

# ***Informática***

## ***Básica***

*Material de Apoyo*  
*Docente-Estudiantil*  
*Tomo 1*

Realizado por:  
Jose Rodrigo Rios Arcienega

Presentado por:  
Jose Rodrigo Rios Arcienega

Diseño y diagramación por:  
Jose Rodrigo Rios Arcienega

## CONTENIDO

|                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| INTRODUCCION .....                                                                                  | 1  |
| PROPÓSITO DEL CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA.....                                                      | 2  |
| CONTENIDOS DEL CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA:.....                                                    | 3  |
| 1. LA COMPUTADORA .....                                                                             | 4  |
| INTRODUCCIÓN .....                                                                                  | 4  |
| 1.1 EL SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE) .....                                              | 5  |
| 1.2 CONEXIÓN DE COMPONENTES.....                                                                    | 9  |
| 1.3 ¿CÓMO ENCENDER Y APAGAR LA COMPUTADORA CORRECTAMENTE? .....                                     | 15 |
| 1.4 EL TECLADO .....                                                                                | 16 |
| 2. EL SISTEMA OPERATIVO.....                                                                        | 18 |
| 2.1 EL ESCRITORIO .....                                                                             | 19 |
| 2.2 ¿CÓMO ABRIR UNA APLICACIÓN (PROGRAMA)? .....                                                    | 21 |
| 2.3 ADMINISTRAR ARCHIVOS (CREAR, CAMBIAR, ELIMINAR, COPIAR, CORTAR, PEGAR<br>CARPETA O ARCHIVO..... | 23 |
| 2.4 LA PAPELERA DE RECICLAJE .....                                                                  | 30 |
| BIBLIOGRAFÍA .....                                                                                  | 31 |

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su almacenamiento en un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, fotocopia u otros métodos, sin el permiso previo del editor

# ***Tomo I***

## ***Informática Básica***

### INTRODUCCION

En el marco de la nueva corriente Educativa para la formación correcta, en ese enfoque se ha desarrollado amplia experiencia de trabajo con personas menores de edad, jóvenes y adultas en las áreas de formación tecnológicas, con la finalidad de estimular el desarrollo de actitudes, competencias, habilidades y valores en el campo del emprendimiento, ahora es muy importante tener conocimiento en el uso de la computadora y las herramientas para poder superar cualquier obstáculo que se nos atravesase entrando a una era Tecnológica.

Presentación del material de apoyo

El presente material de apoyo tiene como propósito principal convertirse en una guía práctica para el aprendizaje del uso básico de una computadora, además de desarrollar la lógica computacional básica apoyado de todas las herramientas esenciales para una mejor utilidad.

De manera resumida se describe un enfoque metodológico del programa de desarrollo para el avance, exponiendo el marco metodológico del aprendizaje.

Ingresando a detalle en herramientas de un curso de informática básica dividido en 6 capítulos, empezando por la descripción de la computadora y sus periféricos, así como del sistema operativo, en nuestro caso Windows.

Y en la parte práctica abordamos el cómo redactar y dar formato a un texto sencillo a través de procesadores de texto, antes de aprender a utilizar de manera básica una hoja de cálculo y a realizar una presentación sencilla con diapositivas.

De la misma manera de manera resumida abordamos el uso y navegación por el internet y envío de correos electrónicos E-mail.

Todo conlleva a que el material de apoyo sea de mucha utilidad.

# ***Tomo I***

## ***Informática Básica***

### PROPÓSITO DEL CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA

Conocer de informática ya se ha convertido una necesidad igual que la alfabetización básica en la sociedad, y en el entorno rural también. Es una necesidad tanto para la ciudadana y el ciudadano como para la y el estudiante tener nociones básicas para utilizar esa tecnología ya sea para buscar informaciones, preparar cursos o realizar tareas. También en el ámbito laboral, se ha convertido en una herramienta indispensable en la gran mayoría de sectores económicos.

Muchas personas no cuentan con una computadora personal en su casa o en la escuela, pero, sin embargo, están confrontadas cada día más en la necesidad de poder usarla, ya sea para mandar un correo electrónico, realizar una tarea escolar, investigar y buscar información, redactar una carta, etc.

En este sentido este material brinda la información precisa de manera resumida para dar el conocimiento inicial que la sociedad tecnológica nos impone a la fecha.

El curso se desarrolla para que el estudiante llegue a ganar habilidad en el uso de la computadora, desde el funcionamiento general hasta su mantenimiento básico, y para usar programas de uso corriente como programas de levantamiento de texto (Word, Excel), de correo electrónico y de búsqueda de información en internet.

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### CONTENIDOS DEL CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA:

El programa consta de cinco módulos principales los cuales son:

|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>MÓDULO 1</b><br><br>LA COMPUTADORA       | <ul style="list-style-type: none"><li>• INTRODUCCIÓN DE LA COMPUTADORA</li><li>• El Sistema Informático (Hardware y Software)</li><li>• Conexión de Componentes</li><li>• ¿Cómo Encender y Apagar la Computadora Correctamente?</li><li>• El Teclado</li></ul> |
| <b>MÓDULO 2</b><br><br>EL SISTEMA OPERATIVO | <ul style="list-style-type: none"><li>• EL ESCRITORIO</li><li>• ¿CÓMO ABRIR UNA APLICACIÓN (PROGRAMA)?</li><li>• ADMINISTRAR ARCHIVOS (CREAR, CAMBIAR, ELIMINAR, COPIAR, CORTAR, PEGAR CARPETA O ARCHIVO</li><li>• LA PAPELERA DE RECICLAJE</li></ul>          |

# ***Tomo I***

## ***Informática Básica***

### 1. LA COMPUTADORA

#### INTRODUCCIÓN

Un equipo computacional (computadora), según el Diccionario de la Real Academia Española, es una “Máquina electrónica, analógica o digital, dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas matemáticos y lógicos mediante la utilización automática de programas informáticos”

La computadora es un invento joven de no más de un siglo. Es el resultado de múltiples creaciones e ideas de diversas personas a lo largo de varios años: por un lado, el ábaco que fue uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar; por otro lado, la Pascalina, inventada por Blaise Pascal, permitía realizar cálculos de manera mecánica por medio de engranajes, y también, la tarjeta perforada asumió un papel importante en la computación.

