

Práctica 1: Planificación

Introducción

“No es sabio el que sabe dónde está el tesoro, sino el que trabaja y lo saca”
Francisco de Quevedo y Villegas (1580-1645)

La educación se entiende como un proceso de vida, que involucra, no solamente conocimientos y habilidades, sino que tiene que ver con la esencia misma del ser, sus sentimientos, el sentido y el significado de la vida; no debería ser ni estática ni homogénea, en el sentido de dirigirse a personas iguales, sino que debe atender y ser pertinente a las diferencias que se presentan entre cada persona¹.

Objetivos

- Favorecer el acceso a las Nuevas Tecnologías con actividades que ayuden a mantener sus capacidades y actitudes.
- Potenciar la autonomía del alumnado.
- Favorecer la adquisición de actitudes positivas hacia la tecnología y percibirla como algo útil y al alcance de todos.
- Adquirir habilidades básicas: conocer el entorno del PC, ofimática básica, navegar por Internet, utilizar el correo electrónico.
- Obtener una mayor apertura y menor dificultad en el acceso a las nuevas tecnologías por parte de la comunidad en general.

Contenidos

Unidades didácticas a trabajar

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| ■ El equipo | ■ Internet |
| ■ Sistema operativo | ■ Correo electrónico |
| ■ Software libre | ■ Procesadores de textos |

Grupo de alumnos

- Personas en su inmensa mayoría de sexo femenino de más de 60 años.
- Jóvenes que necesitan el Graduado en secundaria por motivos laborales.
- Personas inmigrantes que desconocen el español y muestran interés por

¹ Bolañoz y Trochez (1999). *“Algunos aspectos de la formación de maestros en etnoeducación”*

aprenderlo y facilitarse así la integración Grandes diferencias de edad.

- Variedad de intereses y motivaciones
- Diferencias en el desarrollo de capacidades.
- Presentan diferentes niveles académicos, económicos, sociales y culturales
- Pertenecen a la clase trabajadora.
- En su mayoría poseen unas ganas enormes de recuperar el tiempo perdido, o han asistido muy poco tiempo a la escuela y ahora demandan una “Educación” que no tuvieron en su día.

Con este alumnado la convivencia en las dos Secciones, por lo general, es agradable. Los alumnos y alumnas, salvo contadísimas excepciones, poseen hábitos de buen comportamiento y de respeto hacia el personal del Centro y entre sí mismos.

Fechas y temporalización

1 ^{er} Trimestre	Unidad 1 – El ordenador
	Unidad 2 – Operaciones básicas
2 ^o Trimestre	Unidad 3 – Los periféricos
	Unidad 4 – El escritorio
3 ^{er} Trimestre	Unidad 5 – Los programas
	Unidad 6 – Procesadores de textos

Enfoque metodológico

La metodología será eminentemente práctica: los objetivos se alcanzarán por medio de la realización de los ejercicios propuestos por el profesor, de forma que puedan participar en el proceso y aprender, facilitando así la asimilación de contenidos, aunque no se dejará atrás la diversión y la integración social con el grupo de mayores.

Se tendrán en cuenta los distintos niveles del alumnado, procurando hacer grupos lo más homogéneos posible.

Se facilitará tiempo para que los alumnos utilicen el ordenador libremente: buscando información, realizando documentos personales, etc.

Las TIC cumplen una triple función: instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje, como herramienta para el proceso de la información y como

contenido implícito de aprendizaje.

Se insiste en todo momento en organizar actividades de trabajo colaborativo que relacionen los aprendizajes con la vida cotidiana.

Las sesiones se desarrollarán en un ritmo lento, pero siempre intensas, en algunos casos, cuando sea necesario, se tomarán medidas como:

- Modificar la apariencia de las ventanas para aumentar el tamaño de las letras y así facilitar su lectura.
- El teclado y su velocidad de repetición también pueden ser modificados.
- El ratón, su velocidad y la del doble clic se puede adaptar también para que no se haga tan difícil la apertura de carpetas o programas.

Puesto que los ritmos de aprendizaje son distintos, tendremos preparadas actividades, tanto de ampliación como de refuerzo.

Actividades

Atendiendo al momento y objeto de la actividad se pueden considerar los siguientes tipos:

■ **Actividades de introducción o de motivación:** Tienen como objetivo descubrir los conocimientos previos, sus intereses y el grado de desarrollo de las diferentes capacidades. Asimismo, pretenden motivar a los alumnos con relación a lo que van a aprender.

- ☉ Ejemplo: Observación de láminas lectura.

■ **Actividades de desarrollo:** Están destinadas a trabajar los diferentes tipos de contenidos que caracterizan el bloque y así alcanzar las capacidades propuestas en los objetivos.

- ☉ Actividades tipo de acuerdo a los objetivos y contenidos de la unidad

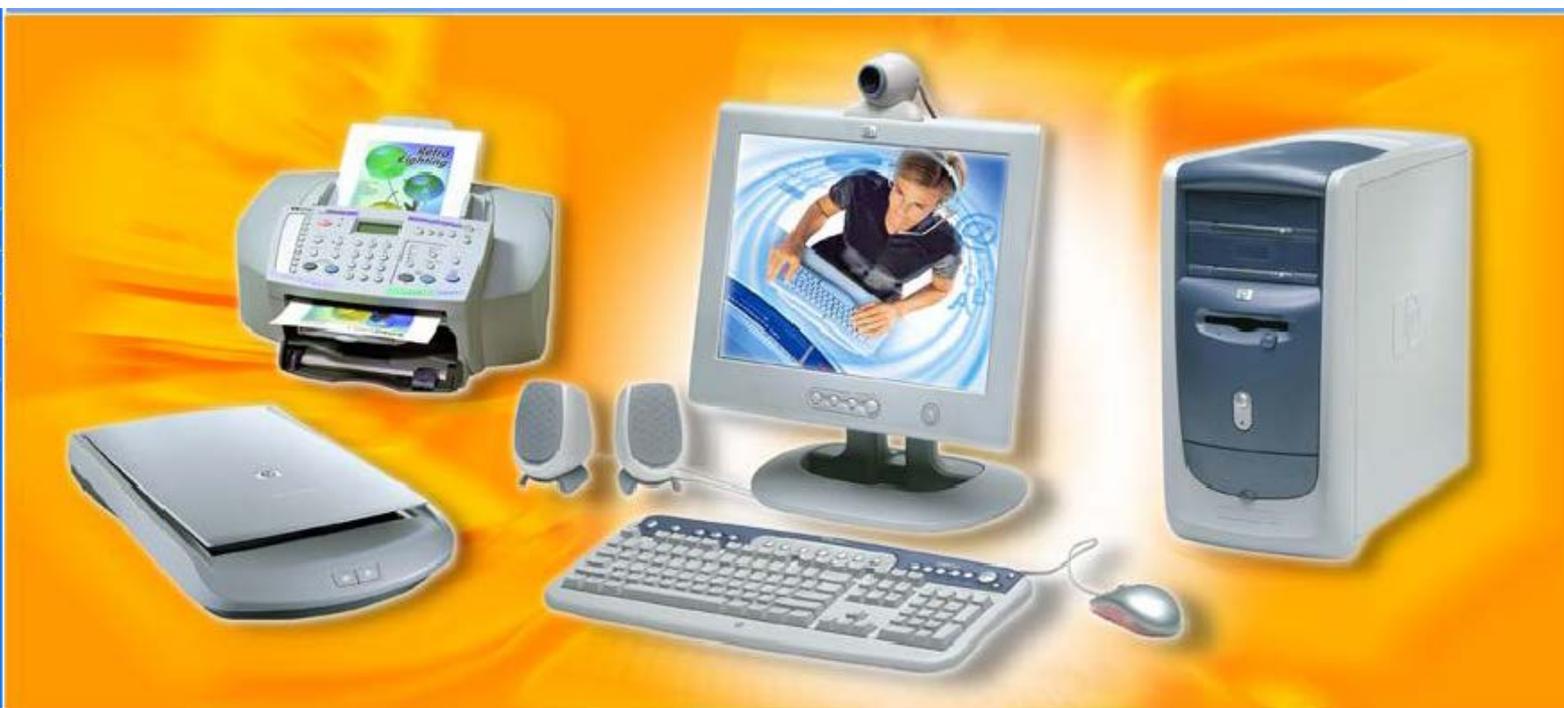
■ **Actividades de refuerzo y ampliación:** Generalmente se programan para los alumnos/as que no han adquirido o construido los contenidos trabajados, o que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas.

