue a partir del año **1995** cuando comenzó a popularizarse un sistema operativo gráfico denominado **Windows95** y, aunque no era el primero, sin duda fue un hito importante en la historia de la Informática ya que facilitó el acceso del gran público a las entonces denominadas nuevas tecnologías de la información. Hoy ya no son tan nuevas.

Actividades

2. Une con flechas cada actividad con el nombre del programa que la realiza:

Permite escribir textos de diferente tipo: cartas, tarjetas, currículum ...	A
Es necesario tener uno instalado para navegar por Internet y encontrar información en la Red.	B
Las fotos de las revistas están retocadas con este tipo de programas.	C
Los arquitectos utilizan este tipo de programas para hacer los planos.	D
Necesito tener este programa para cortar un vídeo, quitar algunas partes, juntar varios pedazos ...	E
Si quiero escuchar música con el ordenador necesito tener uno instalado.	F
Lo necesito para anotar mis gastos y hacer cálculos.	G
Los profesores lo utilizan como apoyo visual a sus explicaciones	H
Puedo mandar cartas y documentos a través de Internet de manera instantánea.	I
Controla el funcionamiento del ratón y del teclado.	J

1	SISTEMA OPERATIVO
2	DISEÑO GRÁFICO
3	EDITOR DE VÍDEO
4	REPRODUCTOR DE SONIDO
5	HOJA DE CÁLCULO
6	PROCESADOR DE TEXTOS
7	EDITOR DE IMÁGENES
8	CORREO ELECTRÓNICO
9	PRESENTACIONES
10	NAVEGADOR



3. Ahora vamos a realizar un ejercicio parecido al de la unidad anterior, piensa en un maestro o en una maestra que utiliza el ordenador para preparar y dar la clase. ¿Qué programas necesitaría para hacer bien su trabajo?

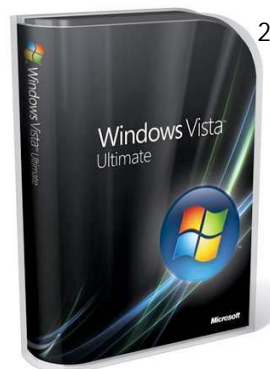
4. Y por último, imagina que ya te has comprado un ordenador y ahora tienes que instalarle los programas ¿Qué aplicaciones le pondrías y por qué?

3. El sistema operativo

Ya has visto que el sistema operativo es el programa más importante y el único imprescindible porque, si el ordenador no lo tiene instalado, sencillamente no realiza ninguna actividad. El sistema operativo controla que todos los dispositivos que forman el equipo funcionen bien y de manera coordinada.

Ahora todos los sistemas operativos son *gráficos* y proporcionan *un mismo aspecto y una misma forma de trabajar a todas las aplicaciones*. Esto hace que lo que aprendemos sobre un programa determinado nos va a servir para todos los demás.

Hoy en día la mayoría de los sistemas operativos se parecen bastante. Nosotros vamos a aprender a trabajar con **Windows 7**, que es la versión más reciente de Microsoft Windows. Este es el nombre de una serie de sistemas operativos desarrollados por Microsoft desde 1981. Esta empresa fue fundada por Bill Gates y Paul Allen en 1975. Desde entonces ha habido muchas versiones de su sistema operativo, consiguiendo dominar el mercado al ser uno de los programas más utilizados en el mundo. Windows no es gratuito, su valor aproximado es de 120 €, pero normalmente cuando nos dicen el precio del ordenador, en él va incluido ya el del sistema operativo; por ello el valor del ordenador se incrementa.



2

El sistema operativo es lo que vemos cuando el ordenador se enciende. Recuerda que lo primero que aparece es el escritorio, es nuestro espacio de trabajo.



4. ¿Y dónde están los programas?

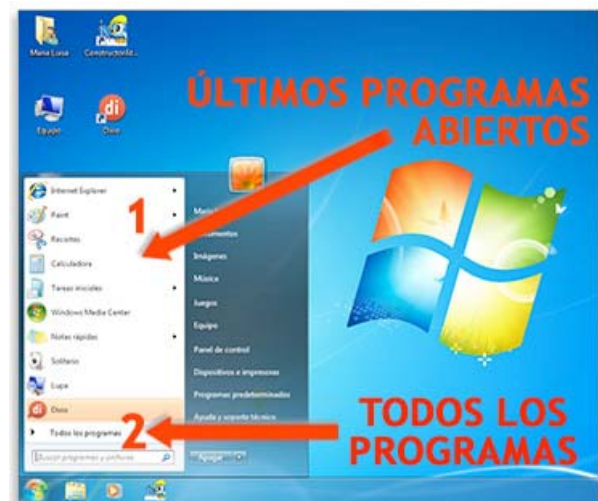
Los ordenadores que funcionan con Windows llevan bastantes programas instalados. Siempre podemos instalar algunos más en función de lo que necesitamos, unos son gratuitos y otros no. También se instalarán algunas aplicaciones cuando el sistema se actualiza, cosa que hace a menudo. ¿Quieres saber dónde están?

En el **ESCRITORIO** de Windows hay una barra inferior, es la **BARRA DE TAREAS**. En la barra hay varios botones, el que está más a la izquierda es el **botón INICIO**. Cuando haces clic sobre este botón se despliega un menú, es el **MENÚ INICIO**. Se llama *menú* porque consiste en una lista de opciones entre las que puedes elegir una.



El **MENÚ INICIO** está dividido en varias partes, pero nosotros solo vamos a ver las que nos interesan que son las que contienen los programas:

1. En la parte superior izquierda están las **ÚLTIMAS APLICACIONES** que se han abierto de forma que, en caso necesario, las podemos volver a abrir rápidamente.
2. Y justo debajo de esta zona hay un espacio desde donde podemos acceder a **TODOS LOS PROGRAMAS** que hay instalados en el ordenador.



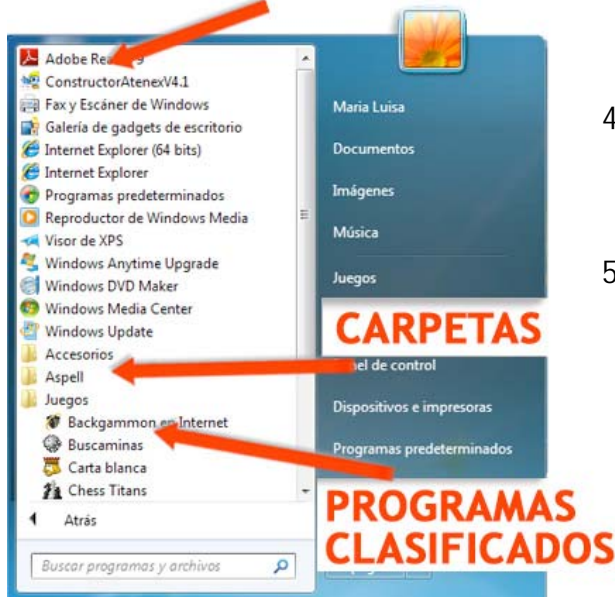
a) ¿Cómo se abre un programa?

1. Para abrir un programa debes hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el **botón INICIO**.
2. Entonces se abrirá el **menú INICIO**.
3. Haz clic con el botón izquierdo del ratón en **TODOS LOS PROGRAMAS**. Se abrirá otro menú con todas las aplicaciones que tiene instaladas el ordenador. Los programas están ordenados alfabéticamente y, a veces, están clasificados en *carpetas*: **ACCESORIOS**, **JUEGOS**, **MICROSOFT WORKS**, ...