En 1882 Charles Babbage inventa una “máquina diferencial”, que realiza cálculos de tablas simples. Diez años más tarde diseña la “máquina analítica”, que no fue construida hasta 1989. Esta máquina poseía elementos que influyeron en las siguientes computadoras: flujo de entrada, memoria, procesador e impresora de datos. Por esto, Babbage es considerado el "Padre de las Computadoras Modernas".

A partir de la mitad del siglo XX el desarrollo de la computadora es mayor y más rápido, sobre todo desde los años 1980, o sea hace apenas 30 años. Este desarrollo se suele dividir en generación. Hasta la fecha se consideran cuatro generaciones de computadoras. Primera Generación: se caracteriza por el uso de bulbos (tubos de vacío); el uso de programas en lenguaje de máquina, en tarjetas perforadas, y finalmente, por ser enormes y costosas.

Segunda Generación: se utilizan circuitos de transistores, en vez de bulbos; y programas en lenguajes de alto nivel, y por último, se utilizan para nuevas aplicaciones.

Tercera Generación: ahora utiliza circuitos integrados y sistemas operativos. El más famoso es el OS de IBM. Aparecen minicomputadoras.

Cuarta Generación: Se dice que es la generación actual. En esta generación aparecen los microprocesadores, los núcleos magnéticos son remplazados por chips de silicio

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

(almacenamiento de memoria) y un sinnúmero de cambios que continúan apareciendo día con día.

Hoy en día, el uso de la computadora se ha convertido en una necesidad en casi todas las áreas de la vida económica, social y cultural de la sociedad. También su precio ha bajado considerablemente, de tal manera que cada vez más personas la usan a diario. Se ha convertido en una herramienta de aprendizaje en las escuelas y en la casa que requiere un aprendizaje mínimo para sacarle provecho.

### 1.1 EL SISTEMA INFORMÁTICO (HARDWARE Y SOFTWARE)

Para hacer buen uso de una computadora, primero tenemos que familiarizarnos con su hardware, en este caso conoceremos las partes que conforman una computadora de escritorio.

**CPU:** Siglas que en inglés significa Central Processing Unit (Unidad Central del Procesamiento). Este es el cerebro de toda la computadora, todos los dispositivos que conforman la computadora los lleva directamente conectados al CPU. Es importante familiarizarse con el CPU ya que no en todos se encuentra el botón de encendido en el mismo lugar, cambia según su modelo.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

**MONITOR:** El monitor es el que se encarga de mostrar lo que el CPU está procesando en tiempo real. Entre los tipos de monitores comunes tenemos: LCD, que significa Liquid Crystal Display, (Pantalla de Cristal Líquido) con su pantalla delgada y plana, mientras que el monitor CRT, que significa Cathodic Ray Tube (Tubo de Rayos Catódicos) se identifica por el tubo que resalta en su parte trasera.



**TECLADO:** Es el dispositivo de entrada que se encarga de introducir datos a la computadora. Los tipos de conexión más utilizados hoy en día son: USB y PS2. Está conformado por partes como: Teclado numérico, Alfanumérico, teclas de control y teclas funcionales. Algunos diseños de teclado también contienen teclas adicionales como un control multimedia, navegación, etc. Tiene incorporado un panel de indicadores, llamado así por su función de mostrar al usuario cuales teclas partes del teclado están activadas y/o desactivadas.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

**MOUSE:** Es un dispositivo de entrada que nos permite darle órdenes a nuestro CPU para que este realice los procesos que el usuario le esté solicitando. Los tipos de conexión más utilizados hoy en día son: USB y PS2. Los tipos de mouse que existen en la actualidad son: Mouse mecánico y óptico. Ambos constan de: botón primario izquierdo, que nos sirve para seleccionar y entrar. Botón secundario o derecho, que nos sirve para buscar más opciones. Scroll, que nos sirve para desplazarnos en un documento o página web que lo requiera, funciona únicamente girando el scroll hacia adelante o hacia atrás.



**SPEAKERS ó BOCINAS(Parlantes):** Es un dispositivo de salida que nos permite escuchar cualquier sonido multimedia que en la computadora se esté reproduciendo, su volumen depende de la capacidad y calidad del fabricante. Se conecta directamente al CPU y la espiga se reconoce por su color verde. Algunas bocinas es necesario conectarlas directamente a corriente y otras que se alimentan desde un puerto USB del mismo CPU.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

UPS: Sus siglas significan Uninterruptible Power Supplies, Sistema de Alimentación Ininterrumpida. Su función es proteger a la computadora de altos voltajes. Cuando de repente hay ausencia de energía eléctrica, ella mantiene corriente almacenada para poder mantener la computadora encendida por un lapso de tiempo. Esto hace que la computadora no se apague de repente.



**IMPRESORA:** Dispositivo de salida que nos sirve para imprimir documentos, fotografías, etc. Una impresora necesita un controlador para que la computadora pueda reconocerla, se conecta vía cable USB y se alimenta de corriente eléctrica. Tiene sus áreas como: bandeja de papel, área de tinta y botón de encendido.



