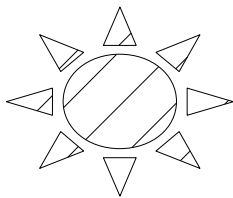
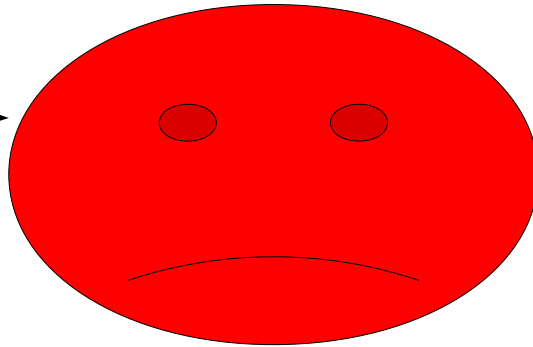


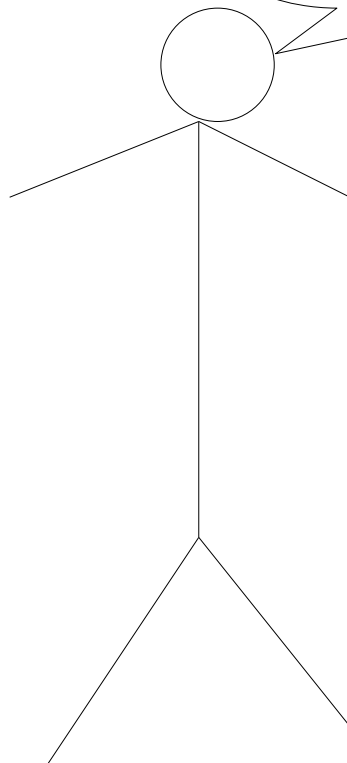
