

## GUÍA DIDÁCTICA 2:

# Un nuevo entorno



## ÍNDICE

- OBJETIVOS, 2
- CONTENIDOS, 2
- RECURSOS, 2
- 1. INTRODUCCIÓN, 3
- 2. PREPARACIÓN DE LOS EQUIPOS, 3
- 3. USO DE LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS, 4
- 4. DESARROLLO Y SOLUCIONARIO DE ACTIVIDADES, 7
- 5. EVALUACIÓN, 16





# Guía Didáctica 2



## OBJETIVOS

- Diferenciar entre sistema operativo y aplicación.
- Conocer algunas de las aplicaciones que llevan instaladas los equipos y su utilidad.
- Aprender el procedimiento básico para abrir y cerrar programas.
- Reconocer los elementos comunes a todas las aplicaciones.
- Utilizar los botones minimizar, maximizar y restaurar para mejorar el espacio de trabajo.
- Mover y redimensionar ventanas, distribuirlas sobre el escritorio para adaptar el espacio de trabajo a las necesidades del usuario del equipo.
- Usar el ratón para seleccionar, mover y redimensionar el tamaño de las ventanas.
- Usar el teclado para escribir, para borrar palabras y para enviar órdenes.
- Adquirir los nuevos conocimientos por descubrimiento y desde la práctica de forma que se entienda la necesidad de las diferentes funcionalidades como medio de lograr aprendizajes más significativos y aumentar la confianza.



## CONTENIDOS

1. El sistema operativo.
2. Las aplicaciones.
3. Abrir y cerrar programas.
4. Las ventanas: elementos básicos.
5. Concepto de menú.
6. Trabajo con ventanas: activar, mover, redimensionar, maximizar, minimizar, restaurar.
7. Uso del ratón: clic en el botón izquierdo y arrastrar
8. Uso del teclado: teclas de escritura, barra espaciadora, tecla ENTER y tecla de retroceso.





## RECURSOS

Los materiales que forman parte de esta unidad didáctica son los siguientes:

PARA EL PROFESORADO		PARA EL ALUMNADO	
Apoyo técnico	Apoyo didáctico	Texto	Actividades interactivas
2 Actualización de los equipos	Guía didáctica 2	2 Un nuevo entorno (Guadalinex) 2 Un nuevo entorno (Windows)	4. Practica con el ratón. 5. Practica con las ventanas 6. ¿Te lo sabes Ya? (versiones diferentes para Guadalinex y Windows)

## 1. INTRODUCCIÓN

Si la primera unidad didáctica del curso se centró en la parte física del equipo, ahora nos encargaremos de la parte virtual, del software. Estudiaremos los diferentes tipos de programas y el entorno gráfico común que les aporta el sistema operativo. Descubriremos los aspectos básicos de las ventanas y como se trabaja con ellas. De manera simultánea, seguiremos practicando con el ratón y aprendiendo movimientos nuevos: arrastrar. También aprenderemos funcionalidades nuevas del teclado y continuaremos realizando algunas actividades que nos ayuden a conocer mejor a nuestro alumnado.

## 2. PREPARACIÓN DE LOS EQUIPOS

El documento de apoyo técnico ("*2. Actualización de los equipos*") que forma parte de esta unidad didáctica explica el procedimiento para actualizar los equipos que tienen instalado *Guadalinex Edu*. La actualización es muy sencilla pero requiere que los equipos estén conectados a Internet. De esta forma mantendremos los ordenadores actualizados con la última versión del sistema operativo y también se instalarán los nuevos programas que se van añadiendo a la distribución educativa. Las actualizaciones solucionan problemas y errores de tipo técnico y además contienen nuevas aplicaciones debido a que, por motivos de espacio, no es posible incluir todas en el CD de instalación. Por eso es muy recomendable realizar esta operación, pero no es imprescindible para desarrollar la unidad didáctica con el alumnado.

El mantenimiento de los *equipos con Windows 7* es diferente ya que este sistema operativo está muy limitado en cuanto al número de aplicaciones que lleva instaladas. El software es mucho más escaso que el de anteriores versiones (XP y Vista) y nada que ver con Guadalinex que lleva todo tipo de programas. Por tanto, en el documento de apoyo técnico de la próxima unidad didáctica se explicará la forma de instalar





nuevos programas que nos puedan servir para realizar las actividades y para seguir las prácticas, así como el lugar donde encontrar el software adecuado, libre y gratuito. Será necesario instalar ciertas aplicaciones para realizar algunas de las actividades propuestas.