# ***Tomo I***

## ***Informática Básica***

### 1.2 CONEXIÓN DE COMPONENTES

Las imágenes presentadas corresponden a una "Computadora" (PC), ya que son las más comunes en el mercado, pero básicamente cuentan con las mismas conexiones y cables que otras.

El lugar adecuado para instalar tu computadora es aquel que te permita trabajar cómodamente y que resguarde la seguridad física de tu equipo, para ello debes tener presente los siguientes puntos:

- Para que el equipo tenga una larga vida útil, no debe guardarse dentro de un mueble que impida su buena ventilación, ya que algunos de sus componentes podrían sobrecalentarse.
- Con finalidad de evitar el cansancio visual, verifica que la luz del cuarto donde se instalará la computadora sea suficiente (ni excesiva que deslumbre, ni demasiado poca). Se recomienda también que la luz natural no incida directamente en la pantalla.
- Para evitar accidentes, debes asegurarte de que existan contactos de energía eléctrica cercanos al lugar que hayas elegido.

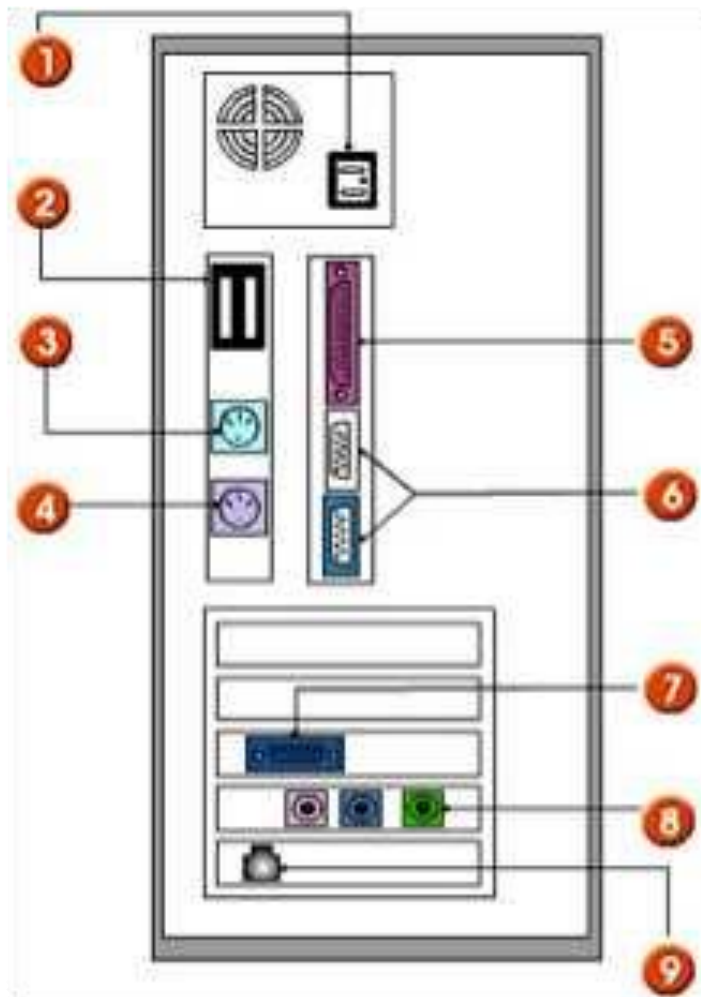
Importante: Nunca forzar la conexión de un cable, si una parte no acopla, seguramente la estás poniendo en una posición incorrecta o en un lugar equivocado.

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Armado de Computador...

Una vez que seleccionaste el lugar adecuado, procede a conectar cada uno de los elementos de tu equipo, tal y como se indica a continuación:



Parte trasera del CPU

El CPU es el receptor de los cables que provienen de los dispositivos externos de tu computadora tales como: el ratón, teclado, monitor, bocinas, impresora, escáner, módem externo y otros menos comunes como el micrófono y la webcam.

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 1. Conexión del TECLADO.

Este dispositivo requiere un sólo cable de señal que debe insertarse en la entrada o puerto indicado. Frecuentemente se encuentra junto a la entrada del ratón y puedes diferenciarlos por sus símbolos y colores.



Algunos teclados tienen un conector USB, si este es tu caso, insértalo en la entrada (2).



### 2. Conexión del RATÓN

Este dispositivo requiere de un cable de señal con un conector que debe ser insertado en la computadora en la entrada o puerto indicado.



Al igual que el teclado, el conector del ratón también puede ser de tipo USB o serial. De ser así insértalo en la entrada (2), según corresponda.



### 3. Conexión de las BOCINAS EXTERNAS

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

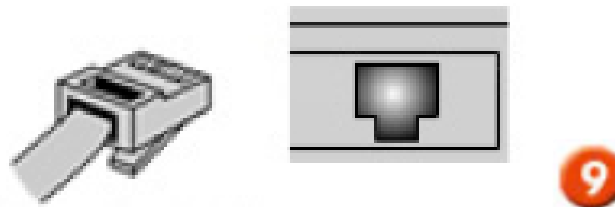
Las bocinas externas requieren conectar el cable de tipo "plug" macho a la parte posterior del chasis, en la entrada que se indica.



Cabe aclarar que algunos equipos cuentan con bocinas internas, las cuales no requieren conexión.

#### 4. Conexión del cable de RED

Actualmente las computadoras modernas traen la tarjeta de red integrada y sólo requieren de un servicio de internet para poder navegar.



