



Colegio San José

2022

INFORMÁTICA



Nombre y apellido:

Curso: 2°

Profesora: María A. Llanos



Espacio Curricular: Informática

Docente: María A. Llanos

Curso: 2°

División: "A" , "B", "C" y "D"

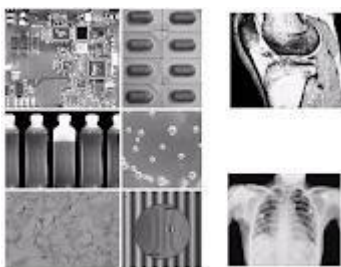
EJERCICIO N° 1: LA INFORMÁTICA

1- Leer las siguientes definiciones

Definición de informática

Conjunto de conocimientos técnicos que se ocupan del tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

Gestiones empresariales: Por medio de la Ofimática, los trabajos administrativos de oficina se han visto altamente favorecidos. Pueden realizar gestión de personal, procesos de nóminas, control de inventarios, gestión de almacén, facturación, contabilidad, correspondencia, administrar gestión de comunicaciones, gestión administrativa en los sistemas de información, etc. Cuyo objetivo es la ayuda para la toma de decisión y análisis de todo lo relacionado con los negocios.



Aplicaciones Industriales: Ocupan un lugar importante en los procesos de fabricación. En la industria para controlar tareas donde la exactitud y la velocidad de respuesta son muy importantes. Para controlar robots que realizan operaciones automáticas de montaje, movimiento, etc. En la industria automotriz, los automóviles se arman, pintan y son probados por robots controlados por medios informáticos. El papel del hombre

se restringe a la inspección final y detalles de terminación (Supervisión). El diseño asistido por computadoras no sólo permite la gratificación sino también simular pruebas para detectar fallas y corregirlas.

Aplicaciones técnico-científicas: Las computadoras son utilizadas





como herramientas para un sinnúmero de tareas. Participan en la confección de pronósticos meteorológicos, control ambiental, de tránsito, de comunicaciones, satélites artificiales, aeronavegación, reconocimiento de materiales, simulación de procesos, pagos automáticos variados, etc.

Aplicaciones médicas: En la medicina va desde el control clínico de pacientes hasta la investigación y desarrollo de nuevos métodos para tratar enfermedades y pacientes. En la aplicación de diagnósticos clínicos, mantenimiento de historias clínicas, monitoreo de pacientes en terapia intensiva, análisis clínicos, ecografías, diagnósticos por imágenes, tomografías, resonancias magnéticas, etc.



Aplicaciones militares: En el campo militar ha sido pionera y predecesora a las demás aplicaciones (ref.: Internet). Se destacan los sistemas computarizados de radar, conducción automatizada de misiles, espionaje militar por satélite, manejo de sistemas de comunicaciones, sistemas de seguridad y defensa, etc.

Aplicaciones financieras: El mercado financiero mundial es manejado por tecnologías informáticas. Intercambiar ideas, realizar transacciones y transferencias de fondos a través de redes informáticas internacionales permiten a los inversores financieros competir en una economía cada vez más globalizada. El apoyo cibernético a esta economía global ha creado un sistema de transferencia electrónica de fondos para simplificar la realización de movimientos de dinero bancario. En consecuencia, de su utilización masiva se ha comenzado a hablar de dinero plástico, banca electrónica o dinero electrónico, como reemplazante del dinero, cheques, pagarés y otras formas de pagos. El uso de cajeros automáticos para la realización de movimientos de fondos, reemplazando a las operaciones bancarias.

Aplicaciones educativas: En el campo educativo existen dos puntos de vistas: uno la necesidad de incluir la informática como materia en los planes de estudios, debido que la computadora es una herramienta esencial en todos los ámbitos, es necesario que toda persona formada posea los conocimientos necesarios para el aprovechamiento de la misma. La otra como complemento de la formación de los estudiantes por medio de las técnicas EAO o enseñanza asistida por computadoras. Proporcionando características didácticas importantes, perseverancia, paciencia, disponibilidad, atención, ritmos de aprendizajes, etc. a los condicionamientos particulares del alumno.





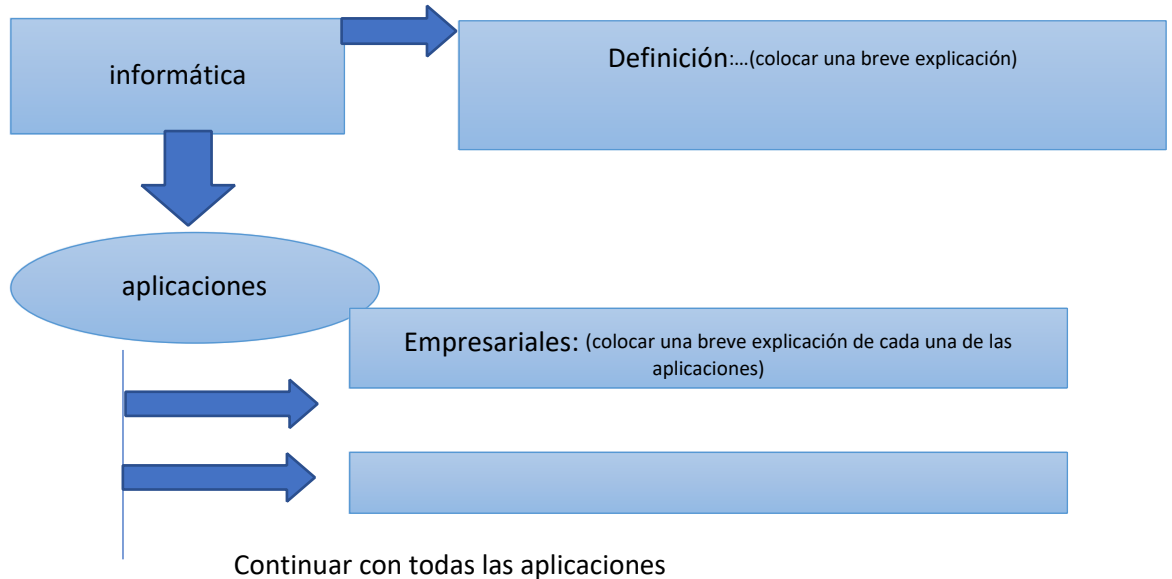
Aplicaciones domésticas: La introducción de la computadora en los hogares, conocido como domótica, ha reducido sus precios tanto en la creación como en la difusión de una gran cantidad de software general y específico, de aplicación a un elevado número de tareas que realizamos tanto en el trabajo como en el hogar. En diversas tareas como la contabilidad casera, planificación de menús, dietas, sistema de control de iluminación y temperaturas, sistemas de alarmas y seguridad, entretenimientos, etc. La difusión de paquetes integrados con procesadores de textos, planillas de cálculo, base de datos, software de comunicaciones, etc. Conexión a la red telefónica, posibilitando el acceso a los sistemas de correo electrónico, a Internet, operaciones bancarias, tele compras, cursos a distancia, etc.



El Hogar Digital o Vivienda Inteligente es una casa donde las necesidades de los habitantes referente a la seguridad, confort, gestión y control, ocio y entretenimiento, telecomunicaciones, ahorro de energía, tiempo y recursos son atendidas mediante la integración de sistemas, productos, nuevas tecnologías y servicios de áreas como la Domótica, Seguridad, Multimedia, Informática y Telecomunicación.

Hoy en día, los hogares disponen de un gran número de equipos y sistemas autónomos y redes digitales no conectados entre ellos como la telefonía, los sistemas de acceso, la televisión, las redes de datos (cableados e inalámbricos), electrodomésticos, equipamiento de audio y video, calefacción, aire-condicionado, seguridad, riego, iluminación, etc.

2- Elaborar un mapa conceptual en computadora haciendo uso de las definiciones vistas. Se puede tomar como referencia el siguiente ejemplo.





EJERCICIO N° 2: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA INFORMÁTICA- RAMAS DE LA INF.

1- Leer las siguientes definiciones

Ventajas

- Incremento en la producción y difusión de nuevas tecnologías y las posibilidades que tienen las empresas de acceder a conocerlas y utilizarlas.
- Permanencia en contacto con amigos, parientes y colegas alrededor del mundo, a una fracción del costo de una llamada telefónica o correo aéreo. La comunicación es más rápida y puede realizarse en tiempo real.
- Discusión sobre cualquier tema con personas en varios idiomas.
- Exploración en millares de bibliotecas y bases de datos de información globalmente,
- Acceso a millares de documentos, diarios, reservas y programas.
- Servicio de noticias de cualquier tipo, desde noticias deportivas hasta información meteorológica. Su rapidez es impresionante, cada día la información fluye más a través de la red, se puede ver casi recién publicada la noticia.
- Cuenta con información mundial, y cualquier persona en cualquier parte del mundo tiene acceso a lo sucedido en cualquier parte.
- Juegos en vivo y en tiempo real, permite jugar con docenas de personas de inmediato,
- Conectarse a la red toma un sentido de aventura. Se necesita la predisposición para aprender y la capacidad de tomar un hábito profundo cada vez superior en poco tiempo.
- La red cuenta con guías escritas para la gente ordinaria. No hay que salir de casa para informarse gracias a internet.
- La red es muy extensa gracias al wi-fi.
- La flexibilidad de la red ya que se puede conectar casi en cualquier sitio.



Desventajas

- Ocurren muchos hechos en donde las personas cometen plagio al copiar y pegar textos desde la internet los cuales presentan como si los escribieran ellos mismos y esto hace que hoy en día ni los niños ni los jóvenes piensen o desarrollen su capacidad de pensamiento o lectura.
- Contiene virus que pueden dañar la computadora al ingresar a los datos.
- Descarga de programas inapropiados y páginas no aptas para menores que son ilegales y contienen pornografía.
- Los hackers encuentran alguna forma para ingresar a los datos, aunque parezca imposible.
- Existen personas que se dediquen a publicar noticias falsas o erróneas y confundan a la gente.
- Muchas personas presentan más problemas de espalda al estar todo el día sentado.
- La gente tendrá más problemas de vista ocasionados por la computadora.
- Se puede ir la luz y dejar a medias una investigación o actividad desarrollada en ese momento.
- Puede crear adicción a las personas, al no querer separarse de la computadora, o crear una dependencia a este tipo de aparatos.
- Origina mucha obesidad porque las personas no salen gracias a la informática.
- Pueden existir delitos en compras por internet por hackers, etc.

RAMAS DE LA INFORMÁTICA

- La informática es la automatización de los procesos de envío y recepción de información.
- Las ramas de la informática son las siguientes
 - Computación
 - Ofimática
 - Telemática
 - Cibernética
 - Robótica
 - Mecatrónica





- 2- Confeccionar un folleto que contenga un cuadro comparativo con las ventajas y desventajas de la informática. (confeccionar el cuadro comparativo en Word haciendo uso de tablas. Las ventajas y desventajas deben ser explicadas con sus palabras)

Para insertar una tabla en Word, se debe ir a la opción insertar. Luego elige tabla.

Ventajas de la informática	Desventajas de la informática

- a. Investiga y completa la tabla de las ramas de la Informática.

Recuerda que para dar formato a una tabla debes ir a la opción diseño. Luego elegir el formato de tabla que más te agrade.

Ramas de la Informática	Se Refiera a ...	Ejemplos
Computación		
Ofimática		
Telemática		
Cibernética		
Robótica		
Mecatrónica		



EJERCICIO N° 3: LA COMPUTADORA

Computadora

Máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.

Tipos de Computadoras

Computadora de Escritorio

Una computadora de escritorio, computador de escritorio, ordenador fijo u ordenador de sobremesa es un tipo de ordenador personal, diseñado y fabricado para ser instalado en una ubicación fija, Una computadora de escritorio, computador de escritorio, ordenador fijo u ordenador de sobremesa es un tipo de ordenador personal, diseñado y fabricado para ser instalado en una ubicación fija.



Notebook:

Literalmente significa cuaderno de notas. Dentro del segmento de las Laptop, se encuentra la Notebook, ya prácticamente descatalogada con tal nomenclatura comercialmente. Se trata de una computadora portátil con la forma y tamaño de una libreta escolar tamaño profesional, que contiene los mismos componentes que una de escritorio, pero con ciertas modificaciones en sus dimensiones, por lo que resulta un gabinete muy delgado y con la pantalla, teclado y ratón integrados.





Netbook



Esta es una computadora portátil que se puede trasladar y utilizar de manera fácil y sencilla en todas partes, con la posibilidad de ser alimentada por su batería ó desde el enchufe eléctrico doméstico mientras se recarga. Tiene ciertas modificaciones en sus dimensiones por lo que resulta una computadora muy delgada, con la pantalla, teclado y ratón

integrados, teniendo un dispositivo muy pequeño y preparado para conectarse a las redes de área local. Se puede trasladar y utilizar de manera fácil y sencilla en todas partes ya que tiene unas dimensiones bastantes reducidas (aún más pequeñas que una Notebook), con la posibilidad de ser alimentada por su batería ó desde el tomacorriente de pared mientras se recarga.

TabletPC

Se traduce como computadora portátil en forma de tablilla. Se trata de un dispositivo con la arquitectura de una computadora, pero con ciertas modificaciones en sus dimensiones y componentes, por lo que resulta un equipo muy delgado, con la pantalla plana integrada, sin accesorios (al ser táctil, se prescinde de teclado y ratón), preparada para conectarse a las redes, así como a las redes celulares de datos en otros modelos. Se puede trasladar y utilizar de manera fácil y sencilla en todas partes ya que tiene unas dimensiones bastantes reducidas, con la posibilidad de ser alimentada por su batería ó desde el enchufe eléctrico doméstico mientras se recarga.



Ultrabook



Es un tipo de ordenador portátil que se caracteriza por ser extremadamente ligero y delgado, en comparación con sus antecesores los netbooks y los subportátiles.

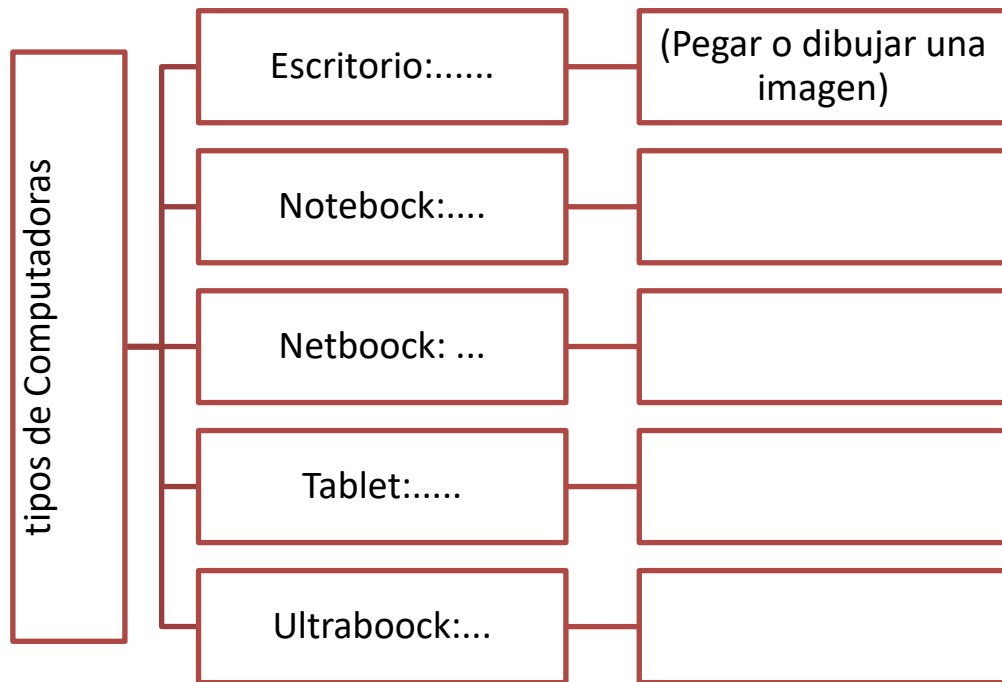
Su Ergonomía, Por ejemplo, con teclados más amplios que permitan unas sesiones de trabajo más cómodas. Además, posee Autonomía de la batería.



Actividades

1- Realizar el siguiente esquema de los tipos de computadora en Word. Explicar brevemente las características de cada tipo de computadora.

- Recordar que, para hacer el esquema en computadora, se puede hacer uso de la herramienta INSERTAR luego la opción SMARTART (permite hacer uso de distintos tipos de diagramas). Luego se hace clic dentro de cada forma y se va escribiendo el texto.



2- ¿Conoces algunos de los tipos de computadoras? Si tuvieras que comprar una computadora ¿qué modelo elegirías por qué?

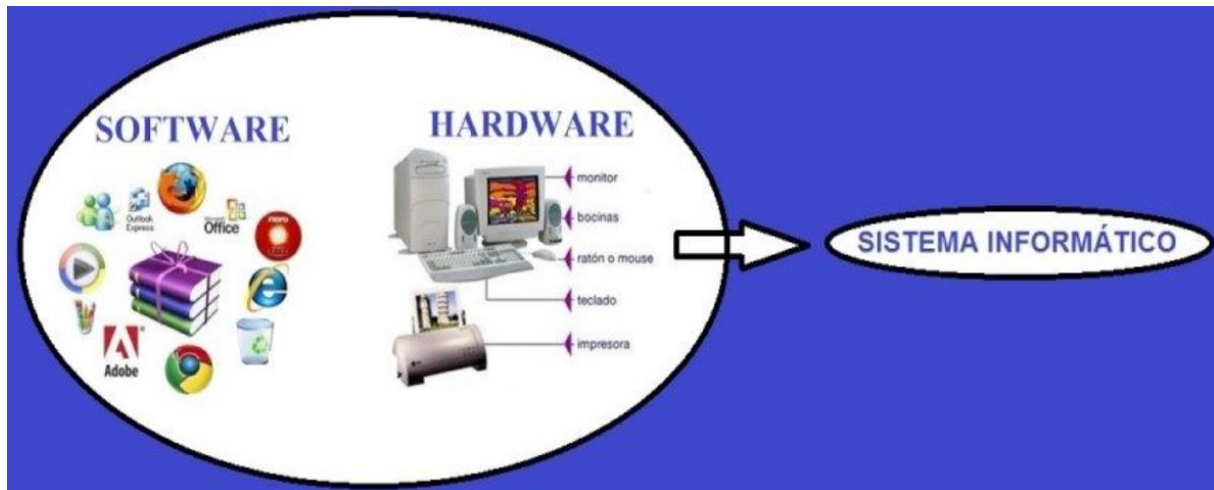
3- Averiguar el precio de esa computadora que elegiste en el punto 2



EJERCICIO N° 4: LOS PERIFÉRICOS

Computadora

Es una Máquina electrónica que está formada por dos partes muy importantes:



Hardware

Es parte física del ordenador. Conjunto de placas, circuitos integrados, chips, cables, impresoras, monitores, etc. (lo que podemos tocar).

