



Manual de Primeros Pasos para el uso de la computadora



FUNDACIÓN OMAR DENGO
Educación, Tecnología y Desarrollo

Fundación Omar Dengo
Área de Aprendizaje con Tecnologías Móviles

Desarrollo Profesional Docente
FOD (Fundación Omar Dengo)
Área de Aprendizaje con Tecnologías Móviles
Diciembre, 2016

@Derechos reservados
Propiedad de la Fundación Omar Dengo

Licencia Creative Commons



El ABC de la Alfabetización Digital por Fundación Omar Dengo esta bajo la licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License.

Prohibida la reproducción parcial o total de este documento para actividades externas a los programas de la Fundación Omar Dengo

Producción

Patricia Torres Sánchez

Revisión

Olga Ruíz Alfaro
Productora Académica

Nella García Jiménez
Coordinadora Área de Aprendizaje
con Tecnologías Móviles

Diseño gráfico

José Gregorio Roldán Arzú
Iván Salazar Siles

Índice

Partes de la computadora

Componentes externos 04

Conectores y puertos de la computadora 05

Componentes internos 06

Encendido de la computadora 07

Uso del mouse 08

Uso del teclado

Teclado alfanumérico 10

Teclas de movimiento del cursor..... 10

Uso de otros componentes de la computadora

Uso de la cámara 11

Uso de dispositivos de almacenamiento de información 13

Uso de audífonos y parlantes 14

Uso de grabadora de voz 15

Uso de la batería 16

Ambiente Windows

Botones de Windows 20

Archivos en Windows 20

Abrir un archivo 21

Borrar un archivo en Windows 21

Presentación

Bienvenido al Manual de primeros pasos para el uso de la computadora, ABC de la alfabetización digital. Al finalizar este recurso didáctico se encontrará en condiciones de:

- Realizar los pasos que le permitan encender la computadora.
- Conocer la forma correcta de utilizar el mouse y el teclado.
- Utilizar adecuadamente los siguientes componentes de la computadora: cámara, dispositivo de almacenamiento externo, audífonos y parlantes, grabadora de voz y batería.
- Familiarizarse con el ambiente Windows y las diferentes partes que lo componen.

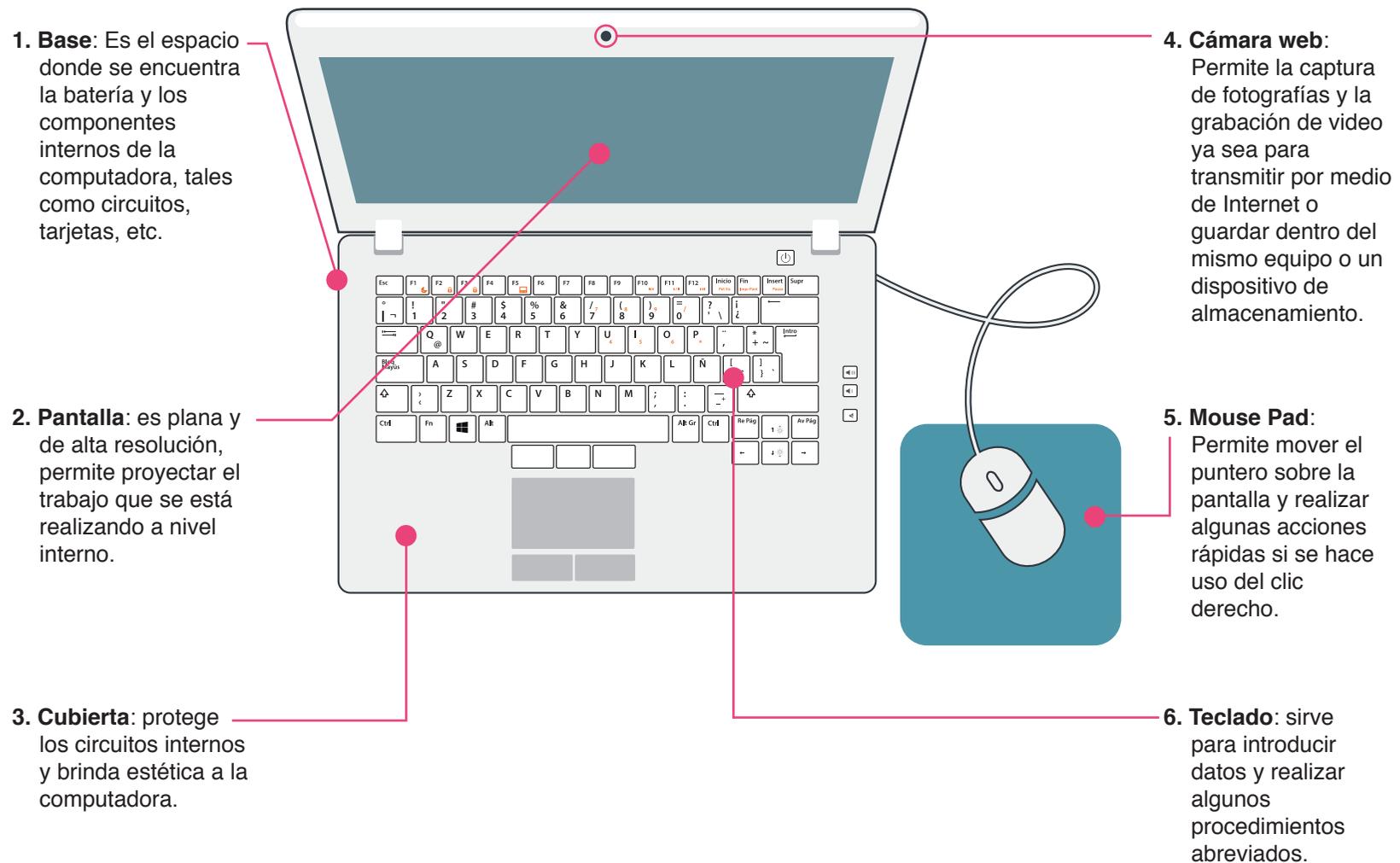
Este manual se basa en la versión de Windows 8, específicamente en un equipo diseñado para docentes del área de Tecnologías Móviles, sin embargo, se pretende brindar un panorama general que permita a los docentes de las diferentes propuesta educativas del área de Tecnologías Móviles del Programa Nacional de Informática Educativa PRONIE MEP-FOD familiarizarse con los componentes físicos y no tangibles de la computadora independientemente de la versión de sistema operativo que posean.