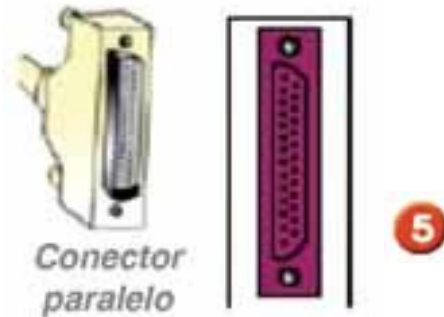
Recuerda que este dispositivo te permitirá conectarte a Internet, pero deberás contratar los servicios de algún proveedor de este servicio.

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 5. Conexión de la IMPRESORA

La impresora requiere de dos cables para su funcionamiento: el cable de señal, también llamado "paralelo" o "RS232" que tiene un conector DB25, el cual debe ser insertado en la entrada indicada del chasis, y el cable de alimentación, que se conecta a una fuente de energía.



El cable de señal, en las impresoras actuales, también puede ser del tipo USB, en cuyo caso deberás insertarlo en la entrada (2).

### 6. Conexión del MONITOR

Al igual que la impresora, el monitor requiere de dos cables: el cable de señal, que sale del monitor y termina en un conector tipo DB15, que se inserta en la entrada indicada del chasis. Es necesario asegurar los tornillos que tiene.



El otro cable es de alimentación y va de la parte posterior del monitor a una fuente de energía.

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 7. Fuente de alimentación

Como cualquier aparato electrónico, la computadora necesita energía eléctrica para su operación. Para tal efecto, tu equipo cuenta con un cable de corriente, con un extremo a conectar en la fuente de alimentación que está en la parte posterior del chasis,



Y el otro directamente a la fuente de energía.

#### **POR SEGURIDAD:**

Recuerda que es importante que los cables de alimentación sean conectados a un regulador de voltaje o ups que proteja tu computadora, los programas y la información que tengas en ella.

Un regulador, únicamente protegerá el equipo de las variaciones de voltaje, además, permitirá que la computadora siga funcionando por 30, 60 o más minutos después de presentarse un apagón, dando el tiempo necesario para respaldar y guardar la información que en ese momento estés trabajando.



Ahora ¡puedes usar tu computadora!

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 1.3 ¿CÓMO ENCENDER Y APAGAR LA COMPUTADORA CORRECTAMENTE?

Para encender la computadora correctamente debemos de tener en cuenta que: el equipo tiene todos sus periféricos conectados correctamente, luego se procede a encender la batería o UPS, después se presiona el botón de encendido del CPU y por último se presiona el botón de encendido del monitor para ver el proceso en que el sistema operativo está arrancando.

Para apagar la computadora hay una serie de pasos a seguir y son los que se muestran a continuación.

1. Primeramente, dar clic en el botón de inicio.



2. Luego dar clic en la opción Apagar equipo.



3. Y para finalizar aparece un cuadro al centro de la pantalla como el de la siguiente imagen, en el que darán clic en la opción Apagar.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Esperas que el equipo deje de funcionar y por ultimo apagas la batería o UPS y la desconectas de la toma corriente.

NOTA: Asegurarte de guardar todo antes de apagar la computadora

### 1.4 EL TECLADO

El teclado es el periférico de entrada presente en todos los ordenadores portátiles, de sobremesa y máquinas de otros tipos. Existen muchos tipos de teclados. Sin embargo, nos centraremos en el clásico teclado como se ve en la imagen siguiente.

Básicamente el teclado de un ordenador se comporta como una máquina de escribir. Son muchas las teclas cuya función es la misma que en las máquinas de escribir, como la tecla Shift o Mayúsculas. Sin embargo, hay un buen número de teclas que tienen funciones propias sólo de ordenadores.



# ***Tomo I***

## ***Informática Básica***

Por otro lado, ciertas teclas sólo funcionan cuando se presionan simultáneamente con otras (combinación de teclas). Por ejemplo, la tecla Shift o Mayúsculas se mantiene presionada para pulsar otra, como en la máquinas de escribir. Cada aplicación puede asociar determinadas combinaciones con funciones concretas de esa aplicación, aunque hay ciertas combinaciones de teclas que prácticamente son comunes a casi todas las aplicaciones cuyo uso es muy frecuente y conocido.

También hay que tener en cuenta que se pueden combinar ciertas teclas con acciones de ratón para realizar acciones muy concretas. Por ejemplo, si se mantiene presionada la tecla Ctrl y se realiza doble clic sobre una palabra, ésta queda seleccionada.

Otras teclas funcionan como conmutadores, es decir, cuando se pulsa se activa y si se vuelve a pulsar se desactiva. Por ejemplo, la tecla Bloq Mayús se activa para obtener todas mayúsculas y se desactiva para obtener minúsculas.

Otras son propias del idioma como la Ñ y los acentos.

La mejor manera de familiarizarse con un teclado es de usarlo al digitalizar un texto por ejemplo o de averiguar en los menús de las aplicaciones cuales son las combinaciones de teclas para activar un comando y ordenar a la aplicación de realizar una acción concreta.

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 2. EL SISTEMA OPERATIVO

El sistema operativo es un conjunto de programas cuya misión es ofrecer al usuario de la computadora la imagen de que ésta es una máquina sencilla de manejar, por muy difícil y complicado que sea el hardware con el que se haya construido.

Un sistema operativo es el software encargado de ejercer el control y coordinar el uso del hardware entre diferentes programas de aplicación y los diferentes usuarios. Es un administrador de los recursos de hardware del sistema. Sin Sistema Operativo una computadora es un objeto inútil.

Existen distintos sistemas operativos, entre los más famosos. Todos los Sistemas Operativos deben proporcionar programas auxiliares que permitan realizar las tareas de ordenamiento y mantenimiento de la computadora, como, por ejemplo: formatear discos, manejar archivos (copiar, borrar, mover, renombrar, etc.)



