



## 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

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.*



# PRACTICA

## ¿Qué son las Tics?

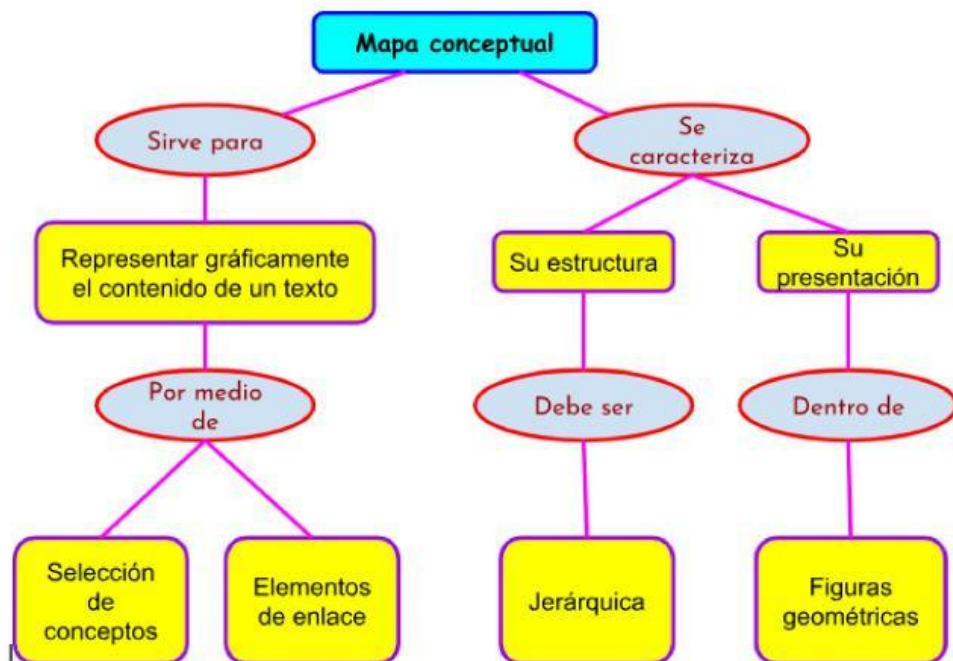
Tecnologías de la Información  
y la comunicación.

Las 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 lo realizamos por medio de soportes tecnológicos como:

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



# PRACTICA



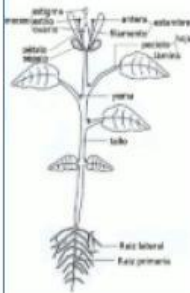
# PRACTICA

## 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.

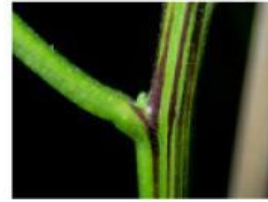
Tiene dos funciones:

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



## 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.





# 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.

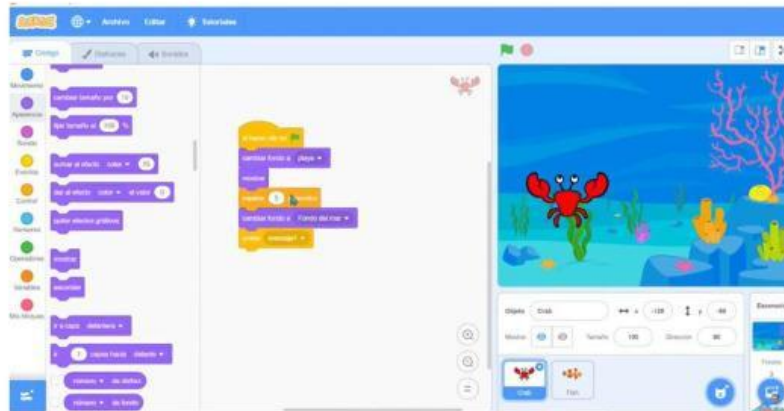
Ejemplos:

PULSA CLIC [AQUÍ](#) PARA ABRIR EL BUSCADOR



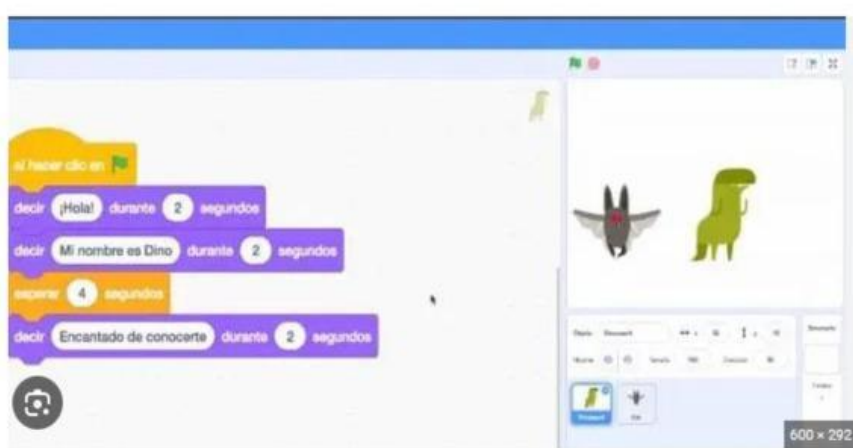
# PRACTICA

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



# PRACTICA

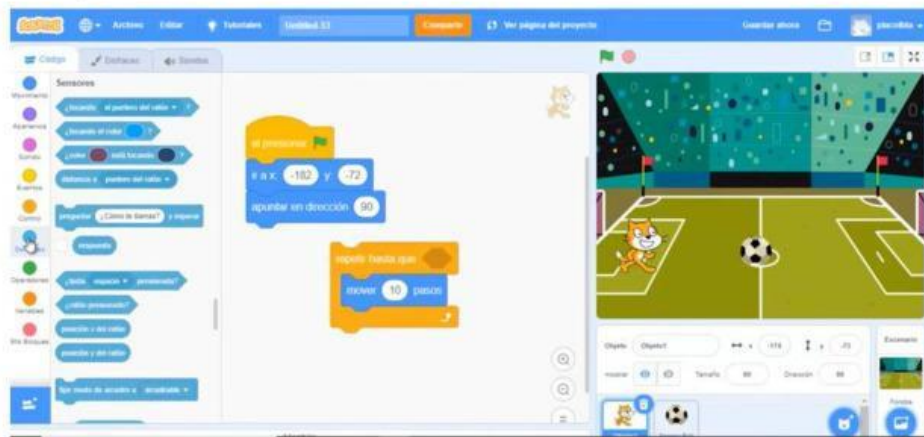
- Agrega 2 personajes y agrega con ayuda de tú maestra el código para hacer que tus 2 personajes muestren un diálogo.



# 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.



### PREPARACIÓN

Elige un fondo:  **Blue Sky**

Elige un personaje:  **Super Mario**

### PROGRAMA



Elige cuánto de alto te va a saltar

Elige cuánto de bajo te va a saltar

### PRUEBA



Presiona el espacio de tu teclado.



# PRACTICA

Cambiar el disfraz de un personaje

## PROGRAMA

 Código

Pincha en la pestaña código.



al presionar tecla **espacio**

cambiar disfraz a **max-c**

Elige un disfraz.

esperar **0.3** segundos

cambiar disfraz a **max-b**

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 vuele).



Parrot

### PROGRAMA

#### Se mueve por la pantalla



#### Mueve las alas

