GUIA 2 DE INFORMATICA PARA TERCERO

COMPONENTES BASICOS DE ALGUNOS PROGRAMAS

1. REPASO DE HARDWARE Y SOFTWARE
2. QUE ES UN PROGRAMA DE COMPUTADOR
3. PARA QUE SIRVEN
4. ALGUNAS CARACTERISTICAS
5. COMO FUNCIONAN

Comencemos

1. Recordemos que el computador tiene dos partes importantes que una sin la otra no funcionan.

Estas son :

1.1 EL HARDWARE: Componentes físicos del ordenador, es decir, todo lo que se puede ver y tocar. Clasificaremos el hardware en dos tipos:

1.2. EL SOFTWARE: Son las instrucciones que el ordenador necesita para funcionar, no existen físicamente, o lo que es igual, se pueden PERCIBIR pero no tocar. También tenemos de dos tipos:

- Sistemas Operativos: Tienen como misión que el ordenador gestione sus recursos de forma eficiente, además de permitir su comunicación con el usuario. Nosotros utilizamos el Sistema Windows.

- Aplicaciones: Son programas informáticos que tratan de resolver necesidades concretar del usuario, como por ejemplo: escribir, dibujar, escuchar música,...

ACTIVIDAD

1. Después de haber leído, recordado o aprendido sobre las partes que componen el computador. Has un resumen el en cuaderno, destacando lo más importante.

2. ¿Pero qué es un programa de computador?

Un programa informático o programa de computadora es una secuencia de instrucciones, escritas para realizar una tarea específica en un computador. Este dispositivo requiere programas para funcionar, por lo general, ejecutando las instrucciones del programa en un procesador central.

OFIMATICA

ACTIVIDAD

1. En tu cuaderno has una lista de 10 programas que se encuentren en una computadora. Puedes preguntar a tus familiares, amigos y vecinos. Y escribe una frase para que sirve. Ejemplo : Word sirve para hacer cartas

2. OBSERVA MUY BIEN LOS SIGUIENTES ICONOS

SEGURAMENTE PUEDES NOMBRAR COMO SE LLAMAN

1. _____ 2_____3_____

VEAMOS

EXCELENTE

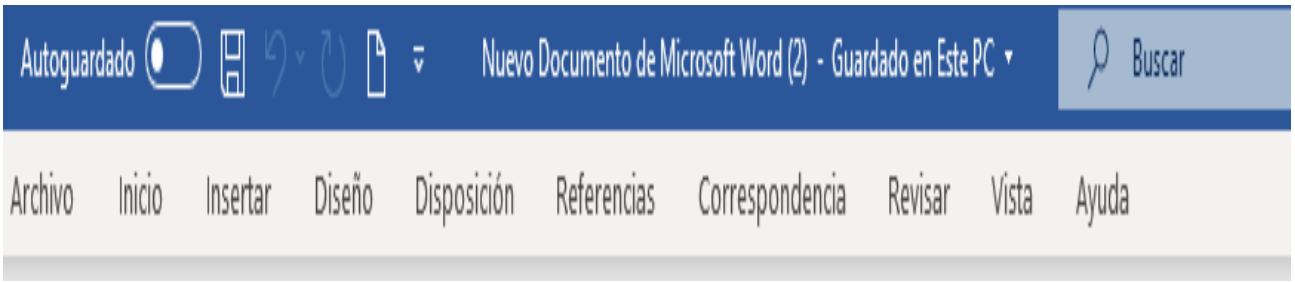
NOTA

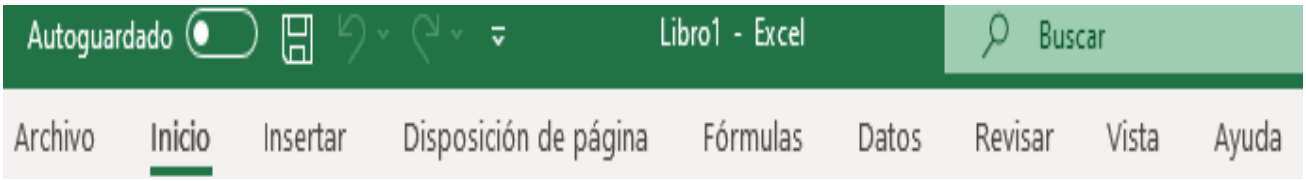
La mayoría de programas tienen una estructura básica muy parecida, sin embargo depende de el uso que se les vaya a dar, esta estructura se especializa en menús y contenidos propios.

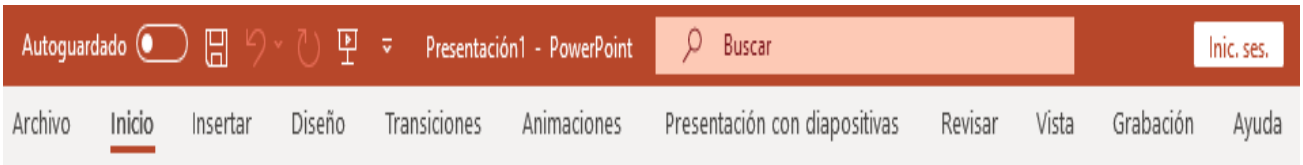
Ejemplo si es Paint pues todas las herramientas de Paint serán relacionadas con las pintura y los dibujos, las líneas, las formas y demás

ACTIVIDAD:

COPIA EN EL CUADERNO CON LAS IMÁGENES LOS SIGUIENTES MENUS DE LOS TRES PROGRAMAS MAS USADOS







Señala las diferencias