- ☉ Actividades tipo con diferentes grados de dificultad

■ **Actividades de evaluación:** Tienen por objeto conocer el grado de conocimiento alcanzado por el alumnado.

Secciones de Educación Permanente de Monda-Guaro

SEGUNDO TRIMESTRE



Uso básico de las TIC

Profesora María José Ortuzar Morales

Contenido

Unidad Didáctica - 3 Los periféricos	5
1. ¿Qué son los periféricos?	5
2. Tipos de periféricos	5
3. Uso de los periféricos	7
4. Actividades: Periféricos	9
5. El teclado	11
¿Cómo se utilizan las teclas de escritura?	13
¿Cómo podemos movernos por la pantalla?.....	14
¿Para qué sirven las teclas de función?	14
6. Actividades: El teclado.....	15
7. El ratón.....	17
¿Para qué se utiliza el ratón?.....	17
¿De cuántos botones dispone?.....	17
¿Para qué se utiliza el botón izquierdo?.....	17
¿Para qué se utiliza el botón derecho?.....	18
¿Para qué se utiliza la rueda central?	18
¿Qué formas puede tener un ratón en la pantalla?	18
8. Actividades: El ratón	19
9. Tipos o modelos de ratón	21
Mecánicos	21
Ópticos	21
De láser	22
Trackball.....	22
Por cable	23
Inalámbrico	24
10. ¿Cómo se captura el movimiento de un ratón mecánico estándar?	25
11. El monitor	26
12. Actividades: El monitor.....	27
13. Memoria USB.....	28
Cómo desconectar un dispositivo USB correctamente	29
14. Actividad; USB.....	29

Los periféricos

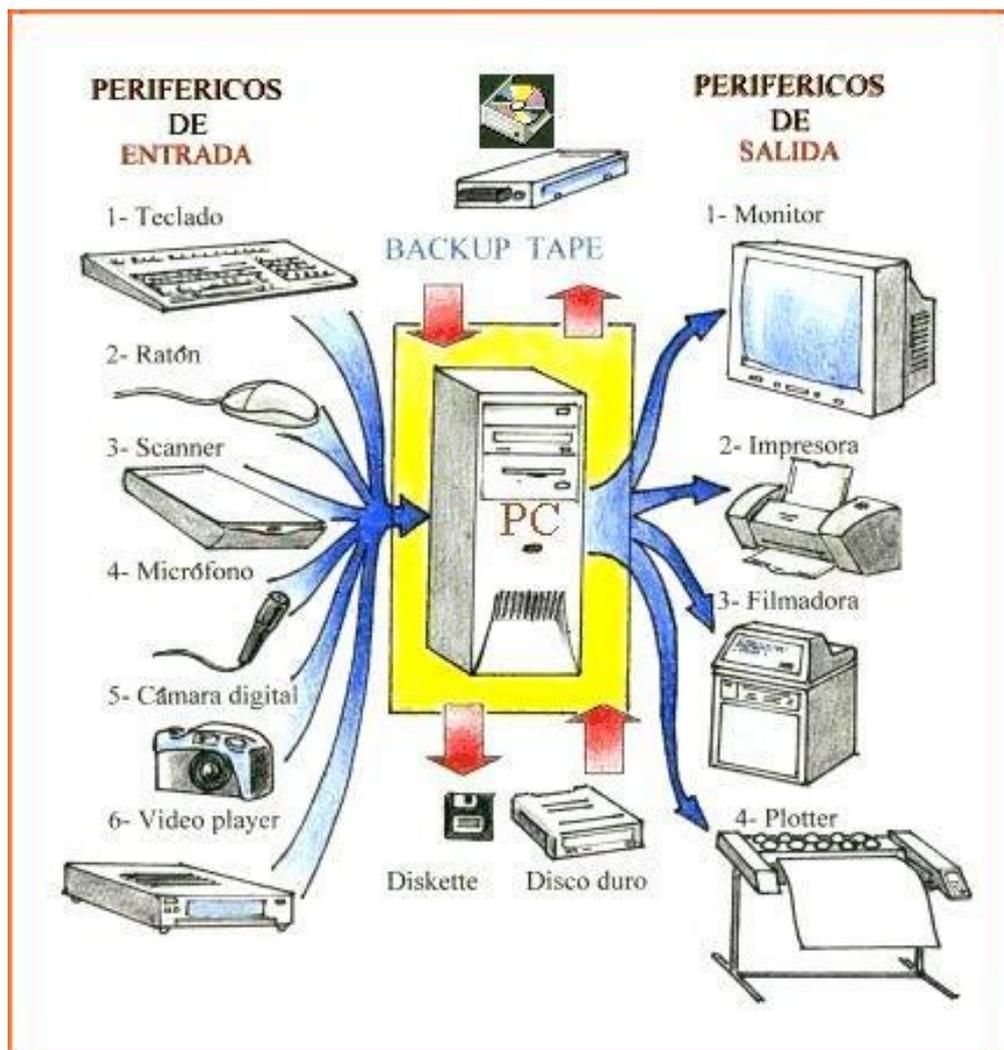
1. ¿Qué son los periféricos?

Son todos los dispositivos (aparatos) externos que se conectan a la unidad central. Por ejemplo: el ratón, el teclado, el monitor

2. Tipos de periféricos

Los periféricos pueden clasificarse en 3 categorías principales:

- **Periféricos de entrada:** captan y envían los datos al dispositivo que los procesará. Son los que permiten introducir datos externos a la computadora para su posterior tratamiento por parte de la CPU. Estos datos pueden provenir de distintas fuentes, siendo la principal un ser humano.



- **Periféricos de salida**: son dispositivos que muestran o proyectan información hacia el exterior del ordenador. La mayoría son para informar, alertar, comunicar, proyectar o dar al usuario cierta información, de la misma forma se encargan de convertir los impulsos eléctricos en información legible para el usuario.
- **Periféricos de entrada/salida (E/S)** Dependiendo de la finalidad del flujo E/S de los datos, pueden ser:
 - **Periféricos de almacenamiento**: son los dispositivos que almacenan datos e información por bastante tiempo. La memoria RAM no puede ser considerada un periférico de almacenamiento, ya que su memoria es volátil y temporal.
 - **Periféricos de comunicación**: son los periféricos que se encargan de comunicarse con otras máquinas o computadoras, ya sea para trabajar en conjunto, o para enviar y recibir información.