Dentro del hardware encontramos los periféricos.

Periférico

Son todos los aparatos o dispositivo auxiliar o independiente conectado a la unidad central de procesamiento de una computadora. Tenemos varios tipos de periféricos:



- **Periférico de entrada**

Los Dispositivos Periféricos de entrada son todos aquellos dispositivos que permiten introducir datos o información en una computadora para que ésta los procese u ordene.



- **Los periféricos de salida**

Son los encargados de mostrar al usuario cuáles son los resultados de las operaciones que se ejecutan o se procesan por parte del computador.

- **Periférico de entrada/salida o Mixtos**

Son aquellos dispositivos periféricos de un computador capaz de interactuar con los elementos externos a ese sistema de forma bidireccional. Es decir pueden ingresar o sacar información desde la computadora.

PERIFERICOS ENTRADA/SALIDA



PERIFÉRICOS DE ALMACENAMIENTO



- **Periféricos de almacenamiento.** Se encargan de guardar los datos de los que hace uso la CPU para que ésta pueda hacer uso de ellos una vez que han sido eliminados de la memoria principal, que ésta se borra cada vez que se apaga la computadora. Pueden ser internos, como un disco duro, o extraíbles, como un CD.

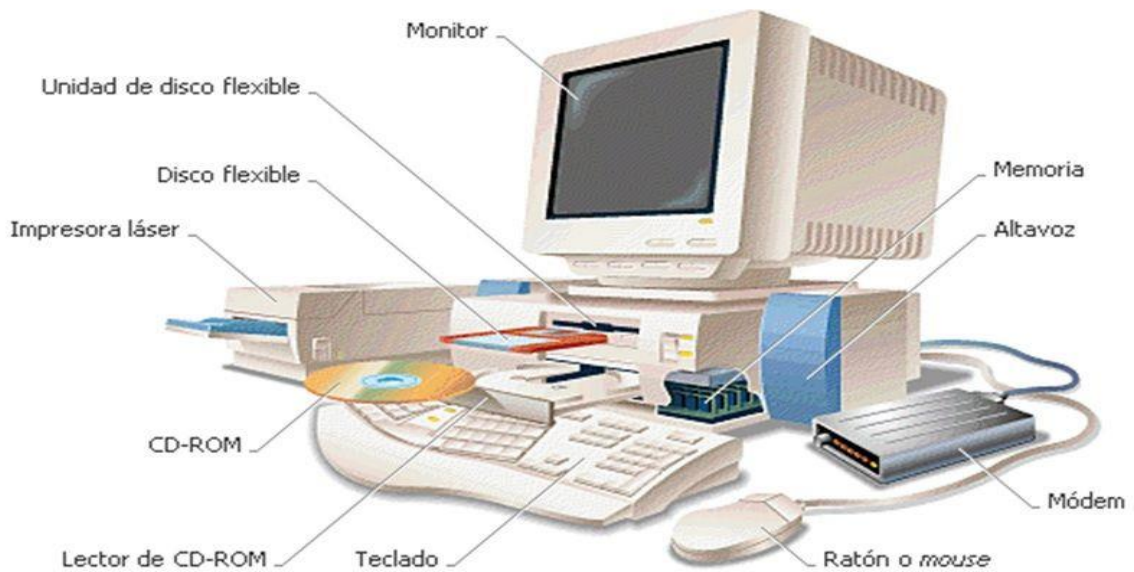


- **Periféricos de Comunicación.** Su función es permitir o facilitar la interacción entre dos o más computadoras, o entre una computadora y otro **periférico** externo a la computadora.



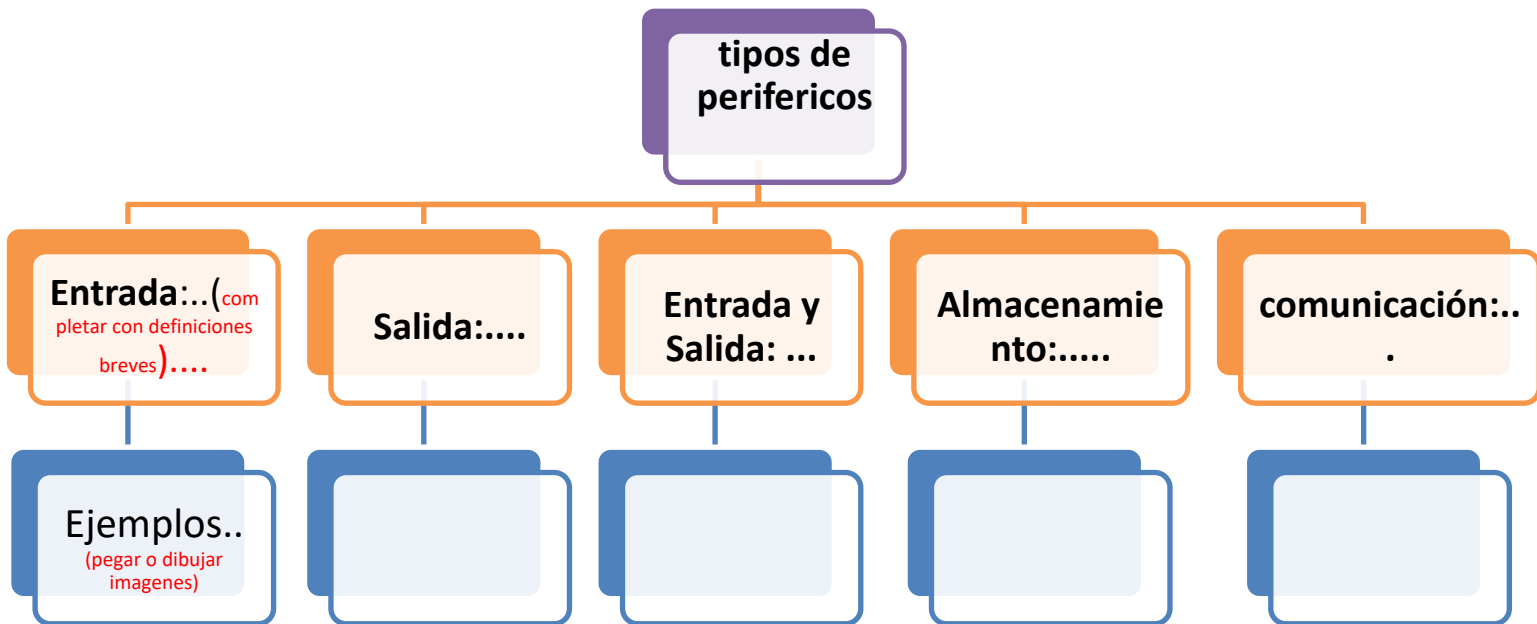
Actividades

- 1- Insertar una imagen de una computadora. Colocar a cada parte de la computadora a qué tipo de periférico pertenece, usando cuadros de texto. Por ej. Monitor- Periférico de salida





2- Confeccionar el siguiente esquema con SmartArt con los tipos de periféricos.



EJERCICIO N° 5: EL SOFTWARE



Componentes fundamentales de una Computadora: Recordemos que una computadora está formada por 2 componentes fundamentales.



Se conoce como software al soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas. Es decir que son todas las aplicaciones y programas de una computadora.

Tipos de Software

Sin duda muchos opinarán que el software lo podemos clasificar de mil maneras, pero vamos a clasificarlo de la siguiente manera.

1- Software de Sistema El software de sistema, digamos que es la parte esencial, en ella no solamente podemos clasificar los sistemas operativos como Linux, Windows o Mac, también debemos agregar aquel software que permite la comunicación entre el Hardware y el sistema operativo, los controladores de sistema para la ejecución de diversos sectores de la computadora e incluso programas que son capaces de administrar los recursos y de proporcionarle al usuario una bella interfaz para que pueda controlar la computadora de una forma muy sencilla.

La clasificación del Software de sistema queda de la siguiente manera:



- Sistemas operativos
- Controladores de dispositivo
- Herramientas de diagnóstico
- Herramientas de Corrección y Optimización
- Servidores
- Utilidades



2- Software de Programación

Está claro que para que puedan existir diversos programas, primero debe haber personas encargadas del desarrollo de sistemas, la programación le sigue muy, un software que ayuda en la creación y desarrollo de aplicaciones, haciendo uso de conocimientos lógicos y de programación.

Algunos ejemplos de esto, son los compiladores y los editores de texto, un conjunto de software que trabaja de la mano uno con el otro, el programador desarrolla en un editor de texto y posteriormente compila el programa para verificar que está correcto, esto en cualquier lenguaje de programación, aunque actualmente existen Entornos de Desarrollo Integrados (IDE) que no son más que un programa informático que consta de una serie de herramientas de programación, los que actualmente utilizan los lenguajes de programación para su desarrollo.

La Clasificación del software de programación es la siguiente:

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores

3- Software de Aplicación

El software de aplicación, es aquel que utilizamos día a día, hablando de forma técnica es el software diseñado para el usuario final.

Dentro de los ejemplos que podría darte, se encuentran todos los programas que usas día a día, la paquetería de Office, los programas para comunicarte por medio de chat, los programas para ver fotos, utilidades para escuchar música en la computadora, los antivirus, etc.



La clasificación del software de aplicación queda de la siguiente manera:

Aplicaciones de Sistema de control y automatización industrial

Aplicaciones ofimáticas

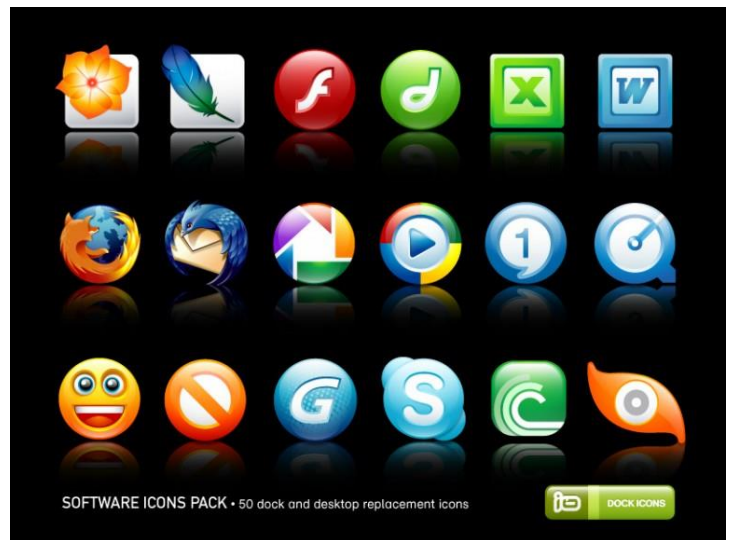
Software educativo

Software médico

Software de Cálculo Numérico

Software de Diseño Asistido (CAD)

Software de Control Numérico (CAM)



Actividades

1. Completar la siguiente tabla con los tipos de software ... (explicar brevemente)

Tipos de Software	SOFTWARE DE SISTEMA: (completar con una breve explicación)	Ejemplos (completar con 2 ejemplos).
	SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN:	Ejemplos...
	SOFTWARE DE APLICACIÓN:	Ejemplos...



EJERCICIO N° 6: Dispositivos de Almacenamiento

Básicamente, una unidad de almacenamiento es un **dispositivo capaz de leer y escribir información con el propósito de almacenarla permanentemente**. En la actualidad contamos con muchas clases y categorías de unidades de almacenamiento.

Los podemos clasificar en:

1- La tecnología de almacenamiento

a- Dispositivos de Almacenamiento de Información por Medio Magnético

Los dispositivos de **almacenamiento por medio magnético** son los más antiguos y más utilizados actualmente. La **lectura y escritura de la información en un dispositivo de almacenamiento por medio magnético** se da por la manipulación de partículas magnéticas presentes en la superficie del medio magnético.

Para la escritura, **el cabezal de lectura y escritura del dispositivo genera un campo magnético que magnetiza las partículas magnéticas**, representando así dígitos binarios (bits).

Otros ejemplos de almacenamiento por medio magnético, pero que ya han sido olvidados son los diskettes, las Tape Backups y las cintas DAT, entre otros.



b- Dispositivos de Almacenamiento de Información por Medio Óptico

La principal función de los **dispositivos de almacenamiento por medio óptico** es almacenar archivos multimedia, como música, fotos y videos. Además de eso, son bastante utilizados para almacenar programas de computadoras, juegos y aplicaciones comerciales.

La grabación de los datos es realizada a través de un rayo láser de alta precisión. La superficie del medio es grabada con surcos microscópicos capaces de desviar el láser en diferentes direcciones, representando así diferente información, en la forma de dígitos binarios (bits).



Algunos ejemplos de **dispositivos de almacenamiento de información por medio óptico** son el CD, DVD y el Blu-Ray y sus respectivas lectoras como CD-ROM, CD-RW, DVD-ROM y DVD-RW.

El valor de este medio es que es muy accesible y encontrado fácilmente en papelerías, tiendas de informática y demás comercios.



c- **Dispositivos de Almacenamiento de Información por Medio Electrónico**

Utiliza **circuitos electrónicos para almacenar la información.**

Este **tipo de dispositivos de almacenamiento** es el más reciente y el que más perspectivas de evolución de desempeño en la tarea de almacenamiento de información tiene usa sólo circuitos electrónicos que no necesitan moverse para leer o grabar información.

Los **dispositivos de almacenamiento por medio electrónico** pueden ser encontrados en los más diversos dispositivos, desde pendrives, hasta **tarjetas de memoria para cámaras digitales**, y, hasta los discos rígidos poseen una cierta cantidad de este tipo de memoria funcionando como buffer.

Para cada dígito binario (bit) a ser almacenado en este tipo de dispositivo existen dos puertas hechas de material semiconductor, la puerta flotante y la puerta de control. Entre estas dos puertas existe una pequeña capa de óxido, **que cuando está cargada con electrones representa un bit 1 y cuando está descargada representa un bit 0.**



Los dispositivos de almacenamiento por medio electrónico tienen la ventaja de **poseer un tiempo de acceso mucho menor que los dispositivos por medio magnético**, debido a que no contienen partes móviles. El principal punto negativo de esta tecnología es su costo, por lo tanto, **los dispositivos de almacenamiento por medio electrónico** aún tienen pequeñas capacidades de almacenamiento y costo muy elevado comparados a los dispositivos magnéticos.

2- Según sean extraíbles o no

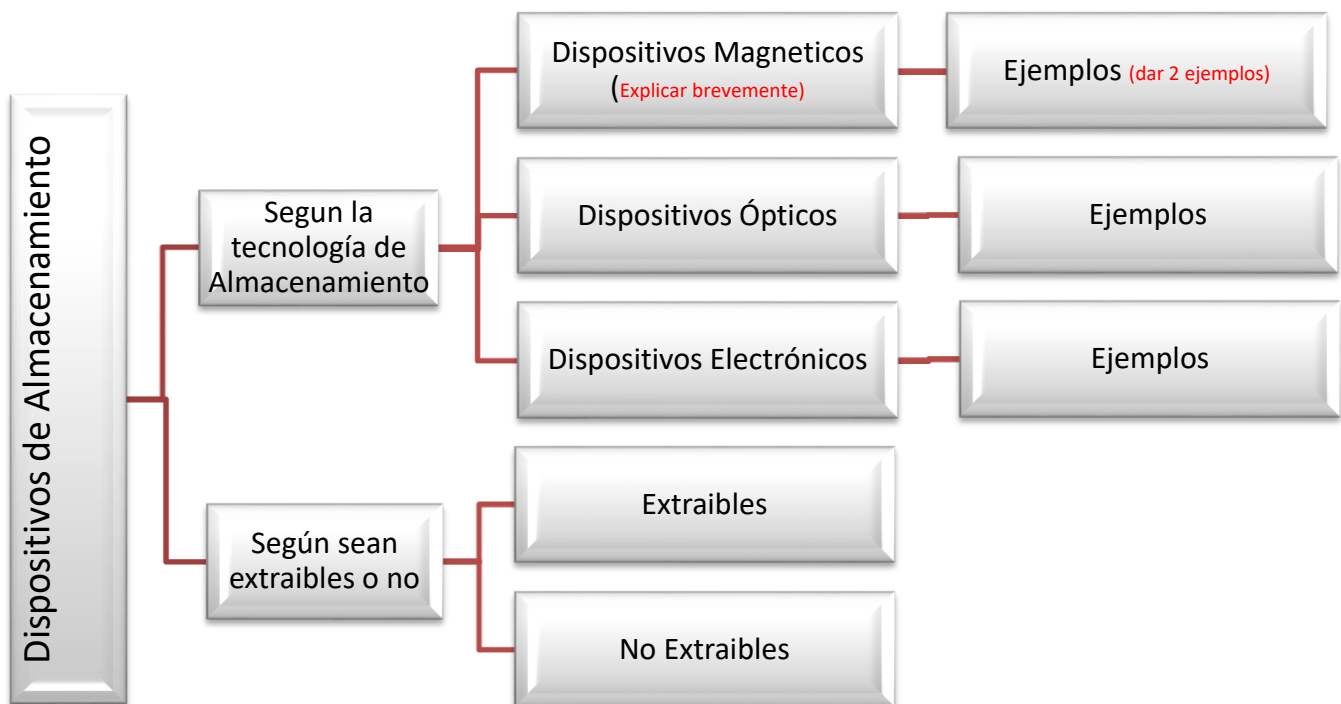


Esta clasificación se realiza en base a si el soporte donde se almacena la información se puede extraer o no.

- a- **Dispositivos de almacenamiento no extraíbles:** Son aquellos dispositivos de almacenamiento que se conectan directamente al equipo sin necesidad de ningún otro dispositivo, normalmente en el interior de la caja y sin la idea de extraerlos para llevarlos a otro equipo. Por ejemplo, los discos duros y los pendrives.
- b- **Dispositivos de almacenamiento extraíbles:** Son aquellos dispositivos de almacenamiento que se componen por un lado de la unidad que se conecta al equipo y que se encarga de leer o escribir, y por otro lado del medio extraíble en el que se encuentra la información almacenada y que se introduce en la unidad correspondiente para ser leído o escrito. Por ejemplo, CD-ROM, DVD, Blu-Ray, tarjetas de memoria y cintas magnéticas.