CURSO OPENOFFICE DRAW

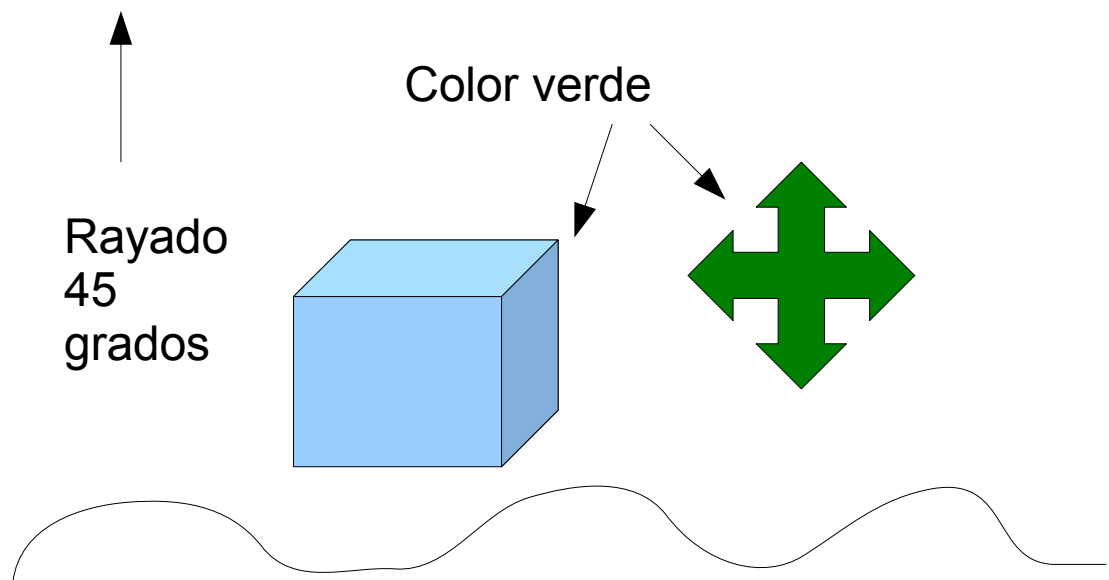
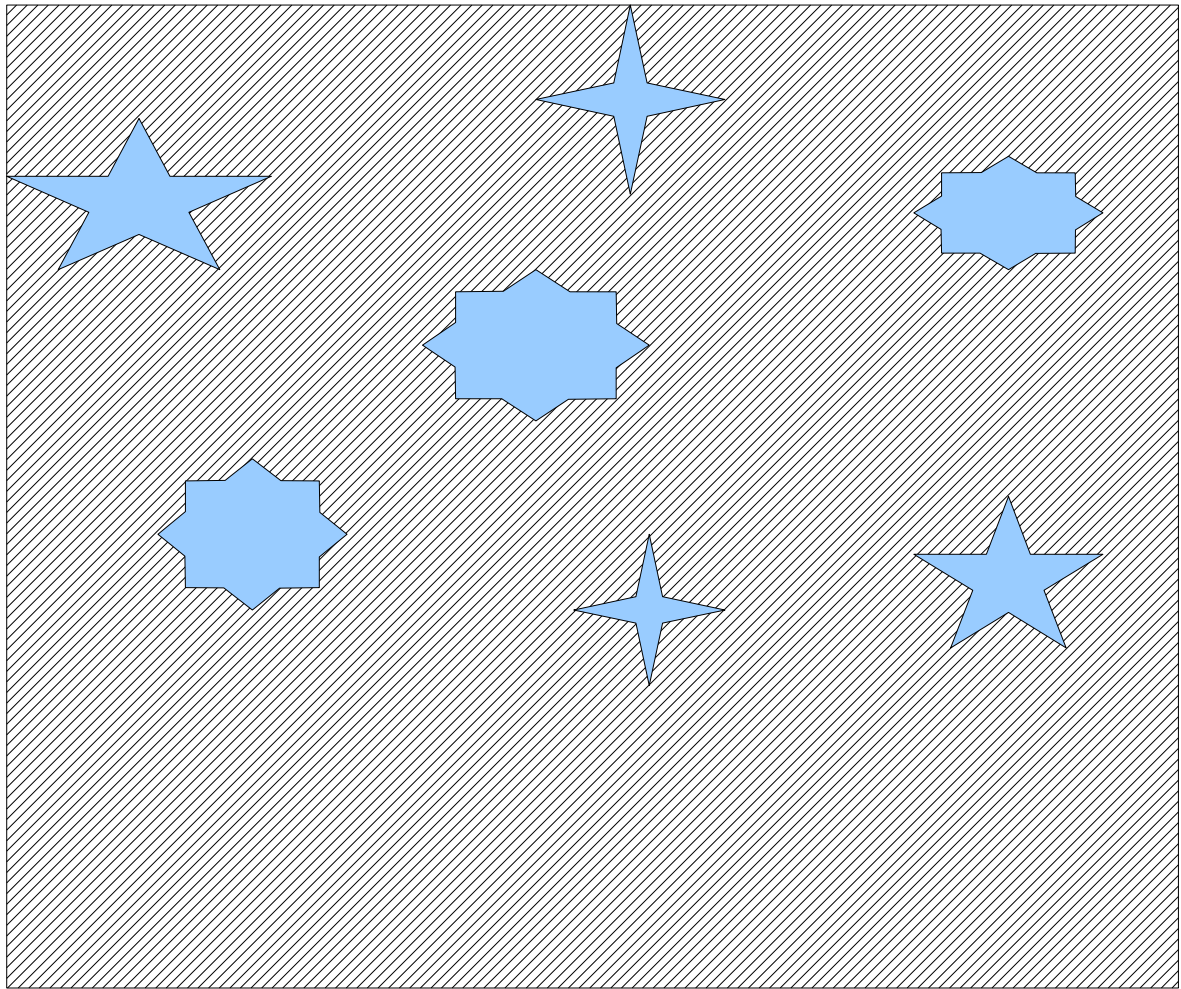
ROJO