Periféricos		
entrada	salida	entrada/salida
Ratón	Monitor	Pantalla táctil
Teclado	Impresora	Disco Duro ó HD
Micrófono	Altavoces	Grabadora de CD
Escáner	Auriculares	Grabadora de DVD
Lector de código de barra	Fax	
WebCam		

Periféricos	
almacenamiento	comunicación
Disco duro	Fax-Módem
Unidad de CD	Tarjeta de red
Unidad de DVD	Hub
Unidad de Blue-ray	Switch
Memoria flash – Memoria USB	Router
Tarjetas de memoria portátil	Tarjeta inalámbrica
Cinta magnética (desapareciendo)	Tarjeta Bluetooth
Tarjeta perforada (fuera de uso)	
Disquete(desapareciendo)	

3. Uso de los periféricos



Monitor: Es la pantalla por la que se ve lo que hacemos en el ordenador.



Teclado: Se utiliza para escribir y dar órdenes a la unidad central.



Ratón: El ratón controla el movimiento del cursor en la pantalla y también da órdenes a la unidad central, por ejemplo: abrir un programa.



Altavoces: Para escuchar el sonido: puede ser música, una voz que explica lo que estamos viendo, o también escuchar a otra persona en directo.



Auriculares: Tienen la misma función que los altavoces pero sólo los puede utilizar una persona. Son útiles para no molestar a otros compañeros.



Micrófono: Para hablar. Por ejemplo: Podemos enviar nuestra voz a otra persona; o utilizarlo para aprender idiomas (los programas de idiomas pueden registrar nuestra voz e indicarnos si pronunciamos correctamente).



Impresora: Sirve para tener una copia en papel de lo que hacemos o de la información que encontramos en Internet...



Escáner: El escáner manda imágenes o textos al ordenador. Por ejemplo una fotografía familiar.



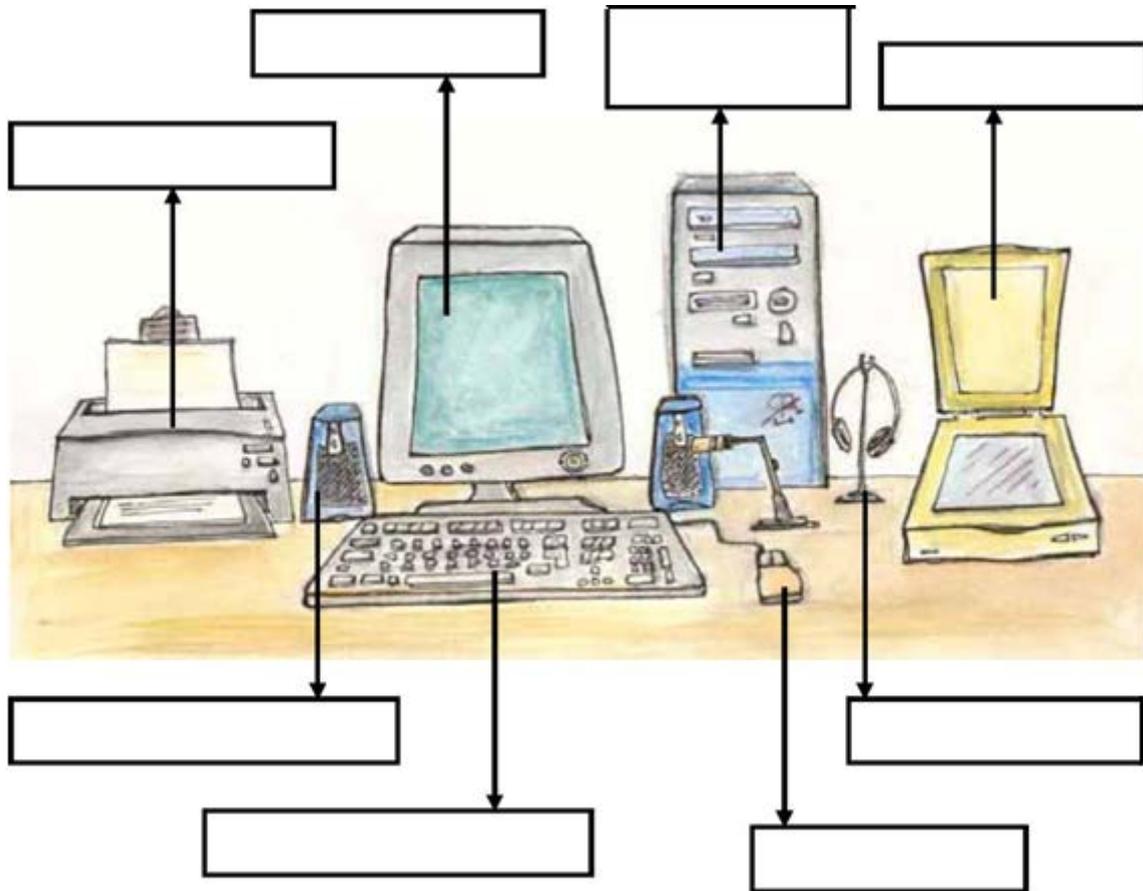
Videocámara: Para ver en directo a otras personas o lugares. Se conoce por el nombre de webcam.



Router o enrutador: es un dispositivo para interconexión de redes de ordenadores, decide por donde debe ir la información que envía un equipo.

4. Actividades: Periféricos

1. *Mira cada uno de los elementos del equipo informático. ¿Sabes cómo se llaman? Escribe los nombres.*