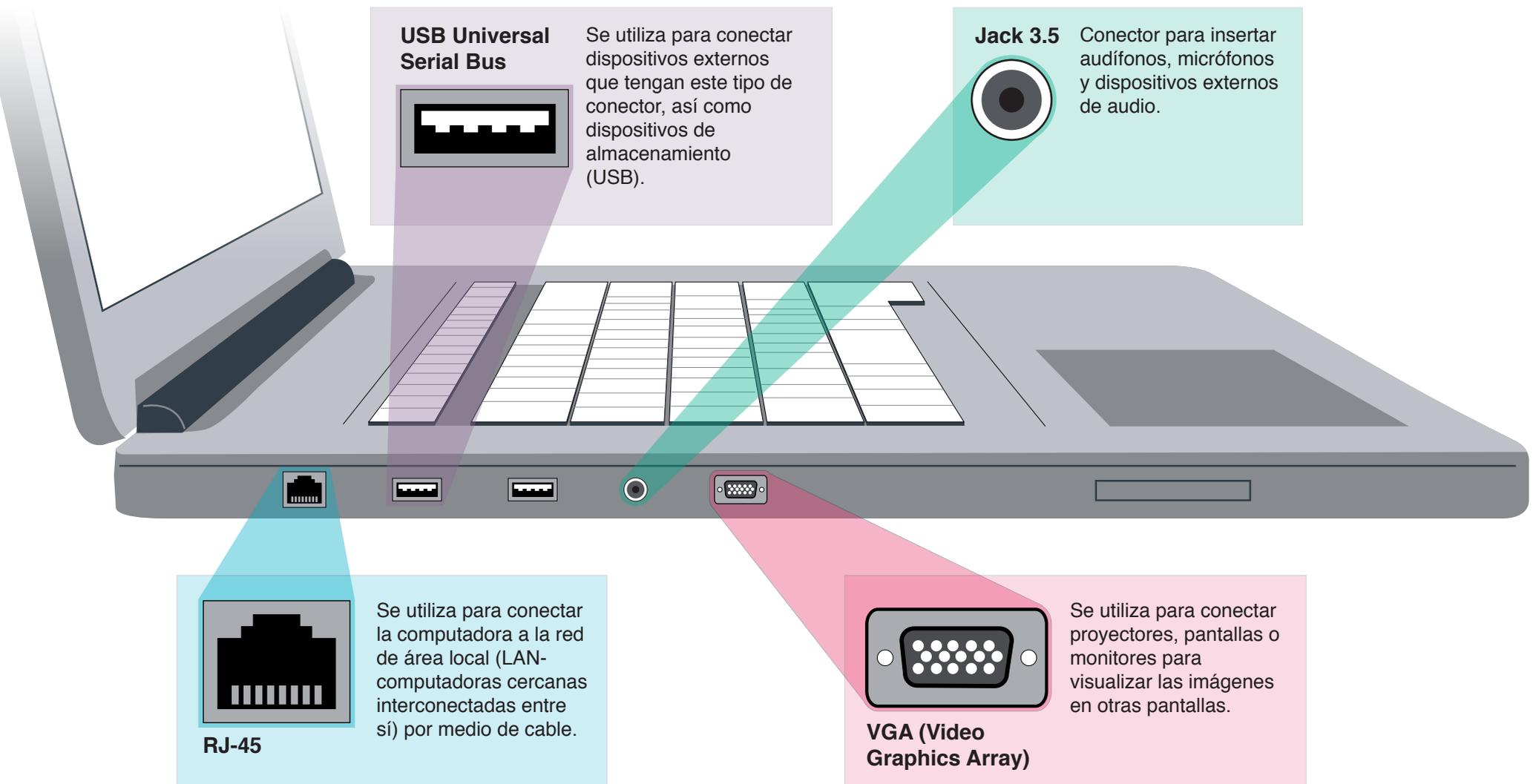
Partes de la computadora

Componentes externos

La computadora está compuesta por diferentes partes tanto internas como externas. Entre las partes externas se encuentran:

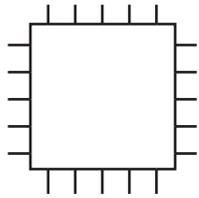


Conectores y puertos de la computadora

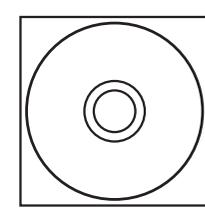


Componentes internos

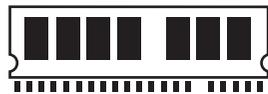
Dentro de la computadora se encuentra una serie de dispositivos internos que le permiten a la computadora realizar cada una de las funciones que se le solicitan a través de indicaciones y comandos. Los principales componentes internos de la computadora son:



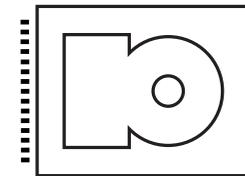
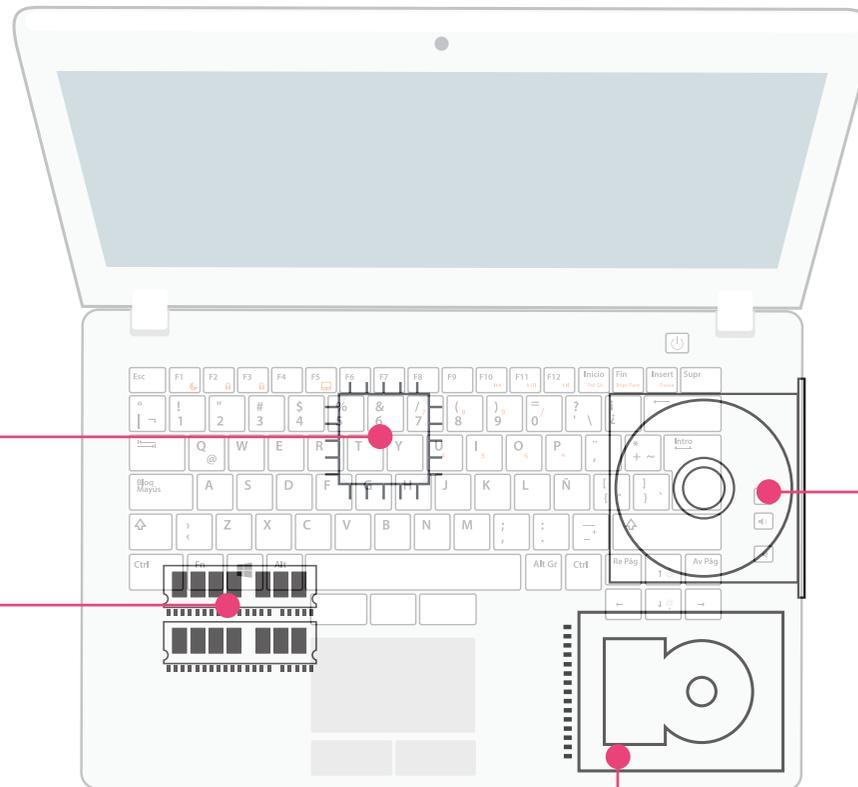
1. Procesador: Es el cerebro de la computadora.



4. Unidad óptica: Es la unidad que permite leer CD, DVD e incluso algunas cuentan con quemador de discos.



2. Memoria Ram: Determina el número de programas que pueden ejecutarse al mismo tiempo y la velocidad a la que trabajan. Cuanto más memoria tenga la computadora, mayor rendimiento.



3. Disco duro: En este disco se almacenan archivos y programas. También existen discos duros externos que permiten guardar archivos o transportarlos de un equipo a otro.