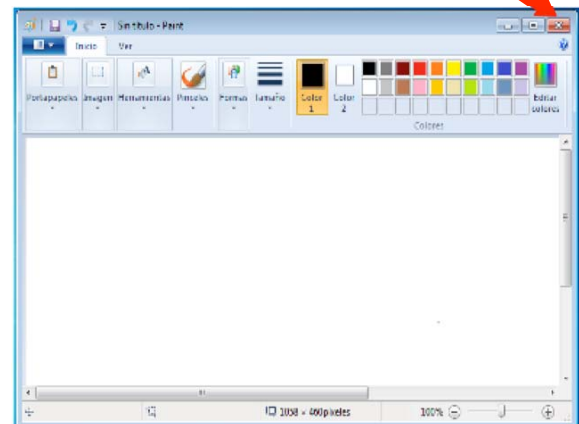
PROGRAMAS



4. Si haces clic en una de las **CARPETAS**, veras que se despliegan todos los programas que hay dentro.
5. Para abrir un programa debes mover el ratón por este **menú** y hacer clic sobre el **programa** que te interese.

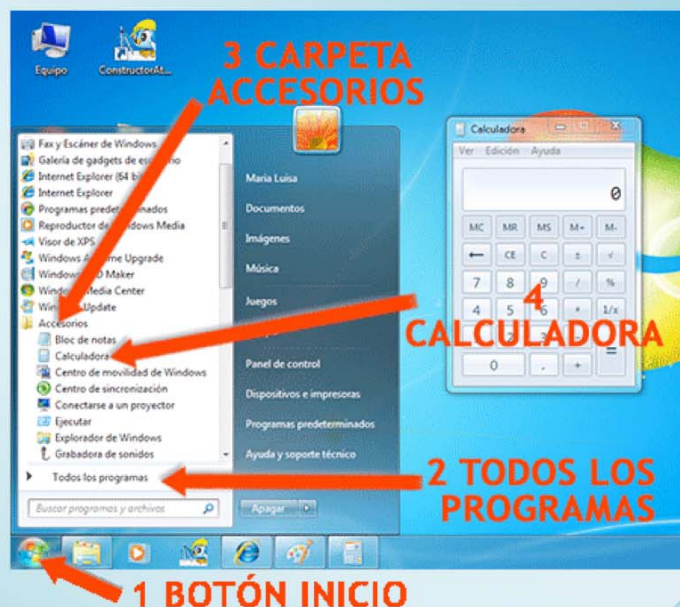
b) ¿Cómo se cierra un programa?

Cerrar programas es algo que has hecho ya. Sólo tienes que hacer clic con el ratón en un botoncito que hay en la parte superior derecha con forma de aspa.



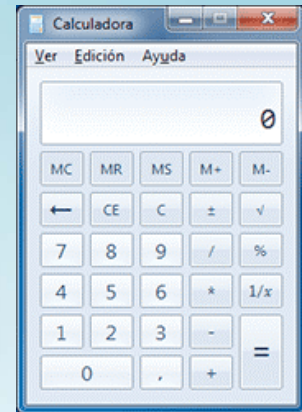
Práctica 1

0. Enciende tu ordenador y espera a que se cargue el **sistema operativo**.
1. Cuando aparezca el **ESCRITORIO**, haz clic sobre el **botón INICIO** de la **BARRA DE TAREAS**.
2. Cuando se despliegue el **menú INICIO**, haz clic en **TODOS LOS PROGRAMAS**.





4. Mueve el ratón y haz clic en la **carpeta ACCESORIOS**.
5. En la lista de programas que se despliegan debajo, selecciona la **aplicación CALCULADORA**. Es un programa para hacer cuentas, se trata de una calculadora virtual y funciona exactamente igual que las que normalmente utilizamos.
6. Practica un poco con la calculadora. Sólo tienes que hacer clic en los botones para hacer operaciones.
7. Cierra la **aplicación CALCULADORA**.
8. Siguiendo el mismo procedimiento, busca y abre los siguientes programas: un **PROCESADOR DE TEXTOS**, el **PAINT** para dibujar y un **NAVEGADOR** para entrar en Internet.



Curiosidades



Todas las aplicaciones y programas se abren en ventanas que se pueden cerrar después. En inglés, **WINDOWS** significa **VENTANAS**, de ahí el nombre de este sistema operativo. Ha habido muchas versiones de este sistema, pero las más conocidas son: Windows 95, Windows 98, Windows Vista y ahora Windows 7.

Actividades

5. Explora **Todos los programas** de tu ordenador y escribe el nombre de:
 - A. Un programa que esté en la **carpeta ACCESORIOS**.
 - B. Un programa que sirva ver mejor el escritorio.
 - C. Un programa para oír música o ver vídeos.
 - D. Un programa para dibujar.
 - E. Un programa que sirva para escribir textos.
 - F. Un programa que esté en la **carpeta JUEGOS**.

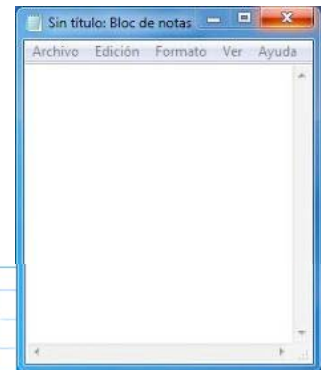
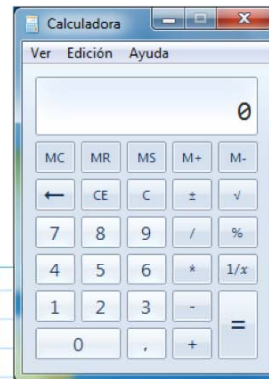




5. ¿Y cómo funcionan?

Cada programa funciona de una manera diferente pero todos tienen bastantes elementos en común. Por ejemplo, todos tienen un mismo aspecto, con botones similares que hacen las mismas funciones. El aspecto visual y otras características comunes a la hora de funcionar lo aporta el sistema operativo, ¿recuerdas? Se trata de una característica importante y es algo que vamos a aprender porque podremos aplicarlo a todos los programas a partir de ahora.

Fíjate en estas dos aplicaciones y observa los elementos que tienen en común:



Actividades




6. ¿Cómo se llaman estos programas?
7. ¿Dónde está el nombre de la aplicación?
8. ¿Qué otros elementos tienen en común estos dos?