2. *Marca qué componentes encuentras en tu equipo:*

Unidad Central

Monitor

Teclado

Ratón

Altavoces

Auriculares

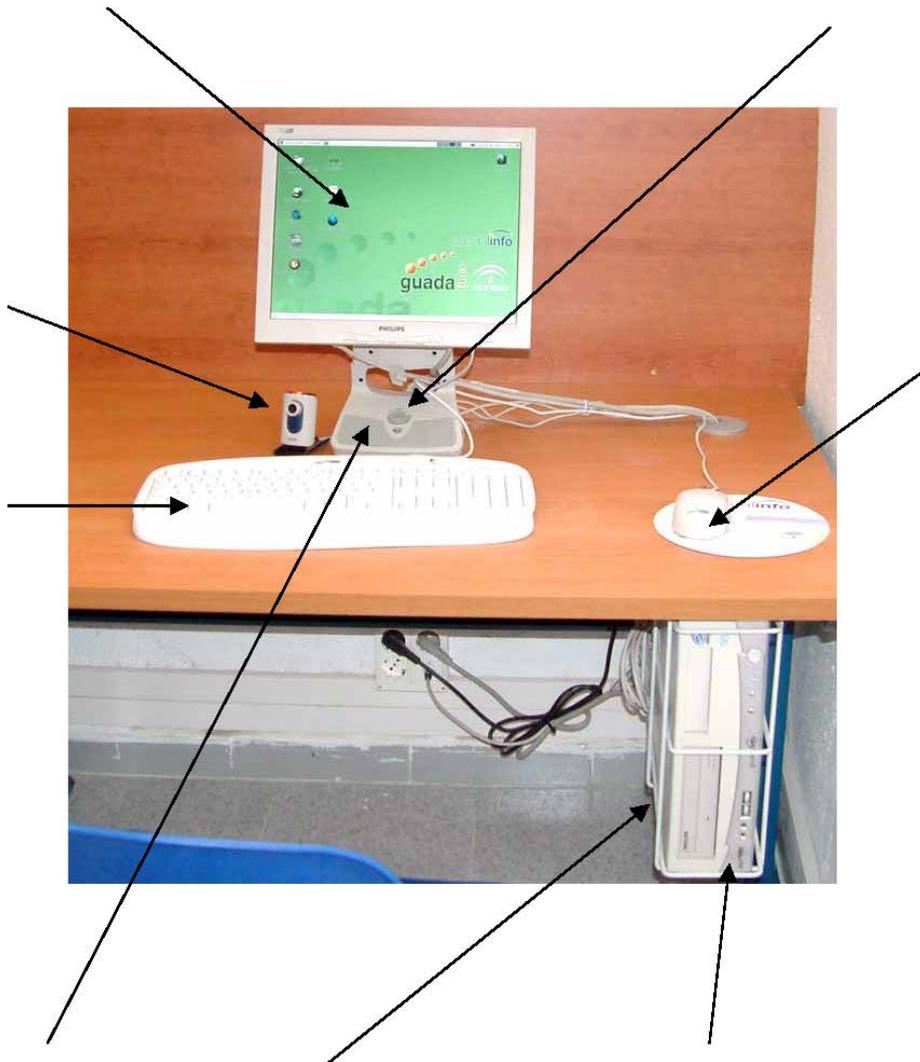
Micrófono

Impresora

Escáner

Videocámara

3. *Mira cada uno de los elementos del equipo informático. ¿Sabes cómo se llaman? Escribe los nombres.*



TECLADO	MICRÓFONO	MONITOR	CÁMARA WEB
RATON	ALTAVOCES	MODEM	UNIDAD CENTRAL

4. *¿Dónde se podría guardar..... (Une con flechas)*

UNA CARTA

PENDRIVE

UNA FOTO

UN DISQUETE

CANCIONES

UN CD-ROM

UNA PELÍCULA

UN DVD

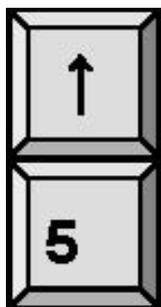
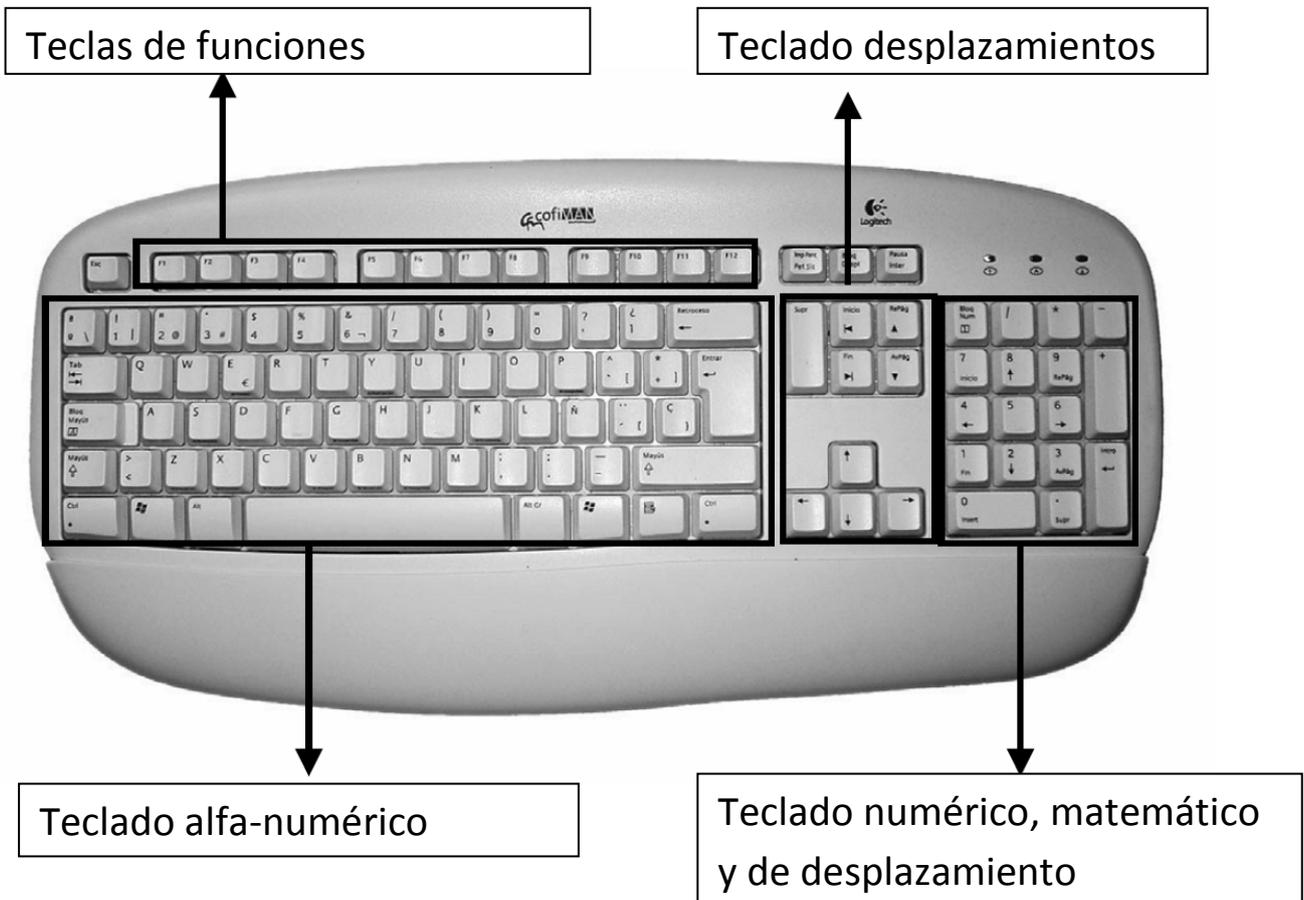
5. El teclado



El teclado tiene funciones importantes:

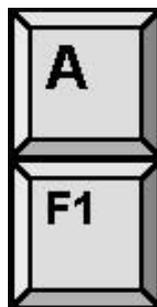
- Puedes escribir textos.
- Puedes escribir números y signos matemáticos.
- Puedes desplazarte por la pantalla.
- Puedes enviar órdenes

El teclado tiene distintos tipos de teclas:



Teclas para desplazarse por la pantalla.

Teclas con números.



Teclas de escritura.

Teclas con funciones.

- **Teclado Alfanumérico:** contiene letras, números y símbolos especiales.
- **Teclado numérico:** contiene números, y su función es aumentar la velocidad cuando sólo trabajamos con números.
- **Teclas de Función:** tienen asignadas funciones diferentes dependiendo del programa que estemos utilizando en cada momento. F1 siempre es la ayuda.
- **Teclado de movimiento del cursor (desplazamientos):** para mover el cursor más rápida y cómodamente

¿Cómo se utilizan las teclas de escritura?