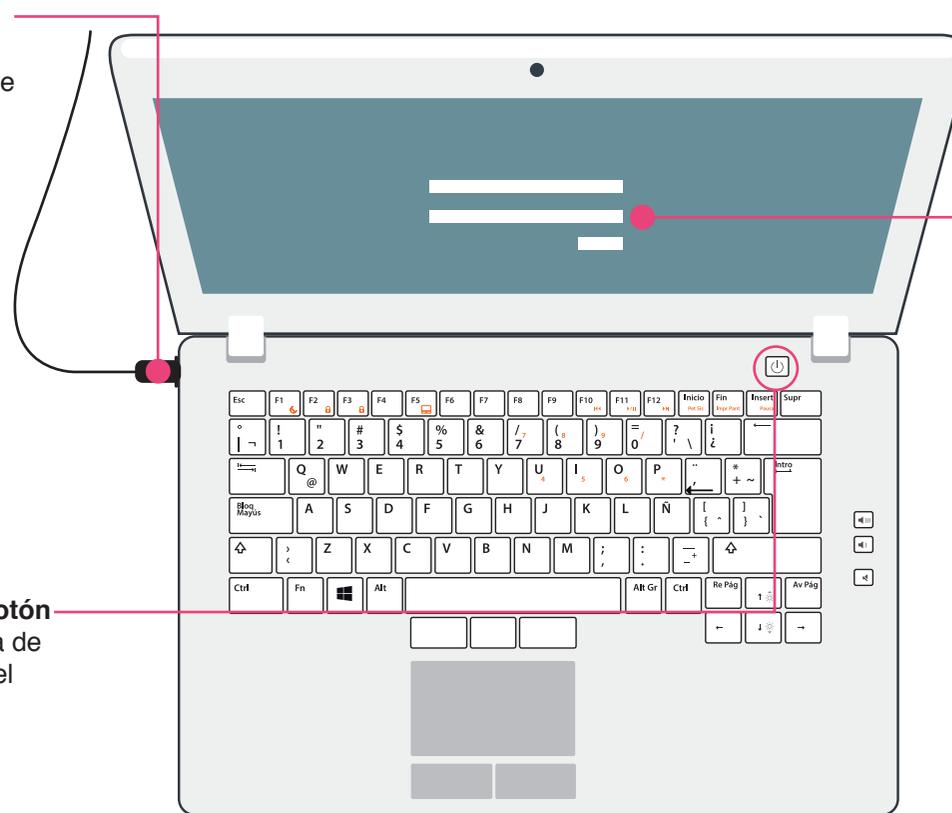
Encendido de la computadora

Para encender la computadora usted debe realizar 6 pasos:

1. Conecte el cable en el puerto circular que se encuentra en la parte de atrás o a un lado de la computadora.

2. Abra la tapa de la computadora, deslizándola hacia arriba.

3. Busque y oprima el botón que se encuentra cerca de la pantalla y que tiene el siguiente símbolo.



4. Espere que la computadora encienda, aparecerá en la pantalla una imagen de inicio y si el audio está habilitado se escuchará un sonido.

5. Espere a que todo esté cargado. No abra ningún archivo ni programa mientras se inicia, ya que esto podría retrasar el proceso.

6. Se le pedirá un nombre de usuario y una contraseña. Debe escribir estos datos de acuerdo a lo que le indique, durante las jornadas de inducción, el personal del Programa Nacional de Informática Educativa PRONIE MEP-FOD.

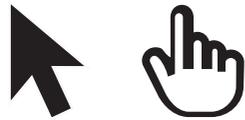
Uso del mouse

¿Qué es el mouse?

El ratón o mouse (como se conoce en inglés) es una parte importante de la computadora que se utiliza directamente con la mano. Sirve para controlar el puntero en la pantalla; es decir, según se mueva con la mano el mouse, así se desplazará el puntero en el espacio de la pantalla.

¿Qué es el puntero?

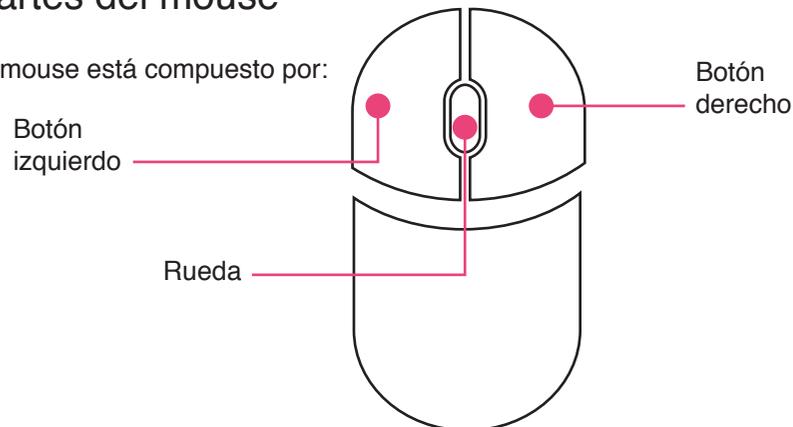
El puntero es el dibujo que señala en la pantalla donde está situado el ratón. No debe confundirse con el cursor que es el que indica donde está situado el teclado y se observa como una línea vertical o una letra I mayúscula. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el puntero al hacer clic puede desplazar la posición del cursor. Los punteros más comunes son:



una flecha o una mano

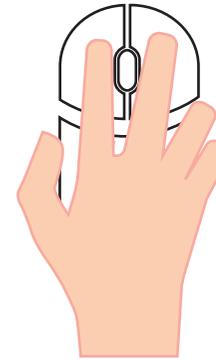
Partes del mouse

El mouse está compuesto por:



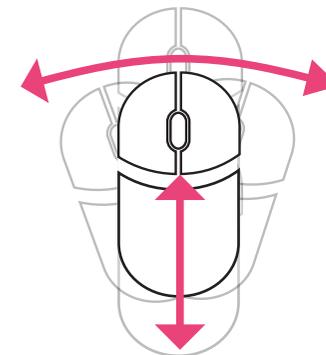
Forma de tomar el mouse

Para tomar correctamente el mouse debe colocar su mano sobre el mismo, de forma tal que los dedos índice y corazón se coloquen sobre los botones (un dedo en cada botón) y que se pueda hacer clic con la yema del dedo.



Movimiento del mouse

Para mover el ratón, guíelo despacio hacia atrás y hacia delante y hacia los lados en la almohadilla (o sobre una mesa o escritorio). Observe como se mueve el puntero en la pantalla. Recuerde que los movimientos del mouse deben ser lentos para asegurar precisión a la hora de seleccionar un elemento.

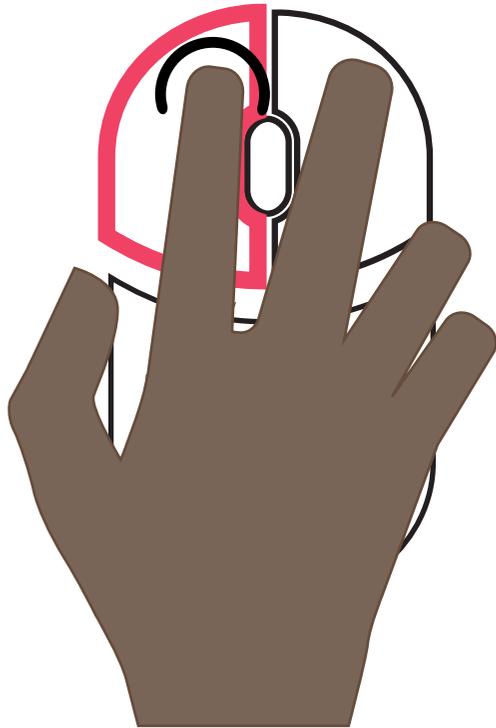


El clic

El clic es la función más común del ratón. Para hacer clic, presione ligeramente el botón izquierdo con su dedo índice. Es muy importante hacerlo suavemente y sin mover la mano.