6. Las ventanas

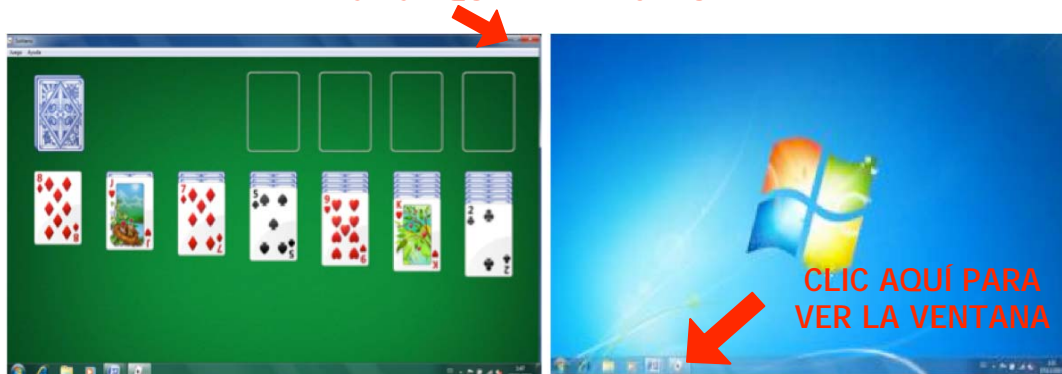
Ya has visto que cuando abres un programa todos tienen un aspecto similar, es como un rectángulo que tiene varios elementos comunes. Este cuadro que aparece cuando abrimos un programa se llama **VENTANA**. Vamos a ver sus elementos, algunos ya los conoces:






1. **BARRA DEL TÍTULO.** Indica el nombre del programa que está abierto.
2. **BARRA DE MENÚ.** Funcionan igual que los menús que hay en el escritorio. Son una serie de palabras, al hacer clic sobre una de ellas se despliega un **MENÚ**, una lista de opciones entre las que hay que seleccionar una.
3. **BOTÓN CERRAR.** Este ya lo conocías. Cuando haces clic sobre este botón la ventana se cierra y, por tanto, el programa también se cierra. 
4. **BOTÓN MAXIMIZAR.** Cuando pulsas sobre este botón, la ventana cambia de tamaño y cubre todo el escritorio. Su tamaño es máximo. 
5. **BOTÓN MINIMIZAR.** Cuando pulsas este botón la ventana desaparece del escritorio pero el programa no se ha cerrado, está oculto. Si te fijas, en el panel inferior del escritorio hay un botón con el nombre del programa. Si haces clic sobre este botón volverá a aparecer el solitario. 

CLIC AQUÍ PARA RESTAURAR LA VENTANA






La ventana está maximizada

La ventana está minimizada

6. **BOTÓN RESTAURAR.** Cuando la ventana cubre toda la pantalla, el **botón MAXIMIZAR** se cambia por otro diferente. Se llama **botón RESTAURAR** porque cuando lo pulsas la ventana vuelve a su tamaño original. 



Práctica 2

1. Abre el **Paint**. Recuerda que está en la carpeta de **ACCESORIOS**.
2. Pulsa el **botón MAXIMIZAR**  para ponerla al tamaño máximo, ocupando toda la pantalla.
3. Pulsa el **botón RESTAURAR**  para que vuelva al tamaño normal.
4. Pulsa el **botón MINIMIZAR**  para ocultarlo.
5. Ahora pulsa en el botón que hay en el panel inferior para hacerlo visible de nuevo.





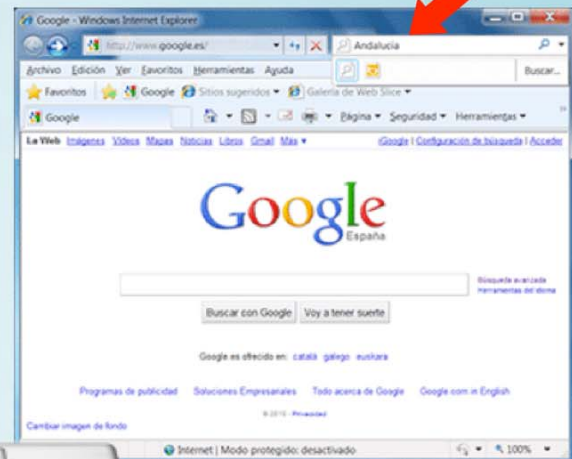
Práctica 3

1. Abre el **NAVEGADOR INTERNET EXPLORER** que hay en el **menú INICIO**.
Vamos a buscar información, sólo tienes que escribir la palabra que quieres buscar en el cuadro que en la barra superior, a la derecha

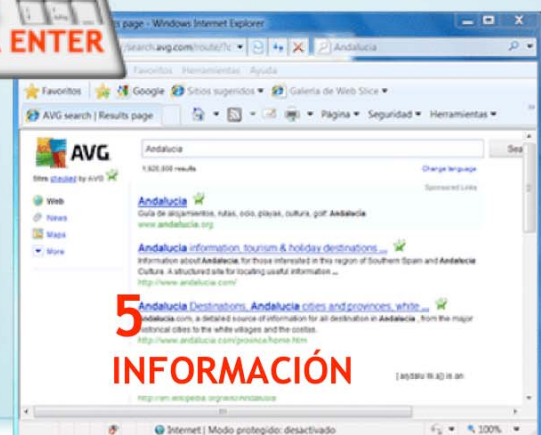
2. Haz clic con el ratón en el **cuadro BUSCAR**.

3. Utilizando el **teclado** escribe la palabra "Andalucía"

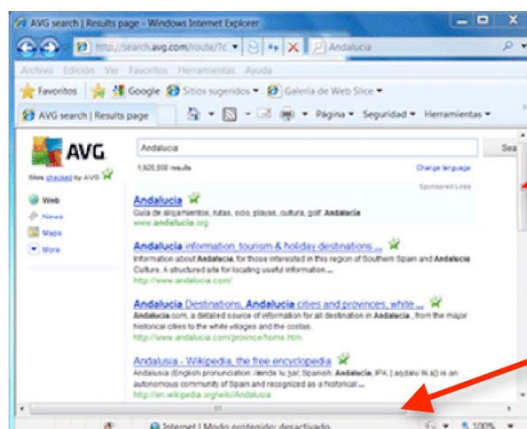
4. Pulsa la **tecla ENTER** del teclado, está en la parte derecha y es una de las teclas que se utilizan para dar órdenes. En este caso la orden es buscar la palabra en Internet.



5. Cuando hagas esto, dentro de la ventana aparecerá un listado con las páginas de Internet donde aparece esta palabra que has buscado. Observa la ventana, ¿ha cambiado algo en su aspecto en comparación con la ventana anterior?



Cuando el contenido de una ventana es demasiado grande en el borde derecho e inferior de la misma aparecen dos nuevos elementos, son dos **barras de desplazamiento** que nos permiten mover el contenido para poder verlo mejor. Fíjate en el esquema:



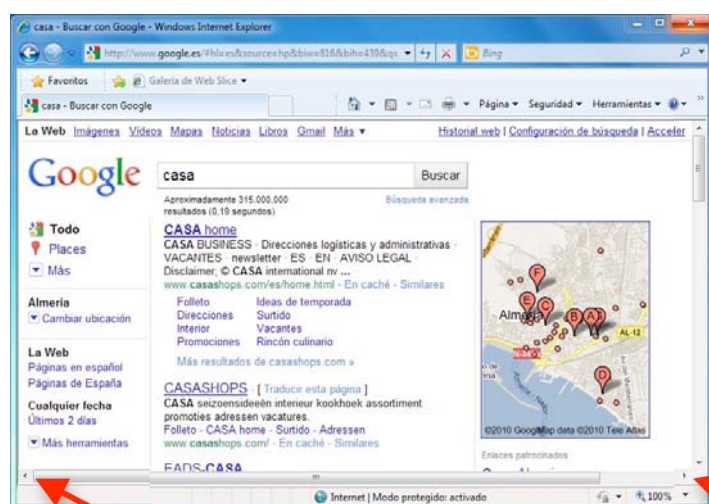
6. Barra de DESPLAZAMIENTO VERTICAL

7. Barra de DESPLAZAMIENTO LATERAL



6. **BARRA DE DESPLAZAMIENTO VERTICAL.** Permite mover lo que hay dentro de una ventana hacia arriba y hacia abajo para poder ver todo el contenido.
7. **BARRA DE DESPLAZAMIENTO LATERAL.** Permite mover lo que hay dentro de una ventana hacia la derecha y hacia la izquierda con el mismo fin.

