

CURSO INICIACIÓN A LA INFORMÁTICA



asociación proyecto
san fermín

Asociación Proyecto San Fermín
Avd. de Los Fueros, 36
28041 Madrid
www.san-fermin.org

MANUALES TICs
Asociación Proyecto San Fermín

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA

Ficha 1: EL ORDENADOR Y SUS ACCESORIOS

Un ordenador es un sistema formado por diferentes componentes que se conectan entre si para ofrecer una serie de funciones. Sirve para procesar información de todo tipo.

Los componentes principales son:

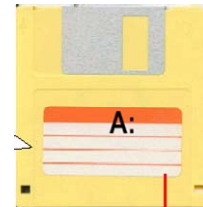
1. Pantalla
2. CPU (caja, torre)
3. Teclado
4. Ratón
5. Periféricos: Impresora
Escáner
Altavoces
Joystick
Grabadora de CD

Hardware



Ficha 2: UNIDADES DE DISCO

- Unidad [A:] Disquete de 3 ½:
 - Tiene poca capacidad y sirve para transportar documentos
 - Se puede poner y quitar del ordenador
 - Se puede guardar y borrar



- Unidad [C:] Disco Duro:



- Esta dentro de la CPU y no es accesible
- Los programas y el Windows están grabados en esta unidad.
- Tiene gran capacidad

- Unidad [D:] CD o DVD:

- Es el CD-ROM, se puede quitar y poner .
- Sólo se puede leer, no se puede borrar o grabar nada, para ello es necesario unidades especiales que son las grabadoras de CD




Ficha 3: EL SISTEMA OPERATIVO

El sistema operativo **es un programa**, más necesario que utiliza un ordenador, puesto que es el encargado de controlar y administrar el funcionamiento del Hardware y del Software del ordenador. Un sistema operativo se puede definir como un intermediario entre el ordenador y el usuario. Es un programa que controla el ordenador y que nos proporciona las utilidades básicas para comunicarnos con el ordenador. El sistema operativo más famoso es Windows, pero también podemos encontrar otros como Linux.

Encendido del ordenador (Arrancar)

En la CPU suelen existir 2 botones:

- **Encendido (Power)**: Es el botón más grande que podemos ver. Sirve para encenderlo y para apagarlo. 
- **Reiniciación (Resert)**: Es un diminuto botón, junto al botón de encendido. Solamente se utiliza en los casos que el ordenador se queda "Colgado", es decir, que no responde a las ordenes que le damos.

Normalmente, junto a estos botones hay 2 Luces:

■ **Verde**: Si está encendida indica que el ordenador está funcionando.

■ **Roja**: Cuando está encendida indica que el ordenador está leyendo o escribiendo en el disco Duro.

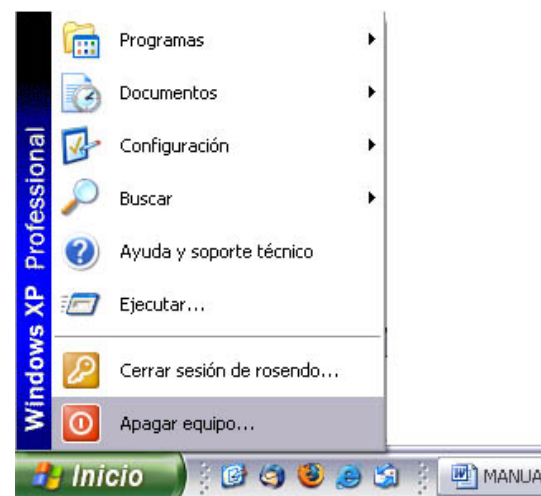
Normalmente, la pantalla del Monitor se encenderá sola, aunque en algunos casos es necesario apretar también el botón de encendido.

Cuando el ordenador esta listo nos aparece el cuadro de entrada donde tendremos que poner la contraseña y dar al botón de **Aceptar** o bien directamente nos llevara al escritorio.