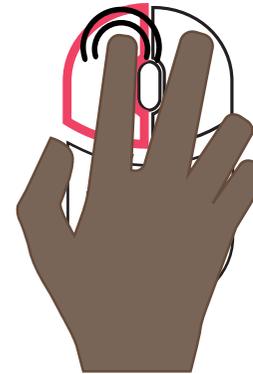
Al hacer clic sobre un elemento, por ejemplo un ícono de la pantalla, éste se marca.

Si el cursor se convierte en una mano esto indica que se encuentra situado sobre un enlace o hipervínculo. Por tanto, si desea abrirlo y acceder a nueva información, solamente debe hacer doble clic encima del mismo.



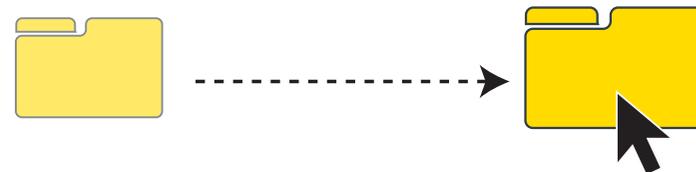
Doble clic

Consiste en presionar dos veces seguidas y rápidamente el botón izquierdo, sin que el ratón se mueva. Esta función le permite abrir archivos, carpetas y programas. Es muy importante que al hacer dos clics sucesivos, se oprima rápidamente el botón izquierdo; de lo contrario se puede interpretar como dos clics individuales y no se logrará el efecto deseado.



Arrastrar

Si desea mover un objeto en la pantalla, ya sea una imagen, un ícono o un texto, debe colocar el puntero sobre dicho elemento, pulsar el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo, mover el mouse arrastrando el objeto hasta la posición deseada. En ese momento puede dejar de presionar, para colocar el objeto en el nuevo lugar.



Uso del teclado

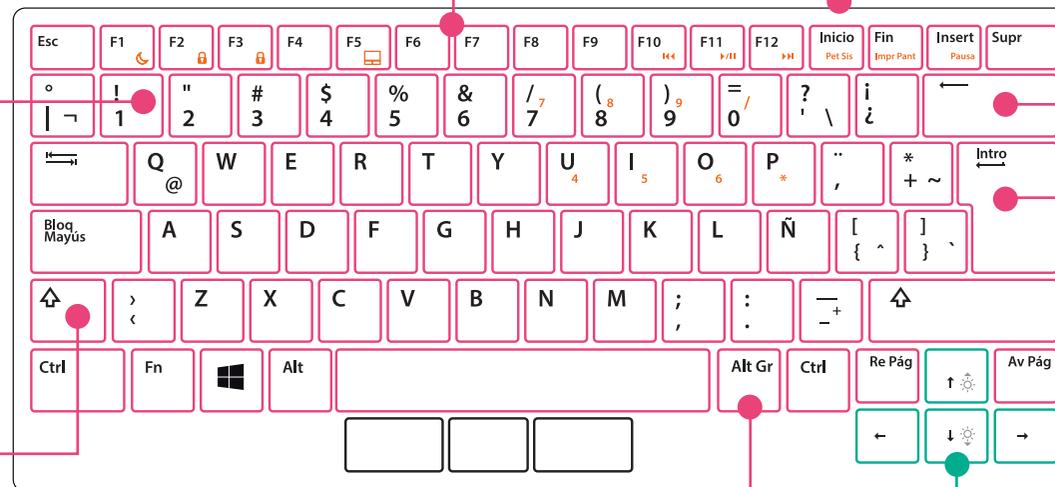
El teclado es una de las partes de la computadora que más se utilizan. Está dividido en las siguientes partes:

Teclado alfanumérico

Las teclas que inician con la letra F cuentan con un símbolo en la parte inferior, que cumple una función. Para activarla, debe oprimir la tecla que necesita al mismo tiempo que la tecla FN

Las teclas numerales tienen símbolos en la parte superior, para poder activarlos, debe hacer clic sobre la flecha que se dirige hacia arriba, al mismo tiempo que sobre la tecla que contiene el símbolo que desea activar.

Shift (flecha hacia arriba): permite escribir letras en mayúscula, se debe pulsar al mismo tiempo que la tecla donde se encuentra la letra.



Algunas teclas poseen símbolos en la parte inferior derecha, para activarlos debe pulsar al mismo tiempo la tecla **ALT Gr.**

La tecla Inicio permite mover el cursor hasta el inicio de la línea. La tecla Fin permite colocar el cursor al final de la línea.

Tecla de borrar: Esta tecla permite borrar las letras o párrafos que ya escribió, solamente debe colocar el cursor en la última letra y oprimir esta tecla.

Tecla Intro: permite que el cursor baje a la línea inferior. Se puede usar luego de poner punto y aparte.

Teclas de movimiento del cursor

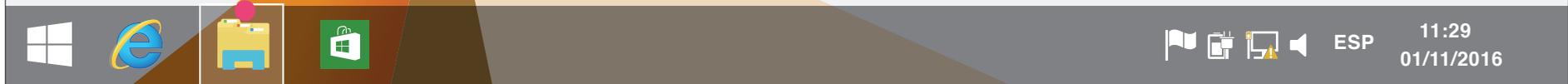
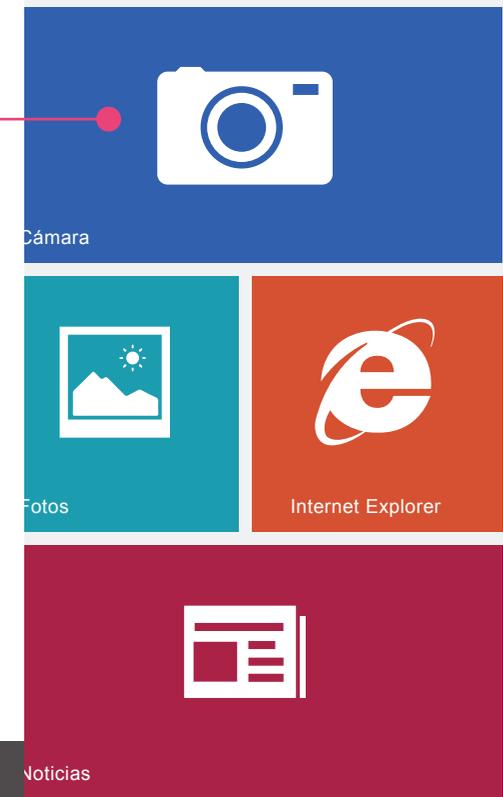
Las teclas de movimiento se utilizan para mover el cursor por todo el documento. Cada tecla mueve el cursor en la dirección que indica. Si necesita mover el cursor hasta el inicio de la línea en la que está escribiendo debe pulsar la tecla Inicio. Si por el contrario, desea mover el cursor hasta el final, debe hacer clic sobre la tecla **Fin**.