Para mover el contenido de la ventana utilizando estas barras de desplazamiento podemos hacer **clic sobre las flechitas** que hay a ambos lados de las barras:



CLIC AQUÍ PARA SUBIR

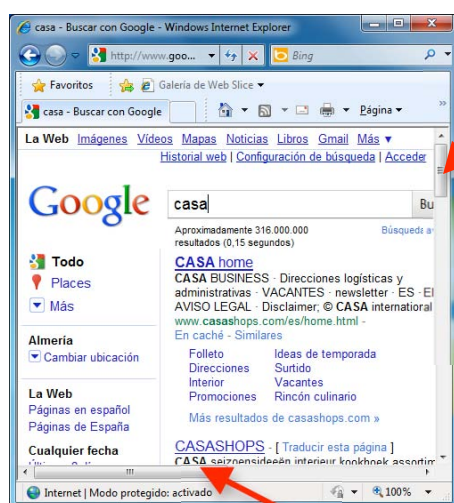
CLIC AQUÍ PARA BAJAR

CLIC AQUÍ PARA IR A LA IZQUIERDA

CLIC AQUÍ PARA IR A LA DERECHA



Pero además podemos mover las barras de otra forma para ver más rápidamente el contenido de la ventana. Para poder hacerlo vamos a aprender un nuevo movimiento del ratón. Se llama **ARRASTRAR**. Para **ARRASTRAR** debemos pulsar el botón izquierdo y, sin soltarlo, mover el ratón hacia el lugar adecuado. Fíjate en el dibujo.



ARRASTRAR HACIA ARRIBA Y HACIA ABAJO

ARRASTRAR HACIA LA DERECHA Y HACIA LA IZQUIERDA

ARRASTRAR

1. Haz clic sobre el botón izquierdo.
2. Mueve el ratón sin soltarlo.
3. Suelta el botón.



Práctica 4

Vamos a buscar una nueva palabra, pero antes tenemos que borrar la anterior:

1. Haz clic con el ratón en el **cuadro BUSCAR**, al final de la palabra “Andalucía”.

2. Pulsa la **tecla RETROCESO** del teclado para borrar la palabra desde atrás, está en la esquina superior derecha.

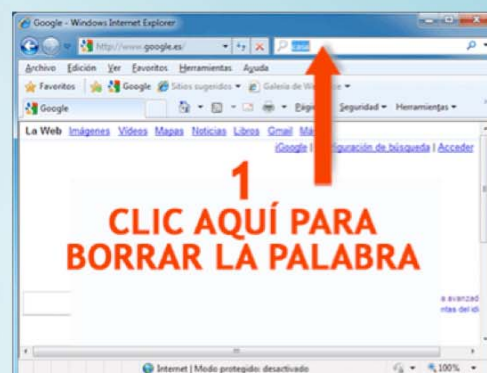
3. Ahora que has borrado la palabra, puedes utilizar el **NAVEGADOR** para buscar el significado de la palabra “**POLIEDRO**” (mira la práctica 3 si no recuerdas como se hace).

4. ¿Qué ocurre con las **barras de desplazamiento** y por qué?

5. Borra esta palabra y busca otra, Por ejemplo “**PIE**”. ¿Qué ocurre con la ventana?

6. Haz clic sobre las **FLECHAS** de las **BARRAS DE DESPLAZAMIENTO** para mover el significado de la palabra “**PIE**” y poder leerlo.

7. Y por último, mueve la explicación **arrastrando** las **BARRAS DE DESPLAZAMIENTO**. ¿Qué forma de mover el texto te parece más rápida?

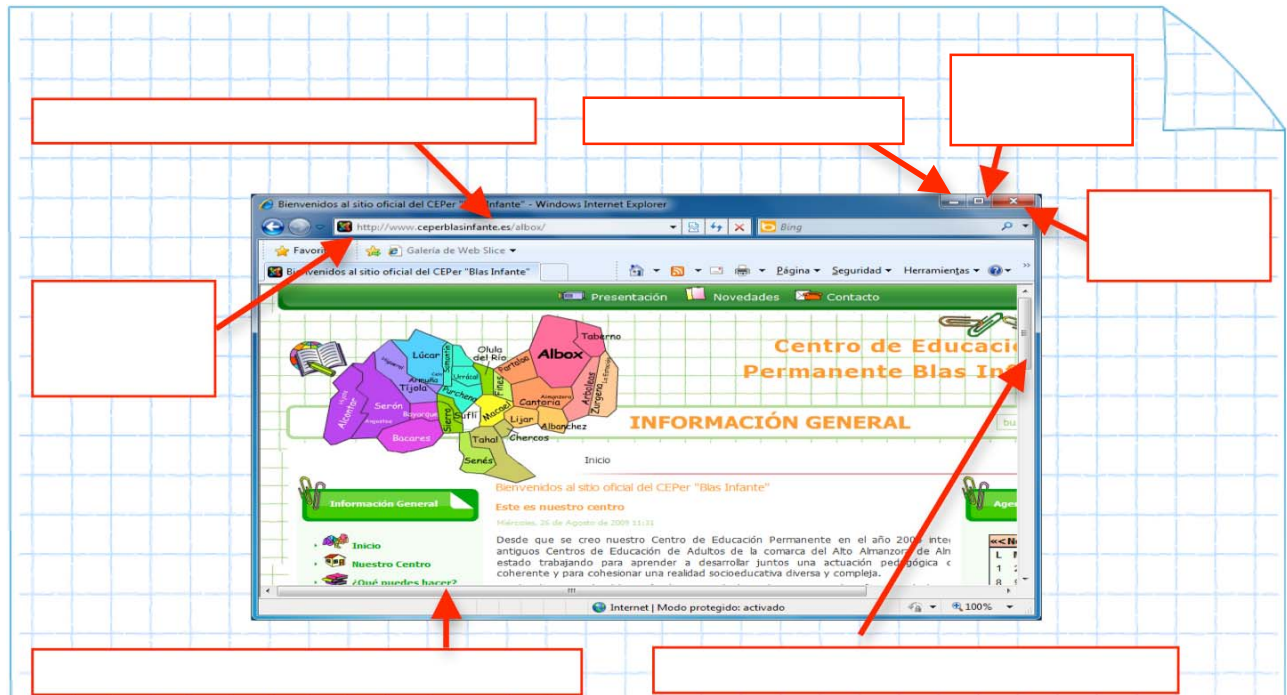


Actividades

9. Observa esta ventana. Es de un **navegador**, el programa que nos sirve para ver las páginas de Internet. Fíjate en todos los elementos iguales al resto de las aplicaciones y escribe los nombres en el lugar adecuado:

- Barra del título
- Botón minimizar
- Botón maximizar
- Botón cerrar
- Barra de desplazamiento vertical
- Barra de desplazamiento lateral
- Barra de menú





10. Y ahora una con flechas. ¿Qué parte de la ventana tienes que utilizar para hacer cada una de estas actividades?

Elegir entre varias opciones.	A
Leer el nombre del programa que estoy utilizando.	B
Mover el contenido de la ventana para verlo completo.	C
Cerrar el programa que se está ejecutando.	D
Devolver a la ventana su tamaño inicial.	E
Poner la ventana al tamaño máximo, ocupando todo el escritorio.	F
Ocultar el programa pero sin cerrarlo.	G

1	BARRA DEL TÍTULO
2	BARRAS DE DESPLAZAMIENTO
3	BOTÓN MINIMIZAR
4	BOTÓN MAXIMIZAR
5	BOTÓN RESTAURAR
6	BOTÓN CERRAR
7	BARRA DE MENÚ

7. Trabajando con ventanas

Trabajar con ventanas tiene muchas ventajas, por ejemplo nos permite tener abiertos varios programas y pasar de uno a otro rápidamente. En este capítulo vamos a aprender cómo hacerlo.

