# 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

PRACTICA 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?

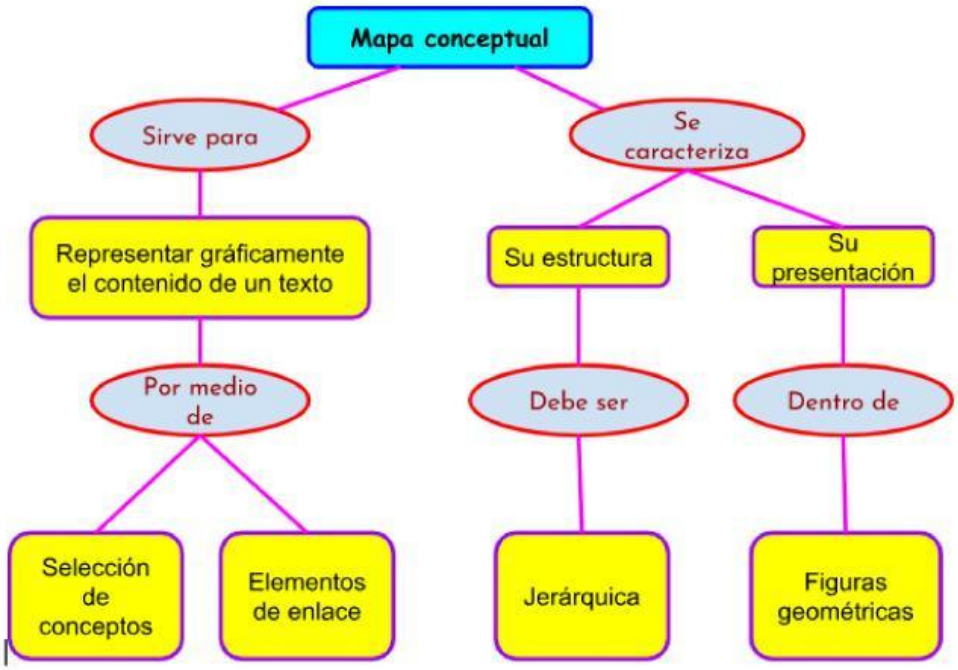
Tecnologías de la Información y la comunicación.

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

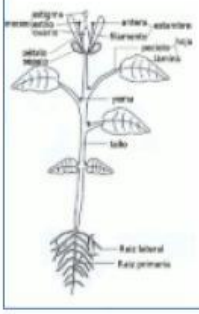
# PRACTICA

## 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.

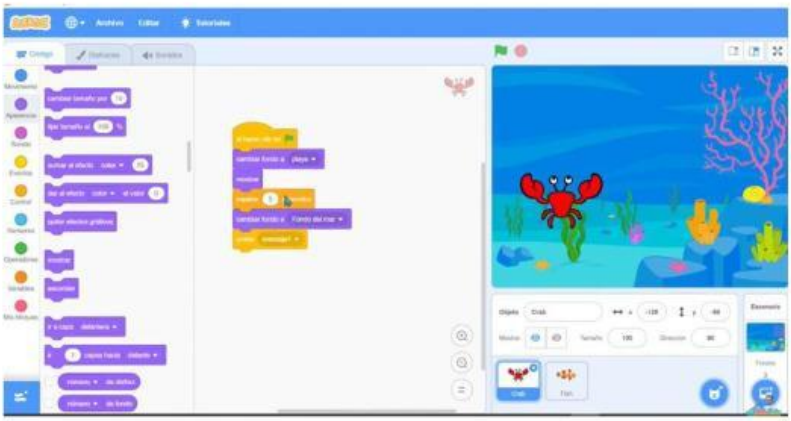
Ejemplos:

PULSA CLIC AQUÍ PARA ABRIR EL BUSCADOR

LIVEWORKSHEETS

# PRACTICA

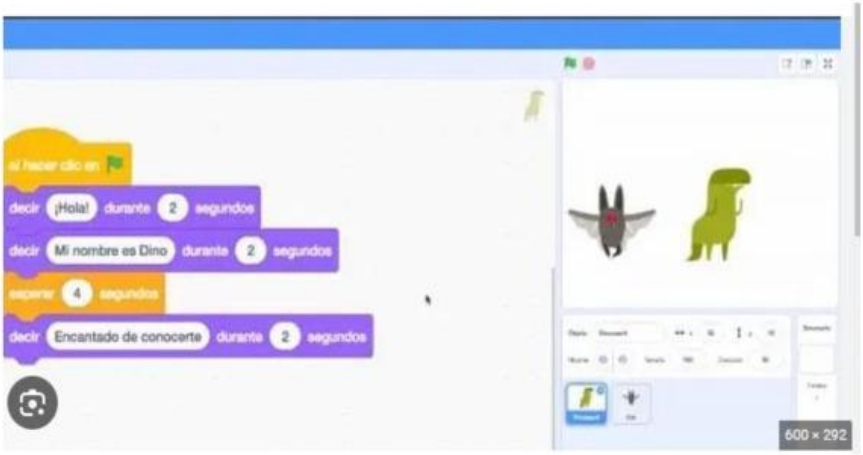
Con ayuda de tú maestra escribe el código correspondiente para cambiar el fondo de Scratch, utilizando comandos de programación.



LIVEWORKSHEETS

# PRACTICA

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

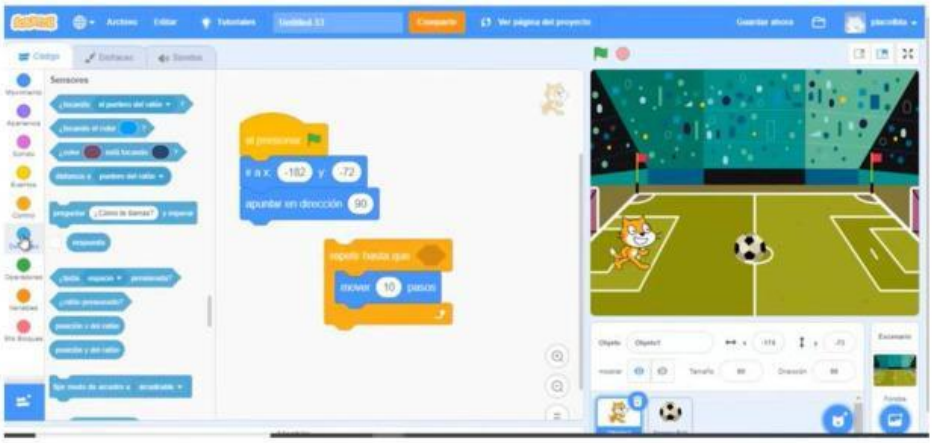



LIVEWORKSHEETS

# 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

Pincha en la pestaña código.

Elige un disfraz.

Elige un disfraz diferente.

LIVEWORKSHEETS

# PRACTICA

Hacer que un objeto tenga el efecto de volar

LIVEWORKSHEETS