Uso de otros componentes de la computadora

Uso de la cámara

Las computadoras cuentan con una cámara interna que le permite tomar fotografías y hacer videos. Para poder utilizarla hay varias formas de activarla y esto varía dependiendo de la versión de sistema operativo instalada; sin embargo, una forma que acceder a ésta es:

1. Ir al botón de búsqueda el cual tiene un símbolo similar a una lupa.
2. Escribir la palabra "Cámara" o "Webcam"
3. Hacer clic encima del texto o la imagen que aparece
4. Se abrirá una pantalla que muestra los elementos que se encuentren frente a la computadora.
5. Para tomar fotografías debe hacer clic sobre el ícono (botón de cámara)
6. Para realizar grabaciones debes hacer clic en el ícono (botón de cámara de video)



Uso de otros componentes de la computadora

Uso de la cámara

- una vez tomada la fotografía o el video se guardan en una galería de la computadora. Recuerde cerrar la aplicación, seleccionando el botón X (cerrar).

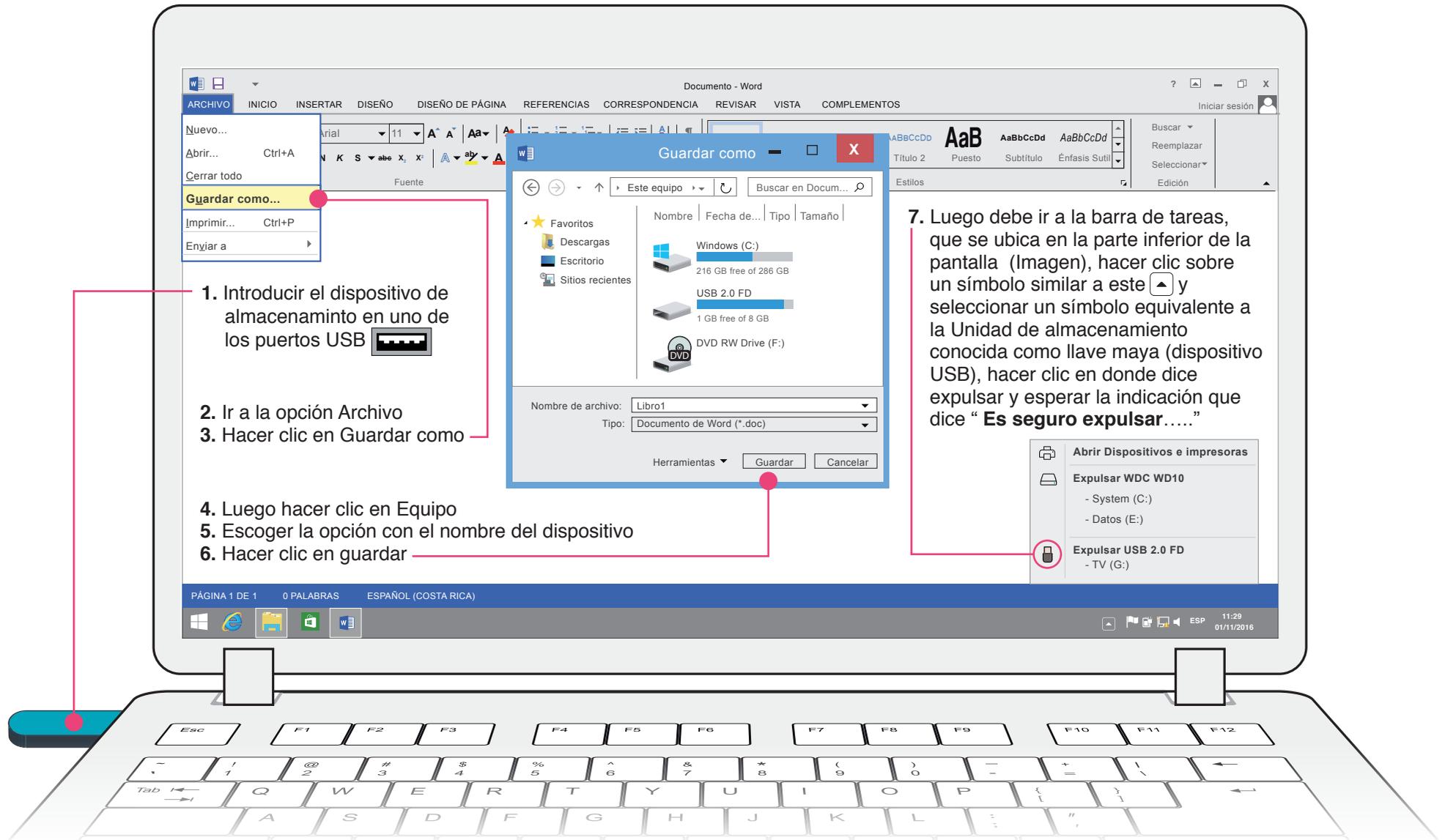
- Para acceder a la fotografía o al video tomado con la cámara de la computadora, debe pulsar el ícono que tiene una carpeta amarilla (explorador de Windows), el cual se encuentra en la barra de herramientas. Luego, aparecerá un menú al lado izquierdo de la pantalla, del cual debe seleccionar la opción imágenes. Una vez ahí, busque una carpeta llamada Albúm de la cámara, ábralo y podrá encontrar la fotografía que tomó.

- Para cerrar esta sección, debe hacer clic en la X que se ubica en la esquina superior derecha de la ventana.



Uso de dispositivos de almacenamiento de información

Si usted desea guardar los documentos que realiza en la computadora y llevarlos a otro equipo, puede utilizar un dispositivo de almacenamiento conocido popularmente como llave maya. Para poder guardar un documento en este tipo de dispositivos debe:



Uso de audífonos y parlantes

La computadora cuenta con opciones de sonido que le permiten escuchar música, grabaciones, videos y demás archivos que cuenten con audio. Para poder tener acceso al sonido realice los siguientes pasos:

1. Introduzca el cable en el puerto que sea similar al conector de los audífonos o parlantes, puede ser el **USB o circular (Jack 3.5)** dependiendo del modelo del componente.