Actividades

1-Completar el siguiente esquema. Explicar brevemente cada tipo



2-Colocarle color a la página con efecto degradado



EJERCICIO N° 7: Puertos de La Computadora

Un puerto de computadora es una ranura o toma de un equipo, en el cual se enchufa un conector que regularmente contiene un cable. Los puertos que permiten conectar dispositivos, generalmente se encuentran en la parte posterior, frontal o lateral de un equipo.

Existen varios tipos:

- 1- **Puertos USB** – Se conocen también como **Universal Serial Bus** y cuentan con la capacidad de permitir la conexión de varios tipos de periféricos a la computadora como el teclado, parlantes, mouse, entre otros. Estos puertos USB se pueden emplear a su vez como **fuentes de alimentación** para cierta clase de dispositivos, es decir, para cargar **cámaras**, teléfonos, etc.



- 2- **Puertos Ethernet / Internet / RJ45** – Es un puerto que se usa en exclusiva para la conexión del cable que proviene del **modem** y a través del cual se va a disponer de conexión a internet. En ciertos casos los equipos disponen de una placa con **antena Wi-Fi** pero si no es el caso, la conexión vía cable es necesaria.

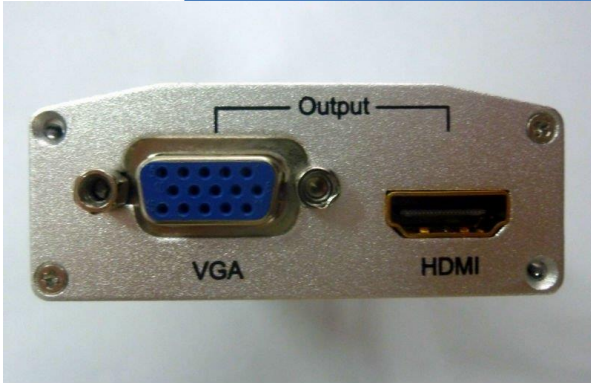


- 3- **Puertos PS2** – Son pocas las computadoras que en la actualidad siguen utilizando esta clase de puertos. En pocas palabras son un tipo de conector para el **teclado** y el **mouse**. Aunque está de más decirlo, el teclado o el mouse tendrán que disponer de un conector PS2 en este tipo de casos.



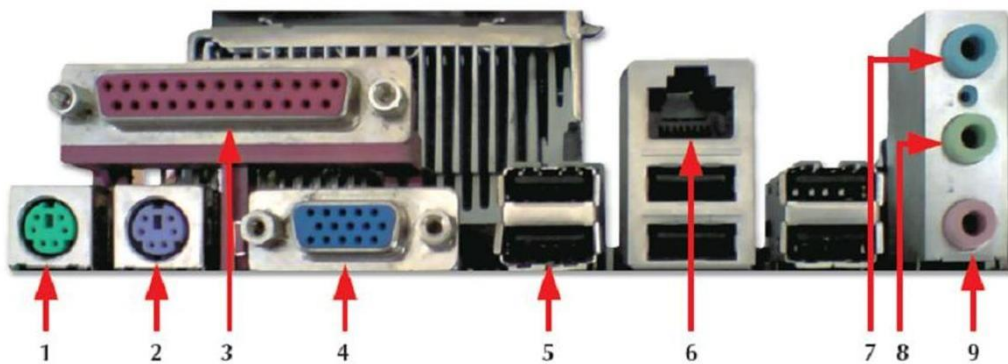
- 4- **Puertos VGA** – Es un puerto que se usa para la conexión del monitor directamente con la **placa base o motherboard** del computador, para que así sea posible mostrar en la **pantalla** lo que está sucediendo en el equipo de modo gráfico. Gracias a las tecnologías recientes se reemplazaron los monitores viejos y la realidad es que el puerto VGA ya es casi obsoleto, siendo reemplazado por la tecnología HDMI.





5- **Puerto HDMI** – Corresponde a la sigla de **High Definition Multimedia Interface** y es un puerto a través del que se conecta la pantalla con la computadora. Una de las características más importantes es que posibilita que se transmita video en alta definición (1080p o más). La conexión se hace con la **placa de video** de la PC. Una de sus ventajas es que no sólo transporta video, sino que también soporta audio.

6- **Puertos Jack** – En una computadora hay puertos Jack 3.5mm para así poder conectar un micrófono en el conector rosado, los altavoces en el conector verde y una entrada en línea que es el conector azul. Para los equipos que tengan una placa de audio separada lo típico es que cuenten con otros conectores más.

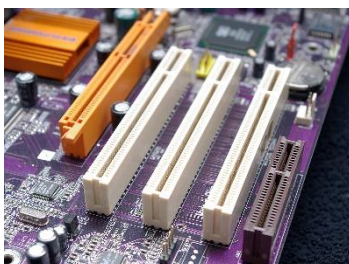


- 1. PS/2 para ratón.
- 2. PS/2 para teclado.
- 3. Puerto paralelo.

- 4. Puerto VGA.
- 5. Puertos USB.
- 6. Puerto RJ-45.

- 7. Jack de entrada de audio.
- 8. Jack de salida de audio.
- 9. Jack de micrófono.

7-**Puertos paralelos** – En la actualidad casi no se usan. Su función consiste en que se pueda conectar la **impresora** o periféricos similares con la computadora. Hay que resaltar que en los tiempos actuales las impresoras cuentan con conectividad USB o inalámbrica, así que no se precisa de este tipo de puertos.



8-**Puertos PCI** – Conocidos como **Peripheral Component Interconnect**. Son ranuras de expansión que provienen de la placa base, para que allí se puedan conectar otras tarjetas de expansión que pueden ser de video, sonido, **red**, entre otras.

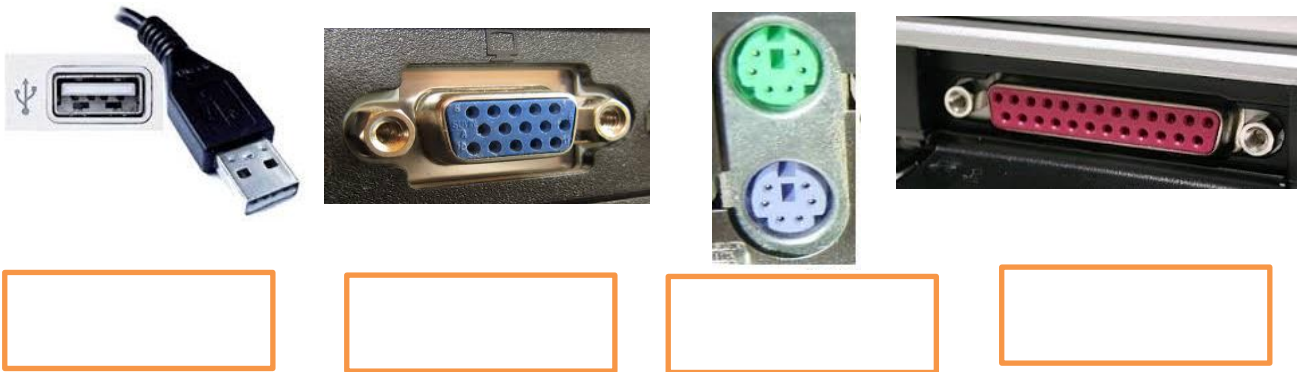


9- Puertos de memoria – Son los puertos en donde se conectan las tarjetas de **memoria RAM**. Aquí van a ser insertadas las nuevas tarjetas de memoria para que así se extienda su capacidad.

10- Puertos inalámbricos– Son puertos que funcionan sin que se requiera de un cable, sino que la conexión se da entre el emisor y el receptor gracias a las ondas electromagnéticas.

Actividades

1- Colocar el nombre a la imagen de los siguientes puertos



2- Contesta Verdadero o Falso

- Los puertos inalámbricos se conectan por ondas.
- Los puertos PCI sirven para conectar memorias.
- Los puertos USB sirven para conectar cualquier tipo de periférico.
- Los puertos JACK sirven para el audio.
- Los puertos paralelos se usan mucho en la actualidad.

3- Completa Responda en el cuaderno las siguientes preguntas sobre el tema planteado.

- ¿Qué es un puerto del computador?
- ¿Dónde se ubican normalmente los puertos en el computador?
- Dibuje en su cuaderno la parte trasera de una computadora, indicando cada una de sus partes y sus puertos.
- Escriba como se clasifican los puertos en el computador y cuales son ellos.



EJERCICIO N° 8: Sistema Operativo

Vamos hablar de los sistemas operativos, parte fundamental del software de la computadora, Tablet o Smartphone para que funcione correctamente. Veremos qué es el sistema operativo, para qué sirve, los tipos que existen, compatibilidades, un poco de su historia... En definitiva, todo lo que necesitas saber sobre los Sistemas Operativos (SO), explicado de forma clara y sencilla.



¿Qué es el Sistema Operativo?

Un Sistema Operativo (SO) es un programa (software) que cuando arrancamos o iniciamos el ordenador se encarga de gestionar todos los recursos del sistema informático, tanto del hardware (partes físicas, disco duro, pantalla, teclado, etc.) como del software (programas e instrucciones), permitiendo así la comunicación entre el usuario y el ordenador.

Todos las PC, portátiles, tablets, Smartphone y servidores tienen y necesitan un sistema operativo.

Los otros programas son llamados aplicaciones. Resumiendo, un SO es el encargado de gestionar el software y el hardware de un ordenador o computadora.



compramos. La mayoría de la gente usa el sistema operativo que viene en su ordenador o celular, pero es posible actualizarlo o incluso cambiar el sistema operativo por otro diferente.

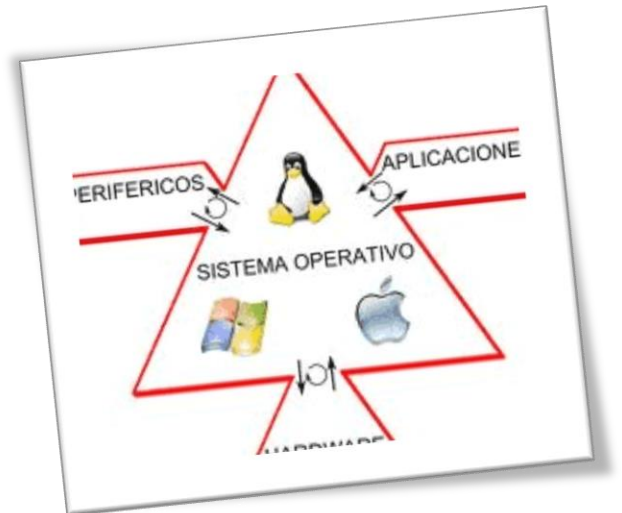
¿Para Qué sirve el Sistema Operativo?



Los sistemas operativos utilizan imágenes y botones para poder comunicarnos con la computadora de forma sencilla y fácil para decirle lo que queremos hacer en cada momento a nuestro ordenador.

Su función principal es la de darnos las herramientas necesarias para poder controlar nuestra computadora y poder hacer uso de ella, de la forma más cómoda y sencilla posible.

Las funciones básicas del Sistema Operativo son administrar los recursos del ordenador, coordinar el hardware y organizar archivos y directorios en los dispositivos de almacenamiento de nuestro ordenador.



Algunas cosas más concretas que puede realizar un Sistema Operativo son:

- El sistema operativo controla los archivos y otros recursos.
- Cuando tenemos múltiples programas que se pueden ejecutar al mismo tiempo, el sistema operativo determina qué aplicaciones se deben ejecutar en qué orden y cuánto tiempo.
- Gestiona la memoria interna entre múltiples aplicaciones.
- Se ocupa de la entrada y la salida de los datos desde y hacia los dispositivos de hardware conectados, tales como discos duros, impresoras, puertos de comunicación, teclado, etc.
- Envía mensajes a cada aplicación o usuario (o a un operador del sistema) sobre el estado de funcionamiento y los errores que se hayan podido producir.
- En los equipos que pueden proporcionar procesamiento en paralelo, un sistema operativo puede manejar la forma de dividir el programa para que se ejecute en más de un procesador a la vez.

Un ejemplo: cuando una aplicación quiere imprimir algo, no tiene que preocuparse por qué impresora tiene que imprimir o entender cómo funciona esa impresora. El sistema operativo maneja todos los detalles.

Otro Ejemplo: Cuando el SO ejecuta un juego, por ej. el Minecraft, el juego no tiene que saber exactamente cómo funciona cada componente de hardware.

Partes de un Sistema Operativo

El sistema operativo consta de muchos componentes o partes y de muchas características distintas. Las características que se definen como parte del sistema operativo varían con cada sistema operativo. Sin embargo, los tres partes del SO más fácilmente definidas y usadas por todos los SO son:

- ✚ **Kernel:** es el programa del SO que podríamos decir que es el corazón de tu sistema operativo, por ese motivo también se llama el "núcleo" del SO. Kernel es lo primero que se carga cuando arranca el SO y proporciona un control de nivel básico sobre todos los dispositivos de hardware de la computadora. Las funciones principales incluyen leer



datos de la memoria y escribir datos en la memoria, procesar órdenes de ejecución, determinar cómo funcionan los dispositivos como el monitor, el teclado y el mouse, cómo reciben y envían datos, y cómo interpretar los datos recibidos de las redes.

- ✚ Interfaz de usuario: este componente permite la interacción con el usuario, lo que puede ocurrir a través de iconos gráficos y un escritorio o mediante una línea de comandos.
- ✚ Interfaces de programación de aplicaciones: este componente permite a los desarrolladores de aplicaciones escribir código modular (por partes).

Tipos de Sistemas Operativos

Ha nivel de usuario de un PC, podemos decir que hay dos tipos de Sistemas Operativos: SO para PC y SO para Teléfonos Móviles.

Pero también hay una amplia familia de sistemas operativos categorizados según los tipos de ordenadores que controlan y el tipo de aplicaciones que admiten. Las 4 categorías para este tipo de SO son: SO en tiempo real, SO Usuario Único Tarea Única, SO Multitarea y SO Multiusuario.

Veamos uno a uno los diferentes tipos.

✓ Sistemas Operativos Para PC:

Los sistemas operativos para PC u ordenadores de sobremesa son muy variados y hay muchos, pero los más utilizados son el Windows, el Mac y el LINUX.



✓ Sistemas Operativos Móviles

Los sistemas operativos para móviles y tablets más utilizados son el Android y el iOS, pero puedes ver más en la imagen.



✓ SO Según el Ordenador y el Tipo de Aplicaciones

De este tipo Tenemos:

1- Sistema operativo en tiempo real (RTOS): los sistemas operativos en tiempo real se utilizan para controlar maquinaria, instrumentos científicos y sistemas industriales. Una parte muy importante de un RTOS es administrar los recursos de la computadora para que una operación particular se ejecute exactamente en la misma cantidad de tiempo, cada vez que ocurre.



- 2- Usuario único: como su nombre lo indica, este sistema operativo está diseñado para administrar la computadora de modo que un usuario pueda hacer una cosa a la vez.

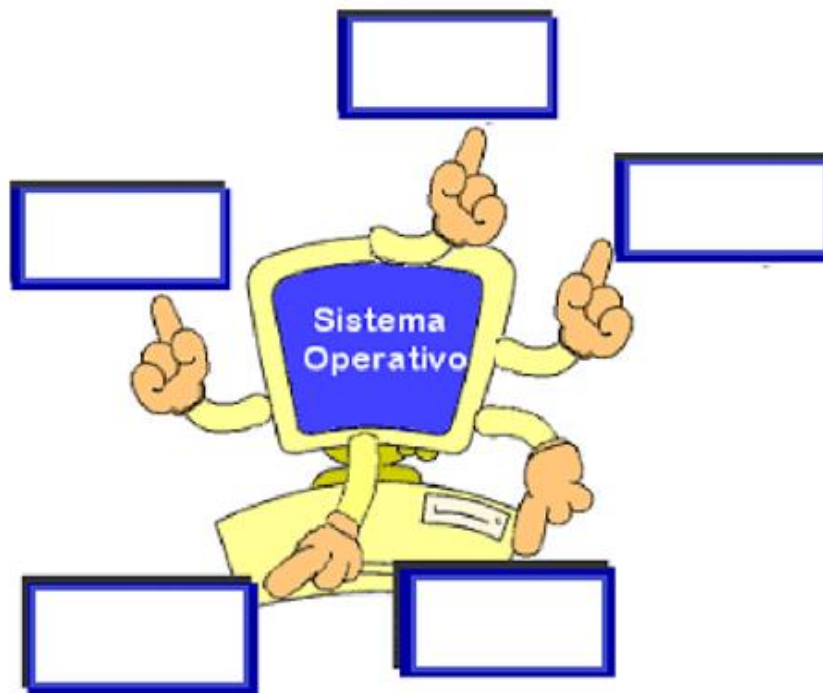
- 3- Multitarea: este es el tipo de sistema operativo que la mayoría de la gente usa en sus computadoras de escritorio y portátiles en la actualidad. Windows de Microsoft y las plataformas MacOS de Apple son ejemplos de sistemas operativos que permitirán que un solo usuario tenga varios programas en funcionamiento al mismo tiempo.

- 4- Multiusuario: un sistema operativo multiusuario permite que muchos usuarios diferentes aprovechen los recursos de la computadora simultáneamente. Los sistemas operativos Unix, VMS y mainframe, como MVS , son ejemplos de sistemas operativos multiusuario.

