



Prácticas

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

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.

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.

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

PRACTICA

PRACTICA 4. ENCABEZADO Y PIE DE PAGINA

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.

PRACTICA

¿Qué son las Tics?

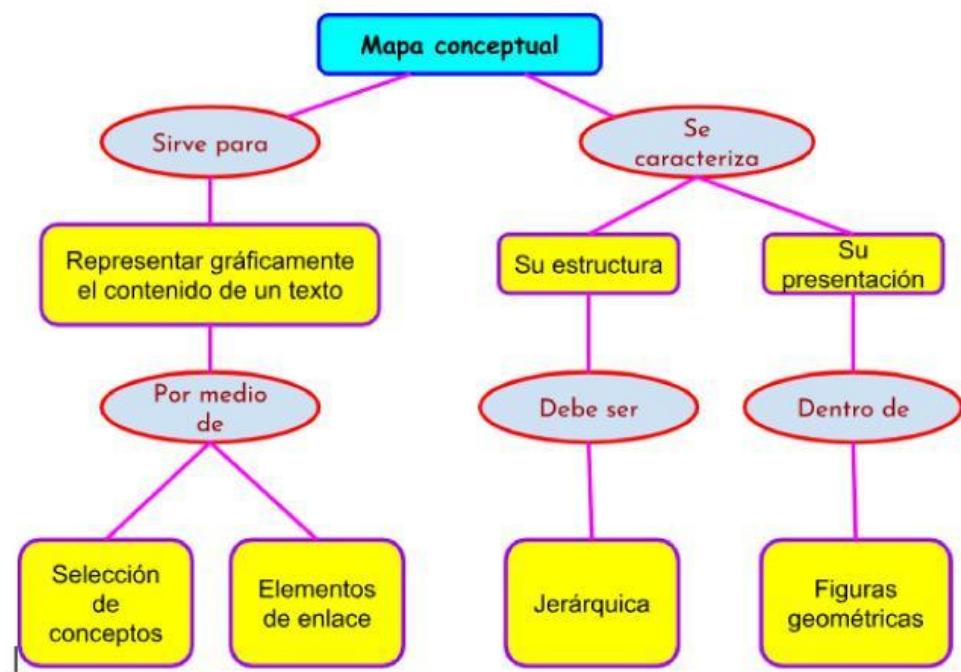
Tecnologías de la Información
y la comunicación.

as Tics se refieren a todos los recursos, herramientas, programas y medios que podemos usar para procesar, administrar y compartir la información. Este manejo de la información la realizamos por medio de soportes tecnológicos como:

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



PRACTICA



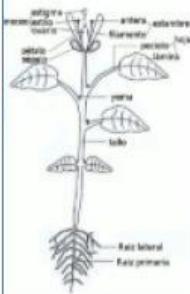
PRACTICA

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.



HOJA

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



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.

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.

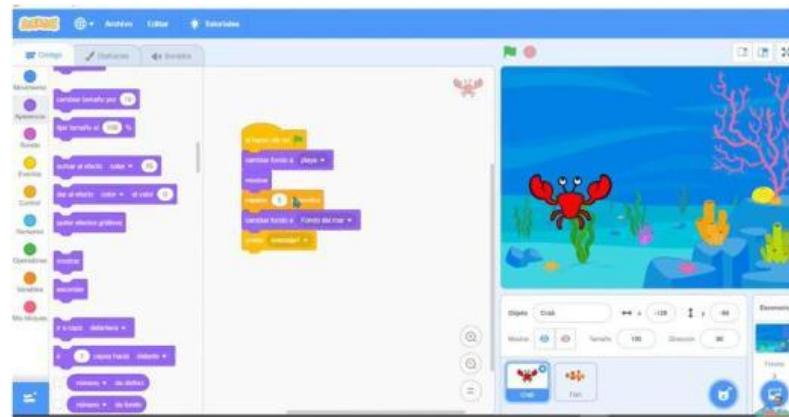
Ejemplos:

PULSA CLIC AQUÍ PARA ABRIR EL BUSCADOR



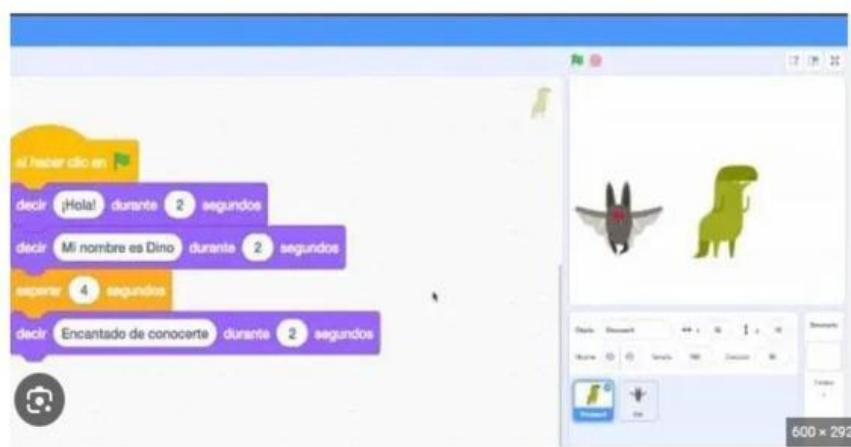
PRACTICA

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



PRACTICA

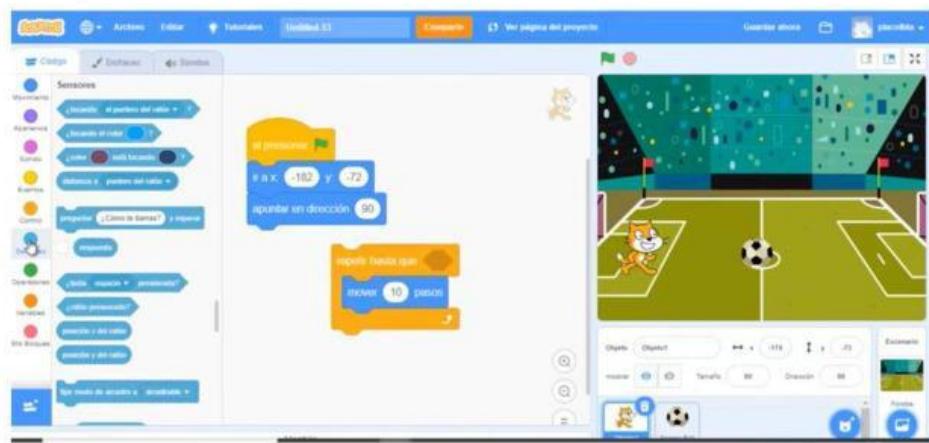
- Agrega 2 personajes y agrega con ayuda de tú maestra el código para hacer que tus 2 personajes muestren un diálogo.



PRACTICA

Mover objetos en Scratch

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



PRACTICA

Inserta un personaje y hacer que salte.

Hacer que salte

Presiona una tecla para que salte.

The interface shows two frames of a character jumping over a gap between two green platforms. The character has red hair and a white face. The background is blue sky and green grass.

PREPARACIÓN

Elige un fondo: Blue Sky Elige un personaje: Giga Hukry

PROGRAMA

Sacarle cañón de alto se activar
Sacarle mazos para bajar

PRUEBA

Pulta el espacio de tu teclado.

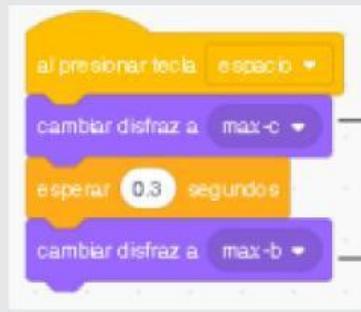
PRACTICA

Cambiar el disfraz de un personaje

PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.



Elige un disfraz.

Elige un disfraz diferente.

PRACTICA

Hacer que un objeto tenga el efecto de volar

Animar - volar

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Canyon



Elige un loro
(u otro objeto que vuela).



Parrot

PROGRAMA

Se mueve por la pantalla Mueve las alas



Pon el punto de partida

Pon el punto final



Elige un disfraz

Elige otro