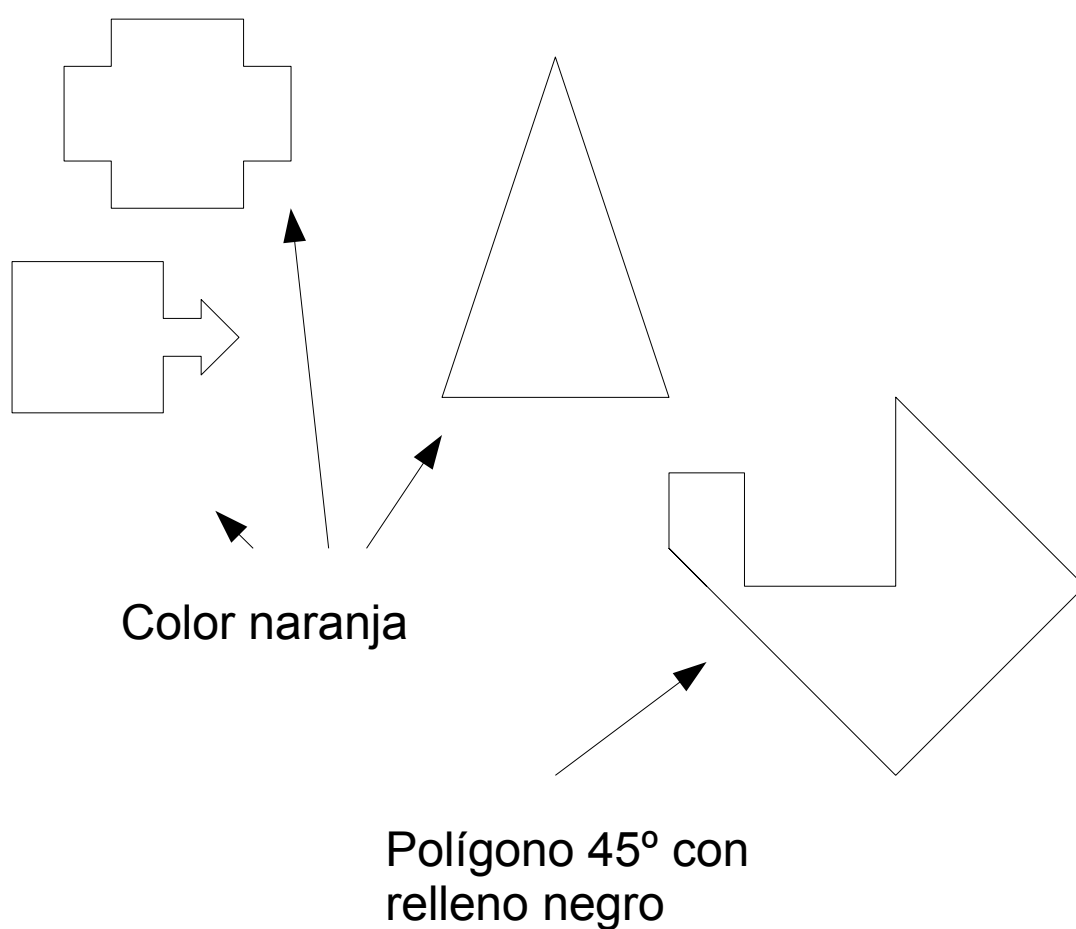


Relleno-trama-
negro 45°

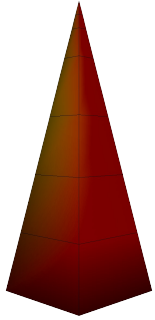
QUE ES EL DRAW: ES UN
PROGRAMA PARA HACER
DIBUJOS.