### 3. USO DE LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS

Las actividades interactivas que acompañan este tema se encuentran en el *Aula Virtual de Educación Permanente (AVEP)* y podéis acceder a ellas desde el Portal de Educación Permanente. Esta es la dirección:

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/adistancia/avep/>



Una vez aquí, debéis seleccionar el enlace "TIC básico".

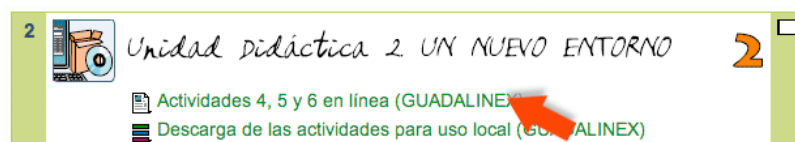
Para entrar hay que registrarse tras lo cual se puede acceder a todos los materiales interactivos.

Los materiales se presentan en dos formatos ya que se pueden utilizar a través de Internet o descargarlos para ser usados de manera local.

#### a) Uso de los materiales interactivos en línea

Es la forma más sencilla y la que exige menos trabajo del profesorado, pero es imprescindible que todos los ordenadores del aula estén conectados a Internet. Los alumnos y alumnas deberán registrarse en el aula virtual para poder acceder a las actividades. Si con anterioridad se han registrado para utilizar otros materiales del AVEP no será necesario que se registren de nuevo, pueden poner su **USUARIO** y **CONTRASEÑA** y esto les permitirá matricularse en el *plan TIC básico* y acceder a los materiales.

Una vez dentro del curso, deben seleccionar el enlace **ACTIVIDADES 4, 5, Y 6 EN LÍNEA** teniendo en cuenta que hay dos versiones diferentes, una para Guadalinux y otra para Windows. Se abrirá una nueva página en la que el alumnado podrá elegir la actividad interactiva que se proponga en ese momento.

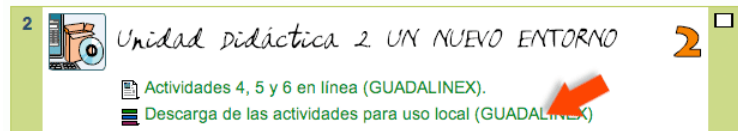




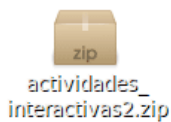
### b) Uso local de los materiales interactivos (sin conexión a Internet)

También existe la posibilidad de descargar las actividades interactivas e instalarlas en cada uno de los equipos ya que existen centros que no tienen acceso a Internet (centros penitenciarios, localidades de difícil acceso...) o cuando la conexión no funciona adecuadamente por diferentes motivos. Se trata de un proceso bastante sencillo:

1º) Entra en el Aula Virtual de Educación Permanente (AVEP) y haz clic en el enlace **"Descarga de las actividades para uso local"**.

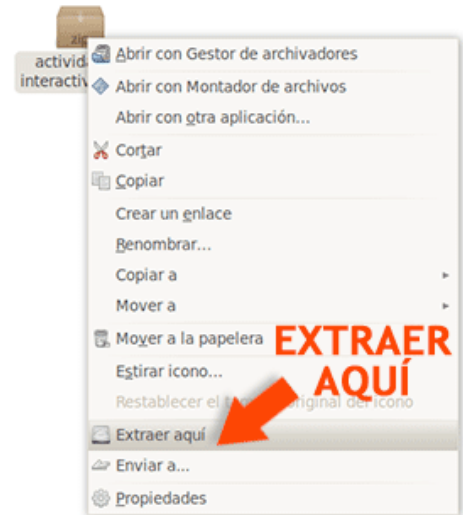


2º) Se abrirá una ventana en la que debes seleccionar la **opción GUARDAR EN EL EQUIPO** y pulsar el **botón ACEPTAR**.



3º) Cuando el archivo termine de descargarse comprobaremos que se trata de una **carpeta comprimida** que debemos descomprimir y guardar en cada uno de los ordenadores del aula.

4º) Para extraerla, sólo tienes que situar el ratón sobre el archivo comprimido y **hacer clic en el botón derecho**. En el menú que se despliega, selecciona la **opción EXTRAER AQUI**.



5º) Aparecerá una carpeta que se llama también **"actividades\_interactivas2"**. **Abre la carpeta**, dentro hay 3 archivos, dos de ellos están ocultos en equipos con Windows. Es para facilitar el uso de estas actividades digitales y evitar confusiones. Recuerda que hay que copiar la carpeta en cada uno de los ordenadores y que podemos dejarla en el escritorio para facilitar el acceso al alumnado.