Las teclas de escritura están colocadas en el mismo orden que en una máquina de escribir.

Si ya sabes escribir a máquina podrás manejar con mayor facilidad el teclado.

Para escribir con **MAYÚSCULAS** tienes que utilizar las siguientes teclas:

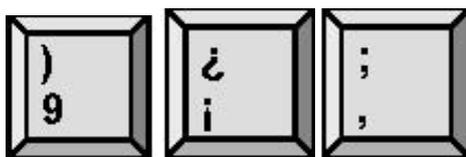


Si pulsas esta tecla una vez, se quedan bloqueadas las mayúsculas.

Si pulsas otra vez, de nuevo se escribe con minúsculas.

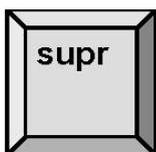


Tienes que mantener pulsadas una de estas teclas mientras pulsas, al mismo tiempo, la tecla que vas a escribir en mayúscula.

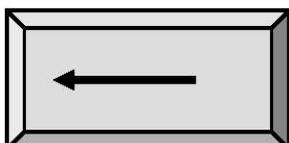


Para poder escribir los signos de la parte superior de algunas teclas también debes mantener pulsadas las teclas anteriores.

Para **BORRAR** texto se debes utilizar las siguientes teclas:

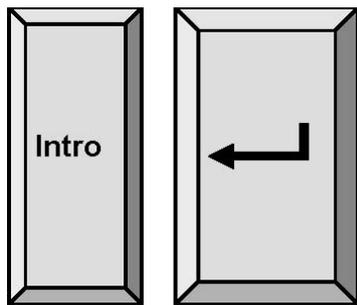


Puedes borrar delante del cursor.



Puedes borrar detrás del cursor, en la dirección que marca la flecha.

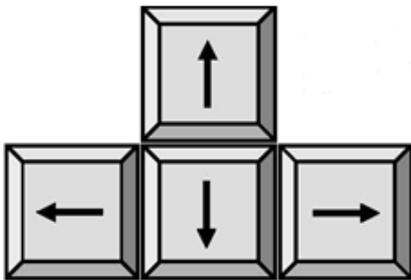
¿Cómo podemos movernos por la pantalla?



Hay muchas teclas que son de utilidad para mover el cursor:

Cuando escribes, estas teclas las utilizas para pasar a otra línea después de un punto y aparte.

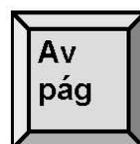
También puedes pulsar estas teclas para enviar una orden.



Tal y como indican las flechas, las puedes utilizar para moverte por el texto que ya has escrito.

Pero no puedes moverte por un lugar de la página en el que antes no has escrito nada o no hay párrafos.

Para ir al comienzo de línea



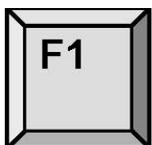
Para ir a la página o a la pantalla anterior.

Para ir al final de línea

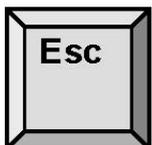


Para ir a la página o a la pantalla siguiente.

¿Para qué sirven las teclas de función?



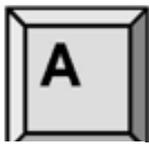
Desde F1 a F12. Pulsando una sola tecla se envía una orden. Según el programa, cada tecla realiza una función determinada, es una forma rápida de realizarlas. Escape:



Permite anular una orden, retroceder a una opción anterior o incluso salir de algunos programas.

6. Actividades: El teclado

1. Comprueba la utilidad de las distintas teclas y toma notas de tus averiguaciones.



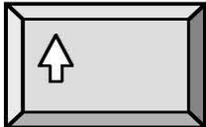
Utilidad tecla de escritura:



Utilidad tecla de números:



Utilidad:



Utilidad:



Utilidad:



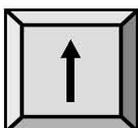
Utilidad:



Utilidad:



Utilidad:

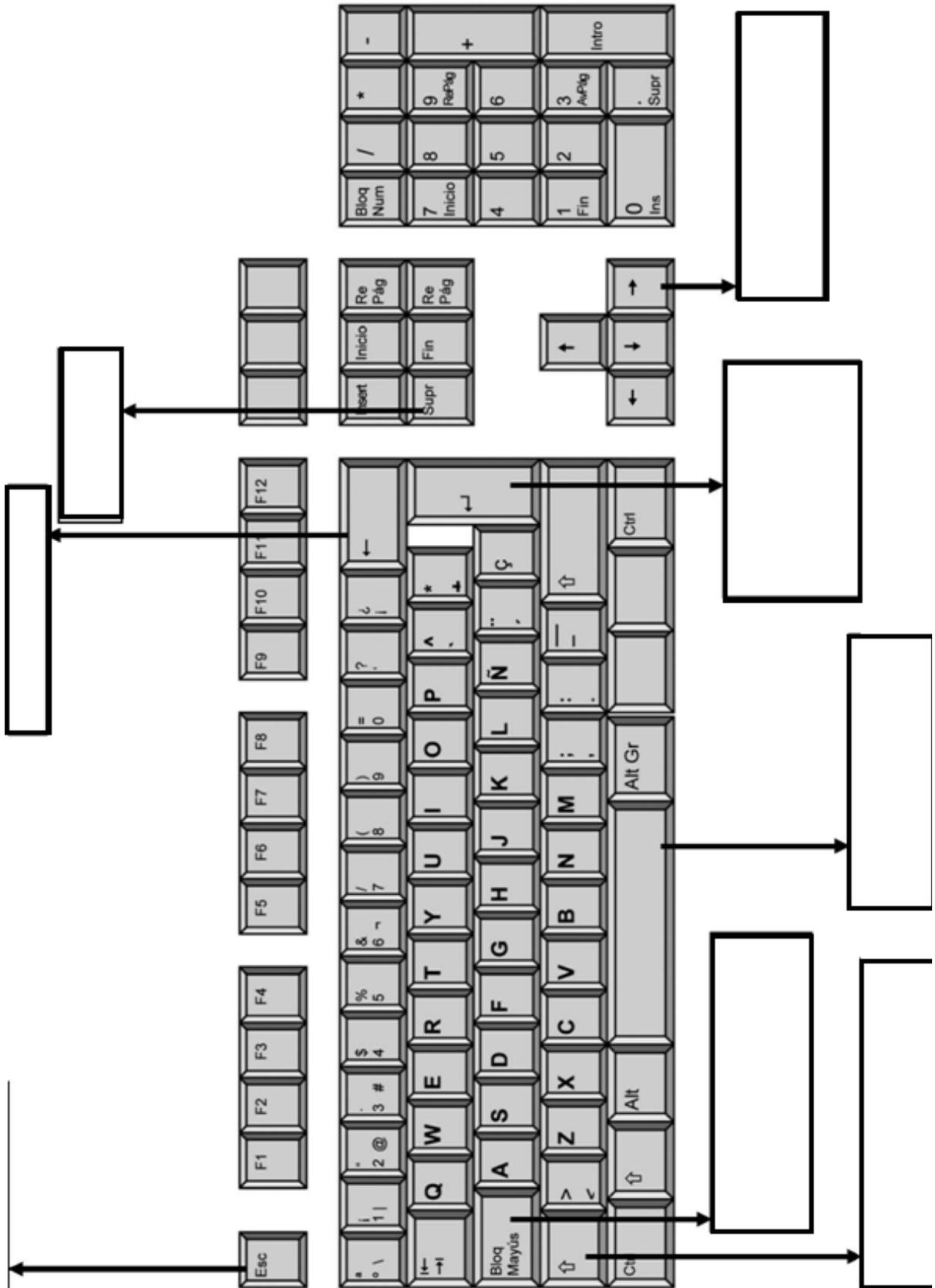


Utilidad:



Utilidad:

2. En este teclado anota el nombre y utilidad de las teclas que se indican,:



7. El ratón

¿Para qué se utiliza el ratón?