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Las principales características de los sistemas operativos son:

- Compartir el hardware entre usuarios.
- Permitir a los usuarios compartir los datos entre ellos.
- Planificar recursos entre usuarios.
- Facilitar la entrada/salida.
- Recuperarse de errores.

### 2.1 EL ESCRITORIO

El Escritorio es la primera pantalla que nos aparecerá una vez se haya cargado el Sistema Operativo con el cual vamos a trabajar, en nuestro caso será el escritorio de Windows XP que pueden similares a Windows 7, Ubuntu Linux...



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Una vez se ha cargado Windows XP nos aparece la siguiente pantalla, puede suceder que varíe con respecto a la que tienes en tu computadora ya que Windows nos permite personalizarla, pero esto lo aprenderemos más adelante.

En el escritorio tenemos iconos que permiten abrir el programa correspondiente. Por ejemplo dando doble clic en el icono  se abre Mi PC.

**El botón inicio:** El botón inicio está ubicado en la esquina inferior izquierda de nuestra pantalla, con excepción de Ubuntu, este se encuentra en la esquina superior izquierda. En la siguiente tabla se muestra los diferentes botones de inicio de sistemas operativos.



WINDOWS XP    WINDOWS VISTA    WINDOWS 7    UBUNTU

**La barra de tareas:** La barra de tareas es la que aparece en la parte inferior de la pantalla. En el extremo derecho del botón Inicio, excepto Ubuntu que está ubicado en la parte superior, siempre a la derecha del botón de inicio.

### **WINDOWS XP**



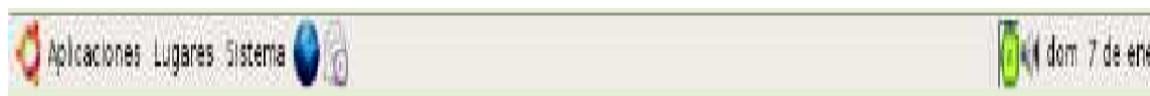
### **WINDOWS VISTA**



### **WINDOWS 7**



### **UBUNTU**



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 2.2 ¿CÓMO ABRIR UNA APLICACIÓN (PROGRAMA)?

Una aplicación o programa es un conjunto de instrucciones que una vez ejecutadas realizarán una o varias tareas en una computadora.

Ahora vamos a abrir una aplicación que el sistema operativo trae por defecto y que nos sirve para dibujar, esta aplicación es llamada PAINT.

1. Damos clic en el botón inicio y nos ubicamos con el puntero donde dice Todos los programas. Veras un menú desplegable.
2. Damos clic en accesorios
3. Buscamos en el menú desplegable en programa PAINT y darás clic sobre él.

Luego que des clic en el programa PAINT, se abrirá, igual que en la siguiente imagen.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

En el programa PAINT, al igual que en otros, nos damos cuenta que en la parte superior derecha existen tres botones con diferentes funciones cada una, y son las que vamos a definir a continuación.

**Botón minimizar:**  Oculta el programa en la barra de tareas.

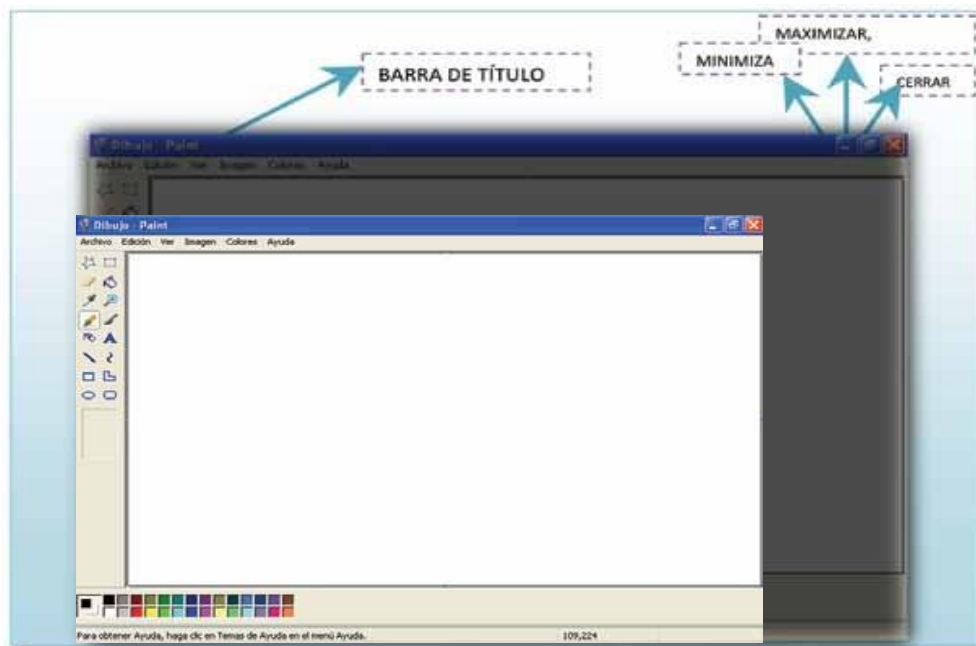
**Botón maximizar:**  Hace que la ventana del programa se extienda en toda la pantalla.

**Botón de restaurar:**  Sustituye al botón de maximizar cuando la ventana está maximizada, permitiendo restaurar la ventana a su tamaño original.