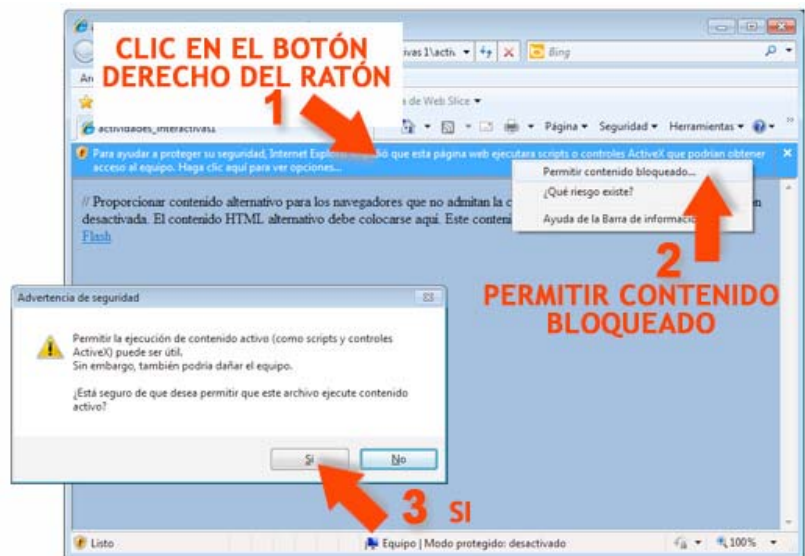
6ª) Para hacer las actividades, cada alumno/a deberá abrir la **carpeta ACTIVIDADES\_INTERACTIVAS2** y el **archivo "actividades\_interactivas2.html"** que hay dentro.





7º) Es posible que al abrirlo, el navegador bloquee el contenido y pida permiso para ejecutarlo ya que lo interpreta como un riesgo para la seguridad del equipo.

a) Si estamos en un entorno Windows y utilizamos *Internet Explorer* como navegador, probablemente aparecerá una banda amarilla en la parte superior con este mensaje de aviso: *“Para ayudar a proteger su seguridad, Internet Explorer impidió que esta página web...”*. Para acceder a las actividades interactivas debes seguir estos pasos:

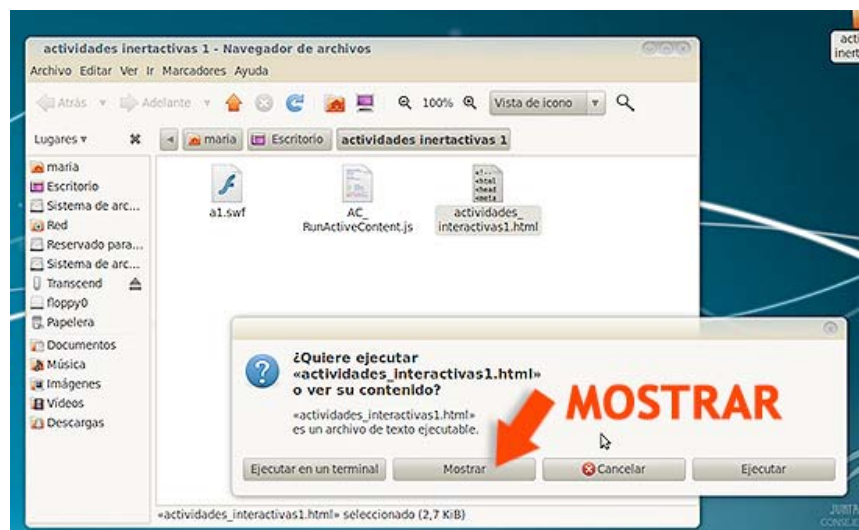


1. Haz clic con el *botón derecho del ratón* sobre la banda amarilla.
2. En el menú que se despliega, selecciona la *opción PERMITIR CONTENIDO BLOQUEADO*.
3. Se abrirá una nueva ventana con una advertencia de seguridad, pulsa el *botón SI*.

Una vez hecho esto, podrás ver la página desde la que se accede a las tres actividades interactivas que corresponden a esta segunda unidad didáctica.

b) Si trabajas en un equipo con Guadalinux, al abrir el archivo aparecerá una nueva ventana que te preguntará: *“¿Quieres ejecutar “actividades interactivas2.html” o ver su contenido?”*

Pulsa el *botón MOSTRAR* y podrás acceder a las actividades.



También es recomendable que se *active el sonido* en cada uno de los ordenadores ya que se utiliza como feedback de las interacciones del alumnado con el programa.