Actividades

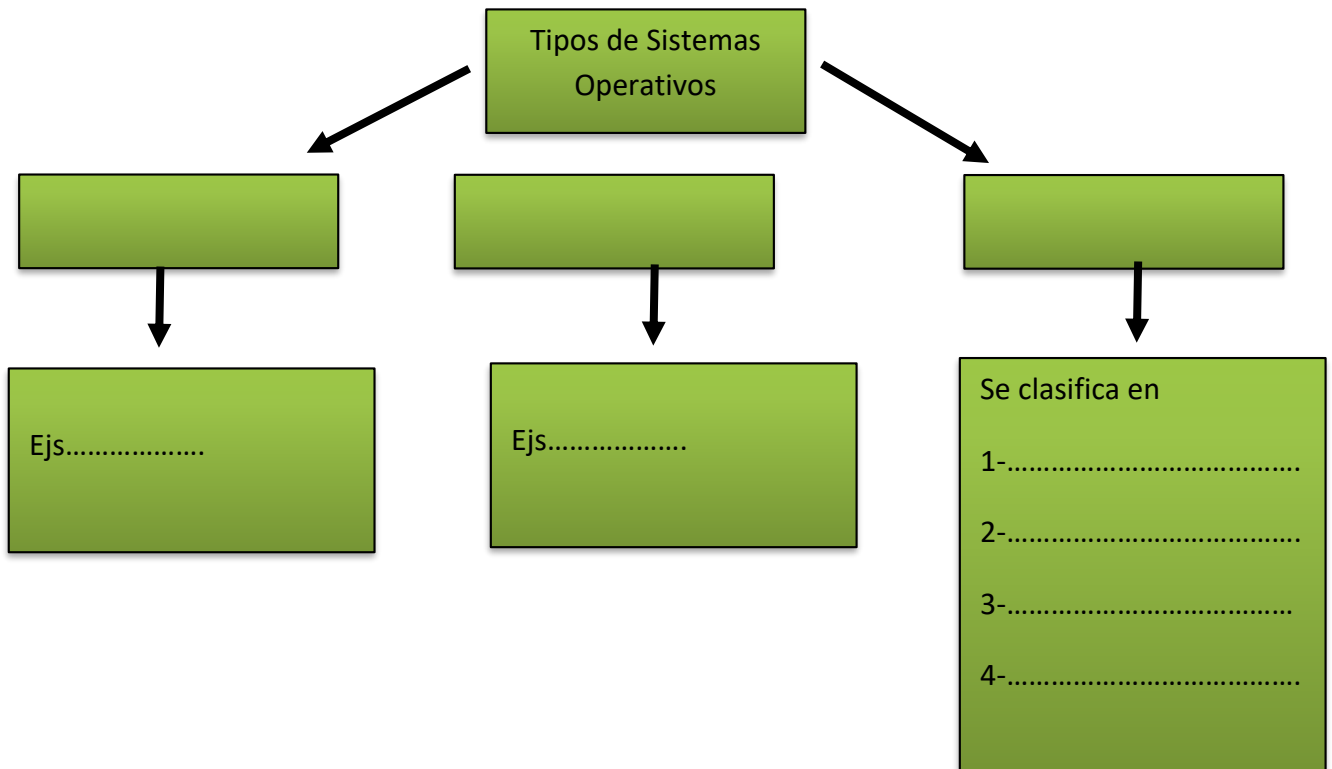
- 1- Completa las frases con tus palabras con color rojo, tipo de letra Arial Black, tamaño 14.
Color azul.
El sistema operativo
es.....
.....
.
Sus partes son.....
.....
.

- 2- Escribe 5 funciones del sistema operativo Realizar el gráfico en Paint (copiar y luego pegar)





3- Completa el siguiente esquema. Explicar con tus palabras Hacer uso de formas y luego pintar





EJERCICIO N° 9: Procesador de texto - WORD

Microsoft Word, es un programa editor de texto, que permite crear documentos sencillos o profesionales. Microsoft Word es incluido en el paquete Microsoft Office. De todas maneras, también es vendido por separado.

Microsoft Word posee herramientas de ortografía, sinónimos, gráficos, modelado de texto, etc. Además, tiene una muy buena integración con el resto de las aplicaciones del paquete Microsoft Office.

En esta guía vamos a ver un recorrido general de sus herramientas básicas.

Grupos

Son las diferentes sub-clasificaciones de los paneles. Son las funciones específicas del programa de acuerdo a lo que desea realizar el usuario.



Configurar Pagina

Sirve para dar configurar la página donde se va desarrollar el documento.

Configuración:

1. Panel: Diseño de Pagina
2. Grupo: configurar Pagina
3. Opciones: Márgenes, Orientación, Tamaño, Columnas.



Formato de Fuente:

Sirve para dar formato a la fuente del documento (Fuente es el formato del texto).

Se utiliza en el:

1. Panel: Inicio
2. Grupo: Fuente

Funciones: Estilo, Tamaño, aumentar y reducir tamaño, negrita, cursiva, subrayado, color, etc.



Formato de Párrafo:



Él sirve para dar formato a los párrafos del documento.

1. Panel: Inicio.
2. Grupo: Párrafo

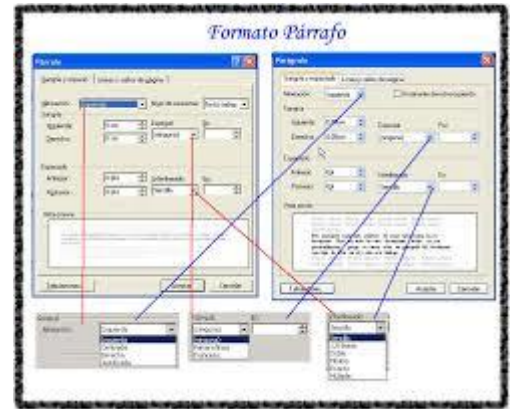
Entre las principales funciones del párrafo tenemos:

Alineación, Sangría, Interlineado, Espaciado.

ALINEACION: sirve para alinear el párrafo

SANGRIA: aumenta o reduce sangrías al párrafo

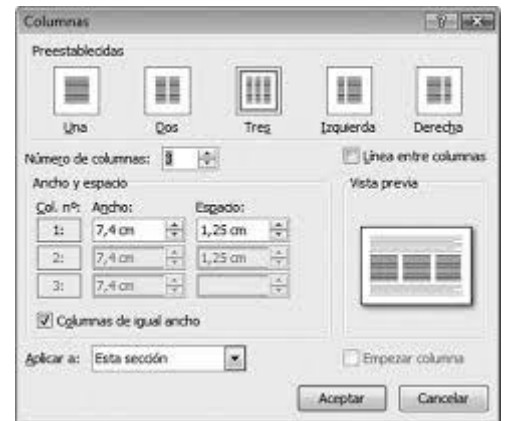
INTERLINEADO: Sirve para el espacio entre líneas



Columnas:

Las columnas sirven para dividir el texto en dos o más columnas

- Panel: Diseño Páginas
- Grupo: Configurar Pagina / Columnas



Tablas:

Son importantes porque permiten mostrar más ordenada la información dentro de un documento.

Panel: Insertar

Grupo Tabla.

Las tablas se pueden crear de las siguientes maneras:

1. Visualmente: Se inserta de manera visual
2. Insertar tabla: A través de número de filas y columnas.
3. Dibujar tabla: A mano alzada.
4. Hoja de cálculo: A partir de una hoja de cálculo.
5. Tablas rápidas: A partir de tablas prediseñadas.

Diseño: sirve para dar diseño a las tablas del documento como colores, bordes, sombreado, es tilo de tabla.

Presentación: sirve para configurar la presentación de la tabla como configuración de filas, columnas, dirección de texto.

Para configurar estas opciones de tablas debemos primero seleccionas la tabla a modificar, luego aparecerán los paneles.

1. Panel: Diseño
2. Panel: Presentación





Encabezados y pie de pagina

Para los encabezados y pie de página existen diseños predefinidos, los cuales se pueden utilizar dentro del documento de manera rápida y sencilla.

1. Encabezado.
 2. Pie de página.
 3. Numero de página.
- Encabezado y pie de pagina

Inserción

Panel insertar / Encabezado y pie de página.

Portada de documento

La portada de un documento permite utilizar una portada pre-diseñada dentro de Word.

Estas Portadas solo necesitan que se ingresen los datos principales del documento.

Portada de documento

Inserción

Panel insertar / portada



Imágenes

Un documento con imágenes mejora su presentación, MS Word utiliza herramientas para el uso de imágenes de forma básica y avanzada sin la necesidad de utilizar herramientas de Diseño Gráfico.

Dentro de las ilustraciones se encuentran los diferentes tipos de imágenes que podemos utilizar

1. Imagen: desde un archivo
2. Imagen Prediseñada: imágenes en Word
3. Formas: Formas básicas
4. SmartArt: Formas inteligentes
5. Gráfico: A partir de una hoja de calculo
6. Captura: Captura pantallas del computador.

Actividades

- 4- Si tienes computadora o celular realizar esta actividad en Word




Fuente Arial 14ptos, negritas, centrado, color azul y subrayado sólo palabras.

Satélites geoestacionarios

Insertar una imagen de un foco copiada de Internet. Acceder a Formato-

¿Por qué los satélites geoestacionarios se mantienen fijos en el cielo?

Para un observador terrestre, los satélites geoestacionarios son un punto fijo en el cielo. Sin embargo, esto sólo es una mera ilusión óptica, pues giran junto con la Tierra en su viaje por el universo.

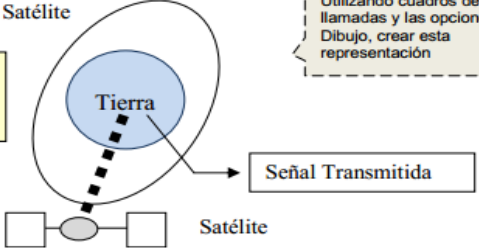


Ahora bien, para que un aparato de este tipo mantenga constante su órbita sobre nuestro planeta, ha de cumplir una serie de requisitos básicos.

El primero es que hay que lanzarlo a una altura de 36.000 kilómetros, ya que a esta altitud la fuerza de atracción terrestre y la centrífuga se equilibran. También se consigue que el satélite que viaja a una velocidad de 10.900 kilómetros por hora, acompañe a nuestro planeta en su movimiento de rotación, que dura 24 horas. A una altura más baja, la nave se adelantaría al giro terrestre.

Esquema Representativo

Órbita del Satélite



Utilizando cuadros de texto, llamadas y las opciones de Dibujo, crear esta representación

Nombre y apellido - curso- Colegio

- 5- Aplicar alineación **justificada** a todo el **documento** y definir **sangría** en primera línea de 2cm para cada **párrafo**. **(De la opción Formato)**
- 6- Insertar un **pie de página**, con el nombre y apellido del alumno, curso y colegio. **(de la opción Insertar)**



EJERCICIO N° 10: Seguridad Informática

Delito informático

Es toda aquella acción que se realiza en el entorno digital o de Internet, mediante la utilización de las nuevas tecnologías, con el objetivo de causar daño a otra persona mediante el engaño. Gracias al anonimato y a la información personal que se guarda en el entorno digital, los delincuentes han ampliado su campo de acción y los delitos y amenazas a la seguridad se han incrementado exponencialmente.

Los delitos informáticos son aquellas actividades ilícitas que:

- ✚ Se cometen mediante el uso de entornos digitales, redes, computadoras, sistemas informáticos u otros dispositivos de las nuevas tecnologías de información y comunicación (la informática es el medio o instrumento para realizar un hecho anti jurídico).
- ✚ Tienen por objeto causar daños, provocar pérdidas o impedir el uso de sistemas informáticos (delitos informáticos).

Ejemplos de delitos informáticos:

- Fraudes cometidos mediante manipulación de computadoras.
- Manipulación de datos.
- Daños o modificaciones de programas.

Los delitos casi siempre están relacionados con menores y personas inocentes, por lo general estos delitos se cometen a través de Internet y casi siempre se cometen mediante la utilización de las redes sociales.

Quizás puede parecer que cuando se realizan estos delitos existe cierto anonimato, pero no es así, ya que es sencillo obtener las pruebas de un delito en Internet.

La utilización de la red como un mecanismo más de socialización lleva consigo determinados problemas, que pueden derivar en delitos en los que se vean involucrados menores.

Los distintos delitos en los que el menor puede verse inmerso son:

Paliza feliz / Happy slapping

Es una forma de ciberbullying y sucede cuando una persona o grupo golpea a otro mientras se



graba el incidente con la cámara de un teléfono celular, con la intención de difundirlo en las redes sociales para burlarse de la víctima.

Grooming

Se refiere a las estrategias que realiza un adulto para ganar la confianza de un infante o adolescente, a través del Internet, con el propósito de abusarlo o explotarlo sexualmente. Un adulto es quien siempre ejerce el grooming.

Es común que se utilicen perfiles o identidades falsas, por lo que el grooming se presenta a través de cualquier medio digital que permita la interacción entre dos o más personas.

El acosador busca generar confianza, logrando que los menores entreguen material sexual por sí mismos para volverlo objeto de chantaje. Para conseguir esto, suele hacerse pasar por un menor, manipular a través de los gustos y preferencias de la víctima y utilizar el tiempo para fortalecer el vínculo.

Suplantación de Identidad

La suplantación de la identidad es un peligro asociado las redes sociales que consiste en crear un perfil falso para hacerse pasar por otra persona u ocultar la identidad real.



La mejor forma de evitar la suplantación de la identidad en Internet, consiste en ser precavidos con lo que se publica en las redes sociales. Facebook y Twitter son dos de las redes sociales más utilizadas, siendo posible recibir solicitudes de amistad de personas que no conocemos. Hay que tener mucha precaución con la información que se comparte con este tipo de contactos.

Phishing

El phishing consiste en llevar el usuario a una página web falsa, pero que imita perfectamente a la página oficial, haciendo creer que se está en un sitio de confianza, para robarle datos como cuentas de usuario o información bancaria.



Ante esta situación, debes tener en cuenta que nunca debes contestar a correos u otro tipo de mensajes, que te soliciten las claves de acceso a tu cuenta bancaria u otros similares. También debes fijarte en la URL del sitio web que estás accediendo, para comprobar que se trata de la página oficial.



Cyberbullying El cyberbullying o acoso en las redes sociales es otro de los grandes peligros a los que se enfrentan los jóvenes y los niños en la actualidad. Consiste en hacer uso de los medios de comunicación digitales para acosar a una persona o un grupo de personas de diversas formas, pudiendo incluir ataques personales, divulgación de información personal, amenazar, chantajear, ultrajar, e incluso falsos comentarios para desprestigiar a la persona.

Ante este problema se pueden tomar una serie de medidas, como intentar bloquear a la persona que te está molestando, reunir la mayor cantidad de datos posibles, y denunciarlo a la policía. Por supuesto si somos testigos de alguna forma de cyberbullying, debemos actuar de forma correcta y dar a conocer el delito.

Muchos de estos comportamientos pueden ser considerados delitos. De hecho, el Código Penal se ha modificado recientemente para adecuarse a las nuevas realidades, para intentar evitar que en el mundo online exista impunidad.

Estas acciones pueden ser traumáticas para quien las sufre y llevar a esa persona a un estado depresivo, lo que lógicamente agravaría la situación de quien haya participado en las mismas.

En resumen, las actuaciones online ilícitas de los menores de edad pueden tener consecuencias penales y/o civiles, a las que deberá hacer frente el menor responsable de las mismas y/o sus padres, tutores o guardadores legales.

Cuidados que se deben tener con las redes sociales

Falta de privacidad

La teoría dice que cuando nos registramos en una red social, los datos que introducimos se almacenan de forma segura. Desafortunadamente eso no es tan cierto y ha sucedido que se han filtrado muchos datos de sus usuarios.

Esto significa que un delincuente puede obtener una gran cantidad de información acerca de nosotros, incluyendo información sobre de nuestro lugar de residencia, dónde vamos a viajar y cuándo, cómo vestimos, nuestros gustos y mucho más.

Esto significa que debemos ser muy cautelosos con la información que compartimos en las redes sociales, pues nunca sabemos dónde acabará dicha información.

Alejan de la familia



Otro problema de las redes sociales, es que pueden convertirse en el pasatiempo preferido de muchos jóvenes, disminuyendo la cantidad de tiempo que se pase con la familia e incluso con los amigos más cercanos. En los casos más graves esta situación puede llevar incluso a la rotura de las familias.

Una forma de intentar afrontar este problema, consiste en aprovechar el tiempo libre. También es importante evitar estar pendiente del móvil durante las conversaciones y las comidas.

Excesivo tiempo de conexión

Seguimos viendo los problemas de los jóvenes asociados a las redes sociales. Algunos estudios recientes han revelado que aproximadamente el 15% de los adolescentes dedican más de 2 horas al día a sus redes sociales.

Estos problemas de adicción a las redes sociales se consideran una enfermedad, y es que hacen que la persona esté constantemente pendiente. Las principales consecuencias de esto son que los vínculos personales dejan de tener prioridad, y pueden desencadenar síntomas como ansiedad, estrés, falta de tiempo, somnolencia y malas relaciones sociales.

Para evitar estos problemas se debe establecer un horario de uso de las redes sociales y por supuesto respetarlo. También es importante apagar las notificaciones cuando se está fuera del horario establecido.

Actividades

1- Confeccionar una presentación en PowerPoint con los siguientes temas:

- ¿Qué es un delito informático?
- ¿Cuáles son los delitos informáticos? (explicar brevemente)
- Que consejos puedes dar cuando se usan las redes sociales.
- ¿Qué problemas pueden traer dedicar demasiado tiempo de conexión?

2- En la presentación

- Hacer uso de distintos tipos y tamaños de letras
- Insertar imágenes (dibujar o pegar)
- Colocar transiciones a las diapositivas. (Acceder a la opción transición que le dará un efecto a la hoja).

3- Si no tienes computadora o celular para hacer la presentación confecciona un mapa conceptual que integre los temas del punto 1.

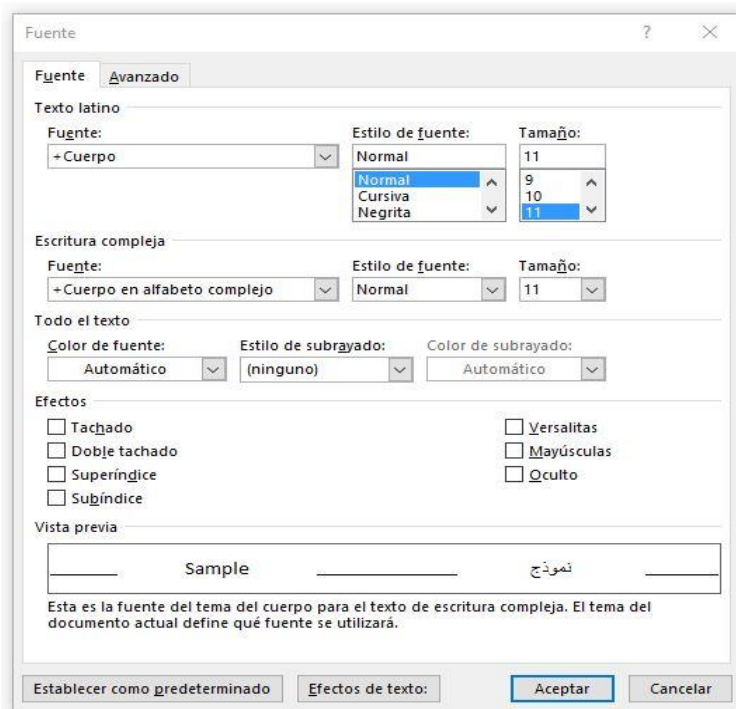


Ejercicios Prácticos

EJERCICIO N° 1: WORD Formato fuente en Word.