**Botón cerrar:**  Cierra el programa.

**La barra de título:** Muestra el nombre del programa y el nombre del archivo con el que se está trabajando.

**La barra de estado:** Es la que te va mostrando, para qué funciona cada opción en la que estés ubicado con el puntero.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 2.3 ADMINISTRAR ARCHIVOS (CREAR, CAMBIAR, ELIMINAR, COPIAR, CORTAR, PEGAR CARPETA O ARCHIVO)

#### ¿Cómo guardar un archivo (Ejemplo: una imagen hecha en PAINT)?

Vamos a guardar un archivo, en este caso, una imagen hecha con el programa PAINT en el escritorio, con el nombre de ejercicio mouse.bmp. El procedimiento es el siguiente:

- 1- Damos clic en archivo.
- 2- Seleccionamos con un clic en guardar como.
- 3- Luego aparecerá la ventana donde tendrás que elegir donde guardarla y con la opción de escribir el nombre ejercicio mouse.bmp como la imagen que se muestra a continuación.
- 4- Para finalizar el proceso das clic en
- 5- Guardar.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Cierras el programa PAINT y buscas la imagen que guardaste en el escritorio con el nombre ejercicio mouse.bmp



El procedimiento para guardar un archivo es idéntico en casi todos los programas.  
**Diferentes rutas y ubicaciones para almacenar.**

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

No solo en el escritorio podrás guardar imágenes, documentos, videos, etc. Existen varias rutas o direcciones o carpetas en las que puedes guardar, como lo son:

- Mis documentos
- Mis imágenes
- Mis videos
- Mi música
- Memoria Flash USB

Si la imagen hecha en PAINT la guardaste en Mis documentos, para buscarla, el procedimiento es el siguiente: Clic en inicio y luego buscas la opción Mis documentos.

Se busca de la misma manera cuando una imagen ha sido guardada en mis imágenes y mi música. Como puedes observar, en la misma lista del menú inicio, se encuentran más rutas de almacenamiento.

Ahora solo falta identificar la imagen y abrirla para poderla observar. Una vez has identificado la imagen que guardaste, para abrirla basta con presionar doble y rápidamente clic sobre el icono. La imagen se abrirá con el visualizador de imágenes, que es otro programa que el sistema operativo trae en sus paquetes.

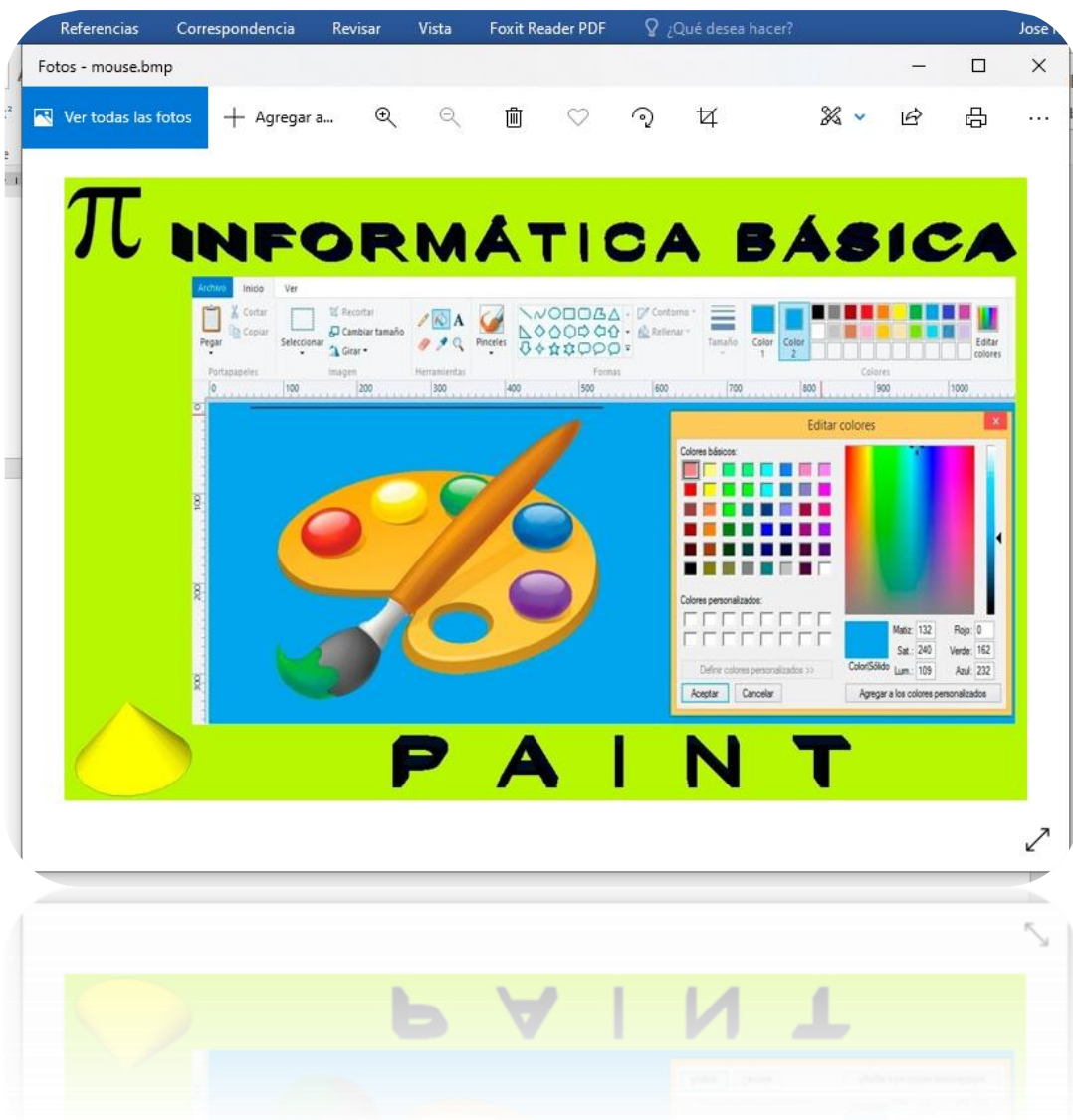


¿Cómo crear una carpeta?