Hecho esto, ya tienes todo preparado para comenzar a desarrollar la segunda unidad didáctica del curso con tu alumnado.

## 4. DESARROLLO Y SOLUCIONARIO DE ACTIVIDADES



### Actividades previas

Antes de comenzar con esta nueva unidad didáctica, sería bueno recapitular todo lo que se trató en la anterior para que sirva de presentación y para integrar los nuevos aprendizajes con los recién adquiridos. Resaltaremos el hecho de que el ordenador es una herramienta muy versátil y que los trabajos que podemos hacer con ella van a depender de los dispositivos que lo componen, aspecto que se trató en la unidad anterior, y de los programas que se instalen, objeto del nuevo tema que ahora comienza.



### Actividad 1

Es una actividad que nos puede servir para comprobar lo que el alumnado conoce sobre los temas que vamos a tratar en la unidad didáctica. Esto nos va a permitir partir de sus propios conocimientos e intereses.

Cada participante completa la actividad individualmente, también se puede hacer por parejas si el grupo es muy grande.

Después se hace una puesta en común y el profesor o profesora recogerá todo en la pizarra porque esto nos va a servir para explicar qué son las aplicaciones y los tipos que hay. Se puede dejar un espacio para escribir posteriormente el nombre de la aplicación. Esto lo podemos hacer después de explicar o leer el apartado 2 de la unidad didáctica.



### Actividad 2

Es una actividad de aplicación en la que se presentan algunas actividades que realizamos con el ordenador y hay que buscar el nombre del programa que la realiza:

**SOLUCIÓN:** A-6, B-10, C-7, D-2, E-3, F-4, G-5, H-9, I-8, J-1



### Actividad 3

Se trata de una actividad práctica en la que el alumnado debe aplicar lo que ha aprendido a una situación real. Debe corregirse en grupo y, cada vez que uno de los alumnos diga un tipo de aplicación, le preguntaremos sobre la utilidad que tiene para





un profesor o profesora. Una solución podría ser la siguiente, pero seguro que hay otras posibilidades:

*POSIBLE SOLUCIÓN: Un procesador de textos para escribir las actividades, textos, pruebas de evaluación..., un programa de presentaciones para apoyar sus explicaciones, un reproductor de sonido para escuchar textos hablados (explicaciones, locución en otra lengua, poesía...) o piezas musicales, un reproductor de vídeo para ver documentales, un navegador para buscar información en Internet, una hoja de cálculo para poner las notas, un programa de correo electrónico para enviar tareas a sus alumnos y alumnas ...*



### Actividades de ampliación

Si lo vemos conveniente, podemos hacer una actividad similar, en gran grupo y de forma oral. Podríamos preguntarles por el software que necesitaría un arquitecto, un fotógrafo, un médico ...



### Actividad 4

Se trata de otra actividad práctica en la que cada alumno/a debe reflexionar sobre el tipo de programas que necesitaría en función de sus necesidades y/o las de su familia. Las respuestas se ponen en común y eso nos servirá para seguir conociendo a nuestro alumnado, sobre todo sus intereses y sus expectativas.

#### POSIBLE SOLUCIÓN:

*Yo instalaría un programa que me sirviera para pasar los vídeos del móvil y crear mis propios DVD (editor de vídeo)...*

## PRÁCTICA 1



Las prácticas son *actividades que se realizan con el ordenador*. Constan de una serie de instrucciones más o menos detalladas de lo que el alumnado debe hacer que irán en función de los objetivos que se persigan en cada momento. En esta primera práctica se trata de que sigan, paso a paso, el procedimiento para abrir y cerrar programas desde el *menú APLICACIONES* (en Guadalinex) y desde el *menú INICIO* (en Windows).







La práctica sirve también para que se familiaricen con el lugar donde se encuentran las aplicaciones y la forma en que se presentan al usuario.



### Actividades de ampliación

La calculadora es un buen recurso para que practiquen con el ratón ya que funciona como una calculadora real. La podemos utilizar para que practiquen "clic en el botón izquierdo". Para hacerlo, les podemos proponer operaciones que deben resolver utilizando la calculadora virtual.



### Actividad 5 (Guadalinux)

5.1. La actividad sirve para que el alumnado se familiarice con el conjunto de aplicaciones que lleva instaladas su equipo y la manera en la que se presentan, clasificadas en categorías.

#### SOLUCIÓN:

A. Calculadora, Creador de CD/DVD, ...

B. Editor de imágenes Gimp, está en la categoría GRÁFICOS

C. OpenOffice Presentaciones, está en la categoría OFICINA

D. Reproductor de películas, está en la categoría SONIDO Y VÍDEO.

E. Hay dos diccionarios, uno está en la categoría OFICINA y el otro en EDUCACIÓN/LENGUA que se llama "Buscador DRAE"

F. Hay dos:

- Creador de CD/DVD que está en la categoría ACCESORIOS
- Grabador de discos Brasero que está en SONIDO Y VÍDEO

G. Esta pregunta sirve para explorar la categoría EDUCACIÓN y comprobar que existen subcategorías (hay que hacer notar que en cada opción hay una flechita, lo que indica que se desplegará un nuevo menú).

5.2. Para responder a la pregunta pueden utilizar el ordenador e investigar la solución.

SOLUCIÓN: Al poner el ratón sobre la categoría EDUCACIÓN, se despliega un menú con otras categorías (CIENCIA, GEOGRAFÍA...) que se corresponden con diferentes materias. Se selecciona una y se despliega un nuevo menú con las aplicaciones educativas.





5.3. Para responder a la pregunta pueden utilizar el ordenador e investigar la solución.

*SOLUCIÓN: Los programas están clasificados por materias de estudio, en el último menú que se despliega.*

5.4. El objetivo de esta actividad es que los alumnos exploren esta categoría y vean los programas educativos clasificados por materias.



### **Actividad 5 (Windows)**

La actividad sirve para que el alumnado se familiarice con el conjunto de aplicaciones que lleva instaladas su equipo y la manera en la que se presentan al usuario.

*SOLUCIÓN:*

*A. Calculadora, Bloc de notas, Grabadora de sonidos, Recortes ...*

*B. La lupa, está en la carpeta ACCESIBILIDAD que hay dentro de la carpeta ACCESORIOS.*

*C. El Reproductor de Windows Media.*

*D. Paint, está en la carpeta ACCESORIOS.*

*E. WordPad o el Bloc de notas, ambos están en la carpeta ACCESORIOS.*

*F. Hay muchos: Buscaminas, Solitario ...*



### **Actividad 6, 7 y 8 (Guadalinex)**

Se trata de que los alumnos comparen las dos ventanas y que comprueben que las aplicaciones tienen diferentes elementos comunes:

*SOLUCIÓN:*

*8. Nombre de las aplicaciones: CALCULADORA Y DICCIONARIO.*

*9. En la barra superior.*

*10. Los tres botones de la derecha y las palabras que hay debajo del nombre del programa (Menús).*





### Actividad 6, 7 y 8 (Windows)

Se trata de que los alumnos comparen las dos ventanas y que comprueben que las aplicaciones tienen diferentes elementos comunes:

#### SOLUCIÓN:

6. Nombre de las aplicaciones: *CALCULADORA Y BLOC DE NOTAS*.

7. En la barra superior.

8. Los tres botones de la derecha y las palabras que hay debajo del nombre del programa (*Menús*).

#### PRÁCTICA 2



El objetivo de esta actividad práctica es que el alumnado observe y utilice los elementos básicos de las ventanas para comprobar su utilidad.

#### PRÁCTICA 3



En esta práctica el alumnado aprenderá a utilizar una aplicación muy sencilla: el *DICCIONARIO* que viene en la *categoría ACCESORIOS* (en Guadalinux) o el *NAVEGADOR INTERNET EXPLORER* (en Windows). En ambos casos tendrá que utilizar el teclado para escribir la palabra objeto de búsqueda y la *tecla ENTER* para dar la orden de buscar.

Pero la finalidad de la actividad es comprobar que, cuando el contenido de las ventanas es demasiado grande, aparece un nuevo elemento de las ventanas: las barras de desplazamiento.

#### PRÁCTICA 4



Continuamos utilizando el *DICCIONARIO* ( en Guadalinux) y el *NAVEGADOR* (en Windows) y para aprender a borrar texto desde atrás, utilizamos la *tecla de RETROCESO* aunque el objetivo de la práctica es que utilicen las barras de desplazamiento (de las dos formas posibles) para mover el contenido de las ventanas cuando es demasiado grande.





### Actividad 9

Para practicar todo lo que ha aprendido en el apartado 6 del tema, el alumnado debe observar una ventana diferente a las que ya conoce e identificar sus elementos:

**SOLUCIÓN:**



### Actividad 10

El alumnado debe relacionar un conjunto de acciones con el elemento de la ventana que se utiliza para hacerlas:

**SOLUCIÓN:** A-7, B-1, C-2, D-6, E-5, F-4, G-3

## PRÁCTICAS 5 Y 6



Se proponen unas actividades prácticas en las que el alumnado debe abrir tres programas y disponerlos de forma diferente sobre el espacio de trabajo. Para ello debe utilizar todo lo que ha aprendido (maximizar, minimizar, mover, redimensionar... ventanas) y deducir, mediante la ejecución práctica, la utilidad de estas funcionalidades que consiste en organizar el escritorio de la manera que mejor se adapte a las necesidades del usuario y a las características del equipo. Al final valorará las ventajas de dos formas clásicas de organizar las ventanas:

- **En cascada.** VENTAJAS: Puedes pasar sin problemas de una ventana a otra haciendo clic porque siempre hay una esquina que está visible.





- *En mosaico.* VENTAJAS: Puedes trabajar con los tres programas a la vez porque los tienes todos visibles.



### Actividad de ampliación

Para practicar el movimiento de arrastrar con el ratón, podemos utilizar el juego del solitario. Aprovechamos este juego de cartas virtual que seguramente conocerán nuestros alumnos y alumnas para coordinar los movimientos aprendidos hasta ahora y también para mejorar el control del ratón.



### Actividad 11

Se trata de aplicar los conceptos y procedimientos aprendidos sobre las ventanas a una situación nueva. Cada alumno/a debe fijarse en la imagen del escritorio que viene en la actividad: En el escritorio hay varios programas abiertos, deben observar la imagen y contestar una serie de preguntas:

#### SOLUCIÓN:

- Hay 3 programas abiertos*
- Se ven 2 ventanas*
- Están visibles:*
  - *GUADALINEX: Procesador de textos OpenOffice y Creador de CD/DVD.*
  - *WINDOWS: Procesador de textos WordPad y Reproductor Windows Media.*
  - *El programa activo es el Creador de CD/DVD (Guadalinux) o Reproductor Windows Media (Windows).*
- Se sabe porque está en primer plano y la barra del título y los botones tienen un color más intenso.*
- La ventana que falta puede estar detrás o minimizada.*
- El programa que no se ve es el Diccionario (Guadalinux) o Paint (Windows).*
- Para que la ventana que falta se vea debo hacer clic en el botón que hay en el panel inferior (Guadalinux)/barra de tareas (Windows).*



### Actividad 13

Ahora se trata de que identifiquen las diferentes formas que adopta el ratón según la actividad que realiza. Estas formas ya las debe haber observado. En esta actividad aprenderá los nombres que reciben y recordará su significado.





SOLUCIÓN: A-1, B-3, C-4, D-6, E-5, F-7, G-2

PRÁCTICAS 7



El objetivo de esta práctica es que el alumnado siga desarrollando su habilidad en el manejo del ratón. Para ello se proponen una serie de juegos en los que practicará los dos movimientos que se están trabajando en esta unidad didáctica: **clic en el botón izquierdo** y **arrastrar**. Para realizarlos deberá abrir la **actividad interactiva 4: "Practica con el ratón"** desde al Aula Virtual de Educación Permanente (utilizando Internet) o descargando los archivos en cada equipo para utilizarlos en modo local.



Una vez abierta la actividad se proponen **siete juegos diferentes en grado de dificultad**, todos ellos enfocados a aumentar la destreza y habilidad en el uso del ratón:

1. **Llama por teléfono** (clic en el botón izquierdo, muy sencillo)
2. **Enciende la luz** (clic en el botón izquierdo, sencillo)
3. **Coge los billetes** (clic en objetos en movimiento, dificultad media)
4. **Coge los billetes** (clic en objetos en movimiento, dificultad alta)
5. **Completa el mapa I** (arrastrar, muy sencillo)
6. **Completa el mapa II** (arrastrar, sencillo)
7. **Ponle la ropa** (arrastrar, dificultad media)

No es necesario que los resuelvan todos en este momento, la superación de todos los juegos se puede proponer a largo plazo, utilizando los ejercicios con posterioridad para seguir practicando, para que cada alumno compruebe su propia evolución, para llenar huecos libres durante el desarrollo de la clase, ...





### Actividad 14

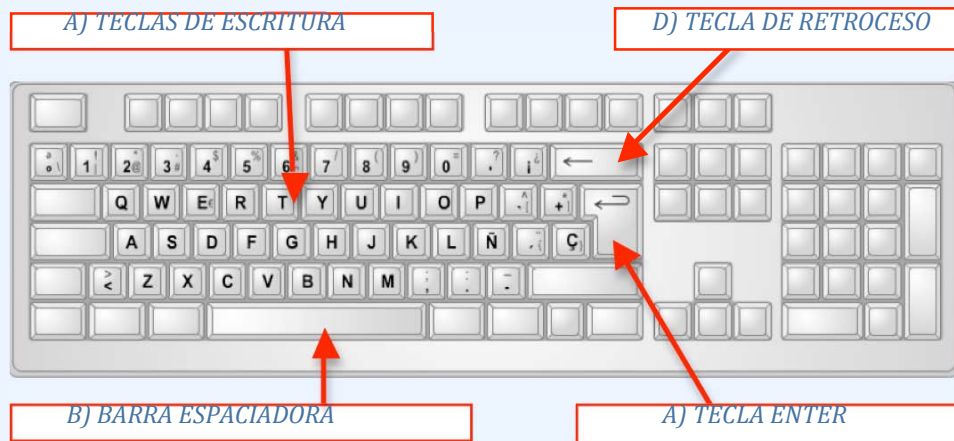
Tanto esta actividad como la siguiente, tiene como finalidad recapitular todo lo que se ha aprendido en relación con el teclado durante el desarrollo de la unidad didáctica.

**SOLUCIÓN:** 1-D, 2-C, 3-A, 4-B.



### Actividad 15

**SOLUCIÓN:**



## PRÁCTICA 8



El objetivo de esta práctica es repasar y recordar los conceptos y funcionalidades más importantes aprendidos en esta unidad didáctica. Para ello se han elaborado una serie de *actividades interactivas de repaso* en las que seguirán trabajando *las funcionalidades del ratón y el teclado al tiempo que se repasan los aspectos básicos de las ventanas*.

Para realizarlas deberá abrir la *actividad interactiva 5: "Practica con las ventanas"*

desde al Aula Virtual de Educación Permanente (utilizando Internet) o descargando los archivos en cada equipo para utilizarlos en modo local.

**2. UN NUEVO ENTORNO**

**6. ¿Te lo sabes ya?**

**9. BUSCA INFORMACIÓN:** Mari está matriculada en el Centro de Educación Permanente y quiere entrar en el aula virtual para hacer las actividades de Graduado Escolar, pero la ventana del navegador es muy pequeña. Mueve las barras para buscar la información.

1. Busca el Aula Virtual de Educación Permanente y haz clic.
2. Busca SECUNDARIA.
3. Busca NIVEL 3º COMUNICACIÓN.
4. Escribe el nombre de USUARIO: Es "mariperez".
5. Escribe la CONTRASEÑA: Es "mariperez".
6. Haz clic en el botón ENTRAR.
7. Ahora busca la TAREA A.

Plan educativo de uso básico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación





Una vez abierta la actividad se accede a la primera página en la que se van dando indicaciones que el alumnado debe seguir para completar la información o interactuar en un escritorio simulado con el fin de repasar los procedimientos básicos aprendidos. Cuando termina de hacer lo que se indica, pasa a la siguiente pantalla (hay 12 en total)

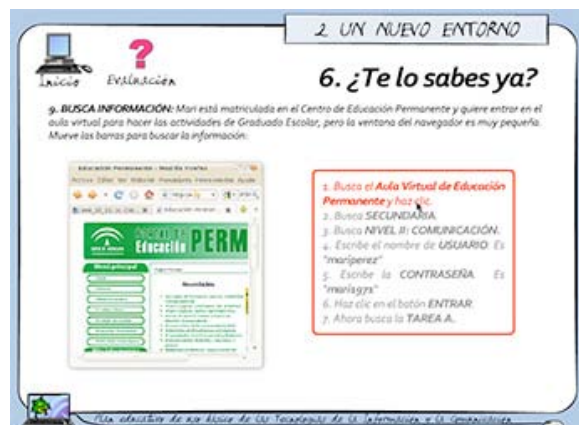
## PRÁCTICA 9



Esta última práctica tiene como finalidad que el alumnado compruebe lo que ha aprendido durante el desarrollo de la unidad didáctica. Con este objetivo se han elaborado una serie de *actividades interactivas autocorregibles* en las que cada participante pondrá a prueba las competencias tecnológicas conseguidas.

Para realizarlas deberá abrir la *actividad interactiva 6: "¿Te lo sabes ya?"* desde el Aula Virtual de Educación Permanente (utilizando Internet) o descargando los archivos en cada equipo para utilizarlos en modo local.