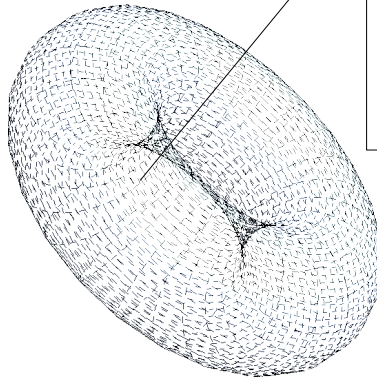




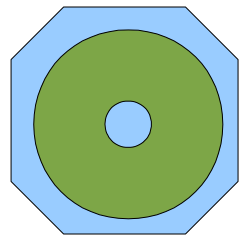
CURSO OPENOFFICE DRAW



Objeto 3d, linea continua
gradiente 2

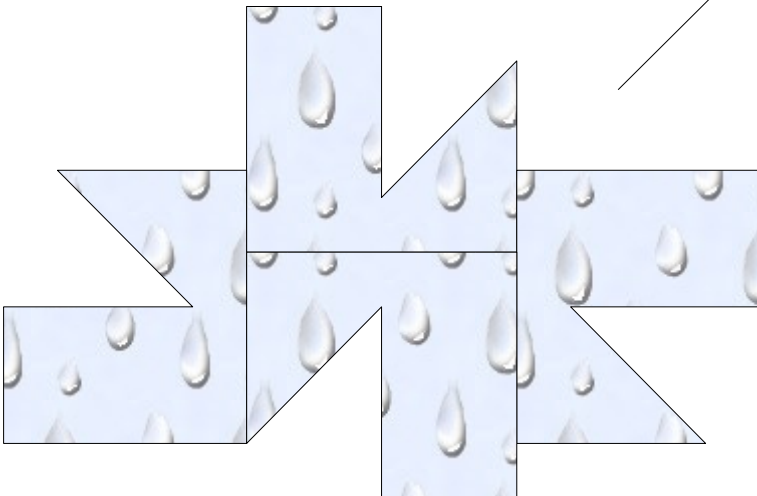


Objeto 3d, transparencia
100%, línea trazos
ultrafinos

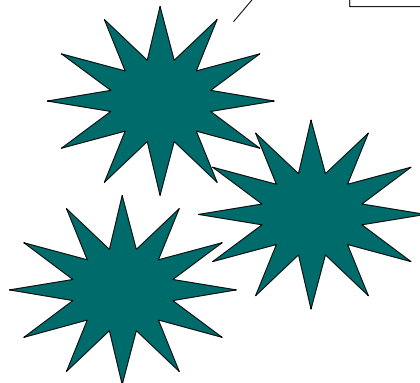


CIRCULO VERDE
POLÍGONO VERDE

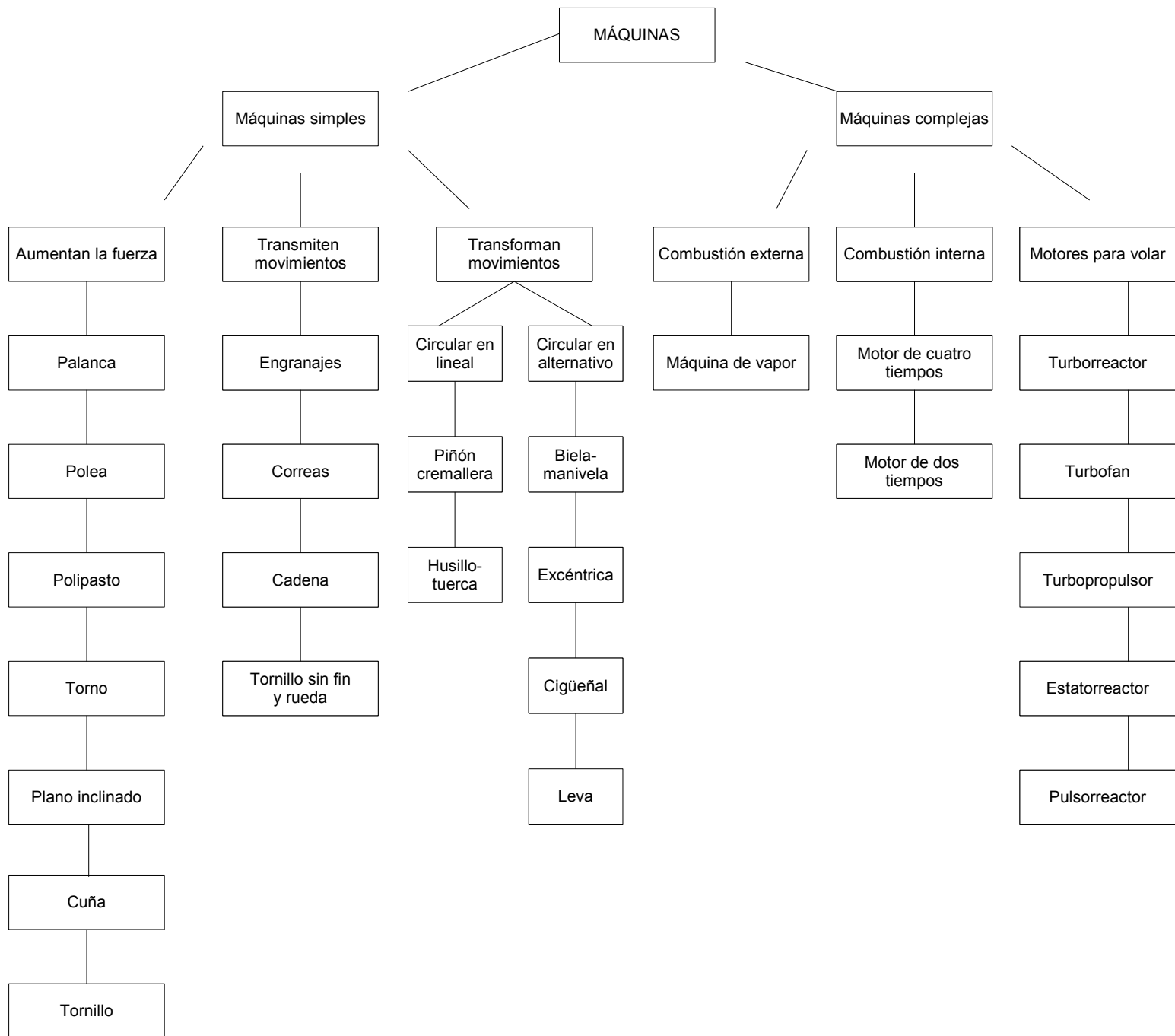
Releno, modelo bitmap
gotas, rotación 90°

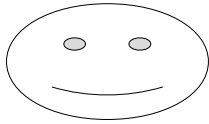


TURQUESA









TEMA 8: EL ORDENADOR.

- 1 HISTORIA DE LOS SISTEMAS INFORMÁTICOS.
- 2 EL CONCEPTO DE SISTEMA INFORMÁTICO O ORDENADOR.
- 3 FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR.
- 4 COMPONENTES DE UN ORDENADOR

A. UNIDAD CENTRAL.

- a) CARCASA.
- b) PLACA BASE.
- c) VENTILADOR
- d) TARJETA DE VÍDEO.
- e) EL MICROPROCESADOR.
- f) PUERTOS.
- g) MEMORIA.
- h) DISCO DURO.
- i) LECTORES DE CD.
- j) LECTORES DE DVD.
- k) DISQUETERAS.

B. PERIFÉRICOS

A

PERIFÉRICOS DE ENTRADA.

TECLADO.

RATÓN.

MICRÓFONO

ESCANER

B

PERIFÉRICOS DE SAL

IMPRESORA.

MONITOR.

LOS ALTAVOCES

C

PERIFÉRICOS DE ENTRADA SALIDA.