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Para crear una carpeta, únicamente debes ubicarte en el área donde quieres crearla y presionas clic derecho. Luego mueves el puntero hasta la opción nuevo. Automáticamente se desplegará otro menú, en el que darás clic sobre la primera opción Carpeta. Quedará lista la carpeta para escribirle un nombre, por último presionas en tu teclado la opción ENTER.



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### **¿Cómo eliminar una carpeta o archivo?**

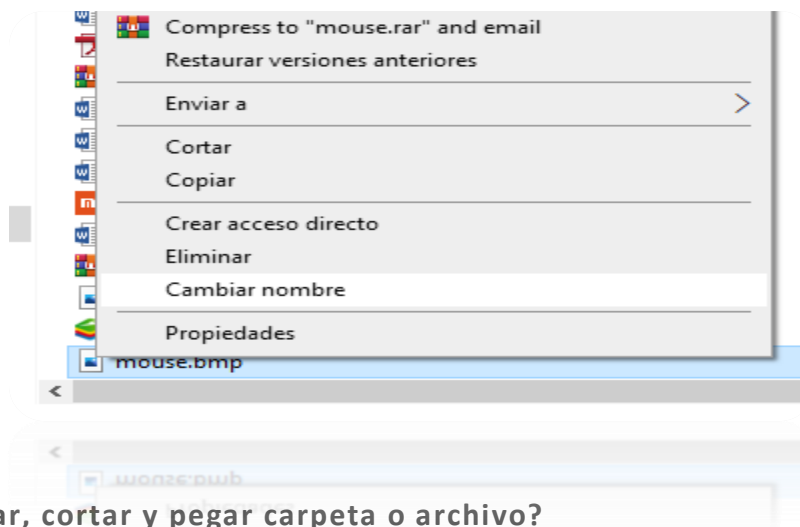
Para eliminar una carpeta, presiona clic derecho sobre la carpeta que deseas eliminar, se desplegará un menú, en el que darás clic sobre la opción Eliminar, automáticamente el sistema enviará un mensaje como el que se muestra a continuación.



Eliges la opción Sí, y la carpeta será enviada a la papelera de reciclaje, de lo contrario debes elegir No.

### **¿Cómo cambiarle nombre a un archivo o carpeta?**

Para cambiarle nombre a un archivo o carpeta tienes que seleccionarlo dando un clic sobre el archivo o documento, presionas la tecla F2 del teclado de tu computadora, escribes el nuevo nombre que deseas ubicar y presionas la tecla ENTER.



### **¿Cómo copiar, cortar y pegar carpeta o archivo?**

# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Como habrás notado, el clic derecho lo utilizas para buscar opciones, este caso no es la excepción, para copiar, cortar una carpeta/archivo y pegar en otra ruta o destino deberás hacer lo siguiente.

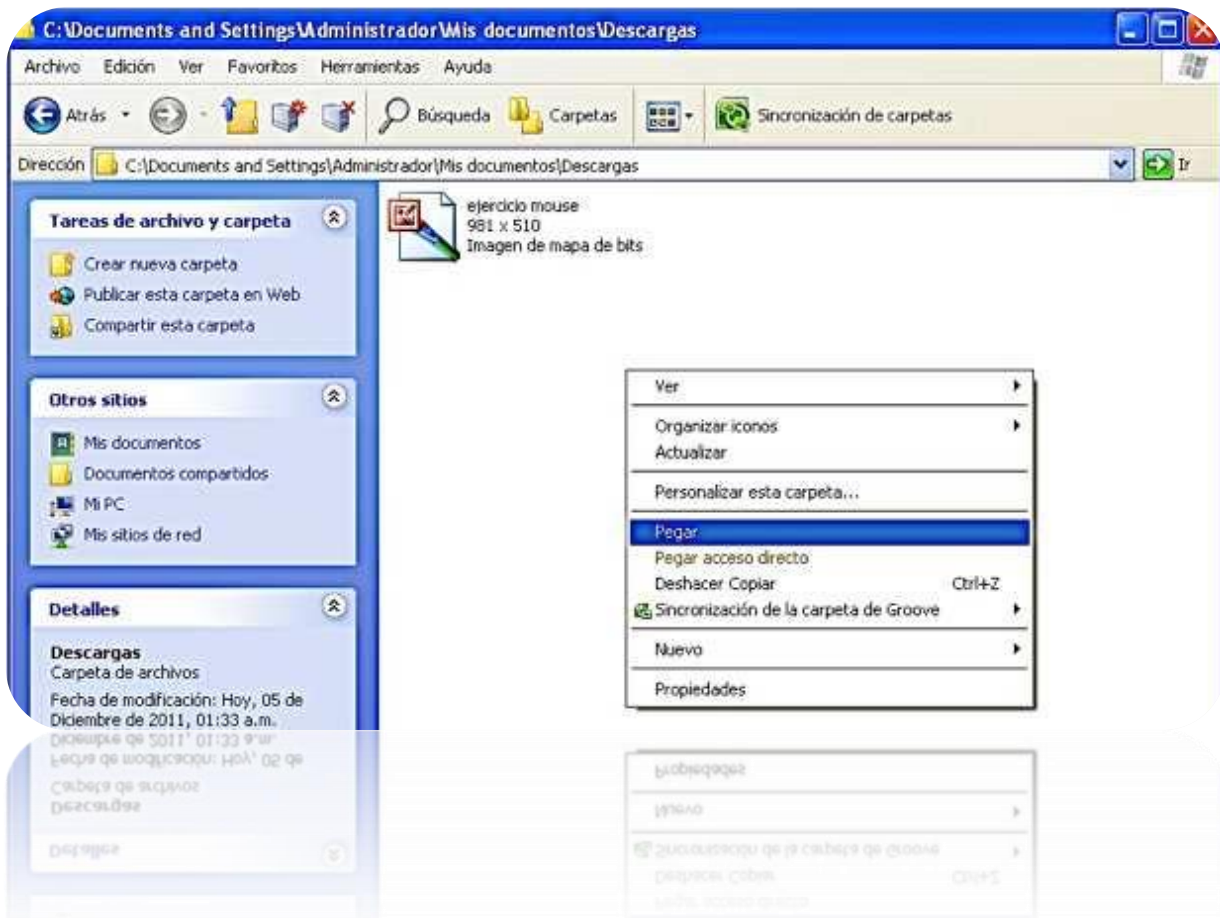
Das un clic sobre el archivo que deseas copiar o cortar y sin mover el puntero presionas clic derecho para desplegar el menú. Luego eliges la opción que deseas ejecutar. (Copiar o cortar).



# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

Una vez has seleccionado con un clic la acción que deseas ejecutar, entras a la siguiente ruta para poder pegar el archivo o carpeta que has elegido. Para pegarla únicamente presionas clic derecho en el área donde quieres que te aparezca lo que has copiado/cortado.



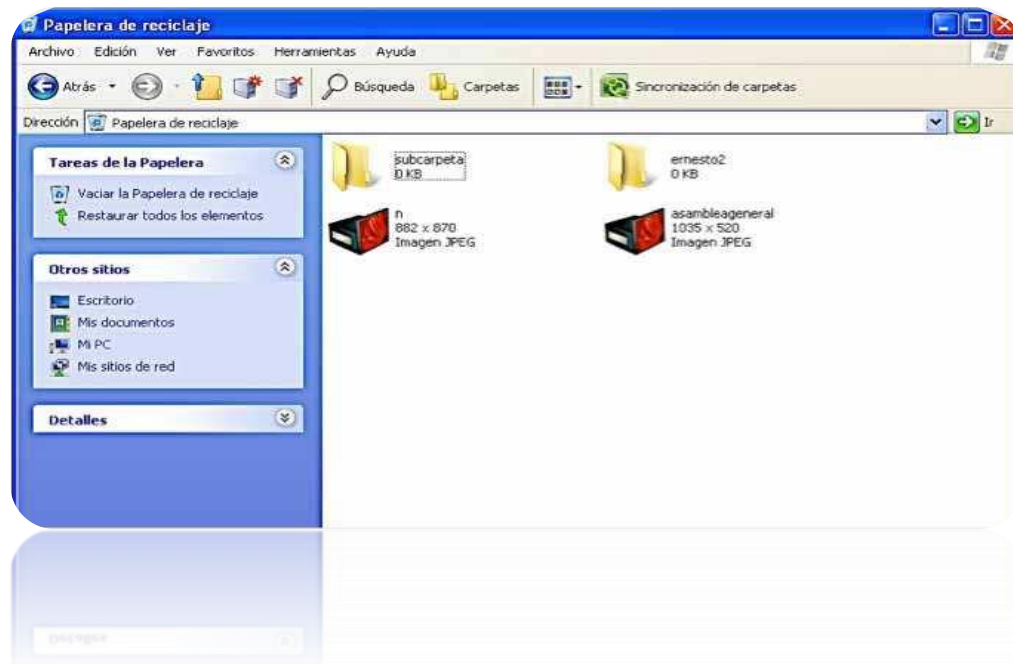
# ***Tomo 1***

## ***Informática Básica***

### 2.4 LA PAPELERA DE RECICLAJE

La papelera no es más que un espacio en el disco duro reservado para almacenar la información que eliminamos para que en caso de eliminar algún archivo o carpeta por equivocación tengamos la posibilidad de recuperarlo, por defecto la papelera restaura los archivos o carpetas en el lugar del cual se eliminaron, es decir si yo elimino un archivo situado en C:\Backup cuando lo restaure lo volverá a guardar en esa carpeta. La papelera mantendrá los documentos eliminados hasta el momento siempre y cuando no la vaciemos.

Para abrir la papelera de reciclaje busca en el Escritorio sobre el siguiente icono. La ventana de papelera de reciclaje es la que se muestra en la siguiente imagen.



Si puedes observar, en la parte lateral izquierda existen las siguientes opciones.

1. Vaciar la papelera de reciclaje: esta nos elimina por completo los archivos de la papelera de reciclaje.
2. Restaurar todos los elementos: esta opción nos restaura todos los archivos que existen en la papelera de reciclaje y nos envía los archivos y carpetas al lugar desde donde fueron eliminados.

# ***Tomo I***

## ***Informática Básica***

### BIBLIOGRAFÍA

Manual de Informática  
Procesador de texto

- <http://www.aulaclie.es/word2007/index.htm>
- <http://www.youtube.com/watch?v=aVxTqYUV0JQ&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=9ikkaatc1bs&feature=relmfu>
- <http://www.aulaclie.es/excel2007/index.htm>
- <http://www.youtube.com/watch?v=-9HKpbb4Jkc>
- [http://www.youtube.com/watch?v=jH\\_y-a1rzrg&feature=fvwr](http://www.youtube.com/watch?v=jH_y-a1rzrg&feature=fvwr)
- <http://www.youtube.com/watch?v=i51fm3tB9no&feature=relmfu>
- <http://www.youtube.com/watch?v=n0-vlrRwrbU&feature=relmfu>
- <http://www.youtube.com/watch?v=uJrGjxdfamc&feature=relmfu>
- <http://www.aulaclie.es/power2007/index.htm>
- <http://www.youtube.com/watch?v=-giaYhc6MCc>