



Programa de Computación

Unidad 1: Las Computadoras

- ◆ Definición de computadora.
- ◆ Reconocimiento y descripción básica de los componentes de una computadora.
- ◆ Hardware. Definición. Microprocesador. Memorias RAM y ROM. Periféricos de entrada, de salida, de entrada y salida. Unidades de almacenamiento.
- ◆ Software, definición, clasificación.
- ◆ Generaciones de Computadoras: componentes sucesos relacionados.

Unidad 2: Sistemas Operativos

- ◆ Definición de sistema operativo. Ejemplos
- ◆ Versiones, gráfica, reconocimiento de su interfaz, ventanas, íconos, archivos, tamaños, unidades de almacenamiento (byte, Kb, Mb, Gb y Tb).
- ◆ Capas del sistema Operativo: núcleo, herramientas, interfaz gráfica, aplicaciones, datos.
- ◆ Historia de los sistemas operativos.

Unidad 3: Sistema Operativo Windows

- ◆ Descripción del entorno gráfico de trabajo, escritorio, barra de tareas, botón Inicio, explorador de archivos, papelera de reciclaje (concepto), barras de desplazamiento.
- ◆ Manejo de ventanas.
- ◆ Panel de control Pantalla: Fondo del escritorio y Apariencia.
- ◆ Concepto de archivos y carpetas. Concepto de estructura de árbol para almacenar información. Trabajo con carpetas y archivos.
- ◆ Trabajo con diferentes unidades. Copiar y cortar archivos.
- ◆ Creación de accesos directos desde el Explorador con botón derecho.
- ◆ Ejecutar archivos o abrirlos desde el explorador.
- ◆ Panel de Control: Fecha y hora; Configuración Regional; Fuentes, Impresoras (instalar una); Pantalla: Fondo del escritorio, Protectores de pantalla, Apariencia (combinaciones de colores); Configuración del Mouse y Teclado
- ◆ Herramientas del Sistema: Scandisk, concepto y ejecución; Conceptos del Defragmentador de Disco, ejecución; Ejecutar Liberación de Espacio en Disco; Visor del Portapapeles.

Unidad 4: Paint Shop Pro

- ◆ Creación de formas básicas, colores, estilos de guardados, diferencias entre formatos de imágenes. Imágenes de mapas de bits. Capas, efectos de mapas de bit.
- ◆ Copiar mover imágenes, medios de captura de imágenes, transmisión de datos entre la PC y los medios de almacenamiento digitales

Unidad 5: Robótica

- ◆ Reconocimiento de las partes de un robot.
- ◆ Lenguaje iconográfico. Comandos de instrucciones básicas. Encendidos y potencias del motor. Tiempo.
- ◆ Funciones avanzadas: estructuras de decisión. Estructuras de repetición. Variables de almacenamiento. Sensores.