El ratón tiene varias funciones importantes:

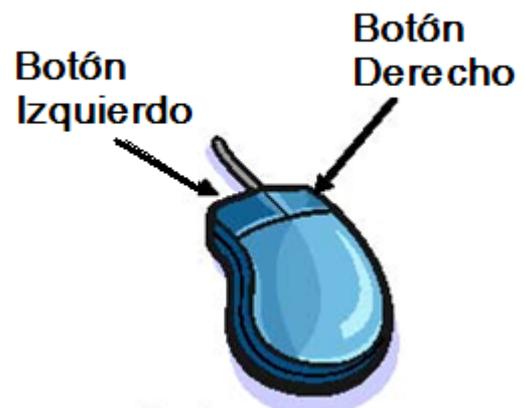
- Puedes seleccionar un objeto.
- Puedes abrir programas.
- Puedes desplazarte por la pantalla.
- Puedes dar órdenes.
- Puedes activar o desactivar una opción dentro de un menú.



Ilustración 1
Forma de coger el ratón

¿De cuántos botones dispone?

Los botones básicos son el botón izquierdo y el botón derecho.



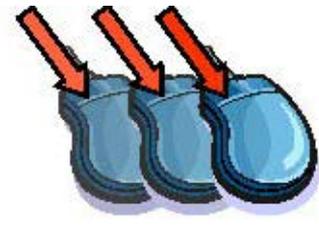
Aunque según el modelo, el ratón puede tener un tercer botón o una rueda.



CLICK



DOBLE CLICK



ARRASTRAR

¿Para qué se utiliza el botón izquierdo?

El botón izquierdo es el que se utiliza para realizar la mayor parte

de las funciones.

Al hacer un clic: se selecciona un objeto, un programa, se activa una opción...

Al hacer doble clic: se abre un programa, un archivo... se selecciona una palabra dentro de un texto...

Arrastrar: Para mover cosas o cambiar el tamaño de algo.

¿Para qué se utiliza el botón derecho?

Al hacer un clic: se abre un menú que presenta varias funciones para poder realizarlas rápidamente, por ejemplo: cambiar el tipo de letra, copiar y pegar un texto...



¿Para qué se utiliza la rueda central?

Tiene dos funciones se puede utilizar pulsándola como un botón más o girándola permite mover la pantalla en el mismo sentido en que giramos la rueda.

¿Qué formas puede tener en ratón en la pantalla?



Puntero: para señalar, activar, seleccionar...



Mano: para mover objetos en la pantalla.



Cursor: para escribir.



Doble flecha negra: para cambiar el tamaño de una ventana o de una tabla y ensanchar o estrechar sus paredes...



Reloj de arena: indica que hay que esperar porque el ordenador está abriendo un programa o ejecutando una tarea.



Dedo: para abrir un enlace con otro documento, otra página, otra actividad...

8. Actividades: El ratón

1. *Une con flechas cada movimiento del ratón con su función:*



Un clic

-Abrir un programa

-Seleccionar un objeto



Doble clic

- Abrir un archivo

- Mover cosas de un lugar a otro



Arrastrar

- Seleccionar un programa

- Cambiar el tamaño de un objeto



Un clic en el botón derecho

- Abrir un menú

-Abrir una carpeta

2. *Si el puntero del ratón toma esta forma que sirve (une con flechas):*



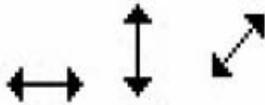
para abrir un enlace con otro documento, otra página, otra actividad...



para cambiar el tamaño de una ventana o de una tabla y ensanchar o estrechar sus paredes...



para indicar que hay que esperar porque el ordenador está abriendo un programa o ejecutando una tarea.



para mover objetos en la pantalla.



para señalar, activar, seleccionar...



para escribir

9. Tipos o modelos de ratón

Por mecanismo

- Mecánicos
- Ópticos
- Láser
- Trackball

Por conexión

- Cable
- Inalámbricos

Mecánicos

Tienen una gran bola de plástico, de varias capas, en su parte inferior para mover dos ruedas que generan pulsos en respuesta al movimiento de ésta sobre la superficie.

La circuitería interna cuenta los pulsos generados por la rueda y envía la información a la computadora, que mediante software procesa e interpreta.

Ópticos



Parte inferior de un ratón con cable y sensor óptico

Es una variante que carece de la bola de goma que evita el frecuente problema de la acumulación de suciedad en el eje de transmisión, y por sus características ópticas es menos propenso a sufrir un inconveniente similar. Se considera uno de los más

modernos y prácticos actualmente.

Puede ofrecer un límite de 800 ppp, como cantidad de puntos distintos que puede reconocer en 2,54 centímetros (una pulgada); a menor cifra peor actuará el sensor de movimientos.

Su funcionamiento se basa en un sensor óptico que fotografía la superficie sobre la que se encuentra y detectando las variaciones entre sucesivas fotografías, se determina si el ratón ha cambiado su posición. En superficies pulidas o sobre determinados materiales brillantes, el ratón óptico causa movimiento nervioso sobre la pantalla, por eso se hace necesario el uso de una alfombrilla o superficie que, para este tipo, no debe ser brillante y mejor si carece de grabados multicolores que puedan "confundir" la información luminosa devuelta.

De láser

Este tipo es más sensible y preciso, haciéndolo aconsejable especialmente para los diseñadores gráficos y los jugadores de videojuegos. También detecta el movimiento deslizándose sobre una superficie horizontal, pero el haz de luz de tecnología óptica se sustituye por un láser con resoluciones a partir de 2000 ppp, lo que se traduce en un aumento significativo de la precisión y sensibilidad.

Trackball



Un modelo trackball de Logitech

El concepto de trackball es una idea que parte del hecho: se debe mover el puntero, no el dispositivo, por lo que se adapta para

presentar una bola, de tal forma que cuando se coloque la mano encima se pueda mover mediante el dedo pulgar, sin necesidad de desplazar nada más ni toda la mano como antes. De esta manera se reduce el esfuerzo y la necesidad de espacio, además de evitarse un posible dolor de antebrazo por el movimiento de éste. A algunas personas, sin embargo, no les termina de resultar realmente cómodo. Este tipo ha sido muy útil por ejemplo en la informatización de la navegación marítima.

Por cable

Es el formato más popular y más económico, sin embargo existen multitud de características añadidas que pueden elevar su precio, por ejemplo si hacen uso de tecnología láser como sensor de movimiento. Actualmente se distribuyen con dos tipos de conectores posibles, tipo USB y PS/2; antiguamente también era popular usar el puerto serie.