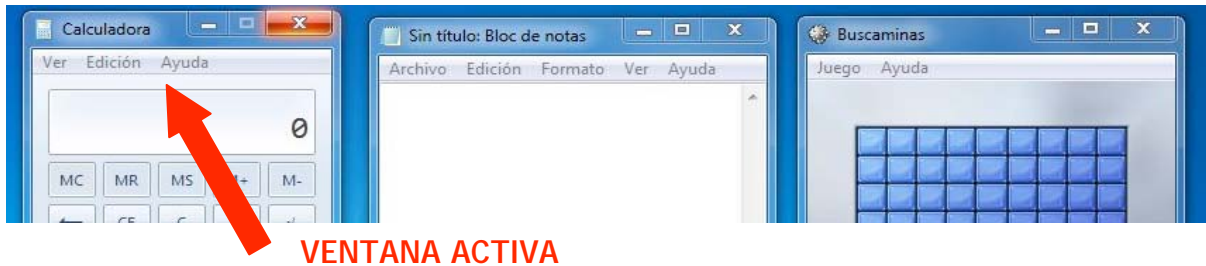
A) ¿Qué ventana está activa?

Cuando tienes varios programas abiertos sólo hay uno que está activo y en el que puedes trabajar. Se nota porque la ventana es un poco diferente, está resaltada de alguna forma. Si te fijas en esta pantalla verás que la **ventana de la CALCULADORA**



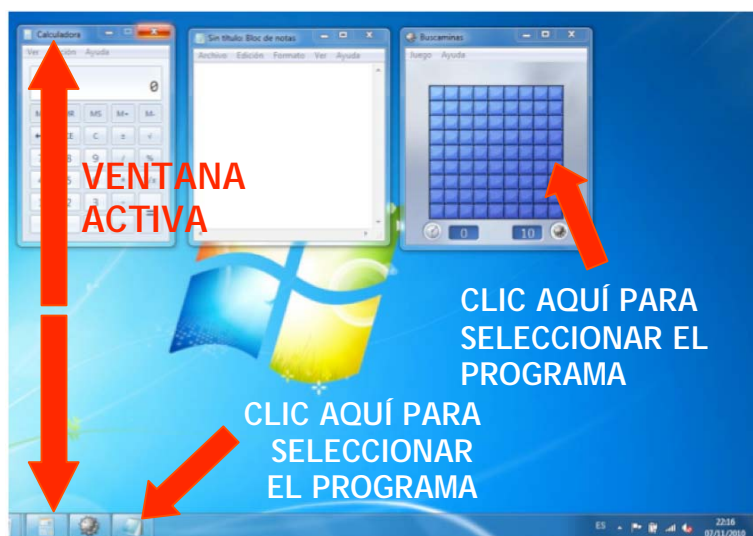


es la que está activa porque el botón **CERRAR** está coloreado. Por el contrario las **ventanas del BLOC DE NOTAS** y del **juego BUSCAMINAS** tiene este botón sin colorear. Esto indica que la **CALCULADORA** es el programa que ahora está activo y en el que puedes trabajar. Todo lo que hagas con el ratón o el teclado se hará en esta aplicación. Por ejemplo, si escribes números, veras que aparecen en el visor de la calculadora.



B) Pasar de un programa a otro

Pasar de un programa a otro es sencillo, solo tienes que hacer **clic sobre la ventana** correspondiente y la aplicación estará seleccionada y lista para trabajar con ella.



También puedes hacerlo desde la **BARRA DE TAREAS** del **ESCRITORIO**. Aquí hay un botón con el **DIBUJO** de cada programa que hay abierto. El programa que está activo tiene un color más claro. Si pinchas sobre alguno de estos botones se seleccionará el programa correspondiente.


B) Mover ventanas

A veces, cuando abrimos varios programas, se colocan las ventanas unas encima de otras y es difícil pasar de una a otra o poder ver el contenido de dos ventanas al mismo tiempo. Para solucionar este problema podemos mover las ventanas y colocarlas en el lugar que más nos interese. Para mover la ventana debes utilizar el






nuevo movimiento del ratón que has aprendido: **ARRASTRAR**. Este es el procedimiento:

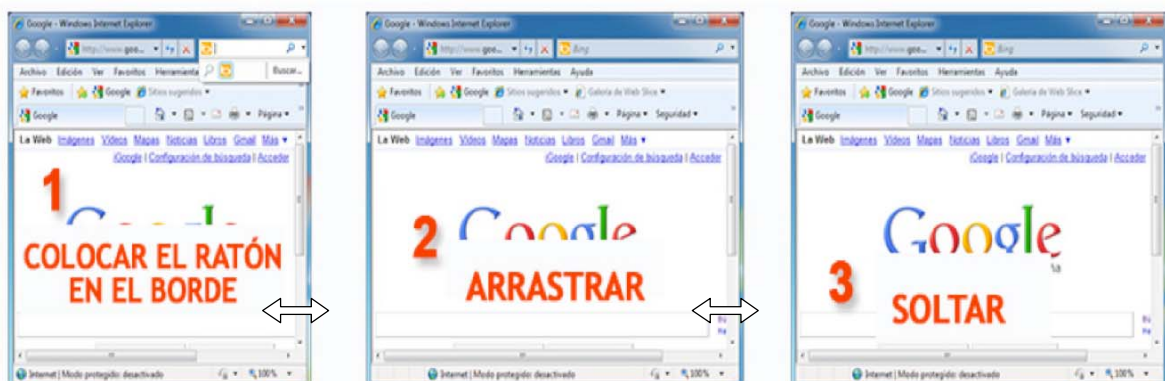
1. Haz **clic** con el botón izquierdo del ratón sobre la **BARRA DEL TÍTULO**.
2. **Sin soltar** el botón, **mueve el ratón** y lleva la ventana hasta el lugar que te interese. Es posible que mientras mueves la ventana el **puntero** cambie y tome la forma de una **flecha con cuatro puntas** o una **mano**. 
3. Cuando esté en el lugar correcto, **suelta el botón**.



C) Cambiar el tamaño de una ventana

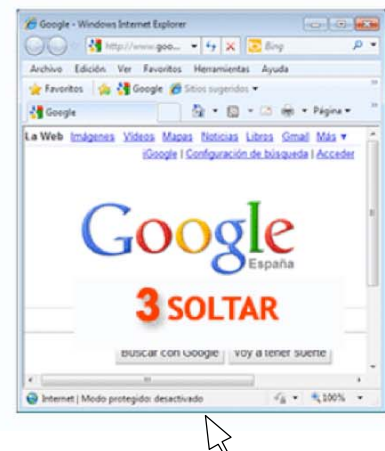
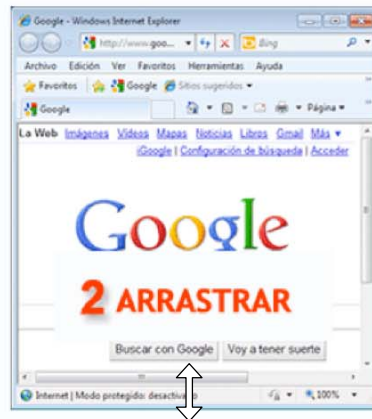
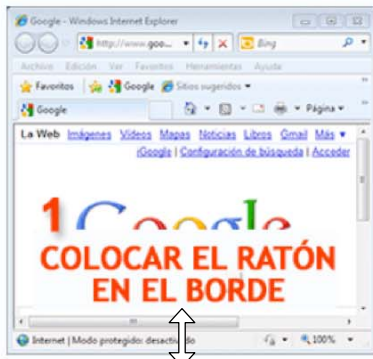
Ya has visto que cuando el contenido del programa es más grande que la ventana aparecen unas **BARRAS DE DESPLAZAMIENTO** que nos permiten moverlo hacia todos los lados para poder verlo todo. Pero esto puede llegar a ser bastante incómodo y por eso también podemos cambiar el tamaño de una ventana utilizando el movimiento **ARRASTRAR** del ratón. Mira como se hace:

1. Coloca el ratón en cualquiera de **los bordes de la ventana** hasta que cambie y tome forma de **flecha doble**. 
2. **Haz clic y arrastra** hacia la derecha para que la ventana se ponga más ancha o hacia la izquierda para que se ponga más estrecha.
3. Cuando tenga el tamaño adecuado, **suelta el botón**.





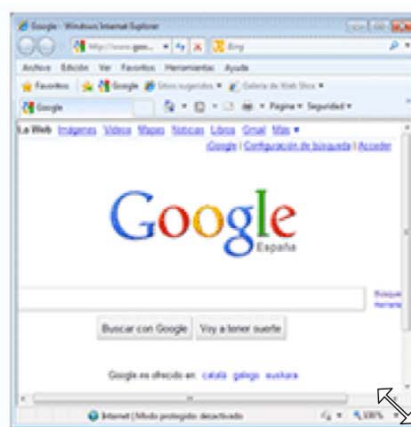
Puedes hacer lo mismo actuando sobre el **borde inferior** y arrastrando hacia arriba o hacia abajo según quieras aumentar o disminuir la altura de la ventana.



Además puedes arrastrar desde una de las **esquinas** para cambiar al mismo tiempo y en un solo moviendo el alto y el ancho de la ventana.



1 COLOCAR EL RATÓN EN LA ESQUINA



2 ARRASTRAR



3 SOLTAR



Práctica 5

Vamos a trabajar con ventanas diferentes y para ello vamos a abrir 3 programas:

1. Abre un **programa para dibujar** que se llama **Paint**
2. Abre un **juego** que se llama **Solitario**
3. Por último, abre el **Bloc de notas**. Las tres ventanas se colocarán de manera automática sobre el escritorio.



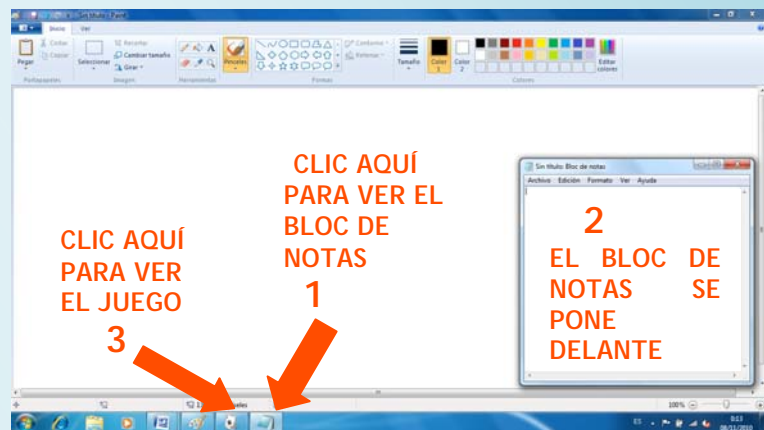


4. Haz clic en cada una de ellas para que se activen y observa cómo cambia la barra del título y los botones (las ventanas que no están activas tienen transparentes la **BARRA DEL TÍTULO** y los **botones MINIMIZAR, MAXIMIZAR y CERRAR**).



5. Pulsa el **botón MAXIMIZAR** del programa de dibujo (**Paint**). Observa que al ocupar toda la pantalla ha tapado las otras ventanas.

6. Para ver los otros programas debes hacer clic en los botones de la barra inferior. Haz clic en el **BLOC DE NOTAS** y observa que la ventana se pone delante del otro programa.



7. Haz lo mismo con el juego del **SOLITARIO**.

8. **Minimiza, maximiza y restaura** las tres ventanas, explora todas las posibilidades.

9. Por último, con la ventana a tamaño normal (botón **RESTAURAR**), cambia la posición de las ventanas, recuerda que tienes que hacer **clic en la barra del título y arrastrar**.

10. Colócalas en forma de **cascada** y observa que la ventana que está activa se pone siempre delante.

11. Haz clic sobre las diferentes ventanas para seleccionar cada uno de los programas. ¿En algún momento alguna de las ventanas se queda oculta y no podemos seleccionarla?



12. ¿Y qué ventajas tiene colocar las ventanas en forma de cascada?





Práctica 6

En esta práctica, vamos a modificar el tamaño de las ventanas:

1. Haz clic con el ratón en el borde derecho de la ventana del **juego del SOLITARIO** y arrastra hasta ponerlo más ancho.
2. Haz lo mismo con el borde inferior.
3. Cambia el tamaño del **BLOC DE NOTAS** haciendo clic y arrastrando desde la esquina.
4. Practica con los tres programas y cambia sus dimensiones hasta que todas las ventanas tengan el mismo tamaño.
5. Para terminar, pon las ventanas en **forma de MOSAICO** de manera que ocupen todo el escritorio. Fíjate como están en esta foto.
6. ¿Qué ventajas tiene disponer las ventanas en **MOSAICO**?



Actividades

11. Observa atentamente este escritorio y contesta a estas preguntas:

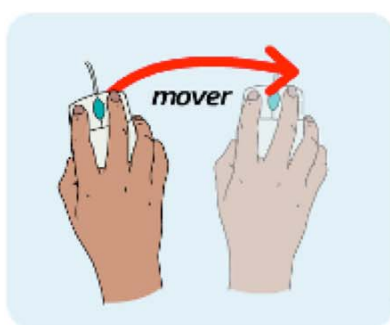




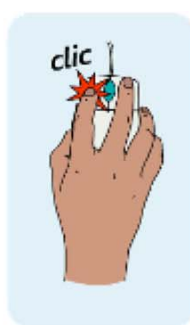
- a) ¿Cuántos programas hay abiertos?
- b) ¿Y cuántas ventanas ves?
- c) ¿Cómo se llaman los programas que están visibles?
- d) ¿Qué programa está activo en este momento?
- e) ¿Por qué lo sabes?
- f) ¿Y dónde está la ventana que falta?
- g) ¿Cómo se llama el programa que no se ve?
- h) ¿Qué debes hacer para que la ventana que falta se vea?