Jack 3.5



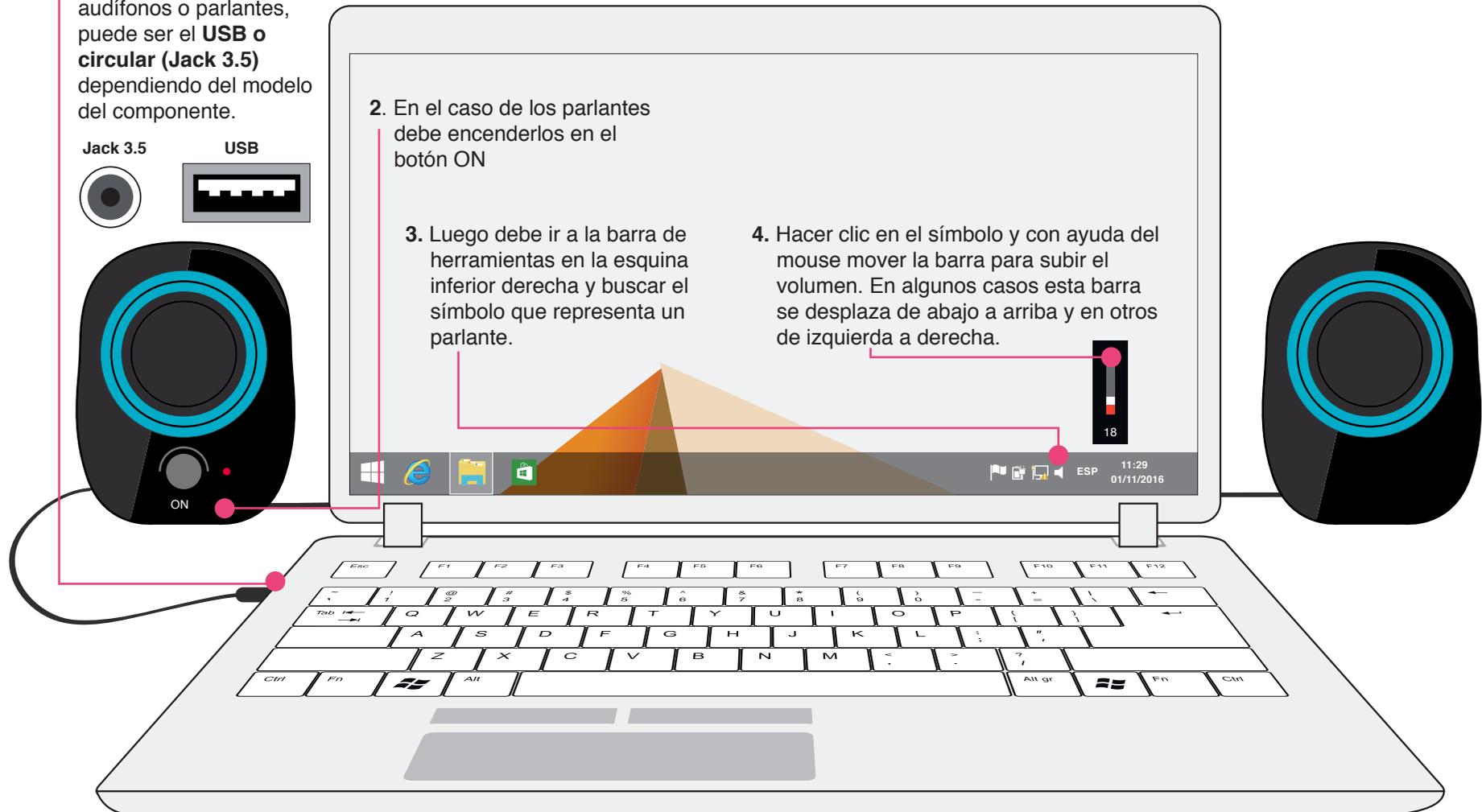
USB



2. En el caso de los parlantes debe encenderlos en el botón ON

3. Luego debe ir a la barra de herramientas en la esquina inferior derecha y buscar el símbolo que representa un parlante.

4. Hacer clic en el símbolo y con ayuda del mouse mover la barra para subir el volumen. En algunos casos esta barra se desplaza de abajo a arriba y en otros de izquierda a derecha.



Uso de grabadora de voz

Las computadoras cuentan con una aplicación que sirve para grabar sonidos y voz. Esta puede ser muy útil para el desarrollo de las lecciones, para tratar contenidos específicos y para captar todo tipo de sonidos que se pueden utilizar en diferentes experiencias de aprendizaje. Para activar esta aplicación debe:

3. Hacer clic en Grabadora de voz o Grabadora de sonidos

4. Se abrirá una ventana con la imagen de un micrófono en un círculo azul. Cuando desee empezar a grabar pulse sobre esta imagen, al terminar de grabar, pulse de nuevo. En otras versiones aparece un cuadro con la leyenda grabadora de sonidos, si es así debe pulsar donde dice "iniciar grabación" y al finalizar "detener grabación".

5. Su grabación se guardará en un menú al lado izquierdo de la pantalla, desde ahí puede escucharla de nuevo, modificar el nombre o guardarla en otro lugar de la computadora.

6. Para cerrar esta sección pulse la X.

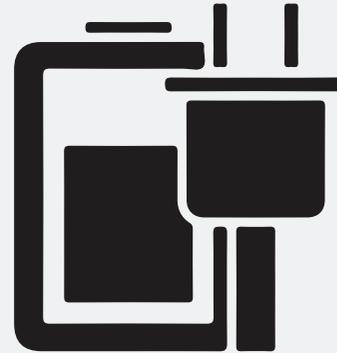
1. Ir al botón de inicio que se ubica en la esquina inferior izquierda de la pantalla y tiene el símbolo de Windows.
2. Luego en el botón de búsqueda que tiene una lupa debe escribir "grabadora".

Nota: En algunos equipos la lupa de búsqueda aparece anclada en la barra de herramientas.

Uso de la batería

La computadora se puede utilizar conectada directamente a la electricidad por medio de un cable o si se encuentra cargada, se puede utilizar sin conectar. Sin embargo, tome en cuenta que el tiempo de duración de la batería es corto (entre 1 y 3 horas dependiendo del modelo y la condición de la batería).

Para saber si ésta se encuentra cargada, debe fijarse en la esquina derecha de la barra de herramientas, en un ícono similar a éste:

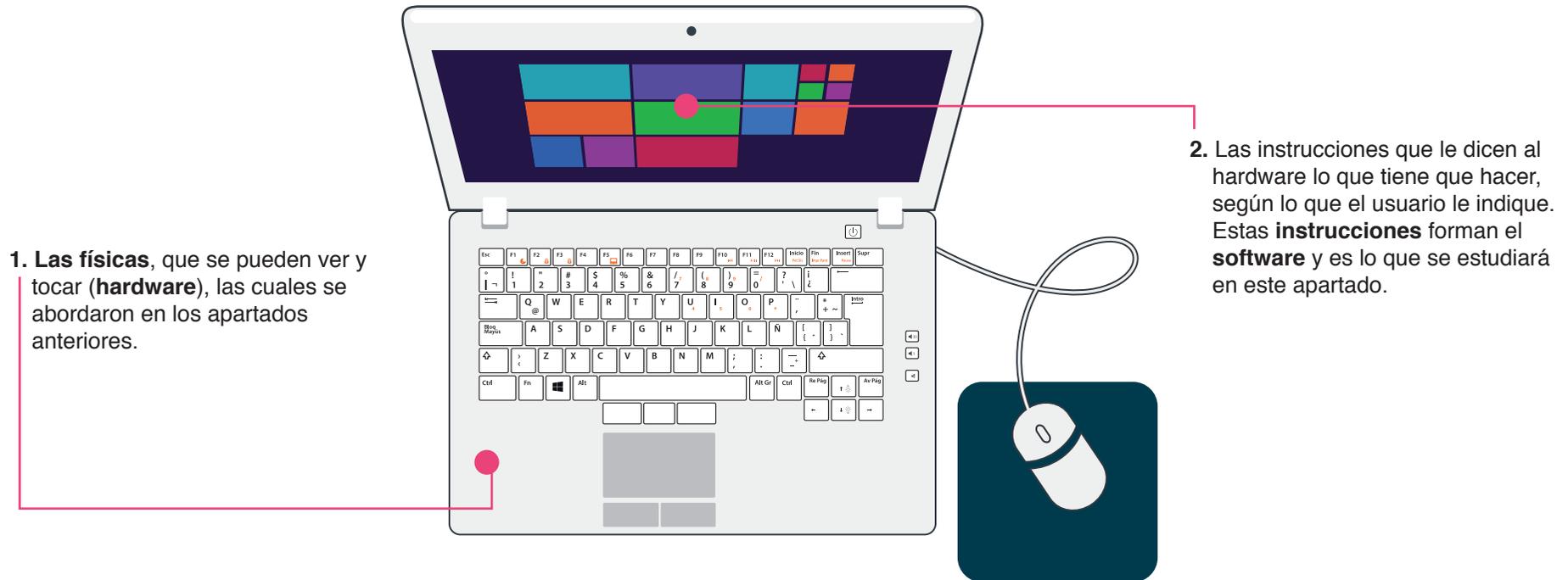


Dependiendo de la versión de Windows instalada, este símbolo aparece en posición vertical u horizontal.