Apagar el Ordenador

Para apagar el ordenador no lo haremos directamente con el botón POWER. Para apagar el ordenador tendremos que seguir los siguientes pasos:

1. Asegurarnos que hemos cerrado todos los programas que hemos estado utilizando.
2. Situarnos sobre el botón **INICIO**, que hay en la barra de Tareas, y hacer "Clic" sobre él.
3. Saldrá un menú contextual del cual seleccionaremos la opción **APAGAR EL SISTEMA** y haremos "Clic" sobre ella.
4. Aparecerá una ventana en la antalla, en la cual seleccionaremos la opción **APAGAR EL SISTEMA** y daremos a botón de **ACEPTAR** que aparece en la misma ventana. El ordenador empezara a apagarse, en el caso que nos diga ahora puede apagar su equipo daremos al botón de Power, sino **el ordenador se apagará solo**.



Ficha 4 EL TECLADO

El teclado nos permite comunicarnos con la computadora e ingresar la información. Es fundamental para utilizar cualquier aplicación. El teclado más común tiene 102 teclas, agrupadas en cuatro bloques: teclado alfanumérico, teclado numérico, teclas de función y teclas de control. Se utiliza como una máquina de escribir, presionando sobre la tecla que queremos ingresar.

Algunas teclas tienen una función predeterminada que es siempre la misma, pero hay otras teclas cuya función cambia según el programa que estemos usando.



LAS PARTES DEL TECLADO



El teclado alfanumérico 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.

EL TECLADO NUMÉRICO



El teclado numérico es similar al de una calculadora, dispone de los diez dígitos decimales, las operaciones matemáticas más habituales (suma, resta, multiplicación y división) Además de la tecla "Bloq Num" o "Num Lock" que activa o desactiva este teclado.

Para que funciones el teclado numérico debe estar activada la función "Bloquear teclado numérico". Caso contrario, se debe pulsar la tecla [Bloq Lock] o [Num Lock] para activarlo. Al pulsarla podemos observar que, en la esquina superior derecha del teclado, se encenderá la lucecita con el indicador [Bloq Num] o [Num Lock].

LAS TECLAS DE FUNCIÓN

Estas teclas, de F1 a F12, sirven como "atajos" para acceder más rápidamente a determinadas funciones que le asignan los distintos programas. En general, la tecla F1 está asociada a la ayuda que ofrecen los distintos programas, es decir que, pulsándola, se abre la pantalla de ayuda del programa que se esté usando en este momento.



LAS TECLAS DE CONTROL

Las teclas de control se sitúan entre el teclado alfanumérico y el teclado numérico, y bordeando el teclado alfanumérico (Shift, Intro, Insert, Tabulador...) Estas teclas permiten controlar y actuar con los diferentes programas. De hecho, cambian de función según la aplicación que se está usando.

Tecla INTRO o ENTER



Si estamos utilizando un procesador de texto, sirve para terminar un párrafo y pasar a un nuevo renglón. Si estamos ingresando datos, normalmente se usa para confirmar el dato que acabamos de ingresar y pasar al siguiente.

Cursores:



Estas teclas sirven para mover el cursor según la dirección que indica cada flecha.

Retroceder o borrar



Sirve para retroceder el cursor hacia la izquierda, borrando simultáneamente los caracteres.

Shift o mayúsculas



Si estamos escribiendo en minúscula, al presionar esta tecla simultáneamente con una letra, esta última quedará en mayúscula, y viceversa, si estamos escribiendo en mayúscula la letra quedará minúscula.

Insert



Esta tecla permite escribir o insertar caracteres a la vez que borra el siguiente carácter, en Microsoft Word y otros programas el programa introduce en la barra inferior la palabra SOB que indica si la tecla está activada o no.

Tabulador



Se representa mediante dos flechas en sentido contrario (izquierda – derecha) Sirve para alinear textos en los procesadores de texto y en el sistema operativo se utiliza para desplazar el cursor por las diferentes ventanas y opciones, es sustituto del ratón por tanto.

Bloq mayús



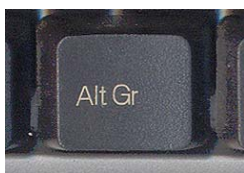
Al pulsar esta tecla se enciende uno de los leds (lucecitas) del teclado, que indica que está activado el bloqueo de mayúsculas, lo que hace que todo el texto se escriba en mayúsculas (y que al pulsar Shift se escriba en minúsculas).

Alt o Alternar



Se usa en combinación con otras teclas para ejecutar funciones del programa (Alt+E es abrir Edición, Alt+A es abrir Archivo, Alt+V abre Ver) depende del programa que estemos usando.

Alt Gr



Además de servir como tecla Alt también sirve en combinación con las teclas que incorporan símbolos en la parte inferior derecha para insertarlos en el documento (símbolos como @, €, #, llaves y corchetes necesitan pulsar Alt Gr y las teclas que contienen esos símbolos, en este caso 2, E y 3).

Supr o suprimir



La tecla suprimir, como bien indica su nombre sirve para borrar. Tanto campos en tablas, como caracteres en procesadores.

Control



Se utiliza en combinación con otras teclas para activar distintas funciones del programa. (Control+C es copiar, Control+X es cortar y Control+V es pegar en Windows)

Esc o escape



Escape es una tecla que sirve para cancelar procesos y acciones en progreso, también sirve para cerrar cuadros de diálogo o ventanas.

Inicio



Esta tecla te sitúa al principio de una línea o de un documento, dependiendo del programa que estés utilizando.

Fin



Su función es la contraria a la tecla Inicio, y te sitúa en el final.

Windows



Sólo existe en teclados diseñados para Windows, se representa por el logo, y sirve para abrir el menú de inicio.

Barra espaciadora



Introduce espacios entre caracteres.

Ficha 5: EL ESCRITORIO

Es lo que aparece en la pantalla cuando abrimos el ordenador. Los elementos que podemos observar son:



Ficha 6: EL RATON

Está compuesto por el soporte, y dos botones (derecho y izquierdo). Además muchos cuentan con una rueda central que nos permite desplazarnos verticalmente.

Botón izquierdo:

- Para señalar objetos (**Un "Clic"**)
- Para arrastrar objetos, iconos, texto (**mantenemos pulsado el botón**)
- Para abrir carpetas o Archivos (**2Clic**).



Botón derecho:

- Para abrir menús contextuales. (Menú de opciones. Dependiendo del lugar donde se encuentre el puntero, las opciones que nos ofrecerá serán diferentes)

Utilización: Se sujeta con la mano apoyada encima y se coloca un dedo en cada botón.

Ficha 7: HACER "CLIC"

Hacer clic con el botón izquierdo significa pulsarlo y dejarlo rápidamente. Sirve para:

- Seleccionar un icono
- Usar los botones y funciones de los programas
- Seguir un enlace en un documento o página Web.

Ejemplo: Hacer "Clic" en " Mi PC"

1. Hacer "Clic" sobre los botones de los programas
2. Hacer "Clic" sobre un enlace Web

Ficha 8: HACER DOBLE "CLIC"

Hacer doble "Clic" con el botón izquierdo, significa pulsarlo rápidamente 2 veces seguidas.

Sirve para:

- Abrir un documento
- Entrar en una carpeta

Ejemplo: Doble "clic" sobre el icono para abrir " Mi PC"

- Doble "clic" sobre la carpeta Taller para entrar.
- Doble "clic" para abrir un documento.

Ficha 9: ARRASTRAR EL RATÓN

Con arrastrar nos referimos a cambiar un objeto de lugar. Para arrastrar debemos hacer "Clic" sobre el objeto, y sin soltar lo trasladamos de un lugar a otro. Podemos arrastrar iconos, texto, etc..

Ejemplo:

- Hacemos " Clic" sobre el icono, "Mi PC" y sin soltar, lo arrastramos a la nueva ubicación.
- Hacemos "Clic" sobre un documento de texto, y lo arrastramos dentro de una carpeta.

Ficha 10: ALGUNAS APLICACIONES Y ACCESORIOS DE WINDOWS



Bloc de Notas y WordPad: nos permiten escribir y procesar textos. Bloc de Notas: Destinado a elaborar pequeñas notas de pequeño tamaño (64Kb) Serán textos sin formato.



WordPad: Este caso permite dar formato al texto y tiene mayor capacidad. Tiene más opciones que el bloc de Notas.



Calculadora: Windows incorpora 2 versiones de Calculadora, estándar y científica. Para seleccionar una u otra, seleccionamos.



Paint: Es un programa básico para procesar gráficos y dibujar.

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