Podemos activar el cuadro de diálogo Fuente para visualizar las opciones básicas para modificar el formato de la fuente en Word y algunas otras un poco más avanzadas.

Abriremos esta ventana desde la flecha que aparece en la parte inferior derecha del grupo de opciones.



Actividades

- 1- Escribe el siguiente texto

La importancia de la informática

Cada día, **la informática adquiere más relevancia en la vida de las personas, las comunidades y en las empresas.** Su utilización ya es un instrumento de aprendizaje que en la sociedad aumenta muy rápidamente.

Este **avance de la informática** ha hecho que con el transcurrir de los años, aumente la cantidad de familias que poseen en sus casas una computadora, y gran cantidad de estos equipos constan de acceso a internet.



Gracias a la implementación de esta herramienta, permite a los padres e hijos mostrar una nueva forma de aprender y de ver el mundo, porque, en definitiva, no caben dudas que **cuando se aprende a utilizar una computadora se abren nuevos horizontes en la vida de un individuo.**

El mayor fruto de la informática en nuestra sociedad es mantener a las personas informadas y actualizadas, a través de una mejor comunicación. Es por ello que **hoy existe la informática en casi todo lo que hacemos** y en casi todos los productos y servicios que consumimos o utilizamos.

Si analizamos detenidamente a nuestro alrededor, en nuestra vida cotidiana, podremos comprobar que **hoy no existe prácticamente ningún aspecto de nuestra vida que no esté relacionado de alguna forma a la informática**, y uno de sus grandes beneficios reside en que en la mayoría de los casos, la informática a dotado a los distintos ámbitos sociales de herramientas para mejorar la calidad de vida.

Como ejemplo de ello podemos mencionar los grandes avances científicos que se han producido en las últimas décadas a partir de la implementación de la **tecnología relacionada a la informática en el campo de la investigación científica**, aportando por ejemplo un elemento indispensable para el desarrollo de nuevos tratamientos contra distintas enfermedades.

2- Aplica los siguientes formatos

- Titulo
 - Tipo de letra Arial Black
 - Tamaño 18
 - Color Rojo
 - Subrayado
- Texto
 - Tipo de letra Courier.
 - Tamaño 14
 - Color negro

3- Inserta una imagen ilustrativa referida al tema.

4- Copia y pega el texto 3 veces

5- Convierte la primera copia del texto en mayúscula.

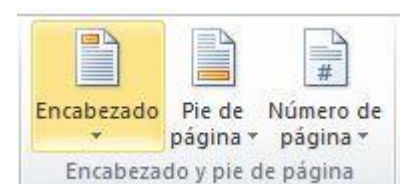
6- Convierte la segunda copia en un texto tachado.

7- A la tercera copia aplica los siguientes formatos.

- a. Titulo
 - i. Tipo de letra Broadway, tamaño 20, color Azul, sin subrayado.
- b. Texto
 - i. Tipo de letra Times New Roman, tamaño 14, color negro.

Encabezado y pie de página en Word: La opción encabezada y pie de página en Word nos permite añadir texto y objetos en la parte superior e inferior de las hojas de nuestro documento. Se suele utilizar para colocar títulos, logotipos, numeración de la página, nombre de autor...

En la opción insertar de la cinta de opciones encontramos los botones que nos permiten agregar el encabezado y pie de página a nuestro documento.





Actividades

- 8- Coloca el siguiente encabezado: nombre y apellido del alumno, curso.
- 9- Coloca en el pie de página el número de página.

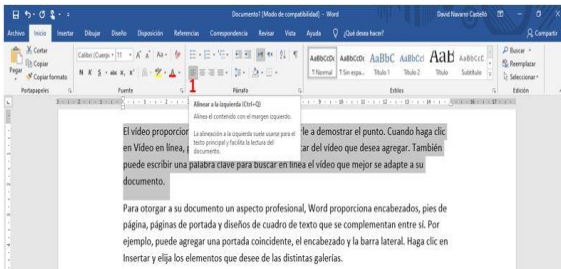
Alineación

Con esta herramienta vamos a aplicar formatos de forma independiente a cada párrafo del documento. Tenemos las opciones básicas dentro de la opción **inicio** encontramos las 4 formas de alinear un texto.

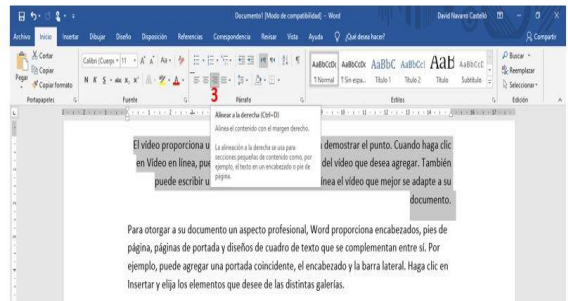


Tenemos cuatro opciones:

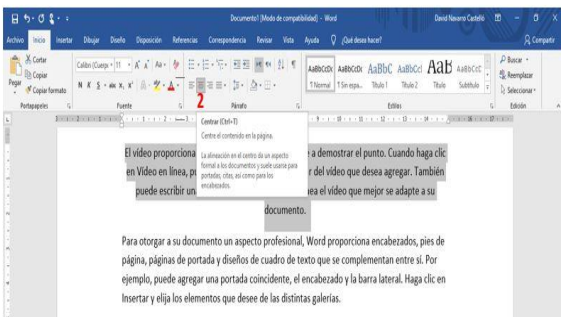
1. Alinear a la izquierda



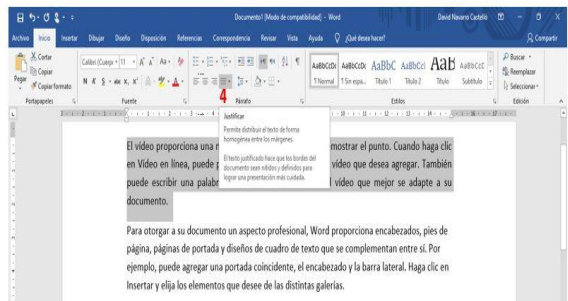
3. Alinear a la derecha



2. Centrar



4. Justificar



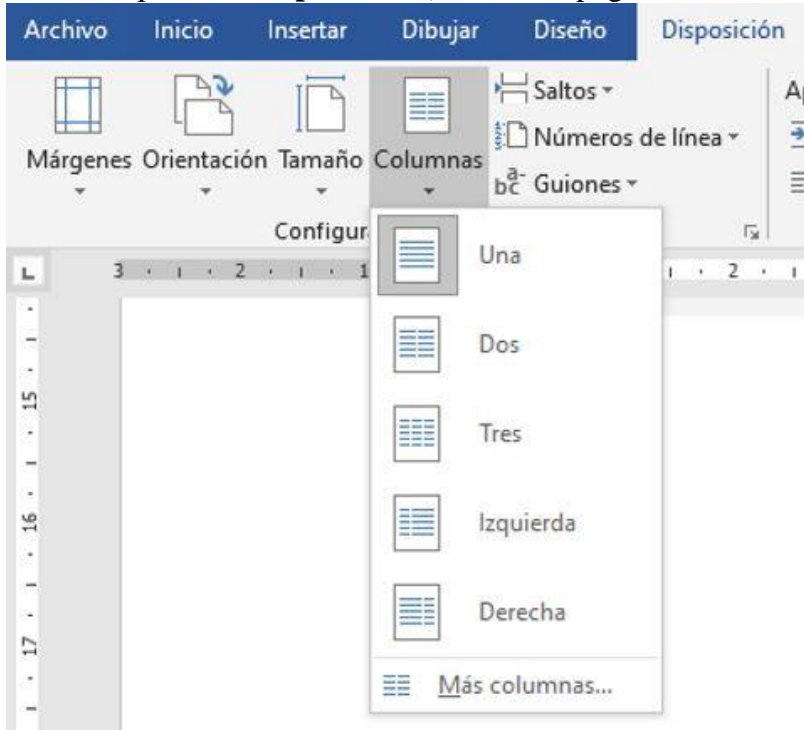
Actividades

- 10- Copia el texto del punto 1, 4 veces
- Aplica las diferentes alineaciones

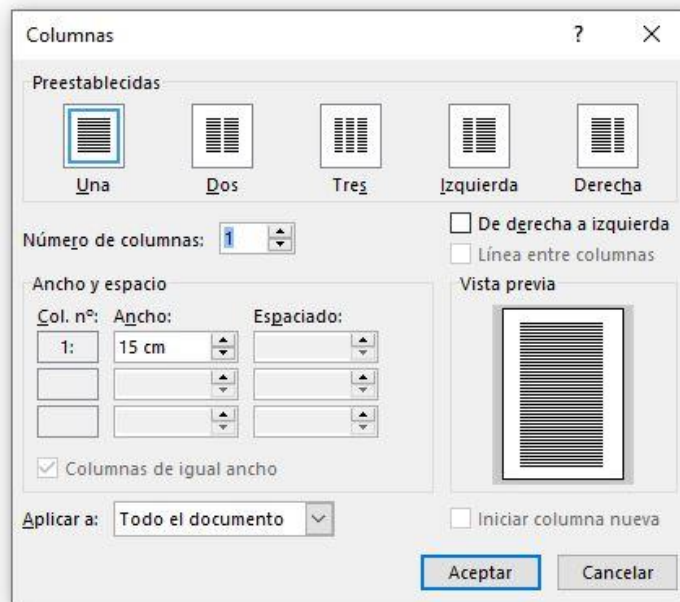


EJERCICIO N° 2: Columnas en Word

Crear columnas en Word es muy sencillo. Se recomienda escribir primero todo el texto que se desea colocar en columnas y, una vez seleccionado, acceder a la opción **columnas** de la cinta de opciones **Disposición** (Diseño de página en versiones anteriores de Word).



Si accedemos a la opción **Más columnas...**



Aparece un menú desplegable para elegir en cuántas columnas deseamos dividir el texto seleccionado.

Actividades



1- Escribir el siguiente texto.

Internet

Se podría definir como una red global de redes de ordenadores cuya finalidad es permitir el intercambio libre de información entre todos sus usuarios.






La Red ofrece múltiples beneficios, un acceso bien entendido y controlado puede producir varios efectos positivos en la educación y desarrollo del niño. No podemos olvidar que Internet también ofrece ciertos riesgos y peligros a los niños.

Podemos nombrar ciertos beneficios que tiene usar esta Red Mundial.

- a) Es una excelente forma de comunicación. Inmediata, rápida y eficaz. Los niños pueden estar conectados con personas que están en otros países o estar en contacto permanente con familiares que están lejos.
- b) Es una puerta directa al conocimiento. Los niños ya no tienen que esperar a que sus padres compren una enciclopedia o a ir a librerías y bibliotecas en busca de la información que necesitan.
- c) Es una ayuda para niños con alguna discapacidad o problema de aprendizaje. Existen innumerables juegos online para mejorar la atención de niños hiperactivos o como recurso para niños con necesidades educativas especiales.
- d) Estimula la investigación y el descubrimiento. Los niños se manejan de forma autónoma para buscar y descubrir aquella información que necesitan.
- e) Es una herramienta de entretenimiento. Jugar en el parque y salir a la calle siguen siendo actividades imprescindibles en la vida del niño, pero el juego en computadora bien entendido y controlado puede ser positivo, estimulante y didáctico.
- f) Ayuda a socializar a niños más tímidos. A través de chats pueden establecer contacto con otros niños de otras culturas o lugares de forma más sencilla.
- g) Desarrolla habilidades tecnológicas. No podemos obviar que vivimos en la era tecnológica y que nuestros hijos trabajarán con estas u otras herramientas. Familiarizarse con ellas es fundamental para su futuro.
- h) Los niños aprenden a aprender. Son ellos quienes a través de la navegación aprenden cómo adquirir nuevos conocimientos.

2- Copia y pega el texto 5 veces.

3- A cada una de las copias coloca los siguientes formatos de columnas.

-  A la primera copia: coloca en formato de 2 columnas.
-  A la segunda copia: coloca en formato de 2 columnas, con ancho de columna de 9 cm.
-  A la tercera copia: coloca en formato de 3 columnas, con línea entre las columnas.
-  A la cuarta copia: coloca en formato de 4 columnas, con un espaciado de 2cm.
-  A la quinta copia: coloca en formato de 2 columnas con la columna de la izquierda más estrecha.

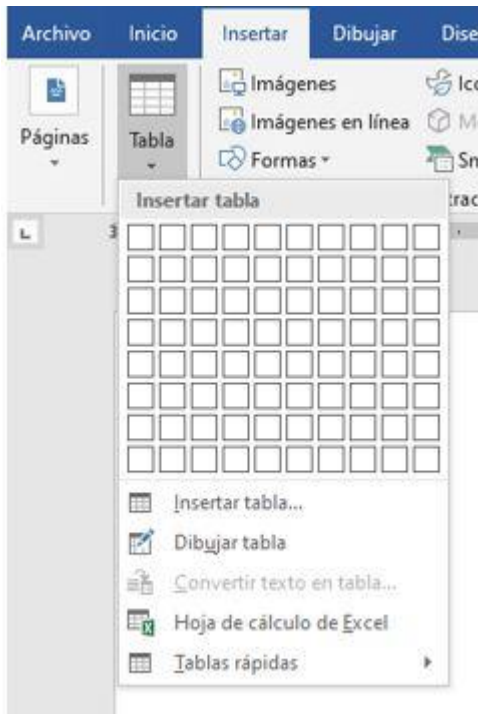
4- Inserta una imagen ilustrativa en la última copia.

5- Guardar el trabajo



EJERCICIO N° 3: Tablas en Word

Realizamos la inserción de tablas en Word desde la ficha Insertar de la Cinta de opciones.



Tenemos tres opciones para insertar tablas:

- 1- En primer lugar, podemos seleccionar la cantidad de filas y columnas que deseamos usando las casillas que aparecen en el menú desplegable. Cuando hayamos elegido el tamaño adecuado, hacemos clic con el ratón y la tabla aparecerá en el lugar donde estuviera el cursor del teclado en nuestro documento.
- 2- También podemos crear una tabla desde la opción **Insertar tabla**. Al pulsar sobre esta opción aparecerá una ventana en la que podremos definir el tamaño de nuestra tabla.
- 3- Por último, tenemos el método **Dibujar tabla**. Con este método dibujaremos la tabla con el ratón. en primer lugar, crearemos los bordes externos de la tabla y después podremos ir dibujando todas las líneas que delimitan las filas y columnas.




Actividades

- 1- Confeccionar las siguientes tablas.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Primer plato	Ensalada mixta	Pasta	Ensalada o verdura	Verdura con patata	Legumbre con verduras
Segundo plato	Legumbre con arroz	Pescado con ensalada o verdura	Arroz con carne, huevo o pescado	Carne, ensalada	Pescado con patatas o ensalada
Postre	Fruta	Fruta	Fruta	Fruta	Lácteo



PERSONAL TÉCNICO EN ENFERMERÍA	POBLACION		
	SEXO		TOTAL
	HOMBRES	MUJERES	
Consultorios externos	02	18	20
Hospitalización	06	14	20
Laboratorios y otros	02	18	20
TOTAL	10	50	60

Tipos de Energía	Imagen
Energía Eólica	
Energía Solar	
Energía Hidráulica	

Tal 1

Patricio

Tal 1

Estilos

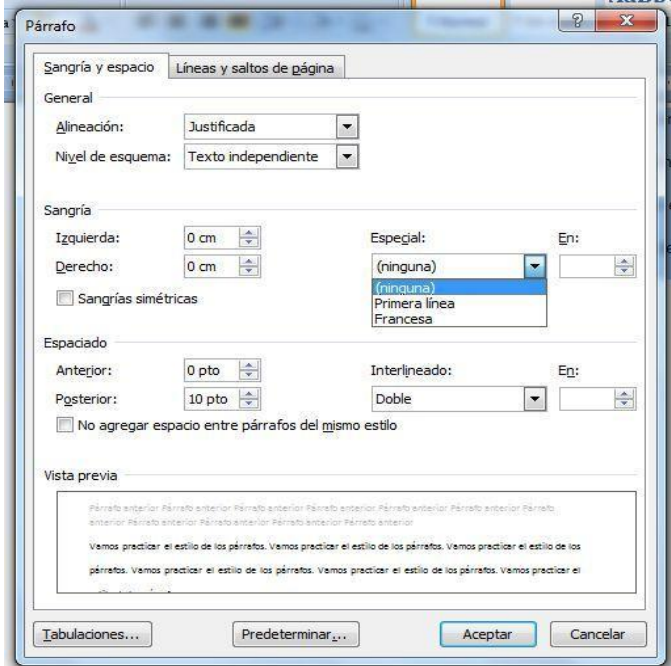
SUPERMERCADOS "LA VENDEDORA"					25-10-2021	
		Nº Fra.: 2456/00				
		Cliente:	Juan Francisco Redrován			
		CUIL:	1804562738			
		Dirección:	Ambato, Av. Cevallos			
CÓDIGO	CANTIDAD	CONCEPTO	PRECIO	IMPORTE		
A23	20	LAPICES	25	500		
A45	100	BORRADORES	10	1.000		
			Importe:	1.500		
			Descuento	75		
			Base imponible	1.425		
			I.V.A.	228		
TOTAL FACTURA				1.653		

Ac



EJERCICIO N° 4: Espaciado, Interlineado y Sangrías en Word

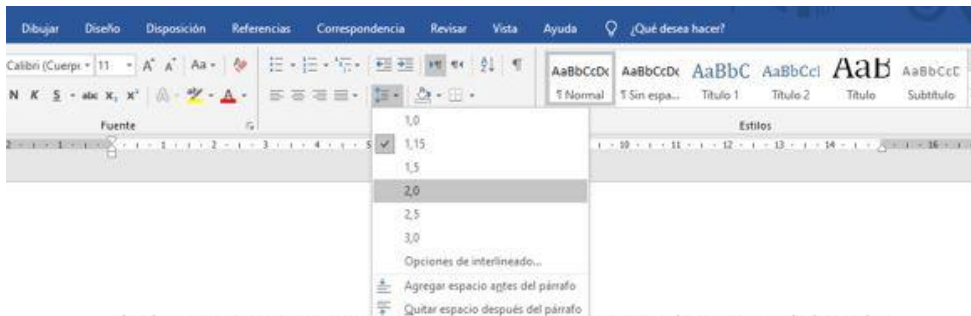
Desde esta ventana podremos modificar los espaciados y las sangrías del párrafo.



Espaciado es la distancia desde el párrafo con el que estamos trabajando hasta el párrafo **anterior** y el párrafo **posterior**.

La sangría es la distancia desde el margen de nuestra página hasta el párrafo. Podemos colocar una **sangría** a la **derecha** o a la **izquierda** del párrafo.

Interlineado es la distancia entre las líneas de un mismo párrafo.



El vídeo proporciona una manera ~~emcaz para ayuarre a~~ demostrar el punto. Cuando haga clic en Vídeo en línea, puede pegar el código para insertar del vídeo que desea agregar. También puede escribir una palabra clave para buscar en línea el vídeo que mejor se adapte a su documento.

Actividades

- 1- Copiar el siguiente texto



Internet

Internet es una red que conecta a otras redes y dispositivos para compartir información.

Esto lo hace por medio de páginas, sitios o softwares. Su popularidad se ha hecho cada vez mayor por su capacidad de almacenar, en un mismo lugar, información de todo tipo y para diferente público. En Internet podemos encontrar información de música, arte, cultura, medicina, literatura, política, ingeniería y mucho más. Por medio de texto, audio, video, música, e imágenes, Internet nos permite informarnos, aprender y divertirnos.

Esta red es considerada por muchos como una herramienta perfecta para eliminar las jerarquías, las diferencias y las distancias, ya que favorece la libertad de expresión y permite que la información, el conocimiento y el mundo entero estén al alcance de un mayor número de personas*. Internet, entonces, no es una herramienta tecnológica más, es un medio de comunicación, interacción y organización social**.

Internet es un espacio en el cual se reflejan los distintos ámbitos de la vida humana: la política, la educación, el esparcimiento, las cosas buenas y las cosas malas. Aquí, como en la vida real, el anonimato no existe, cualquier cosa que se envíe, se escriba o se suba en Internet, puede ser guardado y rastreado. Aquí, también como en la vida real, nos exponemos a peligros para los cuales se hace necesario tener unos comportamientos adecuados y responsables hacia lo que vemos, leemos y compartimos. La sinceridad, el respeto y la tolerancia son valores importantes a tener y promover cuando usamos la red.

2- Colocar los siguientes formatos al texto

- a. Título: tipo de letra Showcard Gothic, tamaño 18, Alineación centrada, Color naranja y Subrayado doble.
- b. Texto: tipo de letra, Book Anticua, tamaño 14, Alineación justificada, color negro.

3- Copiar y pegar el texto 4 veces.

4- A cada una de las copias colocar los siguientes formatos:

- a. Interlineado doble, sangría de primera línea 2cm, espaciado anterior y posterior 6ptos.
- b. Interlineado mínimo, sangría francesa de 2cm, espaciado anterior de 6ptos y posterior de 0ptos.
- c. Interlineado 1,5 líneas, sangría izquierda de 3cm, espaciado 0 pts.
- d. Interlineado múltiplo, sangría derecha de 2cm.

5- Guardar el trabajo



EJERCICIO N° 5: Inserción de Objetos

ACTIVIDAD A REALIZAR:

Intenta obtener el resultado que se muestra a continuación, siguiendo el procedimiento que se indica.



Imagen sin retocar

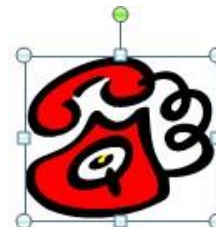
Con borde grueso

En blanco y negro, borde punteado y fondo azul

Con borde doble y brillo aumentado

Con borde grueso (3 ptos) intermitente,

Una vez insertada, la imagen funciona como si fuera texto. Para poder manejarla como una imagen es necesario seleccionarla y aplicarle un ajuste.

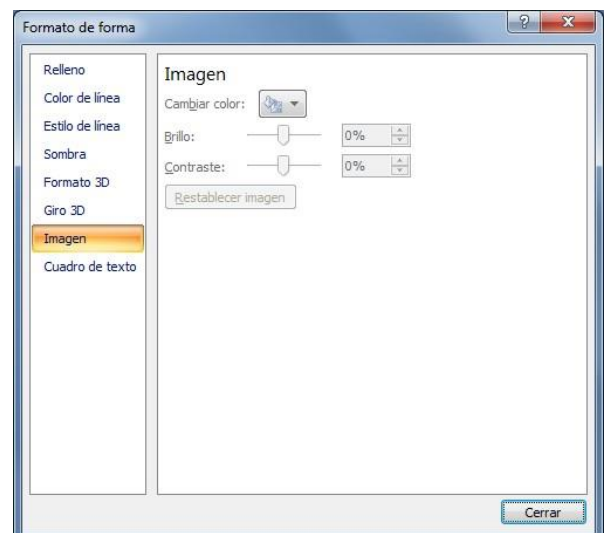


Arrastrando los puntitos se cambia el tamaño

Para cambiar el aspecto de la imagen

Para cambiar el aspecto de la imagen (bordes, rellenos, brillo, contraste, etc):

Sitúa el cursor encima de la imagen, haga doble click. En el menú emergente, selecciona la opción Formato de imagen... Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:





ACTIVIDAD A REALIZAR:

En el mismo documento, a continuación, escribe el texto que se indica y cópialo tres veces. Luego, inserta la imagen, cópiala tres veces y sitúala en cada copia del texto con la configuración y efectos que se muestran:

Cuadrado, a ambos lados (efecto en: *Efectos de la imagen, Prestablecer*) :

Cada vez un mayor número de empresas que buscan empleados consultan posibles candidatos en las redes sociales, según pone de manifiesto un estudio realizado por una web de búsqueda de empleo.

La página web Careerbuilder.com ha preguntado a 31.000 empresas que ofrecen puestos de trabajo y el 20 por ciento de ellas admite que consulta el perfil de los candidatos en las redes sociales como Facebook o MySpace antes de decidirse a contratarlos. Otro 9 por ciento declara que tiene previsto hacer este tipo de



de empleo preguntado a 31.000 empresas que ofrecen puestos de trabajo y el 20 por ciento de ellas admite que consulta el perfil de los candidatos en las redes sociales como Facebook o MySpace antes de decidirse a contratarlos. Otro 9 por ciento declara que tiene previsto hacer este tipo de

El estudio también pone de manifiesto que, mientras un 24 por ciento de los que ofrecen trabajo ha contratado ya a alguien en función de su perfil en las redes sociales, el 33 por ciento admite no haber contratado a un candidato después de revisar estas redes.

Estrecho (efecto en cinta de opciones)

Cada vez un mayor número de empresas que buscan empleados consultan posibles candidatos en las redes sociales, según pone de manifiesto un estudio realizado por una web de búsqueda de empleo.

La página web de Careerbuilder.com ha preguntado a 31.000 empresas que ofrecen puestos de trabajo y el 20 por ciento de ellas admite que consulta el perfil de los candidatos en las redes sociales como Facebook o MySpace antes de decidirse a contratarlos. Otro 9 por ciento declara que tiene previsto hacer este tipo de



de empleo preguntado a 31.000 empresas que ofrecen puestos de trabajo y el 20 por ciento de ellas admite que consulta el perfil de los candidatos en las redes sociales como Facebook o MySpace antes de decidirse a contratarlos. Otro 9 por ciento declara que tiene previsto hacer este tipo de

El estudio también pone de manifiesto que, mientras un 24 por ciento de los que ofrecen trabajo ha contratado ya a alguien en función de su perfil en las redes sociales, el 33 por ciento admite no haber contratado a un candidato después de revisar estas redes.



Cuadrado, sólo a la derecha (efecto en Efectos de la imagen, Reflexión)

Cada vez un mayor número de empresas que buscan empleados consultan posibles candidatos en las redes sociales, según pone de manifiesto un estudio realizado por una web de búsqueda de empleo.



La página web de empleo Careerbuilder.com ha preguntado a 31.000 empresas que ofrecen puestos de trabajo y el 20 por ciento de ellas admite que consulta el perfil de los candidatos en las redes sociales como Facebook o MySpace antes de decidirse a contratarles. Otro 9 por ciento declara que tiene previsto hacer este tipo de consultas en breve.

El estudio también pone de manifiesto que, mientras un 24 por ciento de los que ofrecen trabajo ha contratado ya a alguien en función de su perfil en las redes sociales, el 33 por ciento admite no haber contratado a un candidato después de revisar estas redes.

Detrás del texto

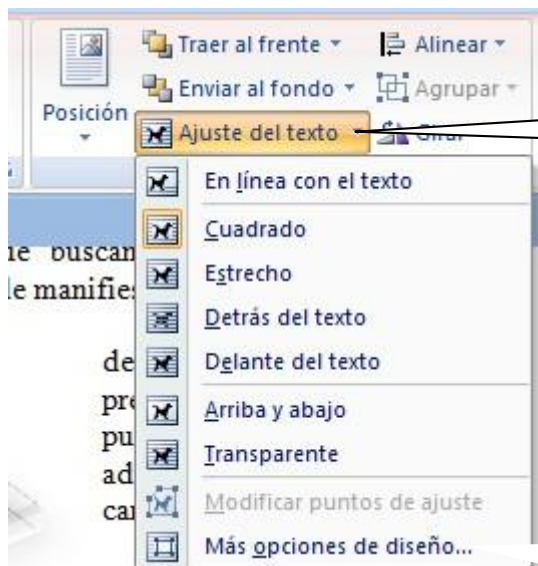
Cada vez un mayor número de empresas que buscan empleados consultan posibles candidatos en las redes sociales, según pone de manifiesto un estudio realizado por una web de búsqueda de empleo.

La misma imagen, detrás del texto, con brillo aumentado

La página web de empleo Careerbuilder.com ha preguntado a 31.000 empresas que ofrecen puestos de trabajo y el 20 por ciento de ellas admite que consulta el perfil de los candidatos en las redes sociales como Facebook o MySpace antes de decidirse a contratarles. Otro 9 por ciento declara que tiene previsto hacer este tipo de consultas en breve.

El estudio también pone de manifiesto que, mientras un 24 por ciento de los que ofrecen trabajo ha contratado ya a alguien en función de su perfil en las redes sociales, el 33 por ciento admite no haber contratado a un candidato después de revisar estas redes.

PROCEDIMIENTO




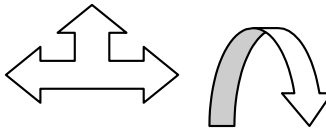
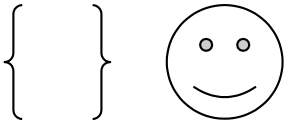
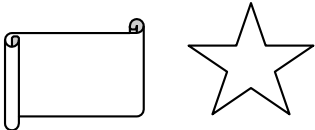
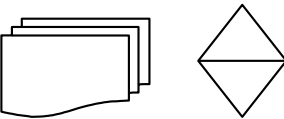
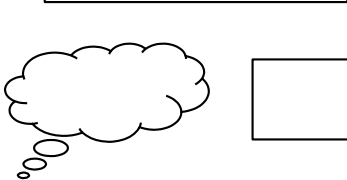
Expande la lista de la opción Ajuste de texto y elige la que corresponda



Autoformas

ACTIVIDAD A REALIZAR:

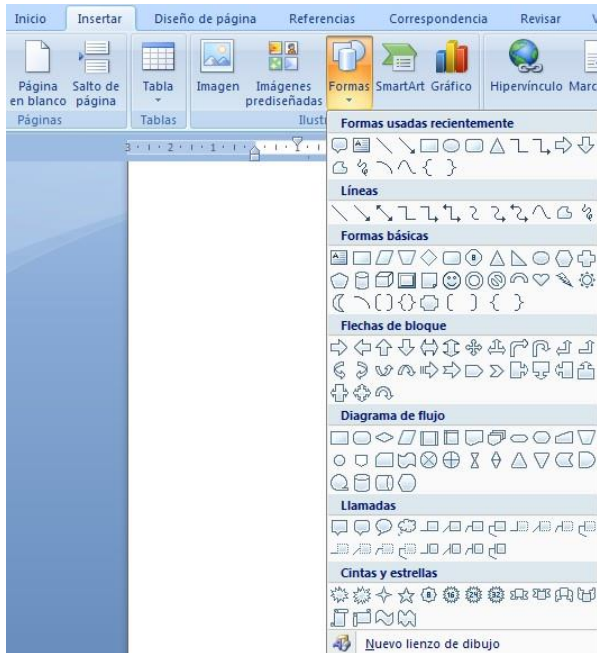
En el mismo documento, a continuación, busca e inserta (en el orden y posición que se muestran) las siguientes autoformas.

 <p>Líneas: recta, con doble flecha y a mano alzada</p>	 <p>Flechas de bloque</p>
 <p>Formas básicas</p>	 <p>Cintas y estrellas</p>
 <p>Diagrama de flujo</p>	 <p>Llamadas</p>

PROCEDIMIENTO

Cómo dibujar una autoforma:

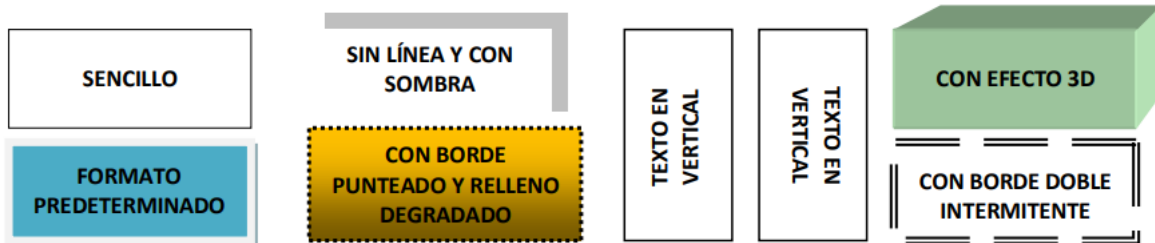
Para insertar una autoforma, activa la pestaña *Insertar* de la cinta de opciones del programa. Haz clic en el botón *Formas*; busca y selecciona la forma que te interese.



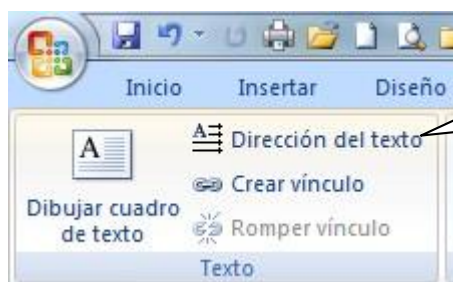
A continuación, haz clic en el punto del documento en que quieras dibujar la autoforma y, sin dejar de pulsar, arrastra el ratón hacia la izquierda y hacia abajo y suelta el botón cuando el dibujo tenga el tamaño deseado. En las *Llamadas* puedes, además, escribir el texto que quieras.

ACTIVIDAD A REALIZAR:

En el mismo documento, a continuación, inserta un cuadro de texto y cópialo 7 veces. Coloca las copias y configúralas de la manera que se muestra:



Para cambiar la orientación del texto en el cuadro de texto:



Haz doble clic sobre el cuadro de texto (para que se active la pestaña *Formato*). Clic sobre el botón *Dirección del texto* y selecciona la opción que corresponda.



ACTIVIDAD A REALIZAR:

Para acabar, en el mismo documento, a continuación, inserta y configura los ejemplos de texto artístico o Wordart que se muestran (el tipo y tamaño de letra de cada uno se indican en el encabezado de la actividad):



PROCEDIMIENTO

Cómo insertar texto con WordArt:



Activa la pestaña *Insertar* de la cinta de opciones.

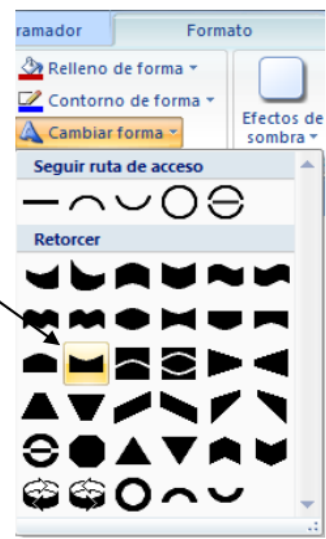
Cómo modificar el texto insertado:

Haz doble clic sobre el texto para que se active la pestaña *Formato* de la cinta de opciones.

En el primer ejemplo se ha cambiado la forma del texto utilizando la herramienta *Cambiar forma*.

En el segundo ejemplo, se ha rotado el texto utilizando el botón verde que aparece al seleccionarlo:

En el tercero se ha cambiado el color del relleno (botón *Relleno de forma*) y se ha añadido un efecto de sombra (botón *Efecto de sombra*).





Actividad

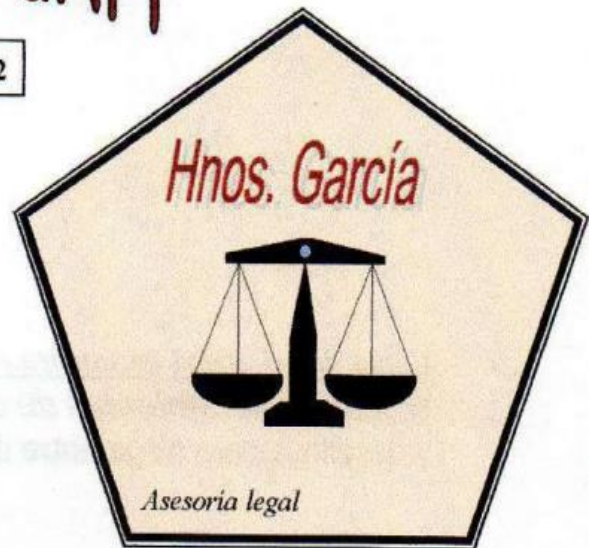
Confeccionar los siguientes logos teniendo en cuenta lo aprendido

Texto con WordArt

1



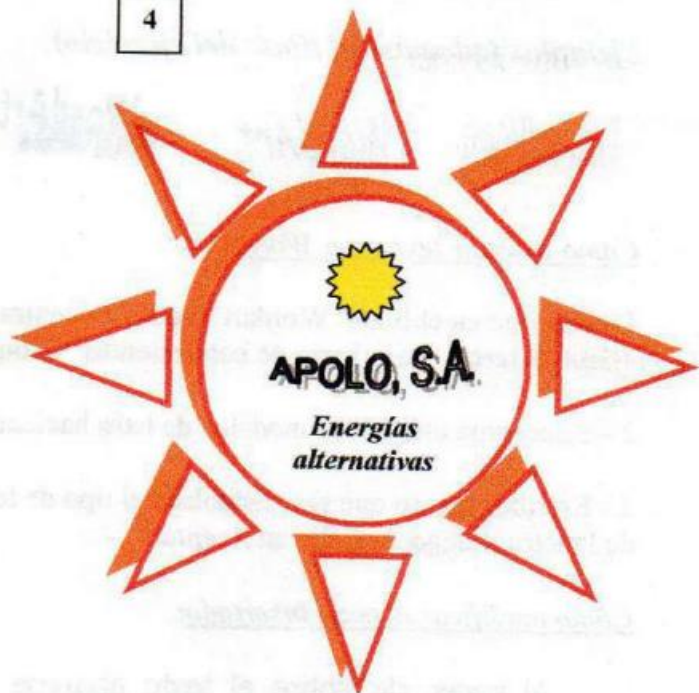
2



3



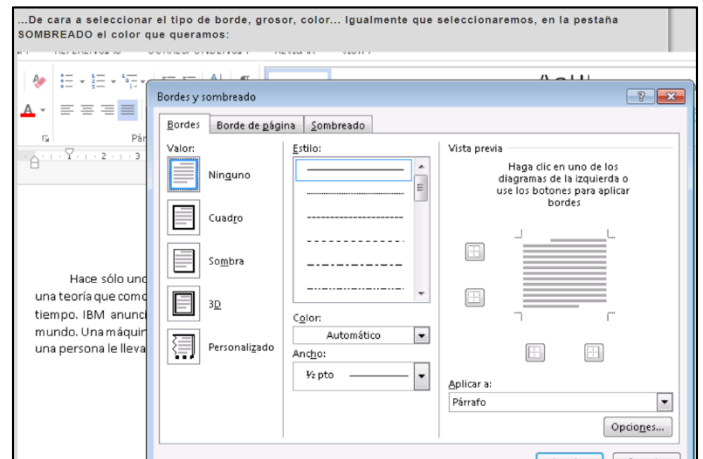
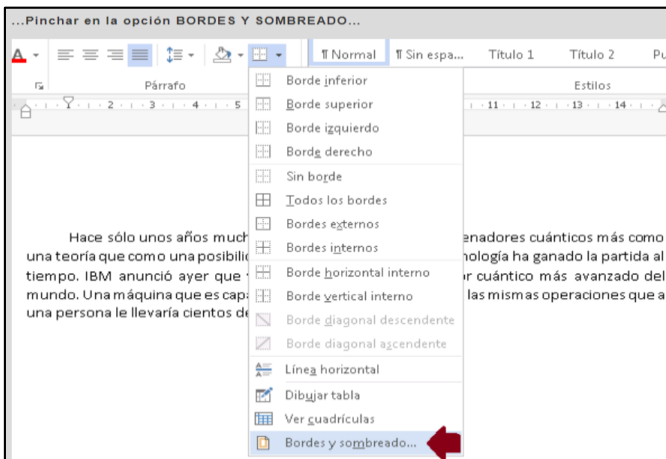
4





EJERCICIO N° 6: Bordos y Sombreados

Este ejercicio de Word consiste en aprender a utilizar los bordes y sombreados sobre distintos párrafos. Su realización se realiza como se indica



Actividades

- 1- Escribir el siguiente párrafo.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

- 2- Copiar y pegar el párrafo 7 veces y aplicar los siguientes bordes y sombreado



Borde tipo Cuadro de ¼ pto.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

Borde tipo Sombra de 1 ½ pto.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

Borde tipo Cuadro con línea intermitente de ¼ pto.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

Borde tipo Cuadro con línea de 2 ¼ pto. y sombreado del 12,5 %

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

Borde tipo Personalizado: izquierdo, con línea de 1 ½ pto.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

Borde tipo Personalizado: superior e inferior, con línea de ¼ pto.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.

Borde y sombreado de texto (no de párrafo): líneas continua de ¼ pto., intermitente de 1 ½ pto. y continua de ¼; sombreado del 15%, en este último caso.

Hace sólo unos años muchos investigadores veían los ordenadores cuánticos más como una teoría que como una posibilidad práctica. Una vez más la tecnología ha ganado la partida al tiempo. IBM anunció ayer que ya ha desarrollado el ordenador cuántico más avanzado del mundo. Una máquina que es capaz de realizar en unos segundos, las mismas operaciones que a una persona le llevaría cientos de años.



EJERCICIO N° 7: Planilla de Cálculos - Excel

¿Para qué sirve Microsoft Excel?

Excel es un programa computacional diseñado por la empresa Microsoft. Está destinado para la **creación, modificación y manejo de hojas de cálculo**. Es indispensable para trabajos de oficina, en especial en los ámbitos de la administración y la contaduría. Gracias a la gran gama de funciones y herramientas que ofrece a los usuarios, es útil para multitud de campos más.

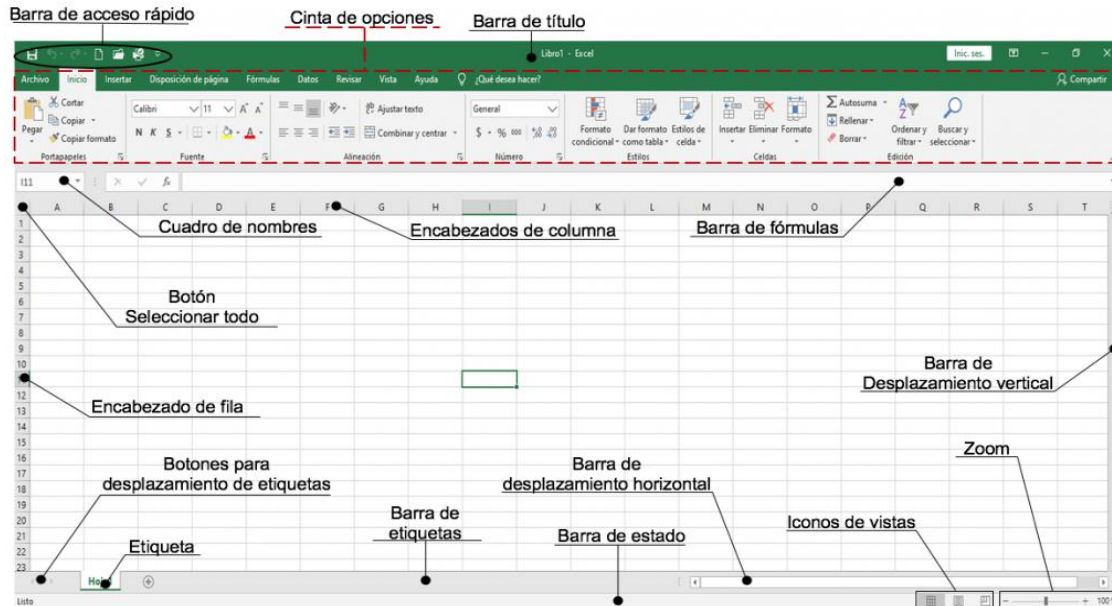
¿Para qué sirve Excel?

Para explicarte para qué sirve Excel de forma concisa te mencionaré los usos más comunes de Excel

1. Resolver cálculos matemáticos de cualquier complejidad.
2. Graficar la información para que sea más fácil de interpretar.
3. Ordenar datos ascendente o descendientemente.
4. Filtrar información de manera que podamos ver sólo aquella que nos interesa.
5. Dar formato condicional a las celdas para que se resalten cuando cumplan ciertas condiciones.
6. Diseñar documentos como facturas, utilizando las herramientas de formato.
7. Utilizar herramientas de análisis y previsión de la información para que nos muestre diferentes escenarios y nos permitan tomar decisiones correctas.
8. Almacenar información de forma organizada y crear una base de datos.
9. Resumir información en una tabla dinámica.
10. Utilización de macros para personalizar las operaciones a realizarse en Excel



PARTES DE LA VENTANA DE EXCEL



Veremos las operaciones básicas que podemos realizar en este programa:

SUMA.

Esta operación se usa cuando queremos suma cantidades. Se coloca = y seguidamente las celdas que queremos sumar unidas con el signo + por ej. $= (c3+c4+c5+c6)$.

También podemos usar la función “=SUMA”, luego seleccionar el rango que queremos sumar y colocamos un paréntesis para cerrar la operación, “=SUMAR(rango)”.

B	C	D	E
	gatos		
	2		
	5		
	9		
	1		
total	=SUMA(C3:C6)		



MULTIPLICACIÓN.

Usamos esta operación cuando queremos multiplicar varios números, pero sería muy tedioso hacerlo uno por uno. El primer paso es colocar el signo "=", luego la celda a multiplicar, después agregar "*" y seguido la otra celda, le damos enter y ya tenemos la multiplicación.

	conejos blancos	conejos negros	MULTIPLICACION
	2	1	=C3*D3
	5	5	
	9	2	
	1	2	

RESTA.

Para realizar esta operación, realizamos un procedimiento similar al de la multiplicación. El primer paso es colocar el signo "=", luego la celda a restar, después agregas el signo "-" y seguido la otra celda, le damos enter y ya tenemos la resta de los términos.

	conejos blancos	conejos negros	RESTA
	2	1	1
	5	5	0
	9	2	7
	1	2	-1



DIVISIÓN. En Excel, existen diversas maneras de realizar la división de números.

En todos los casos, solo tienes que crear una fórmula que empiece con el signo igual (=) y utilizar el operador de división (/). La fórmula debes introducirla en la celda que mostrará el resultado de la división y hacer referencias de celdas.

	A	B	C
1		DIVISIÓN	
2		20	
3		5	
4		4	

Aplicar bordes de celda

1. Seleccione la celda o el rango de celdas a las que desea agregar un borde.
2. En la pestaña **inicio**, en el grupo Fuente, haga clic en la flecha junto a Bordos y, después, haga clic en el estilo de borde que quiere.



Actividades

- 1- Confeccionar las siguientes tablas

SUMA (+)

DATO 1	DATO 2	RESULTADO
254	376	=A3+ B3
987	234	
987	289	
9999	12333	
2089	123444	

RESTA (-)

DATO 1	DATO 2	RESULTADO
89765	123	= -
34555	668	
5880	34	
65434	99	
78999	1238	



MULTIPLICACIÓN (*)

DATO 1	DATO 2	DATO 3	RESULTADO
2	36	45	= -- *--*--
98	4	23	
7	28	65	
65	123	44	
89	144	321	

DIVISIÓN (/)

DATO 1	DATO 2	RESULTADO
254	376	= --/ --
987	234	
987	289	
9999	12333	
2089	123444	

TABLA DE UN NEGOCIO

CÓDIGO	PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
2987	Cuaderno espiral	\$320	3	
129	Lápiz negro	\$15	25	
2988	Block cuadriculado	\$410	4	
2355	Cartuchera	\$980	5	
4448	Lapicera	\$35	12	
2344	cartulina	\$40	8	
866	afiche	\$35	14	

TOTAL A PAGAR	
----------------------	--

TABLA DE PROMEDIO

ALUMNOS	NOTA1	NOTA2	NOTA3	PROMEDIO
Juan Pérez	8	7	9	

PROMEDIO GENERAL	
-------------------------	--



EJERCICIO N° 8: Excel- Fórmulas

Actividades

1- Confeccionar en Excel la siguiente tabla

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	<i>MODELOS PARA GENERAR PRESUPUESTOS</i>							
3								
4	DESCUENTO	10%						
5	IVA	21%						
6								
7								
8	ARTICULO	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE	DESCUENTO	TOTAL		
9	BOCADILLO	200	300	=B9*C9	=D9*B4	=D9-E9		
10	REFRESCOS	350	150					
11	TAPAS	150	100					
12	CAFÉS	200	110					
13	PASTAS	150	225					
14	CAVA	15	1500					
15								
16	TOTALES							
17	IVA							
18	TOTAL con IVA							
19								

Importe: es el producto de cantidad por precio


Descuento: es el producto del importe por el descuento que está en la celda B4


Total: al importe se le resta el descuento

Totales: es la suma de todos los totales

IVA: es el producto de totales por el IVA que está en la celda B5

Total con IVA: es la suma de total más el IVA

2- Colocar borde a la tabla. Puedes acceder al botón  de bordes en la barra de herramientas.

3- Pintar las celdas haciendo uso del  botón



4-

Realiza la siguiente tabla con las fórmulas necesarias:

Nombre Compañía	Acciones	Precio Compra	Precio Mercado	Importe Compra	Importe Mercado	Ganancia Absoluta	Ganancia en %
JUANSA	300	21	26				
LIASA	325	42	30				
SAMPASA	450	17	34				
FILASA	400	30	34				

Subtotales							
------------	--	--	--	--	--	--	--

FORMULAS

Importe Compra = Acciones * Precio Compra

Importe Mercado = Acciones * Precio Mercado

Ganancia Absoluta = Importe Mercado - Importe Compra

Ganancia en % = Ganancia Absoluta / Importe Compra

Subtotales= suma de las celdas de la columna



EJERCICIO N° 9: Excel - Fórmulas básicas

Actividades

1- Confeccionar en Excel las siguientes tablas

Conceptos	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Promedio 1er. Semestre
Hogar	180 €	165 €	150 €	300 €	300 €	145 €	
Transporte	120 €	126 €	138 €	90 €	120 €	100 €	
Sanidad	50 €	38 €	60 €	42 €	40 €	45 €	
Ropa	620 €	100 €	45 €	180 €	60 €	95 €	
Ocio	130 €	210 €	300 €	220 €	150 €	280 €	
Total mes							

Conceptos	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Promedio 2º Semestre
Hogar	110 €	155 €	200 €	250 €	280 €	300 €	
Transporte	110 €	146 €	110 €	95 €	120 €	110 €	
Sanidad	55 €	60 €	55 €	48 €	35 €	52 €	
Ropa	240 €	105 €	360 €	164 €	75 €	120 €	
Ocio	1.500 €	1.200 €	140 €	200 €	138 €	310 €	
Total mes							

Factura de un negocio

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	IMPORTE
3	camisa de vestir	\$ 200	
4	camisa sport	\$ 100	
2	corbata de ceda	\$ 60	
3	pantalon jean	\$ 200	
2	pantalon de vestir	\$ 350	
1	Campera de cuero	\$ 2.000	
1	Parka azul	\$ 650	
1	saco sport	\$ 300	
	SUBTOTAL		
	I.V.A	21%	
	TOTAL		



EJERCICIO N° 10: Excel - Funciones, suma, max, min

- 5- Confeccionar las siguientes tablas en Excel
- 6- Colocar los formatos correspondientes

Vendedores

Vendedores	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Total	Máximo	Mínimo	Promedio
Alfredo	5.061	3.359	5.555	3.055	3.909				
Miguel	5.874	3.219	4.708	4.684	5.478				
Julia	3.407	4.190	4.661	5.736	5.127				
Marta	3.774	5.253	5.426	4.188	3.952				
Santiago	3.777	3.075	4.048	4.234	5.361				
Ruth	4.172	3.022	5.192	5.955	5.409				
Jose	4.329	3.092	4.151	5.295	5.159				
Enrique	4.422	5.554	4.736	4.360	3.089				
María	3.437	5.501	4.911	3.898	4.738				
Total									
Máximo									
Mínimo									
Promedio									

Ventas Trimestrales de Autos				
Marca	Enero	Febrero	Marzo	Total Tri.
VW	15	12	18	
Ford	10	15	14	
Nissan	16	17	18	
Diez	10	14	12	
Totales				
Promedio				

- 7- Agregar a l final de la tabla Ventas, una celda llamada **Totales Trimestre Máximos** y una celda **Promedio Máximo**.
- 8- Agregar a l final de la tabla Ventas, una celda llamada **Totales Trimestre Mínimos** y una celda **Promedio Mínimos**.
- 9- Colocar bordes dobles y color celeste (a las celdas creadas en los puntos 3 y 4)



EJERCICIO N° 11: Power Point

PowerPoint es un sistema de Microsoft Office que le permite presentar la información en las reuniones de la oficina, conferencias para poder presentar un tema.

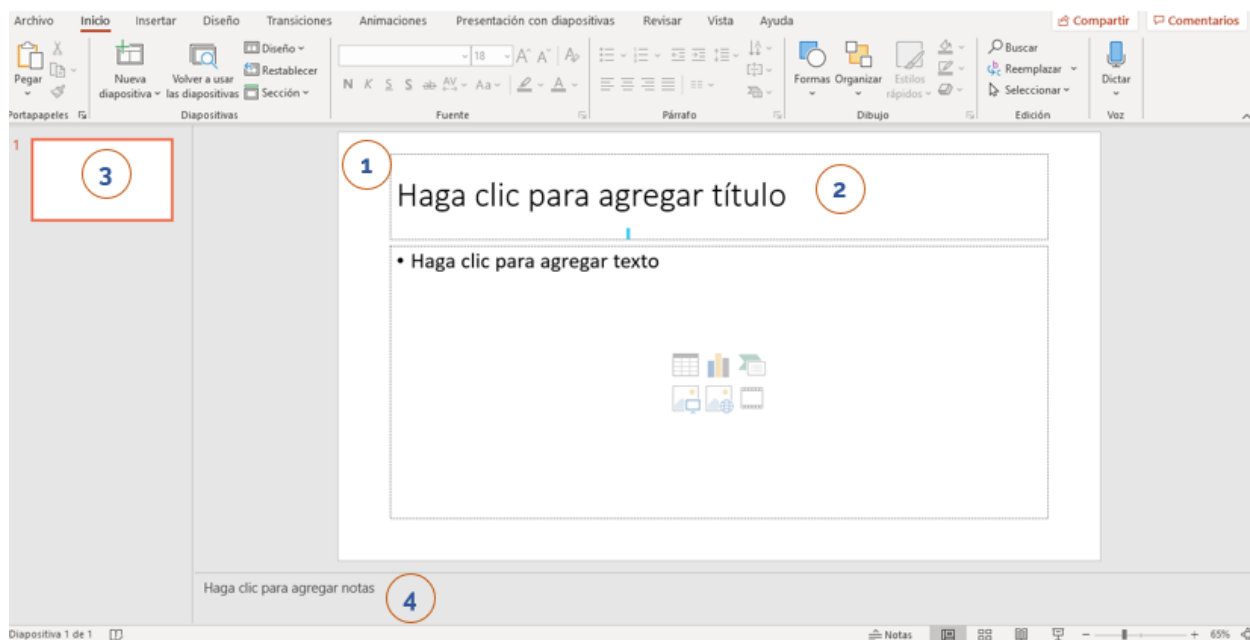
Con Microsoft PowerPoint, se puede diseñar presentaciones visualmente impresionantes con texto, gráficos, fotos, vídeos, animación y mucho más.

Una vez que crea la presentación en PowerPoint, puede desarrollarla en persona, presentarla de forma remota mediante Web o compartir los archivos con otras personas.

Nuevo documento de PowerPoint

La primera vez que abra PowerPoint, verá lo que se llama la vista Normal.

1. **El panel de diapositivas** es el área grande en el centro. Esta es el área en la que se va a trabajar en la creación de las diapositivas.



2. En cada diapositiva, podrás ver varios cuadros con bordes punteados que se llaman **marcadores de posición**. Aquí es donde usted escribe su texto. Marcadores de posición pueden ser personalizados para diferentes tamaños y pueden contener imágenes, gráficos y otros elementos no textuales.

3. A la izquierda de la pantalla son **versiones en miniatura** de las diapositivas de la presentación, la diapositiva que está trabajando se resaltará.

4. La parte inferior es el **panel de notas**, aquí es donde escribe las notas del orador que puede consultar cuando se presente. También puede imprimir las notas del orador a utilizar en la presentación de una presentación de diapositivas.

2. Agregar diapositivas adicionales

Cuando se abre un nuevo documento de PowerPoint sólo verá una diapositiva. Con el fin de agregar más diapositivas que necesita para crear, para hacer esto usted tiene algunas opciones.

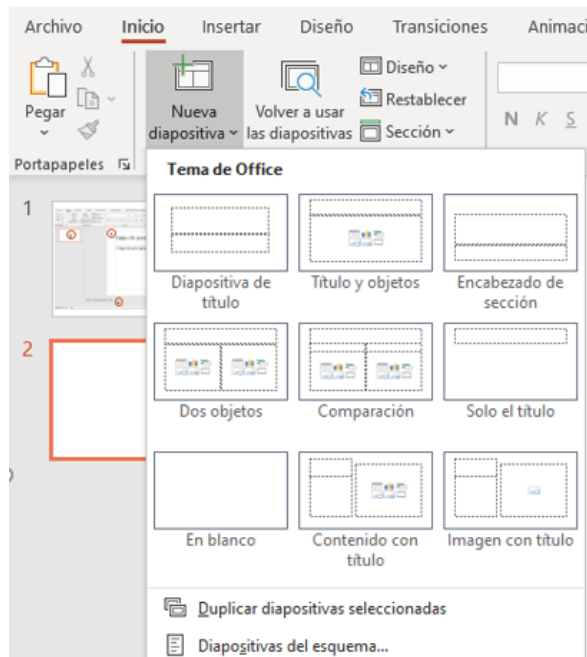


1. Al hacer clic en la parte superior del comando **Nueva diapositiva** en la ficha **Inicio** es el método más fácil, porque una nueva diapositiva se agrega de inmediato.

PowerPoint insertará automáticamente **el título y diapositivas de contenido** cuando se utiliza este método para agregar diapositivas.

2. Si hace clic en la parte inferior del comando **Nueva diapositiva**, aparece una ventana y podrás ver una galería de **diseños** para que usted pueda elegir el que se insertará después de la diapositiva anterior.

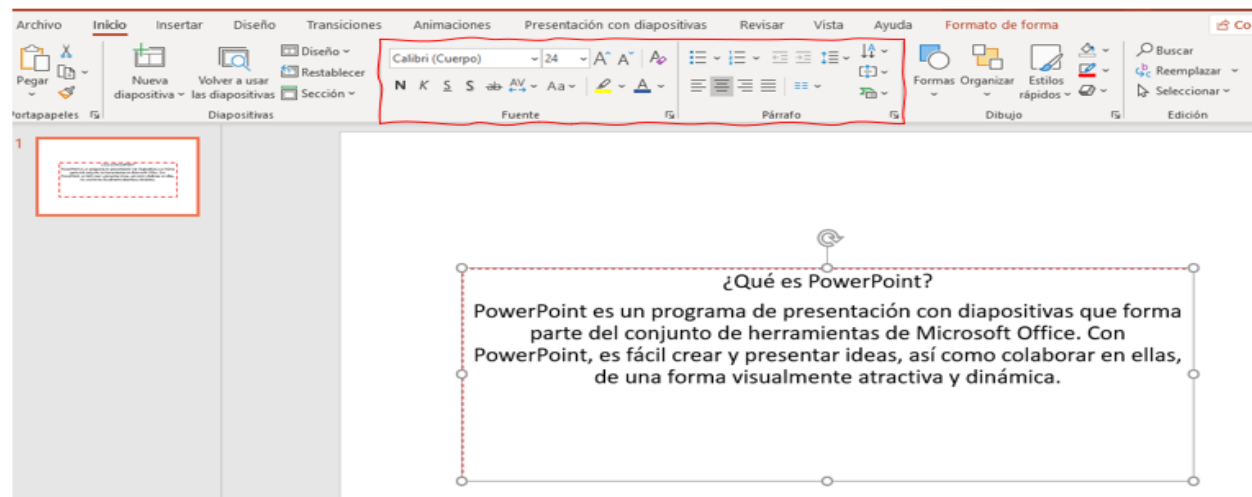
Una vez que haga clic en la opción preferida de diapositivas.



3. El formato de texto

Puede agregar texto a marcadores de texto, cuadros de texto y formas. Muchas de las diapositivas requieren la introducción de texto en los cuadros de marcador de posición.

1. Para cambiar la fuente del texto, el color y el tamaño de su uso en los comandos del grupo **Fuente**.





Agregar texto que es parte de una forma

Las formas como cuadrados, círculos, globos de llamada y flechas de bloque pueden contener texto. Cuando escribe texto en una forma, el texto se adjunta a la forma y se mueve y gira junto con ella.

Para agregar texto que es parte de una forma, seleccione la forma y luego escriba o pegue el texto.

4. Adición de un tema de diseño

Un tema incluye un diseño de fondo, los colores, tipos de fuentes, tamaños de fuente, y las posiciones de marcador en un solo paquete.

Cada nueva presentación se inicia con el tema por defecto, llamado tema de Office, que es un fondo blanco y texto negro.

Sin embargo, usted puede cambiar el tema a una amplia variedad de opciones.

Para encontrar y aplicar un tema, haga clic en la ficha **Diseño** en la cinta de opciones.



5. Diapositivas con transiciones

Las transiciones de diapositivas proporcionan un efecto de animación a cada diapositiva cuando se pasa de una diapositiva a otra durante una presentación de diapositivas.

Hay una variedad de transiciones que se pueden aplicar a cada una o todas las diapositivas incluyendo sonidos.

1. El grupo **Transición a esta diapositiva** ofrece imágenes en miniatura de las diferentes opciones de transición de diapositivas.
2. Por último, cuando todas las transiciones se aplican a una vista previa de la diapositiva actual, haga clic en el comando **Vista previa**.

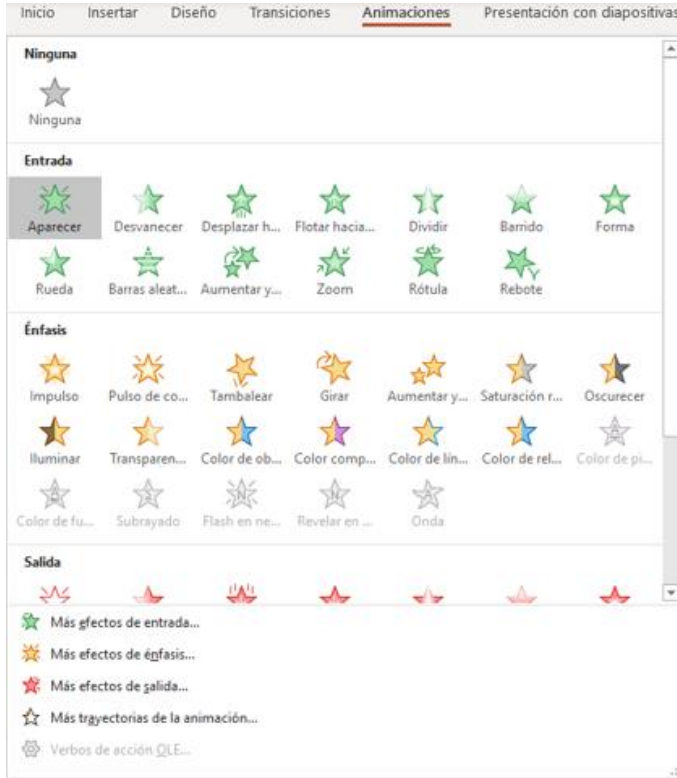
6. Diapositivas con animaciones

Las diapositivas con animaciones crean efectos animados de texto y gráficos en una presentación de diapositivas. Hay una gran variedad de animaciones que se pueden aplicar al texto o gráficos en múltiples formas a partir de una sola palabra a todo el texto en una diapositiva.

1. El grupo de **animación** ofrece una variedad de opciones para aplicar animaciones a texto y gráficos dentro de cada diapositiva.
- Para ver todas las opciones de animación, haga clic en la fila de arriba, abajo la fila y más flechas a la derecha del grupo de animación.



- El comando **Opciones de efectos** ofrece animación adicional opciones para cada animación en el comando del grupo **animación**.
- El comando **Agregar Animación** proporciona una representación visual de todas las opciones de animación para animar texto y gráficos en **Entrada, salida** y como **Énfasis**, estos comandos son los mismos que los comandos en el grupo de **animación**.



ACTIVIDADES

- 1- Confeccionar las siguientes diapositivas

Hoja 1



Hoja 2





Hoja 3

DEFINICION DE PERIFERICOS

Son dispositivos que a través de los cuales el Ordenador se comunica con el entorno exterior. Como a los sistemas que almacenan la información. Sirviendo de memoria auxiliar a la memoria principal.



Hoja 4

Periféricos de entrada

Un dispositivo de entrada o periférico de entrada es cualquier periférico utilizado para proporcionar datos y señales de control a un sistema de procesamiento de información.

Ejemplos:

- Ratón
- Teclado
- Controlador de juegos
- Cámaras



Hoja 5

Periféricos de salida

Los periféricos de salida se entiende un complemento electrónico que es capaz de mostrar y representar la información procesada por el ordenador, en forma de texto, gráficos, dibujos, fotografías etc.

Ejemplos de periféricos de salida:

- Impresora
- Altavoces
- Auriculares
- Fax



Hoja 6

Periféricos de entrada/salida

Los periféricos de entrada/salida son los que utiliza el ordenador tanto para mandar como para recibir información. Su función es la de almacenar o guardar, de forma permanente o virtual, todo aquello que hagamos con el ordenador para que pueda ser utilizado por los usuarios u otros sistemas.



Hoja 7

PERIFÉRICOS DE COMUNICACIÓN

Los periféricos de comunicación facilitan la interacción entre dos o más computadoras, o entre una computadora y otro periférico externo a la computadora.



Hoja 8

Periféricos de almacenamiento

Son los dispositivos que almacenan datos e información por un largo periodo de tiempo. La memoria de acceso no puede ser considerada un periférico de almacenamiento, ya que su memoria es volátil y temporal.

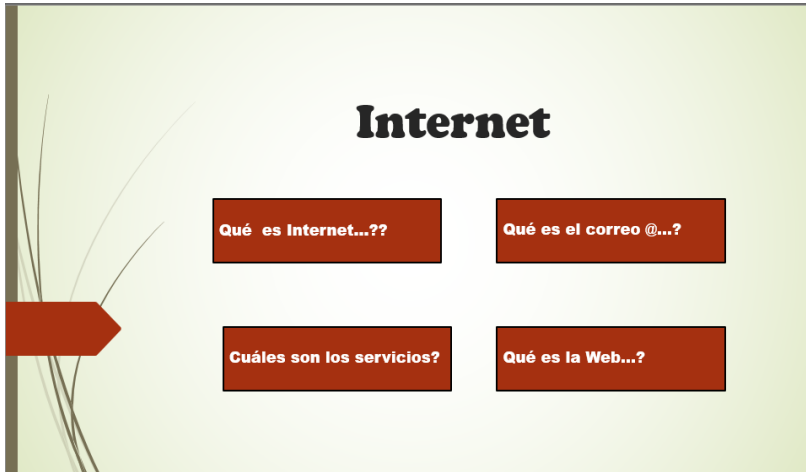




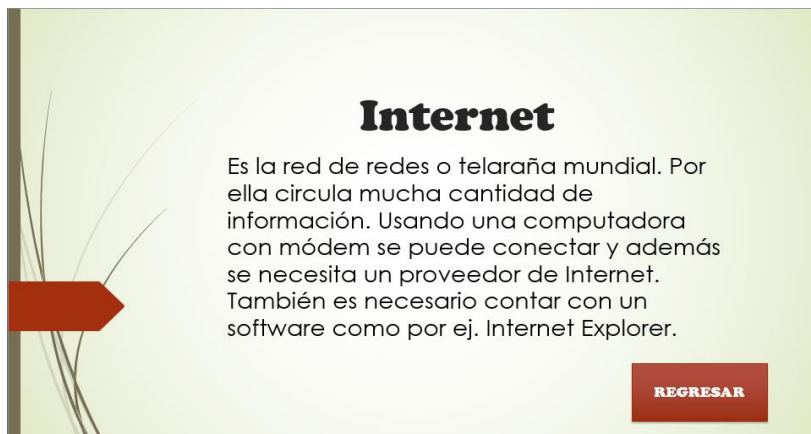
EJERCICIO N° 12: Power Point

1- Crear las siguientes diapositivas

a- Diapositiva principal



b-



c- Título: Servicios de Internet

Texto: Los servicios son las actividades que posee la red. Los más usados son: correo electrónico, www, chat, grupos de noticias, servicios de telefonía, etc.

d- Título: correo Electrónico

Texto: Permiten enviar mensajes, además se puede adjuntar sonidos, imágenes, archivos o programas.

El correo electrónico se identifica con una dirección por ej. juan@gmail.com

e- Título: WWW (Word, Wide, web)

Texto: permite ver muchas páginas de información. La componen un conjunto de páginas.

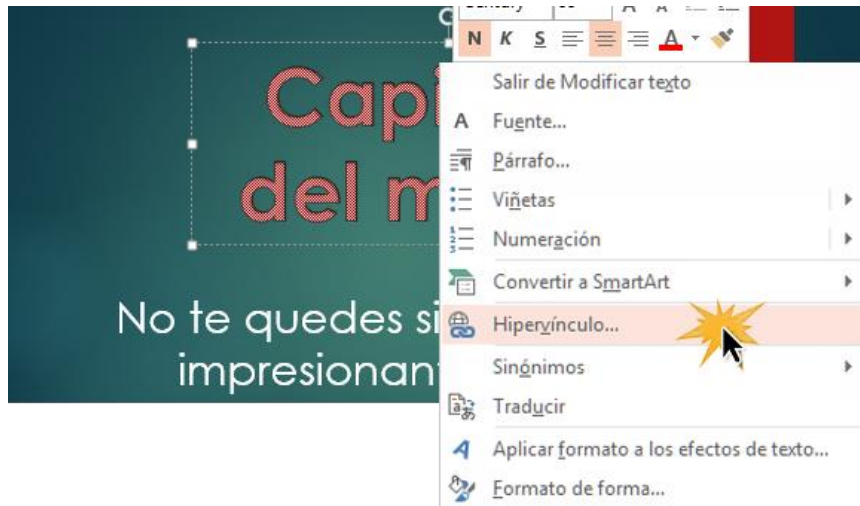
2- Crear hipervínculos que permitan relacionar las diferentes diapositivas



Si quieres insertar un hipervínculo, sigue estos sencillos pasos:

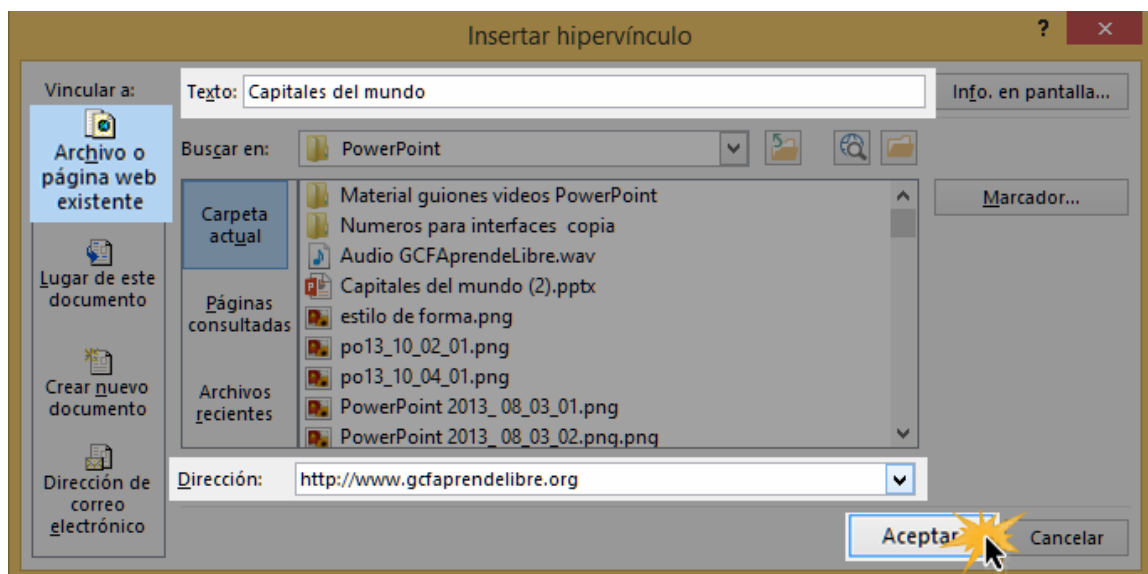
Paso 1: Selecciona con el ratón el texto o la imagen a la cual te gustaría insertarle un hipervínculo.

Paso 2: Haz clic con el botón secundario del ratón (derecho) y, en el menú que se desplegará, selecciona la opción **Hipervínculo**.



Paso 3: Se abrirá un cuadro de diálogo. En el campo **Texto** escribe el nombre del texto para mostrar en la diapositiva. En el campo **Dirección** debes poner el enlace a dónde quieres que te dirija el objeto.

Paso 4: Cuando hayas terminado, haz clic en **Aceptar** para que te quede el hipervínculo listo.





EJERCICIO FINAL

DESAFÍO

- 1- Formar un grupo de 2 alumnos
- 2- Idear un juego realizado en Excel o Power Point que sea producto de la creatividad del grupo.
- 3- Hacer uso de imágenes adecuadas.
- 4- Hacer uso de Tipos de letra adecuado para lo que se quiere expresar. Por ej **¡¡CORRECTO!!**,
VUÉLVELO A INTENTAR...
- 5- Tener en cuenta que el juego debe tener un formato apropiado para lo que se pensó. Por ej. Colores, bordes etc.
- 6- El juego tendrá una calificación final integradora.