EL MODEM

EL FAX

IMPRESORA MULTIFUNCIÓN

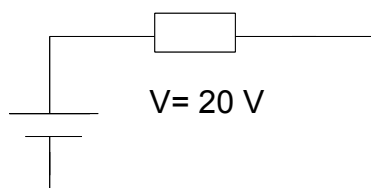
- 5 SOFTWARE. SISTEMAS OPERATIVOS. PROGRAMAS.

A LOS SISTEMAS OPERATIVOS

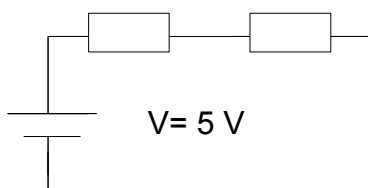
B LOS PROGRAMAS INFORMÁTICOS

1. Calcula el voltaje en los siguientes circuitos.

a) $R = 3\ \Omega$

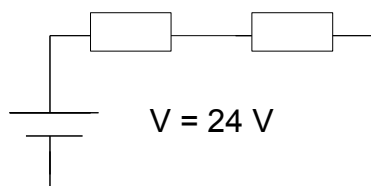


b) $R = 2\ \Omega$ $R = 3\ \Omega$



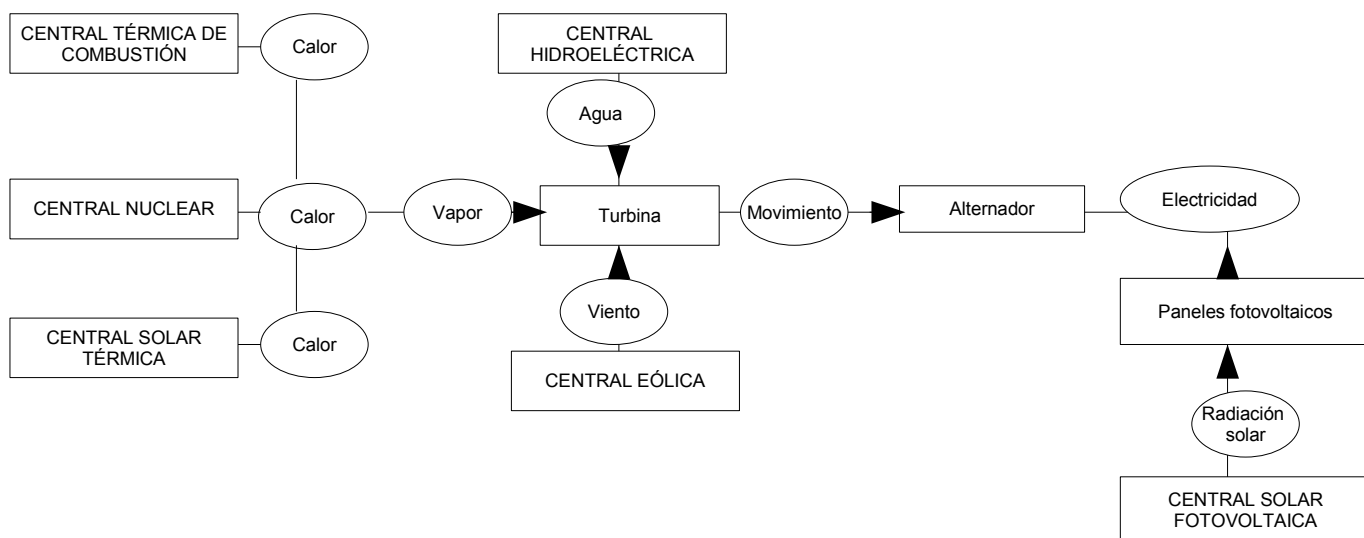
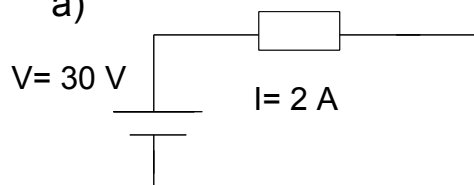
2. Calcula la intensidad en el siguiente circuito.

a) $R = 3\ \Omega$ $R = 3\ \Omega$

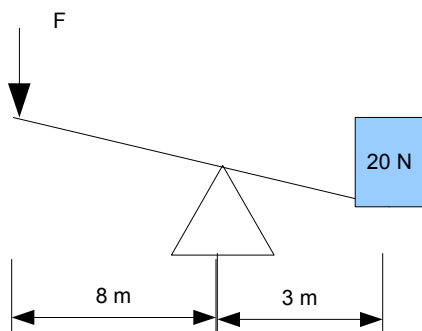


3. Calcula la resistencia en el siguiente circuito.

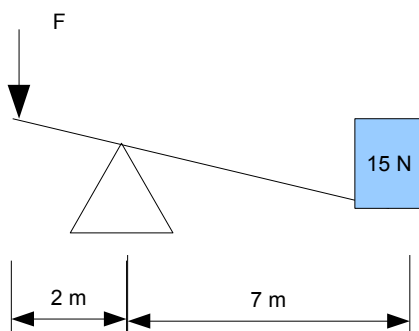
a)



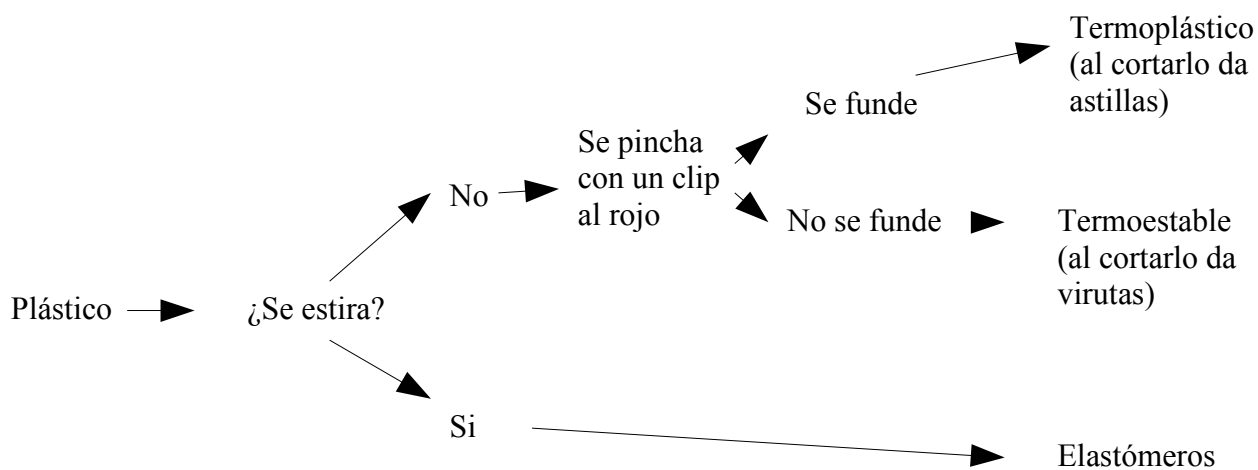
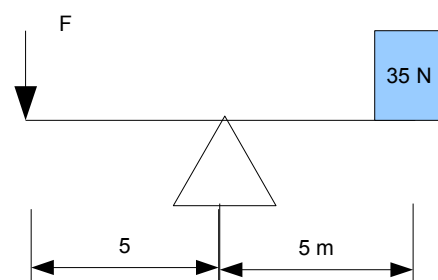
a)