8. Repasamos el uso del ratón

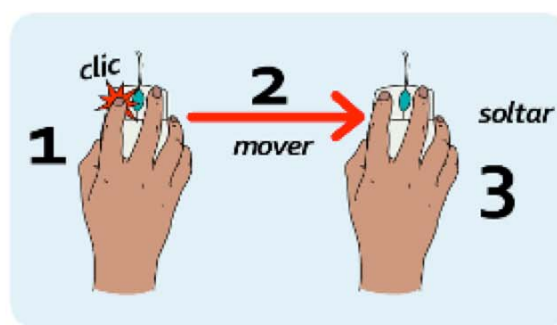
Mientras aprendías a trabajar con los programas y las ventanas también has aprendido y practicado diversas funcionalidades del ratón y por eso, en este capítulo no vas a aprender nada nuevo, solo te va a servir para repasar y organizar un poco los nuevos conocimientos que has adquirido. Por ejemplo, ya conoces tres movimientos del ratón:



DESPLAZAMIENTO



**CLIC EN EL BOTÓN
IZQUIERDO**



ARRASTRAR

¿Pero recuerdas que movimiento tienes que hacer para cada una de las actividades que has practicado? También has comprobado que la fechita que se mueve libremente por el escritorio cuando movemos el ratón va cambiando de forma para indicar que puede hacer acciones diferentes. ¿Te acuerdas de cuáles son estas cosas? Haz las siguientes actividades.



Actividades

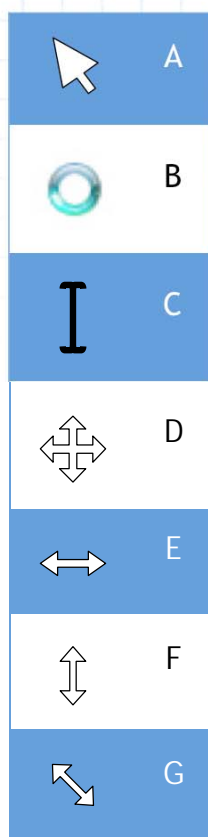
12. Une con flechas cada actividad con el movimiento del ratón que hay que utilizar para realizarla. Si no te acuerdas puedes comprobarlo en tu ordenador:

- A. Desplegar el menú TODOS LOS PROGRAMAS.
- B. Abrir un programa desde el menú.
- C. Cerrar un programa.
- D. Maximizar una ventana
- E. Minimizar una ventana.
- F. Restaurar una ventana.
- G. Seleccionar una ventana.
- H. Seleccionar un cuadro de texto para empezar a escribir.
- I. Mover una barra de desplazamiento.
- J. Mover una ventana
- K. Cambiar el alto y el ancho de una ventana

CLIC EN EL BOTÓN
IZQUIERDO

ARRASTRAR

13. Fíjate en las formas que puede adoptar el ratón sobre el escritorio y une con flechas cada una de ellas con la funcionalidad que indica.



1 **Puntero:** El ratón se mueve libremente por el escritorio, sirve para señalar, seleccionar, activar ...

2 **Flecha-esquina:** Indica que podemos cambiar el alto y el ancho de una ventana u otro objeto al mismo tiempo.

3 **Reloj:** Indica que hay que esperar porque el ordenador está realizando alguna tarea: abriendo un programa, guardando información ...

4 **Cursor:** Indica una zona de la ventana donde se puede escribir. Normalmente parpadea para verlo mejor.

5 **Flecha-borde:** Indica que se puede cambiar el ancho de un objeto, una ventana por ejemplo.

6 **Flecha de 4 puntas:** Indica que podemos mover objetos por el escritorio, por ejemplo las ventanas.

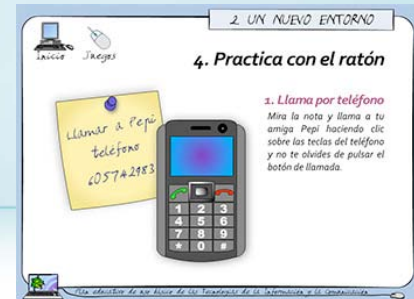
7 **Flecha-borde:** Indica que se puede cambiar el alto de un objeto, una ventana por ejemplo.





Practica 7

1. Vamos a practicar un poco el manejo del ratón. Abre las actividades interactivas esta unidad didáctica y haz clic en la actividad **4 “Practica con el ratón”**
2. Haz las actividades que se indican para que mejores tu habilidad practicando los movimientos que ya has aprendido: clic y arrastrar.



9. Repasamos el uso del teclado

Mientras practicamos con las ventanas vamos aprendiendo también el uso de las diferentes teclas del teclado. Recuerda que este elemento básico de nuestro equipo sirve para escribir pero también para dar órdenes. ¿Recuerdas el uso y el nombre de las diferentes teclas que has aprendido?

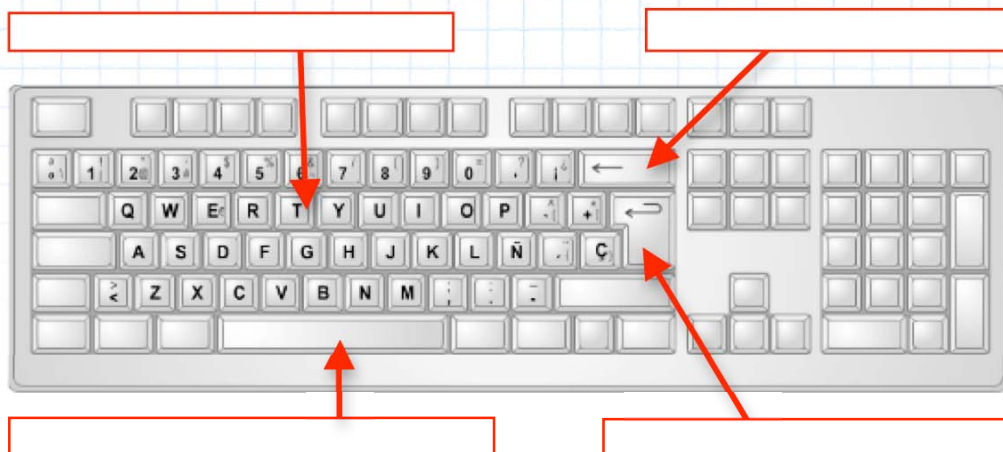
Actividades

14. Une con flechas:

1. Borra las palabras desde atrás
2. Envía órdenes
3. Sirven para escribir
4. Separa las palabras

- A. TECLAS DE ESCRITURA
- B. BARRA ESPACIADORA
- C. TECLA ENTER
- D. TECLA DE RETROCESO

15. Escribe los nombres de las teclas:





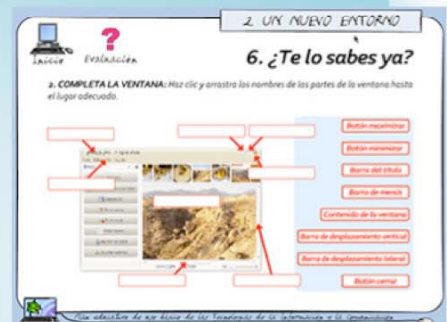
Practica 8

- ¿Quieres repasar todo lo que has aprendido? Abre las actividades interactivas del tema y selecciona la **actividad 5: "Practica con las ventanas"**. Puedes ir leyendo y haciendo lo que se indica. Vamos a repasar lo más importante.



Practica 9

- Para comprobar lo que has aprendido selecciona la **actividad 6: "¿Te lo sabes ya?"**. Sigue las indicaciones, si de verdad te lo sabes llegarás hasta el final.



Autoría de los gráficos

Las imágenes que se han utilizado para hacer este material son originales con excepción de las que se relacionan a continuación, todas ellas se encuentran publicadas en Internet bajo licencia Creative Commons:

- [Gráfico de Unknown en Wikimedia Commons](#)
- [Foto de Victor Svensson en Flickr](#)
- [Foto en Guadalinux.org](#)





CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN 2

Contesta las preguntas. Te servirán para comprobar si has comprendido bien todo lo que has estudiado en esta unidad didáctica y si has aprendido este nuevo vocabulario, propio del mundo de la Informática. Es importante que lo domines porque lo usaremos bastante a partir de ahora.