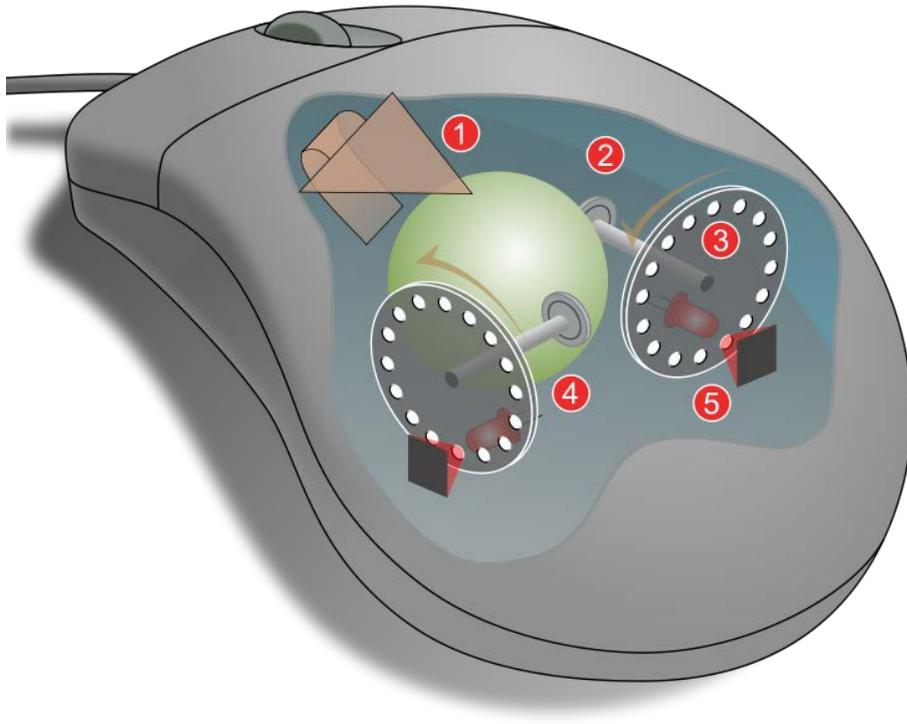


Un modelo inalámbrico con rueda y cuatro botones, y la base receptora de la señal

Inalámbrico

En este caso el dispositivo carece de un cable que lo comunique con la computadora, en su lugar utiliza algún tipo de tecnología inalámbrica. Para ello requiere un receptor de la señal inalámbrica que produce, mediante baterías, el mouse. El receptor normalmente se conecta a la computadora por USB, o por PS/2. Según la tecnología inalámbrica usada pueden distinguirse varias posibilidades:

- **Radio Frecuencia (RF):** Es el tipo más común y económico de este tipo de tecnologías. Funciona enviando una señal a una frecuencia de 2.4Ghz, popular en la [telefonía móvil](#) o celular. Es popular, entre otras cosas, por sus pocos errores de desconexión o interferencias con otros equipos inalámbricos, además de disponer de un alcance suficiente: hasta unos 10 metros.
- **Infrarrojo (IR):** Esta tecnología utiliza una señal de onda infrarroja como medio de transmisión de datos, popular también entre los controles o mandos remotos de [televisiones](#), [equipos de música](#) o en telefonía celular. A diferencia de la anterior, al tener un alcance medio inferior a los 3 metros, y como emisor y receptor deben estar en una misma línea visual de contacto directo ininterrumpido, para que la señal se reciba correctamente, su éxito ha sido menor, llegando incluso a desaparecer del mercado.
- **Bluetooth (BT):** [Bluetooth](#) es la tecnología más reciente como transmisión inalámbrica, que cuenta con cierto éxito en otros dispositivos. Su alcance es de unos 10 metros.



10. ¿Cómo se captura el movimiento de un ratón mecánico estándar?

- 1: Al arrastrarlo sobre la superficie gira la bola,
- 2: ésta a su vez mueve los rodillos ortogonales,
- 3: éstos están unidos a unos discos de codificación óptica, opacos pero perforados,
- 4: dependiendo de su posición pueden dejar pasar o interrumpir señales infrarrojas de un diodo LED.
- 5: Estos pulsos ópticos son captados por sensores que obtienen así unas señales digitales de la velocidad vertical y horizontal actual para trasmitirse finalmente a la computadora.

11. El monitor



Pantalla normal
MONITOR CRT



Pantalla plana
MONITOR TFT

MONITORES	
PANTALLA NORMAL	PANTALLA PLANA
Más económico	Más caro
Ocupa más espacio	Ocupa menos espacio
Mayor calidad de imagen	Menor calidad de imagen

TAMAÑO: Se mide en pulgadas 14" 15" 17" 19"

RESOLUCIÓN: Se mide en píxeles 800 x 600, 1024 x 768

Hay dos clases de monitores:

- **Monitores CRT.** Son muy similares a las televisiones normales. Su principal inconveniente es su tamaño y por lo tanto el espacio que ocupan. Su principal ventaja es que son más económicos.
- **Monitores TFT.** Tienen como ventaja principal el poco espacio que ocupan, y como inconveniente su precio.

Aunque hoy día casi han desaparecido los CRT debido a la bajada de precios y al aumento de prestaciones de los TFT.

Las características fundamentales que debes tener en cuenta a la hora de elegir un monitor, son las siguientes:

- **Tamaño:** Se mide en pulgadas la diagonal de la pantalla. Los monitores más normales son de 14, 15, 17, 19, 21 ó más pulgadas. Lo normal es poner uno de 15", aunque los que trabajan con imágenes siempre comprarán uno mayor.
- **Resolución:** Un píxel es la unidad mínima de información gráfica que se puede mostrar en pantalla. Cuantos más píxeles pueda mostrar el monitor, de más resolución

dispondremos y por lo tanto mayor nitidez y calidad de la imagen.

12. Actividades: El monitor

3. *Observa el siguiente cuadro*

	 A	 B	 C	 D	 E
Micro Procesador	Pentium IV 1,6 Ghz	Pentium III 933 Mhz	Pentium IV 3,0 Ghz	Pentium III 1000 Mhz	Pentium IV 1,6 Ghz (portatil)
Memoria RAM	256 Mb	256 Mb	1024 Mb	128 Mb	256 Mb
Disco duro	40 Gb	20 Gb	160 Gb	20 Gb	40 Gb
Monitor	Monitor TFT 15"	Monitor CRT 15"	Monitor CRT 17"	Monitor TFT 14"	Monitor TFT 15"

Eres una abuela que quiere comprar a su nieto/a un ordenador. No quiere gastar mucho dinero, es para que empiece a manejarlo. La habitación del niño es bastante grande.

¿Qué ordenador comprarías?

Tienes una tienda pequeña y necesitas un ordenador para llevar la contabilidad. Quieres gastar poco dinero.

¿Qué ordenador comprarías?

Eres fotógrafo y trabajas con fotos y videos digitales

¿Qué ordenador comprarías?

Eres representante de una empresa y tienes que viajar. Necesitas un ordenador para trabajar en casa, en la oficina o en el hotel.

¿Qué ordenador comprarías?

Eres escritora y necesitas un ordenador para escribir tus novelas. No quieres gastar mucho dinero.

¿Qué ordenador comprarías?

13. Memoria USB



Una memoria USB (pendrive, dispositivo flash) es un pequeño dispositivo de almacenamiento que utiliza memoria flash para guardar la información y no necesita baterías (pilas). La batería era necesaria en los primeros modelos, pero los actuales ya no la necesitan.

Estas memorias son resistentes a los rasguños (externos) al polvo, y algunos al agua uno de los problemas que tenían los disquetes, discos compactos y los DVD.

En España también son conocidas popularmente como pinchos, lápices, o Memorias. Su gran popularidad le ha supuesto infinidad de denominaciones populares relacionadas con su pequeño tamaño y las diversas formas de presentación, sin que ninguna haya podido destacar entre todas ellas. El calificativo USB o el propio contexto permite identificar fácilmente el dispositivo informático al que se refieren

Estas memorias se han convertido en el sistema de almacenamiento y transporte personal de datos más utilizado, desplazando en este uso a los tradicionales disquetes, y a los CD. Se pueden encontrar en el mercado fácilmente memorias de 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 y hasta 256 GB; siendo poco prácticas a partir de los 64GB por su elevado costo.

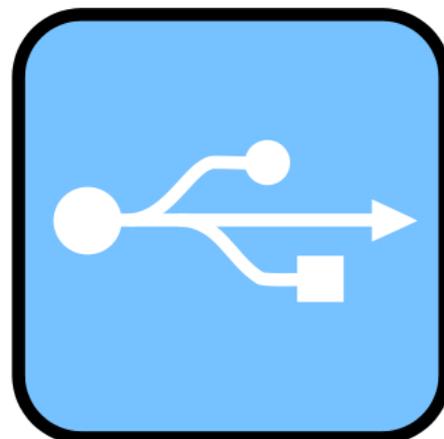
Un pendrive de 256 GB. supone, como mínimo, el equivalente a 180 CD de 700MB o 91.000 disquetes de 1.44 MB aproximadamente..

Los sistemas operativos actuales pueden leer y escribir en las memorias con solo enchufarlas a un conector USB del equipo encendido, recibiendo la energía de alimentación a través del propio conector.

Cómo desconectar un dispositivo USB correctamente

Actualmente la mayoría de los periféricos se conectan al ordenador mediante USB: Cámaras de fotos, videocámaras, memorias USB, webcams, discos duros externos, teclados, ratones, etc.

La mayoría, los desconectamos directamente tirando del cable. No pasa nada salvo que el dispositivo tenga memoria. Un ratón o un teclado, se puede desenchufar por las bravas. Pero no ocurre lo mismo con una memoria USB. Si lo desconectamos manualmente cuando se está transfiriendo información podemos dañar la memoria del dispositivo, e incluso dejarlo inservible.



Para evitarlo deberemos desmontar la memoria flash antes de extraer físicamente la memoria USB

14. Actividad; USB

1. *Con el pendrive*

Conéctalo al equipo.

Donde vemos que está conectado.

Mira el contenido.

Graba un archivo en él.

Desconéctalo del equipo.

Como en su día comenté en el foro esto fue lo ocurrido en la primera sección de la unidad

He dedicado la primera parte de la sesión a presentarle la unidad y a ponerle nombre y apellidos a las partes del ordenador que normalmente ven y utilizan y en el grupo de mayores no diferencian, porque para ellas todo es ordenador y el resto es una fotocopidora muy pequeña.

Para registrar los resultados de la sesión de hoy, han hecho etiquetas con los nombres de los diferentes periféricos y las hemos metido dentro de una caja y en grupos de cuatro y mediante mímica averiguan de qué periférico se trata.

En general no he tenido muchas dificultades, al principio no conseguía que reconocieran algunos periféricos, aunque en nuestra aula solo existen ordenadores de sobremesa, no tenemos pizarra digital, que la sustituimos por un proyector conectado al portátil de la profesora,

Pero esta parte de la unidad les ha gustado.

La valoración de la unidad consistía en reconocer todos los periféricos que tenemos en la clase y los habituales en sus casas.

Se han notados diferencias apreciables entre los que tienen ordenador en sus casas y los que no lo tienen, aunque habitualmente no los utilizaban, en las siguientes secciones hemos ido desmenuzando los elementos del teclado y para qué sirven, utilidad de monitor, partes del ratón y su uso

Hay que tener en cuenta que al ser personas adultas les costaba mucho trabajo iniciarse en la informática, tuve que explicar para qué se utilizaba cada una de las teclas a la par que utilizamos un tratamiento de textos para apreciaran los resultados

Introducción

Estamos ante una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal de alcance universal e informa de "todo", que proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos para realizar nuestros trabajos, y que presenta nuevos valores y normas de comportamiento.

El impacto que conlleva el nuevo marco globalizado del mundo actual y sus poderosas herramientas TIC, está induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales que afecta también, y muy especialmente, al mundo educativo.

Objetivos

1. Reconocer un periférico.
2. Conocer las diferentes partes y elementos de un teclado.
3. Manejar los diferentes elementos de un ratón.
4. Utilizar correctamente el monitor, los altavoces y la impresora.

Criterios de evaluación

1. Reconoce un periférico.
2. Conoce las diferentes partes de teclado y las utiliza.
3. Maneja correctamente los diferentes elementos del ratón.
5. Utiliza correctamente el monitor, los altavoces y la impresora.

Desarrollo

- ▶ Que es un periférico.
- ▶ Elementos del teclado y para qué sirven.
- ▶ Elementos del ratón y su uso.
- ▶ Utilidad del monitor.
- ▶ Como se usa la impresora.
- ▶ Como se usan los altavoces.
- ▶ Mostrar los periféricos.
- ▶ Comprobar la acción al pulsar una tecla
- ▶ Uso del ratón en diversos contextos.
- ▶ Usar la impresora.

- ▶ Usar los altavoces
- ▶ Fomento de la confianza en las propias capacidades.
- ▶ Uso de la TIC para resolver problemas cotidianos.
- ▶ Interés por utilizar el ordenador.

Actividades

Actividades introductorias

- Comparar los periféricos con los sentidos para que puedan comprender mejor su utilidad.
- Enseñar diversos periféricos desconectados del ordenador para que se habitúen a ellos

Actividades de desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje

- ▶ Identificar diferentes periféricos y su uso.
- ▶ Anotar nombre y utilidad de las teclas que se indican.
- ▶ Comprobar utilidad de las teclas y anotar lo descubierto.
- ▶ Une con flechas los movimientos del ratón con su función.
- ▶ Si el puntero del ratón toma esta forma que significa (une con flechas).
- ▶ Para que se utilizan los botones del ratón.
- ▶ Qué ordenador comprarías.

Actividades de evaluación

- Observación directa.
- Análisis de tareas y actividades realizadas.
- Intervención y preguntas orales.

Impresión general

Está claro que las posibilidades didácticas, de la escuela 2.0 son innumerables, cuando todos tengamos los materiales, aunque como siempre la imaginación y el ingenio del profesorado solventarán los problemas y necesidades del alumnado.

En general la experiencia, ha sido y es gratificante, de cara al aprendizaje de los adultos.

La falta de materiales adaptados a ellos me ha obligado a rehacer las pocas cosas que he encontrado en internet, puesto que son personas con pocos o nulos conocimientos informáticos a demás de la edad, otro hándicap que nos hace ir despacio.