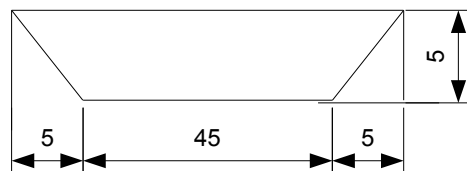
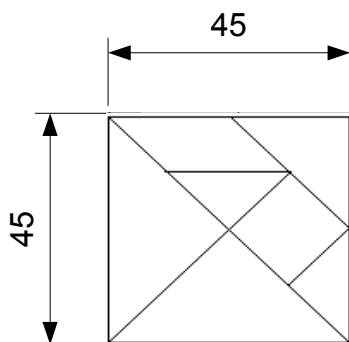
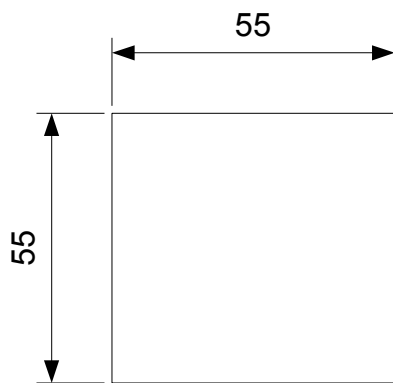


b)



c)





HOJA DE PROCESO

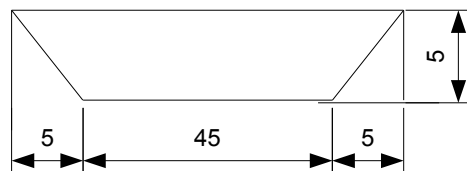
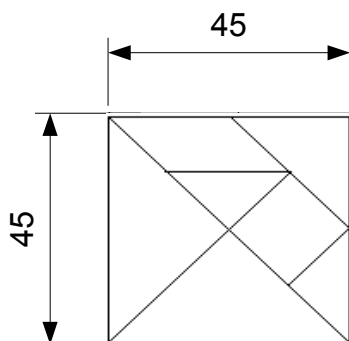
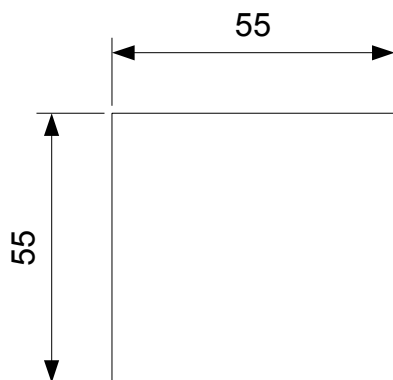
PASOS	MATERIALES	HERRAMIENTAS	TIEMPO (minutos)
1. Trazamos 2 cuadrados de 22 cm y los cortamos.	Lápiz, regla y tablero	Segueta y sargento	20
2. Trazamos en uno de los cuadrados las piezas del marco y las del puzzle y luego las cortamos.	Lápiz, regla y tablero	Segueta y sargento	50
3. Lijamos todas las piezas cortadas.	Lija y piezas		30
4. Pegamos las 4 piezas del marco sobre el cuadrado de 22 cm.	Cola o pegamento y piezas		10
5. Pintamos el tangram	Pinturas y piezas	Pinceles	20

MATERIALES

- Lápiz
- Regla
- Lija
- Cola o pegamento
- Pinturas
- Tablero

HERRAMIENTAS

- Segueta
- Sargento
- Pinceles



HOJA DE PROCESO

PASOS	MATERIALES	HERRAMIENTAS	TIEMPO (minutos)
1. Trazamos 2 cuadrados de 22 cm y los cortamos.	Lápiz, regla y tablero	Segueta y sargento	20
2. Trazamos en uno de los cuadrados las piezas del marco y las del puzzle y luego las cortamos.	Lápiz, regla y tablero	Segueta y sargento	50
3. Lijamos todas las piezas cortadas.	Lija y piezas		30
4. Pegamos las 4 piezas del marco sobre el cuadrado de 22 cm.	Cola o pegamento y piezas		10
5. Pintamos el tangram	Pinturas y piezas	Pinceles	20

MATERIALES

- Lápiz
- Regla
- Lija
- Cola o pegamento
- Pinturas
- Tablero

HERRAMIENTAS

- Segueta
- Sargento
- Pinceles