1. Verdadero o falso:

- A. El software de un equipo está formado por el conjunto de programas que lleva instalados.
- B. Todos los ordenadores llevan los mismos programas.
- C. Todos los ordenadores pueden hacer las mismas tareas.
- D. Un ordenador no puede funcionar sin programas.

2. ¿Cuál es el único programa imprescindible para que el ordenador funcione?

3. ¿Cuál es la diferencia entre sistema operativo y aplicaciones?

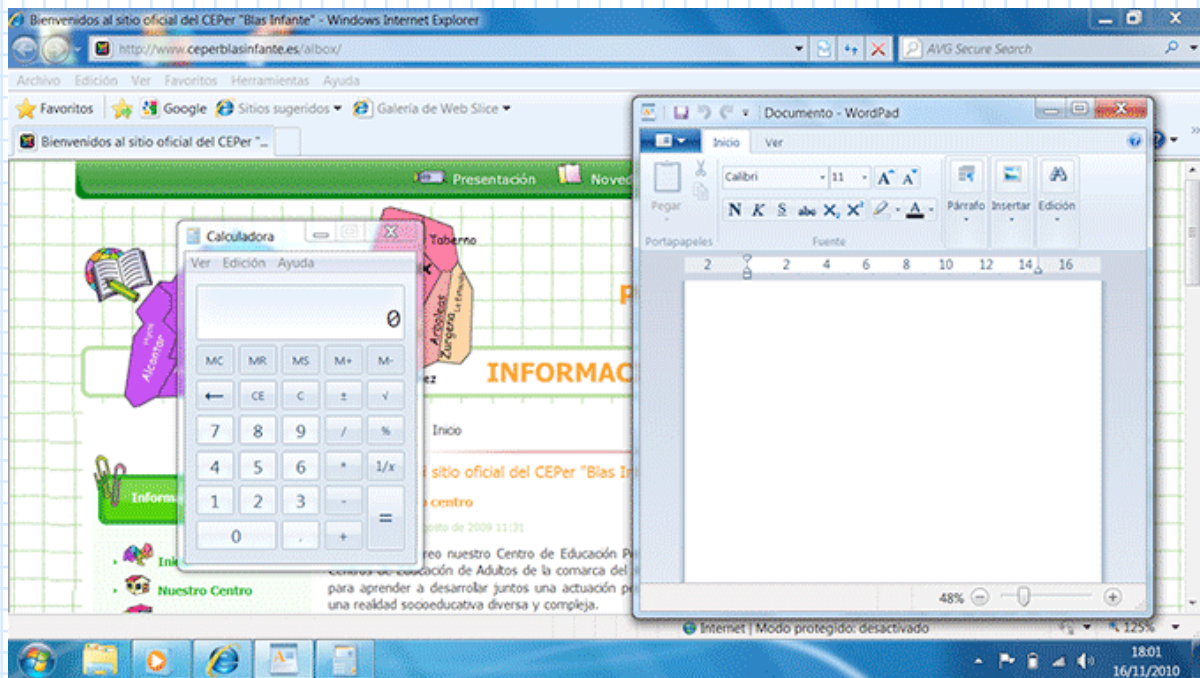
4. Escribe los nombres de los programas que has utilizado:

- a) Sistema operativo:
- b) Procesador de textos:
- c) Navegador:
- d) Diseño gráfico:
- e) Reproductor de sonidos:
- f) Reproductor de vídeo:
- g) Presentaciones:
- h) Grabador de CD:
- i) Juegos:
- j) Otros:





5. Mira este escritorio y contesta estas preguntas:



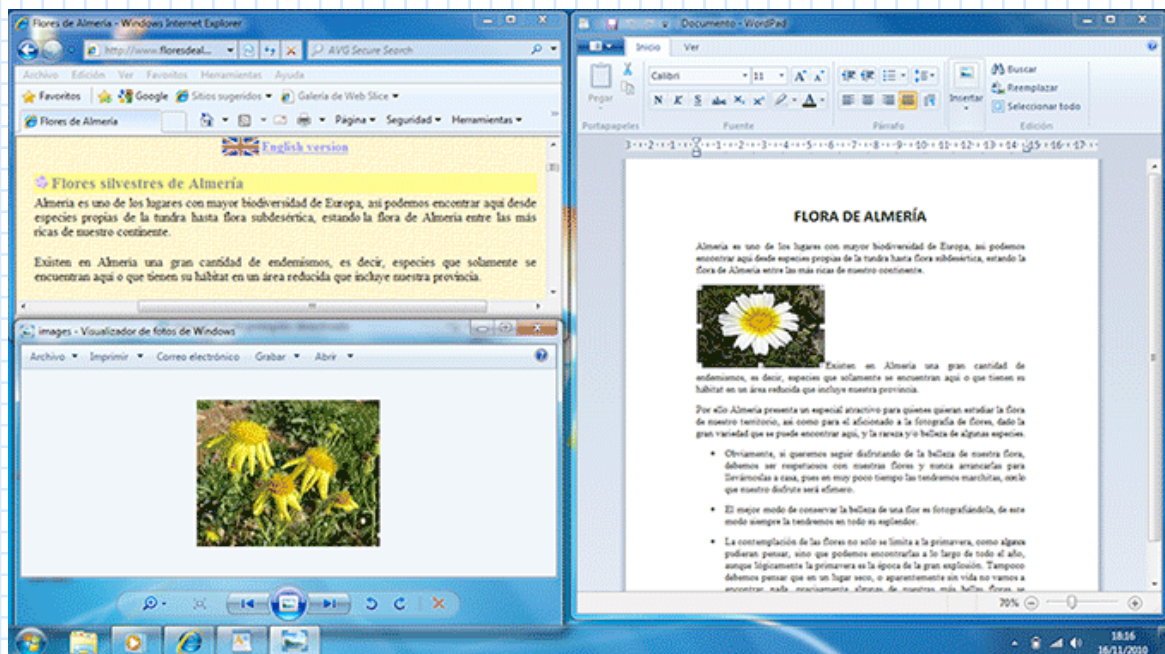
- ¿Cuántos programas hay abiertos?
- ¿Qué programas están visibles?
- ¿Qué programas están maximizados?
- ¿Qué programas están minimizados?
- ¿Qué programa está activo? ¿Por qué?

6. Si abres un programa y la ventana está demasiado pequeña ¿qué puedes hacer para verlo todo mejor?

7. Si tienes muchas ventanas abiertas porque estás trabajando con varios programas al mismo tiempo, ¿qué puedes hacer para mejorar tu espacio de trabajo?



8. Mira este escritorio, es del hijo de tu vecina. Está haciendo un trabajo para el Instituto. Fíjate en el dibujo y explica en qué consiste el trabajo que está haciendo, qué programas está utilizando y por qué tiene las ventanas distribuidas de esta manera.



9. Explica lo que debes hacer para:

- Abrir un programa:
- Cerrar un programa:
- Poner una ventana a pantalla completa:
- Ocultar una ventana:
- Poner la ventana en su tamaño original:
- Poner visible un programa que está oculto:
- Cambiar el tamaño de una ventana.
- Mover el contenido de una ventana cuando es demasiado grande.

10. Para terminar explica:

- Lo que más te ha gustado de esta unidad didáctica:
- Lo que menos te ha gustado:

