

Prácticas

Las siguientes actividades son prácticas realizadas en el segundo trimestre, mismas que ya fueron revisadas y calificadas dentro del salón de clases.

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

Periféricos de la computadora.

Generalmente, los computadores de escritorio están compuestos por: torre, monitor, teclado y ratón, pero puedes conectar más dispositivos, conocidos como periféricos.

IMPRESORA

Se utiliza para imprimir todos los archivos creados por la computadora.

ESCÁNER

Se usa para copiar y guardar el contenido de una hoja dentro del computador como una imagen digital.

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

Numeración y viñetas

Receta para preparar sándwich

Ingredientes:

- Pan bimbo
- Queso manchego
- Jamón
- Mayonesa
- Tomate
- Lechuga o espinaca



Procedimiento:

1. Agregar mayonesa a dos piezas de pan bimbo.
2. Colocar el jamón
3. Agregar queso
4. Añadir lechuga o espinacas
5. Colocar el tomate en rebanada
6. Colocar la otra pieza de pan bimbo encima.
7. Servir.

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

DEFINICIÓN DE ORDENADOR



Dispositivo electrónico basado en tecnología digital, que permite el tratamiento de la información (texto, imagen, sonido, etc). Su funcionamiento está basado en dos partes:

- hardware
- software

Componentes principales del ordenador (hardware):

1. Fuente de alimentación
2. Placa Base
    a. Procesador
    b. Memoria RAM
3. Dispositivos de almacenamiento

Software del ordenador (programas o aplicaciones)

- Sistema operativo (Windows)
- Aplicación
- Programación

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

PRÁCTICA 4. ENCABEZADO Y PIE DE PÁGINA 21-11-24

PÁGINA WEB

Un sitio web está conformado por un conjunto de páginas web, cuando ingresamos a un sitio web, éste presenta una página inicial.

Una página web es un documento adaptado para la red que contiene textos y gráficos que aparecen como información digital.

Las características principales de una página son:

- ★ Incluye textos, imágenes e incluso videos.
- ★ Contiene hipervínculos que funcionan como enlaces hacia otras páginas web.
- ★ Las páginas web se desarrollan en un lenguaje de programación, el cual permite su empleo en la red.

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

¿Qué son las Tics?

Tecnologías de la Información y la comunicación.

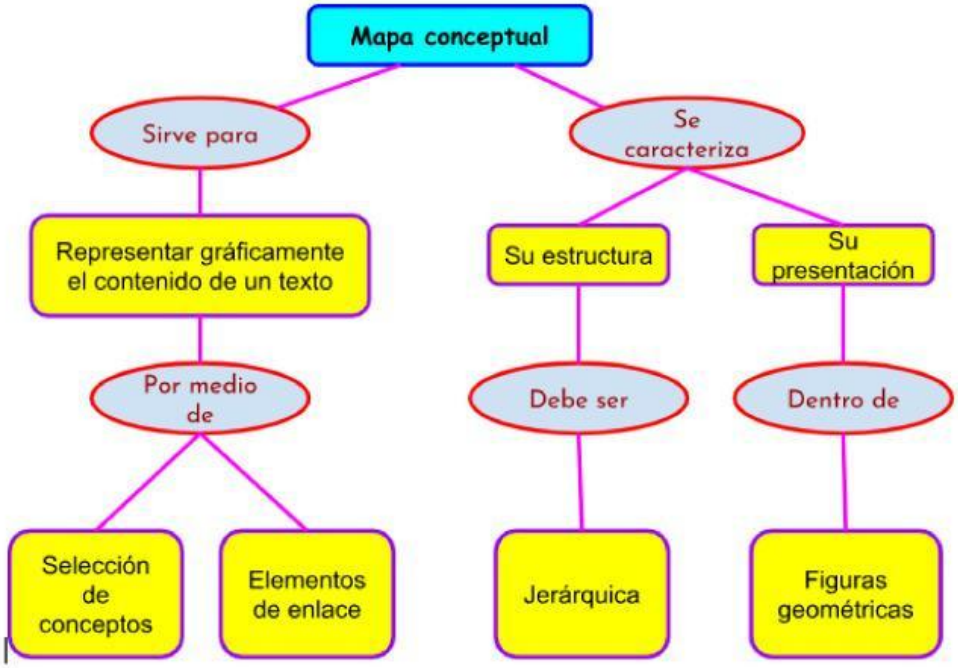
as Tics se refieren a todos los ecursos, herramientas, programas y nedios que podemos usar para rocesar, administrar y compartir la nformación. Este manejo de la nformación la realizamos por medio le soportes tecnológicos como:

- computadoras
- teléfonos
- televisores
- reproductores
- consolas de juego
- internet
- etc.



LIVEWORKSHEETS

PRACTICA



LIVEWORKSHEETS

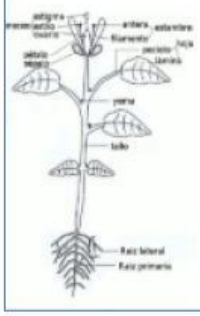
PRACTICA

LAS PLANTAS

Las plantas son seres vivos porque crecen, se alimentan, se reproducen y mueren.

PARTES DE LA PLANTA

Las partes de una planta son: raíz, tallo, hojas, flores y frutos.



LA RAÍZ

Es la parte de la planta que crece bajo la tierra.
Tiene dos funciones:

- ★ sirve de soporte a la planta
- ★ busca alimento.



