



Plan lector

La aventura de Tina en el mundo de Windows

Tina era una niña muy curiosa que adoraba explorar cosas nuevas en su computadora. Un día, mientras estaba jugando, de repente apareció en la pantalla un brillo mágico que la envolvió y... ¡zas! Tina fue transportada al mundo de Windows.

Cuando abrió los ojos, se encontró en un lugar enorme lleno de colores y cuadritos. Frente a ella había un gran espacio que parecía un patio de juegos, pero en realidad era el **escritorio de Windows**. Allí vio muchos **iconos**: carpetas, programas y juegos que se parecían a pequeñas puertas mágicas.

—¡Qué increíble! —dijo Tina—. Cada ícono me lleva a un lugar diferente.

Siguió caminando y encontró una papelera con un letrero que decía: **Papelera de reciclaje**. Curiosa como siempre, se acercó y escuchó una voz que le explicó:

—Yo guardo todos los archivos que las personas borran. Si cambian de opinión, pueden venir aquí a recuperarlos.

Tina sonrió porque entendió que nada se perdía de inmediato.

Más adelante, descubrió una franja larga en la parte inferior que brillaba con muchos colores. Era la **barra de tareas**. Allí vio el reloj, los programas abiertos y un pequeño botón con una ventanita.

—Soy el **botón de inicio** —dijo la ventanita—. Conmigo puedes abrir todos los programas y juegos, organizar tu computadora e incluso apagarla.

Tina se dio cuenta de que Windows era como una gran ciudad ordenada, donde cada lugar tenía una función especial. El escritorio era la plaza principal, los íconos eran puertas, la papelera era un contenedor de seguridad y la barra de tareas era como una guía que siempre mostraba el camino.

Después de recorrer todo, Tina entendió que Windows no solo servía para jugar, sino también para estudiar, trabajar y aprender cosas nuevas.

Cuando regresó al mundo real, la pantalla de su computadora seguía encendida, pero ahora Tina la miraba con otros ojos. Había aprendido que Windows era un mundo lleno de secretos útiles, y que ella era capaz de descubrirlos uno a uno.

—¡Qué gran aventura! —dijo con una sonrisa.



Plan lector

Teniendo en cuenta la lectura anterior “La aventura de Tina en el mundo de Windows”, responde las siguientes preguntas:

- ¿Cómo llegó Tina al mundo de Windows?
- ¿Qué representaban los iconos en el escritorio?
- ¿Qué función tenía la papelera de reciclaje?
- ¿Qué se encontraba en la parte inferior de la pantalla?
- ¿Qué dijo el botón de inicio?

Falso o verdadero:

El escritorio era como una plaza principal donde había iconos
Los iconos eran solo dibujos bonitos sin ninguna función.
La barra de tareas mostraba los programas abiertos y el reloj.
Tina pensó que Windows solo servía para jugar
Al final, Tina comprendió que Windows servía para estudiar, trabajar y aprender.

Une con una línea cada elemento de Windows con la función que cumple:

Escritorio	Guardar archivos borrados
Iconos	Plaza principal, lugar donde están los iconos
Botón de inicio	Permite abrir programas y apagar la computadora
Barra de tareas	Puertas mágicas que llevan a carpetas y programas
Papelera de reciclaje	Muestra programas abiertos y la hora