Una vez abierta la actividad se accede a la primera página donde se relacionan nueve actividades de autoevaluación. Tras pulsar el *botón EMPEZAR* se accede a la primera. Para pasar a la siguiente será necesario superarla y solo se podrá llegar al final resolviendo todas las actividades.



En algunas de ellas el objetivo es completar esquemas con los nombres de los elementos básicos del escritorio y de las ventanas, pero la mayoría consisten en escritorios o ventanas simulados con los que el alumnado deberá interactuar correctamente para conseguir superar cada una de las pruebas propuestas.







## 5. EVALUACIÓN

Además de otros procedimientos que se puedan emplear, podemos utilizar las últimas actividades como recurso para la evaluación y autoevaluación del alumnado. Las *actividades interactivas* de la práctica anterior nos servirán para valorar la adquisición de destrezas y habilidades mientras que el cuestionario de evaluación que viene al final de la unidad didáctica pretende evaluar la adquisición del vocabulario, la aprehensión de conceptos, la comprensión de los procedimientos desarrollados y la aplicación de los mismos a situaciones nuevas.

### Soluciones al cuestionario de evaluación

**PREGUNTA 1:** A) Verdadero, B) Falso, C) Falso, depende de los programas que lleve instalados, D) Verdadero, necesita como mínimo tener un sistema operativo.

**PREGUNTA 2:** El sistema operativo

**PREGUNTA 3:** El sistema operativo es el programa que se encarga de controlar el funcionamiento de todos los dispositivos que forman el equipo y es imprescindible para que el ordenador funcione. Las aplicaciones son herramientas que hacen un trabajo en concreto como escribir, dibujar ... y no son imprescindibles, se instalan en función de las necesidades del usuario.

**PREGUNTA 4:** La solución dependerá del software instalado en los equipos del centro y del que se han utilizado para hacer las actividades. Si se han seguido todas las orientaciones para el desarrollo de la unidad, serían estas:

- a) Sistema operativo: GUADALINEX / WINDOWS
- b) Procesador de textos: OPENOFICCE / WORDPAD / BLOC DE NOTAS
- c) Navegador: FIREFOX / INTERNET EXPLORER
- d) Diseño gráfico: KOLOURPAINT / PAINT
- e) Reproductor de sonidos: REPRODUCTOR DE MÚSICA / REPRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA
- f) Reproductor de vídeo: --- / REPRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA
- h) Grabador de CD: GRABADOR DE DISCOS BRASERO / ---
- i) Juegos: BUSCAMINAS / SOLITARIO / AJEDREZ
- j) Otros: CALCULADORA / DICCIONARIO / NOTAS / GRABADOR DE SONIDOS...

**PREGUNTA 5:**

- A) Hay abiertos 4 programas.
- B) Están visibles el navegador, el procesador de textos y la calculadora.





- C) El navegador.
- D) El reproductor de música.
- E) El procesador, su barra de título y botones son de un color más intenso igual que el botón que hay en el panel inferior/barra de tareas.

**PREGUNTA 6:** Puedes hacer varias cosas: maximizar la ventana, cambiar el tamaño (ancho y alto) pinchando y arrastrando el borde o mover las barras de desplazamiento para mover el contenido.

**PREGUNTA 7:** Puedes minimizar las ventanas que no necesites o reducir su tamaño y organizarlas en cascada o en mosaico según se necesite.

**PREGUNTA 8:** El hijo de tu vecina está haciendo un trabajo sobre la flora de Almería. Para escribirlo está usando el PROCESADOR DE TEXTOS. La información necesaria la ha buscado en Internet, por eso tiene el NAVEGADOR abierto. Además está poniendo fotos de plantas en el trabajo y para ello utiliza el GESTOR DE FOTOS. Las tres ventanas las tiene dispuestas EN MOSAICO para trabajar con los tres programas al mismo tiempo. Mientras hace la tarea escucha música, por eso tiene el REPRODUCTOR DE MÚSICA abierto, pero MINIMIZADO.

**PREGUNTA 9:**

- a) Clic en el menú APLICACIONES (Guadalinux) o en el menú INICIO (Windows)
- b) Clic en el botón CERRAR.
- c) Clic en el botón MAXIMIZAR.
- d) Clic en el botón MINIMIZAR.
- e) Clic en el botón RESTAURAR.
- f) Clic en el botón del PANEL INFERIOR / BARRA DE TAREAS.
- g) Arrastrar los BORDES o las ESQUINAS.
- h) Arrastrar las BARRAS DE DESPLAZAMIENTO o clic en la FLECHAS.

**PREGUNTA 10:** Valoración de la unidad didáctica por el alumnado.