TALLO

El tallo es la parte de la planta que crece en sentido contrario de la raíz. De él salen las ramas o tallos secundarios, las hojas, las flores y los frutos.



HOJA

Son los órganos vegetales que sirven a la planta para respirar y para verificar la función clorofílica. Las hojas nacen en el tallo o en las ramas.



LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

TIPOS DE HIPERVÍNCULOS:

- De texto: Es cuando una palabra de un texto está destacada y haciendo clic en ella nos lleva a otro lugar.
- De imagen: es cuando una imagen nos lleva a otra dirección de Internet.
- Interno de página: Se utiliza para tener movilidad dentro de un documento.

Ejemplos:

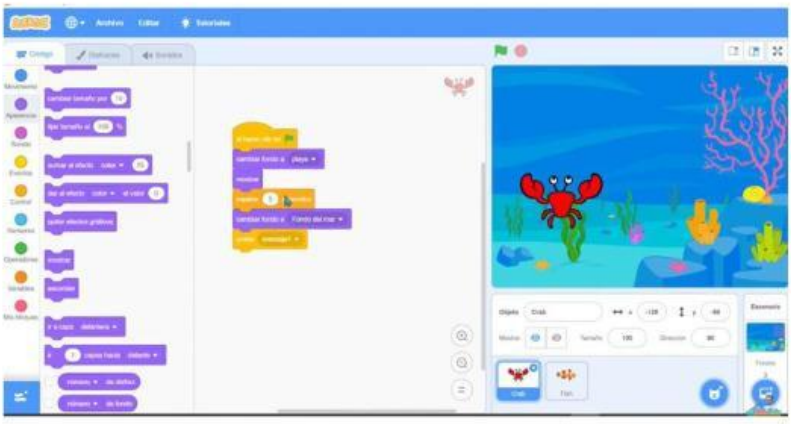
PULSA CLIC AQUÍ PARA ABRIR EL BUSCADOR



LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

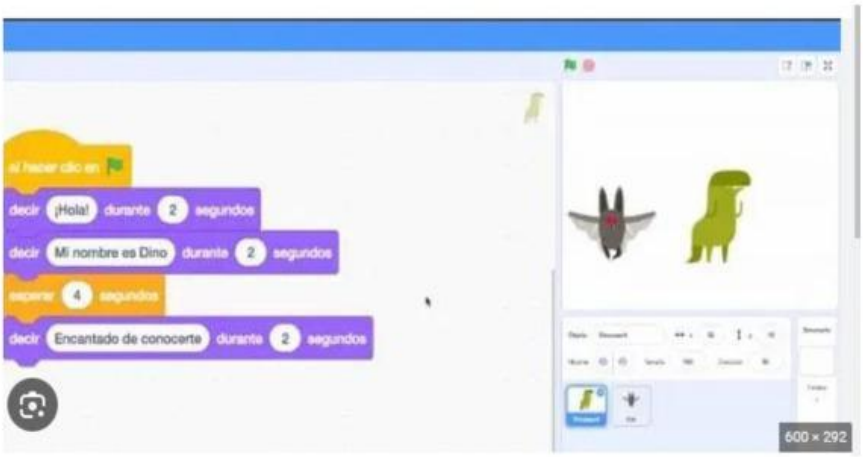
Con ayuda de tú maestra escribe el código correspondiente para cambiar el fondo de Scratch, utilizando comandos de programación.



LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

- Agrega 2 personajes y agrega con ayuda de tú maestra el código para hacer que tus 2 personajes muestren un diálogo.

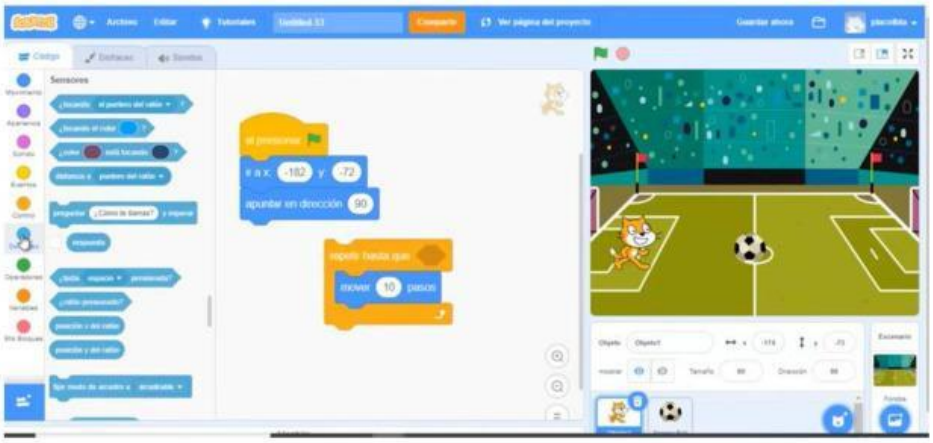


LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

Mover objetos en Scratch

- Insertar el objeto del gato
- Escribir el código para realizar los movimientos básicos del personaje (adelante, atrás, arriba)



LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

Inserta un personaje y hacer que salte.



LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

Cambiar el disfraz de un personaje

PROGRAMA

Codigo — Pincha en la pestaña código.





Elige un disfraz.

Elige un disfraz diferente.

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA

Hacer que un objeto tenga el efecto de volar

Animar - volar

PREPARACIÓN

Elige un fondo



Elige un loro
(u otro objeto que vuele).



PROGRAMA

Se mueve por la pantalla



Mueve las alas



LIVEWORKSHEETS