Dentro de la computadora se encuentra una serie de dispositivos internos que le permiten a la computadora realizar cada una de las funciones que se le solicitan a través de indicaciones y comandos.

Los principales componentes internos de la computadora son:



El sistema operativo permite al usuario la interacción con todas esas instrucciones que componen el software.

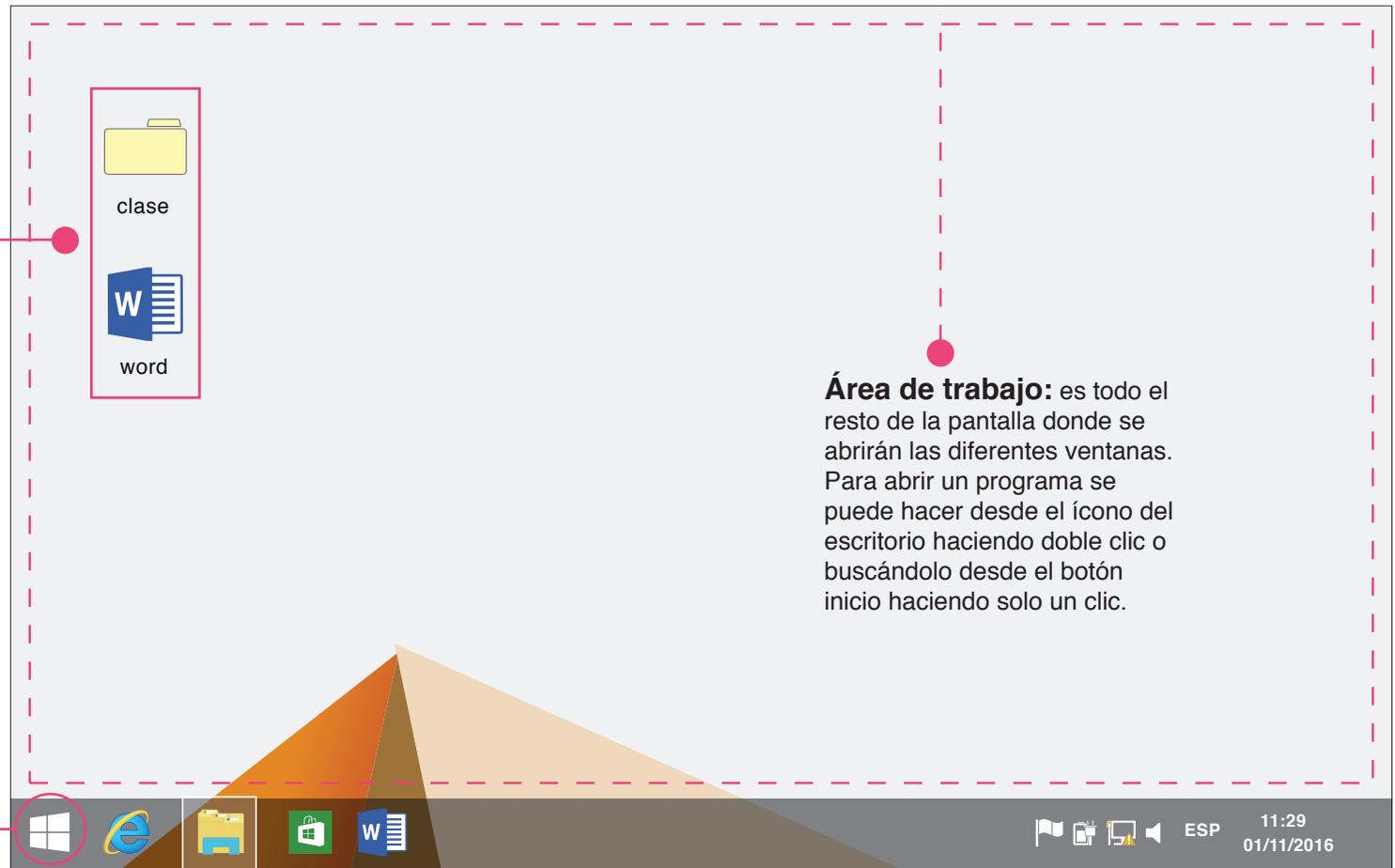
En el caso de su computadora, se utiliza el sistema operativo Windows, el cual representa los elementos internos de la computadora por medio de imágenes, textos cortos y símbolos.

El sistema operativo, por tanto, cumple la función de dar instrucciones a la computadora a través de elementos comprensibles para el usuario.

Cuando la computadora se enciende y una vez que se ingresan los datos de usuario y contraseña, en la pantalla aparece un área llamada escritorio. El escritorio permite la interacción con el usuario y es en donde se encuentran las herramientas más utilizadas como son:

Íconos: son atajos para acceder a herramientas más utilizadas, por ejemplo exploradores de Internet, papelera de reciclaje, documentos.

Botón inicio: desde ahí se puede acceder a todas las herramientas, programas y utilidades. Cada vez que abra un programa, aparecerá en la barra de tareas. También permite apagar la computadora, haciendo clic en iniciar/apagar y luego en apagar.

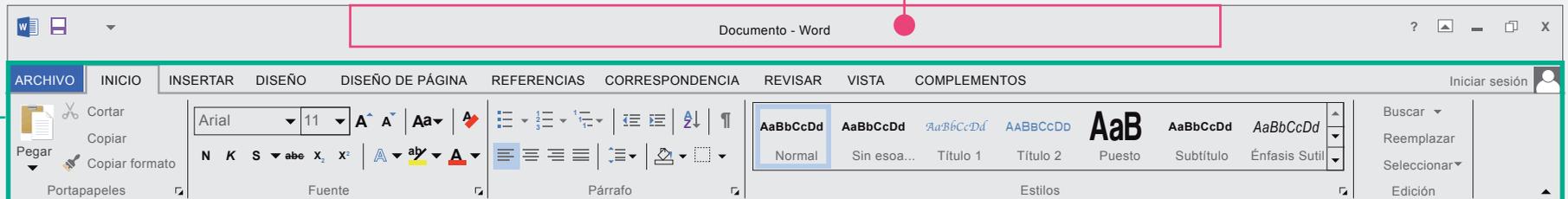


Área de trabajo: es todo el resto de la pantalla donde se abrirán las diferentes ventanas. Para abrir un programa se puede hacer desde el ícono del escritorio haciendo doble clic o buscándolo desde el botón inicio haciendo solo un clic.

Barra de tareas: se ubica en la parte inferior de la pantalla e indica las herramientas o programas que se encuentran abiertos.

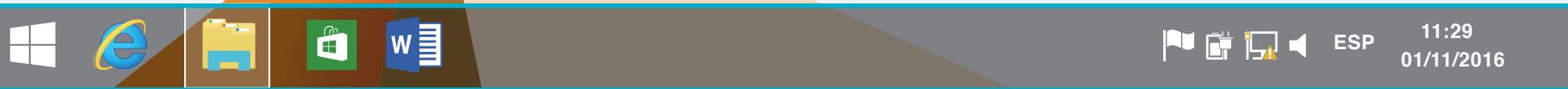
Ventanas: son áreas de trabajo rectangulares que se despliegan en el escritorio, cada vez que se abre un programa de Windows. Están formadas por las siguientes partes:

Barra de título: indica la sección o archivo en el que estamos trabajando.



Barra de menús: se encuentra en la parte superior e indica las acciones que se pueden realizar en el archivo o sección que se encuentra abierta.

PÁGINA 1 DE 1 0 PALABRAS ESPAÑOL (COSTA RICA)

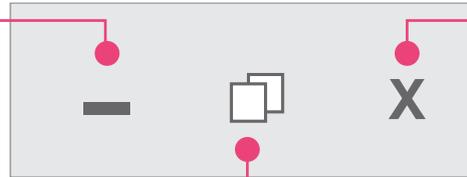


Barras de estado: permite ver los programas que se tienen abiertos en ese momento.

Botones de Windows

Existen tres botones que se ubican en la esquina superior derecha de la pantalla:

Minimizar: haciendo clic en este botón se aparta la ventana sin cerrarla, la guarda en la barra de tareas, si se desea volver a utilizar solo debe hacer clic en el nombre de la herramienta.

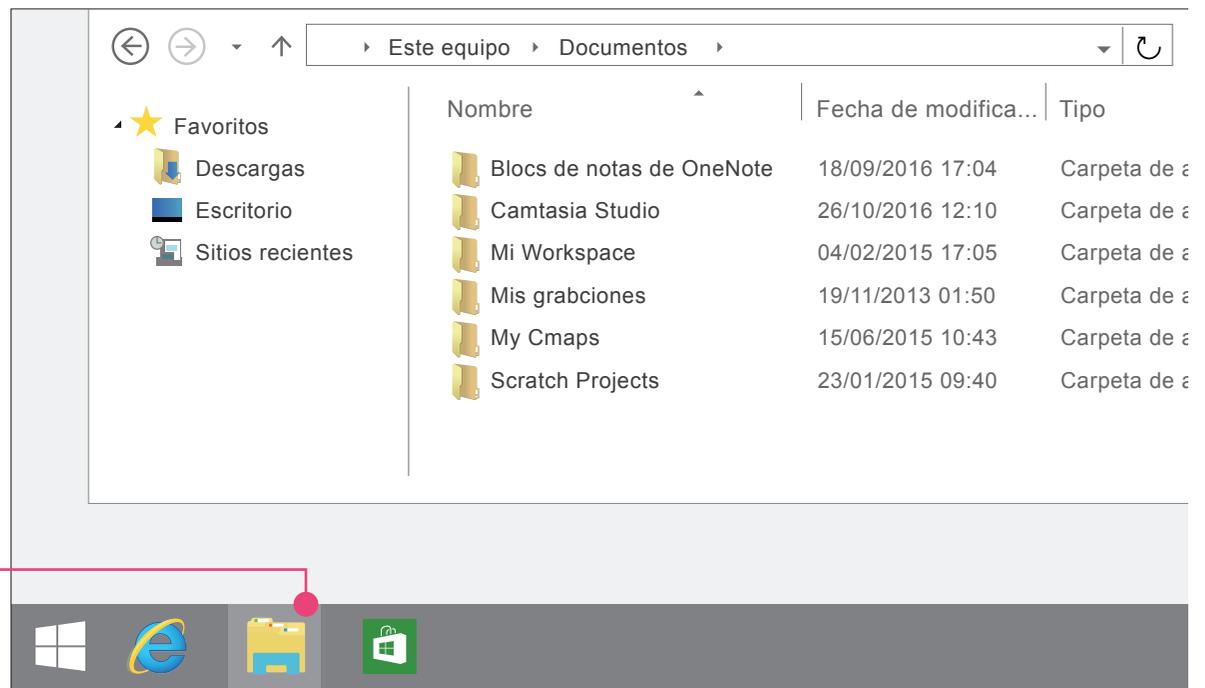


Cerrar: Cierra completamente la herramienta que se está usando

Maximizar/Restaurar: Amplía la ventana en todo el tamaño del escritorio, si se desea volver al tamaño original se debe tocar de nuevo para restaurar.

Archivos en Windows

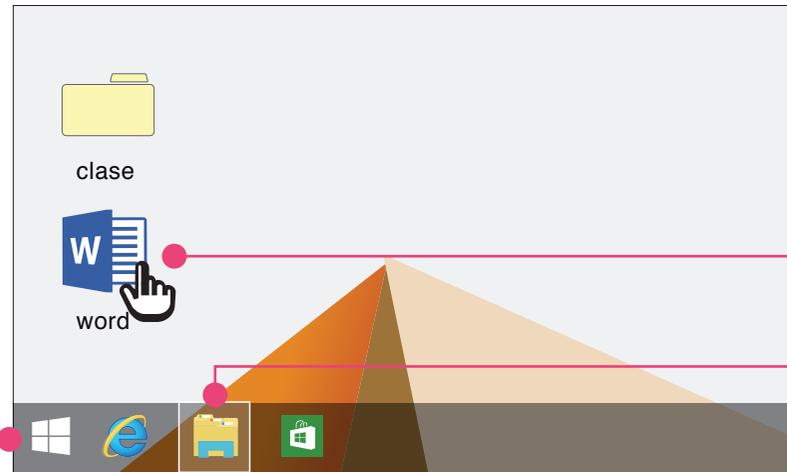
- El sistema operativo utiliza carpetas para organizar archivos y programas.
- El explorador de Windows permite buscar un archivo en específico, la imagen que lo representa es una carpeta amarilla y se ubica en la barra de tareas.
- Al hacer clic sobre esta imagen podrá tener acceso a todas las carpetas de la computadora y encontrar el archivo que necesite.



Explorador de Windows

Abrir un archivo

1. Haga clic en el botón Inicio
2. Escriba en el buscador el nombre del programa que desea abrir. Existen programas para diferentes funciones, solo debe explorar todas las posibilidades.



3. Si desea abrir un documento de texto nuevo, debe hacer clic sobre la imagen con letra W (WORD)
4. Si desea abrir un archivo existente, debe buscarlo en el explorador de Windows

Borrar un archivo en Windows

Cuando borra un archivo, éste se mueve hacia la papelera: si cambia de parecer, puede devolver el archivo a su ubicación original. Si estás seguro de eliminarlo permanentemente, deberá vaciar la papelera. Existen 2 formas para eliminar archivos:

