Este módulo corresponde a/ primer nivel del Programa Nacional de Cultura Digital

Libro del adulto

Introducción al uso de la computadora

2ª Edición

Educación para la Vida y el Trabajo • Alfabetización tecnológica

Mi nombre es: _____

_____

Vivo en: _____

_____

_____

Introducción al USO de la computadora

Modelo Educación para la Vida y el Trabajo

Secretaría de Educación Pública
Dirección General de INEA
Dirección Académica

Coordinación académica
Luz María Matamoros Vieyra

Autoría
María del Carmen Oseguera Sánchez

Revisión técnica
Luz María Matamoros Vieyra

Revisión académica
María de Lourdes Aravedo Reséndiz

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz

Seguimiento al diseño
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Laura Angélica de la Torre Rodríguez
Alicia Naves Merlín
Eliseo Brena Becerril
Greta Sánchez Muñoz

Diseño de portada
Ricardo Figueroa Cisneros

Diseño y diagramación
Silvia Plata Garibo
Ricardo Pérez Rovira

Ilustración de portada
Antonio Manuel Prieto García

Ilustración de interiores
Ernesto Arce Ortega
Javier Contreras Zavala

Fotografía
Greta Sánchez Muñoz

El contenido de este material tiene como antecedente los materiales producidos en la primera edición cuyos créditos son: Coordinación académica: José Filiberto Herrera Curiel. Autoría: Fernando Salvador Gámez Con, Rocío A. González Díaz, Socorro Martínez de la Vega, Luz María Matamoros Vieyra, Luz Pérez Moreno Colmenero, Alfonso Ramón Bagur, Águeda Saavedra Rodríguez, María Esther Shumacher García. Revisión externa de enfoque educativo: Nuria de Alba Ruiz. Juan Manuel Garduño. Revisión técnica: Luz María Matamoros Vieyra. Coordinación gráfica y cuidado de la edición: Greta Sánchez Muñoz, Adriana Barraza Hernández. Seguimiento editorial: María del Carmen Cano Aguilar. Revisión editorial: Betsy Adriana Granados Trejo, Eliseo Brena Beceril, Laura Sainz Olivares. Diseño gráfico: Jesús García Morales. Diagramación: Ricardo Valverde González. Ilustración: Antonio Manuel Prieto García. Diseño de portada: Ricardo Figueroa Cisneros.

Para este libro del adulto se han considerado e integrado las observaciones realizadas en la reunión de Apoyos Técnicos de Nopaltepec y los manuales y programas realizados por ellos.

Introducción al uso de la computadora. Libro del adulto. D.R. 2006 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA.
Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, Distrito Federal., C.P. 06140.
2ª edición 2014.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores y los derechos de publicación han sido legalmente trasferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

ISBN *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo*. Obra completa: 970-23-0274-9
ISBN *Introducción al uso de la computadora.* Libro del adulto: En trámite

Impreso en México

Índice

Bienvenida 5
Propósitos del módulo 7

Unidad 1. Identifica las partes de una computadora y cómo puedes aprender a usarla de manera sencilla 8

Reto 1. Conocer las partes básicas de una computadora 10
Reto 2. Encender la computadora 14
Reto 3. Reconocer el Sistema Operativo y su función 17
Reto 4. Manipular el ratón para dar instrucciones a la computadora 19
Reto 5. Identificar los elementos básicos de la pantalla 24
Reto 6. Apagar la computadora 28
Practica lo que aprendiste 31
Mis avances 33

Unidad 2. Profundicemos en el uso básico de la computadora 34

Reto 7. Entender qué son los programas 36
Reto 8. Aprender a abrir programas 39
Reto 9. Pasar de una actividad a otra usando ventanas 42
Reto 10. Identificar los menús y obtener ayuda 45
Reto 11. Conocer qué más hay en la computadora 49
Reto 12. Reconocer los dispositivos periféricos y su función 53
Reto 13. Almacenar información para trasladarla de un lugar a otro 57
Practica lo que aprendiste 62
Mis avances 66

Unidad 3. Escribir textos con la ayuda del procesador de palabras 68

Reto 14. Conocer la estructura básica de un procesador de palabras 70
Reto 15. Usar el teclado para escribir en la computadora 74
Reto 16. Dar formato a un texto y modificar su apariencia..... 80
Reto 17. Cortar, copiar y pegar textos..... 87
Reto 18. Guardar y asignar nombre a los documentos..... 89
Reto 19. Abrir e imprimir un documento 93
Practica lo que aprendiste 97
Mis avances 101

Unidad 4. Comunicarse e informarse a través del internet ... 102

Reto 20. Reconocer internet como medio de información y comunicación 104
Reto 21. Navegar en internet y visitar una página *web*..... 107
Reto 22. Utilizar buscadores para encontrar información relevante 112
Reto 23. Conocer el funcionamiento de un correo electrónico y su función comunicativa 117
Reto 24. Evitar los efectos nocivos de los virus informáticos ... 123
Reto 25. Conocer las redes sociales y su utilidad educativa e informativa 126
Reto 26. Proteger la información personal y evitar abusos 130
Practica lo que aprendiste 134
Mis avances 136
Actividades complementarias 137
Hoja de avances 142

Bienvenida

El módulo *Introducción al uso de la computadora* forma parte del Eje de Alfabetización Tecnológica, el cual está elaborado pensando en ti, y en tu primer acercamiento al uso de un equipo de cómputo. Aprenderás a conocer los componentes y usos básicos de la computadora, los programas y su funcionamiento básico; escribirás diferentes textos con el teclado para resolver situaciones de la vida diaria, y también conocerás nociones básicas del uso de internet y el correo electrónico. Todo ello lo harás por medio de las siguientes cuatro unidades:

Unidad 1. Identifica las partes de una computadora y cómo puedes aprender a usarla de manera sencilla

Unidad 2. Profundicemos en el uso básico de la computadora

Unidad 3. Escribir textos con la ayuda del procesador de palabras

Unidad 4. Comunicarse e informarse a través del internet

Al inicio de cada unidad te presentamos la historia de un personaje que necesita usar la computadora para mejorar en su trabajo o solucionar algún problema, lo cual te permitirá, a la vez, conocer y usar poco a poco los recursos de una computadora.

Las unidades se forman por **Retos,** que son situaciones que se le presentan al personaje, quien, para solucionarlas, necesita de tu colaboración. En el apartado **¿Cómo superar mi reto?** te mostraremos los pasos a seguir para resolverlos. En las actividades,

podrás practicar lo que acabas de aprender. Algunas de ellas te servirán como evidencia para completar tu Hoja de avances.

Al finalizar cada unidad encontrarás la sección **Mis avances**, donde reflexionarás sobre lo que has aprendido hasta el momento y revisarás si necesitas reforzar algún contenido. De ser así, te recomendamos que realices nuevamente el reto. Además, al final del módulo encontrarás **Actividades complementarias**. Realizarlas te ayudará a reforzar lo que has aprendido. Te aconsejamos hacer todas y cada una de éstas.

Consulta con tu asesor o apoyo técnico cuando tengas una duda, pregunta, o lo que no hayas entendido o desconozcas. Ellos te apoyarán con gusto, te orientarán y facilitarán el estudio del módulo.

Te invitamos a darte la oportunidad de vencer temores o miedos para aprender mediante estas herramientas. Hazlo a tu ritmo, con calma; revisa detalladamente cada reto. Con apoyo de tu asesor aprenderás mejor.

Sin más preámbulo, comencemos. **¡Mucho éxito!**

Propósitos del módulo

La computadora te permite realizar actividades cotidianas para mejorar tu comunicación y aprender de distintas formas. Facilita la comunicación con personas que se encuentran a gran distancia, o simplemente, la convivencia y diversión con las personas cercanas.

Con el estudio de este módulo esperamos que:

- Aprendas a encender y apagar la computadora, utilizar el ratón y el teclado, e identificar los componentes básicos que la conforman, de tal manera que puedas usarla por ti mismo y cada vez adquieras mayor habilidad.
- Sepas cómo usar programas, y asimiles las nociones generales sobre su funcionamiento, así como su manejo por medio de ventanas, lo cual permitirá que realices diferentes actividades al mismo tiempo.
- Aprendas a escribir en la computadora mediante un procesador de palabras, y desarrolles competencias comunicativas para expresar tus ideas y necesidades por este medio.
- Reconozcas lo que es el internet, los servicios que ofrece y aprendas a usar el correo electrónico, a la vez que te proteges de abusos y otras amenazas en la red.

Unidad 1

Identifica las partes de una computadora y cómo puedes aprender a usarla de manera sencilla

Al término de la unidad se espera que:

- Sepas aprender y apagar una computadora, reconozcas sus partes básicas e identifiques para qué sirve cada una de ellas.
- Conozcas la forma de elegir opciones y dar instrucciones a la computadora usando el ratón o *mouse*.
- Identifiques las imágenes o botones que se encuentran presentes en todas las computadoras y que te permitirán hacer uso básico de ellas.

Seguramente este módulo es el primer acercamiento que tienes al uso de una computadora. Puede parecer complicado, pero poco a poco verás que es sencillo, sobre todo si buscas el apoyo de tu asesor.

En esta unidad conocerás más sobre las computadoras. Si no tienes un equipo, puedes acercarte a una Plaza comunitaria. En este espacio educativo hay computadoras a tu disposición de manera gratuita. Además, si en tu casa, trabajo, cibercafé, o con algún familiar o conocido tienes la oportunidad de utilizarla, te será de gran ayuda.

Lo importante es que practiques de manera constante, y no te des por vencido. Y sobre todo, ante cualquier duda, consulta a tu asesor o apoyo técnico de la Plaza comunitaria.

Don Ramón ha sido campesino toda su vida. Últimamente, por insistencia de su familia, se ha visto en la necesidad de aprender a usar un teléfono celular. Sabe hacer llamadas y, tomándose su tiempo, puede enviar mensajes. Éste ha sido su más grande acercamiento a la tecnología.

Sin embargo, para poder vender su cosecha, ahora tiene que hacer facturas electrónicas en la computadora y recibir correos electrónicos, y quién sabe qué tantas cosas más que le suenan muy complicadas.

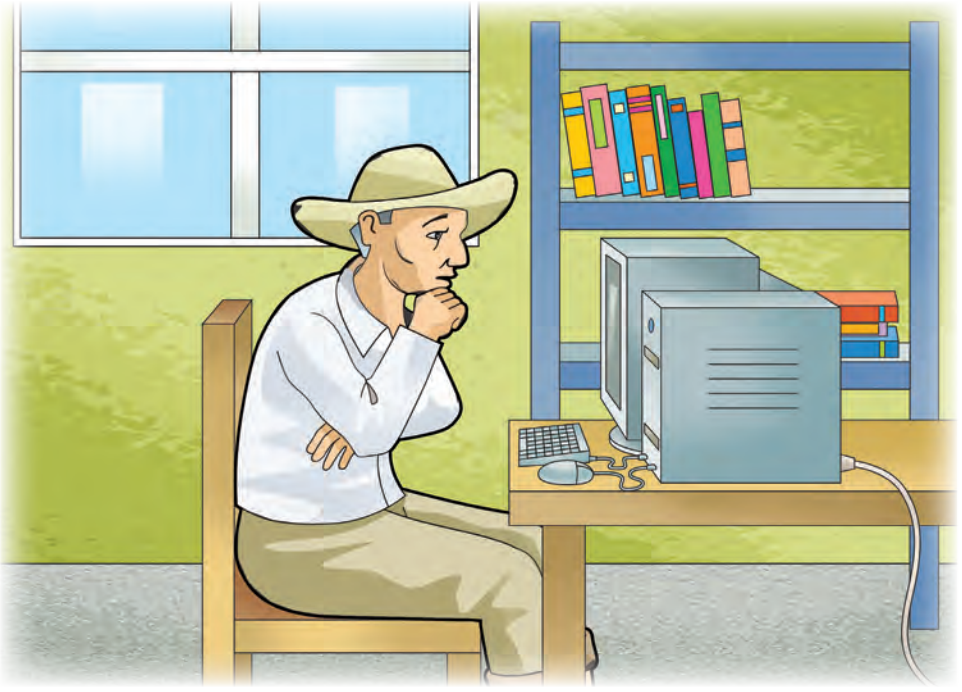
Su hija lo ayuda, pero sabe que necesita aprender a hacerlo por sí mismo. Así que se armó de valor, y ha decidido aprender a usar una computadora.

Pero, ¿cómo empezar?

Reto 1

Conocer las partes básicas de una computadora

Don Ramón ha oído algunas veces las palabras: monitor, ratón, teclado, etcétera, pero no sabe exactamente a qué se refiere cada una de ellas. ¿Has escuchado estas palabras? ¿Sabes a qué partes de la computadora aluden?



¿Cómo superar mi reto?

La computadora

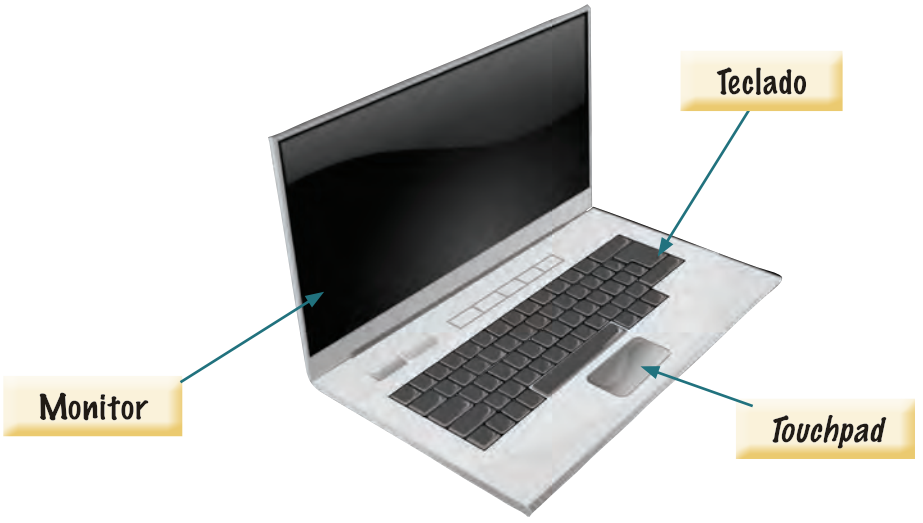
Hoy día, las computadoras son parte de la vida cotidiana. Te ayudan a realizar las tareas relacionadas con la escritura, lectura, comunicación, e incluso con actividades de diversión.

Sin importar la marca, básicamente hay dos tipos de computadoras: las de escritorio, y las portátiles, también denominadas *laptops*.

Las computadoras de escritorio pueden tener diferentes diseños y accesorios, regularmente se componen de:

- **Monitor**, también conocido como pantalla.
- **Teclado**, con el que puedes escribir lo que piensas o sientes.
- **Ratón** o *mouse*, que significa "ratón" en inglés, que te ayudará a usar los recursos de la pantalla.
- **CPU**, la "caja" a la que se conectan todas las partes del equipo de cómputo; contiene el "cerebro" de la computadora, es decir, el procesador, el disco duro, y todos los circuitos que la hacen funcionar.

Las computadoras portátiles o *laptops* cuentan con los mismos componentes, pero se encuentran integrados en un solo aparato. Además, en lugar de ratón tienen un dispositivo llamado *touchpad*, que cumple la misma función.



En algunas plazas comunitarias, se usa un tipo de computadora llamada terminal ultraligera. No poseen una CPU por separado, sino que todas las pantallas se encuentran conectadas a una sola, llamada servidor. Sin embargo, su funcionamiento es el mismo.

Actividad

1. Identifica en una computadora las partes señaladas en los dibujos anteriores.
2. Dibuja una computadora con todos sus componentes.
3. Una vez dibujada, señala con una flecha cada una de sus partes y escribe su nombre.
4. Enseña a tu asesor o apoyo técnico el dibujo, y pide que te indique si hay algún error.

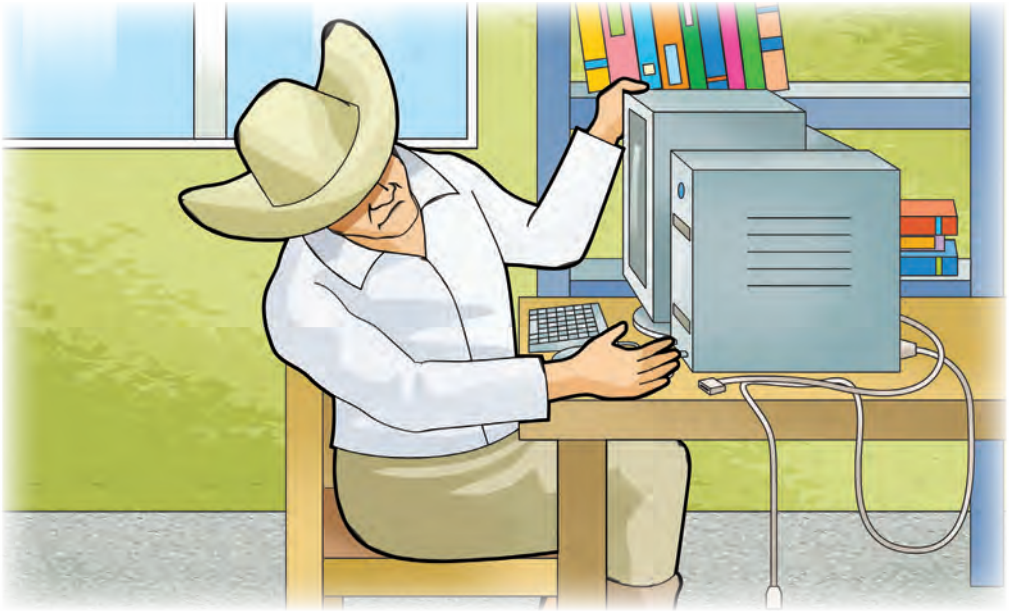
¿Sabías que...?

En la actualidad, hay computadoras de escritorio que no tienen una CPU por separado. Los componentes se han reducido de tamaño de tal forma que pueden ser fabricados e integrados dentro del propio monitor. Sin embargo, debido al tamaño y peso de su pantalla, aún se consideran equipos de escritorio.

Reto 2

Encender la computadora

Don Ramón aprendió cuáles son las partes que integran la computadora. Ya no confunde el ratón o *mouse* con la CPU, y sabe a qué se refiere su hija Cecilia cuando le habla de las *laptops*. Pero aún no la ha encendido, y mucho menos, ha trabajado con ella. ¿Tú sabes cómo encender el equipo?



¿Cómo superar mi reto?

El botón de encendido

Sin importar si la computadora es de escritorio o portátil, todas tienen un botón para encender; la mayoría tiene la siguiente forma:

En el caso de las *laptops*, el botón se encuentra regularmente a un lado del teclado. En muy pocas ocasiones, lo encontrarás en la parte frontal.

En las computadoras de escritorio, el botón se encuentra enfrente de las CPU, ya sea en la parte superior o inferior, según la marca y el modelo.

Al presionar el botón, la computadora se encenderá. Para el caso particular de las computadoras de escritorio, es necesario además identificar el botón de encendido del monitor y presionarlo para encenderlo.

Si estás en una terminal ultraligera, pide al apoyo técnico que encienda el equipo. Una vez que ha sido encendida, hay que esperar algunos segundos para poder utilizar la computadora.

Actividad

1. Identifica el botón de encendido de la computadora. ¿Dónde se encuentra?

_____

_____

2. Presiona el botón para que la computadora se encienda. Si está encendida, solicita primero a tu asesor o apoyo técnico que la apague antes de realizar esta actividad.

3. Observa lo que ocurre al encenderse el equipo. La pantalla mostrará diversas cosas. ¿Puedes identificar qué son? Escribe a continuación todo lo que hayas podido percibir.

4. Pide a tu asesor o apoyo técnico que te indique cuándo puedes utilizar la computadora una vez encendida. ¿Qué se muestra en la pantalla?

Recuerda que...

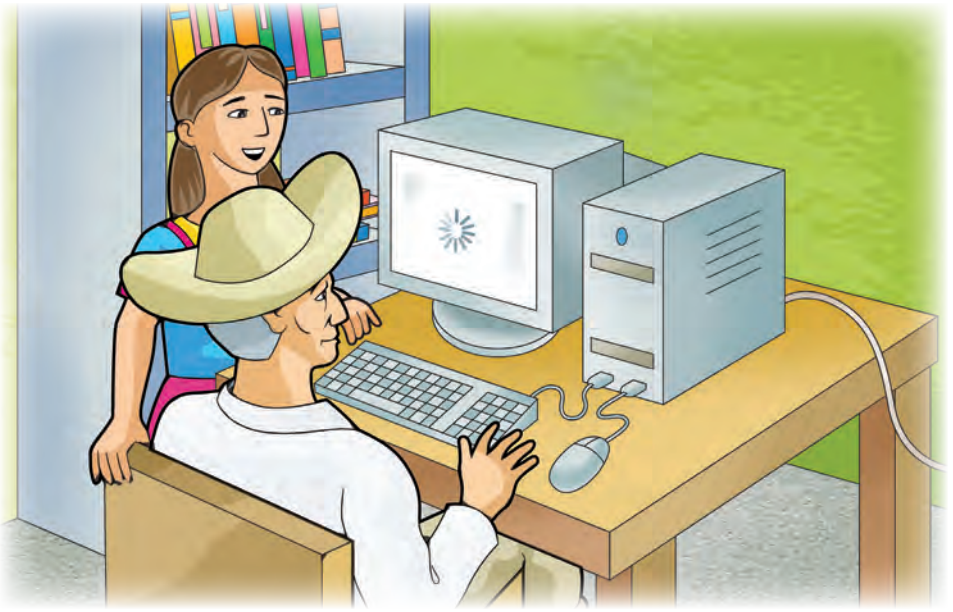
Las computadoras no deben apagarse con el botón de encendido, a menos de que no haya ninguna otra forma de hacerlo. Si lo realizas, se corre el riesgo de que pueda dañarse alguno de sus componentes internos.

¿Sabías que...?

Algunas computadoras están protegidas por una clave. Significa que no es posible encenderlas, a menos que se proporcione una combinación de letras y/o números especificada con anterioridad por el propietario del equipo. Si la clave es errónea o no cuentas con ella, no podrás utilizar el equipo. Consulta con tu asesor o apoyo técnico si se presenta esta situación.

Reto 3 Reconocer el Sistema Operativo y su función

A pesar de haber visto varias veces a Cecilia encender la computadora, don Ramón tuvo problemas al intentar hacerlo. ¡No prendía! ¿Sabes por qué? Porque no estaba conectada a la corriente eléctrica. Así que don Ramón la conectó, no sin antes sonreír un poco por no haberlo notado; presionó el botón de encendido y esperó, tal como se lo había indicado su hija. Sabía que debía aguardar unos momentos a que "cargara el sistema operativo", pero no tenía ni idea de qué era eso. ¿Tú lo sabes?



¿Cómo superar mi reto?

Sistemas operativos

Dentro de cada computadora, hay una parte llamada disco duro. En él, se almacena información necesaria para que el equipo funcione. Cada vez que la computadora se enciende, dicha información comienza a

organizarse para que puedas trabajar con ella; y la manera como se presenta ante el usuario es en forma de botones, imágenes, textos, etcétera. A todo ello se le llama **Sistema Operativo**, y sin él, no es posible realizar alguna actividad con la computadora.

La mayor parte de las computadoras tienen el sistema operativo llamado **Windows**, creado por la compañía Microsoft. Es el más utilizado a nivel mundial, pero no es el único. También existe el sistema **OSX**, creado por Apple, y el sistema **Linux**, de distribución gratuita.

Sin importar las marcas, todos los sistemas operativos permiten que el usuario interactúe con la computadora por medio de comandos, es decir, instrucciones que la máquina entiende, y que no expresamos con palabras, sino mediante diversas acciones, como presionar los botones del teclado o del ratón.

Actividad

Investiga qué tipo de Sistema Operativo tiene el equipo que estás utilizando. Puedes identificarlo en algunas de las pantallas que aparecen mientras se enciende la computadora, o bien, pregunta a tu asesor o apoyo técnico.

¿Qué sistema operativo es?

_____

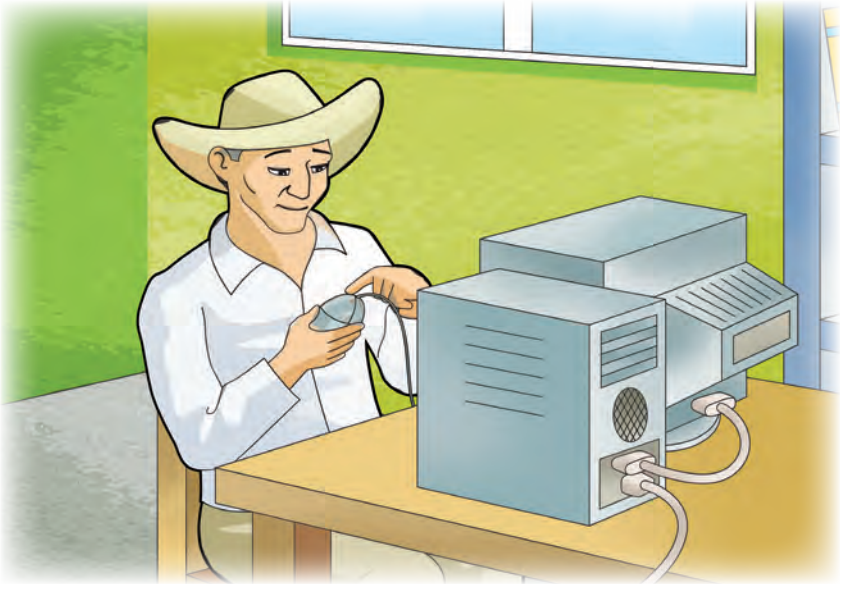
De acuerdo con el texto leído, ¿puedes recordar qué compañía es la que lo fabricó? Escríbelo a continuación.

_____

Enseña tus respuestas a tu asesor o apoyo técnico, y pide que te indique si hay algún error.

Reto 4 Manipular el ratón para dar instrucciones a la computadora

Desde las vivencias particulares de don Ramón, los únicos ratones que él conocía antes de usar la computadora eran esos pequeños animales que viven en el campo. Cuando su hija le explicó que así se llamaba ese aparato, aunque su nombre en inglés era *mouse*, le fue más sencillo memorizarlo, pues en efecto, su forma era muy similar a un ratón. Don Ramón aprendió también que pese a que en México se habla español, hay muchos elementos de la computadora cuyo nombre original está en inglés, y así son pronunciados por algunas personas, como el *mouse*. Así, además de aprender computación, sentía que aprendía un nuevo idioma.



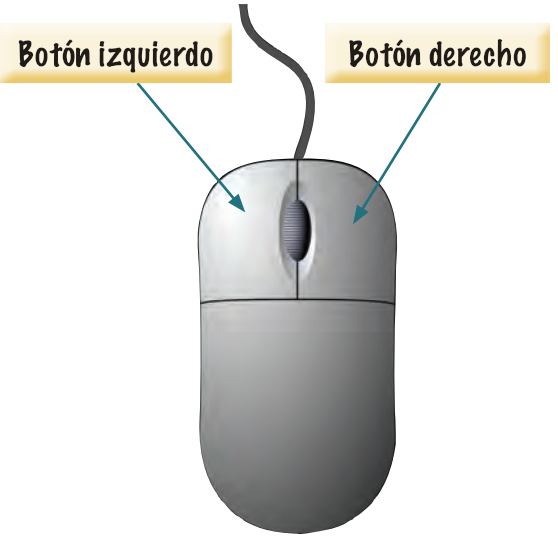
¿Cómo superar mi reto?

El ratón o *mouse*, es nombrado así por el parecido de su forma con el mencionado animal, especialmente por el cable, que asemeja una cola.

Permite al usuario "desplazarse" por la pantalla, y presionar los diversos botones que en ella se encuentran, así como ejecutar algunas acciones, también llamadas **comandos**.

Cualquier ratón o *mouse* tiene dos botones, uno del lado izquierdo y otro del lado derecho. Algunos tienen más botones, pero fundamentalmente sólo se utilizan esos dos.

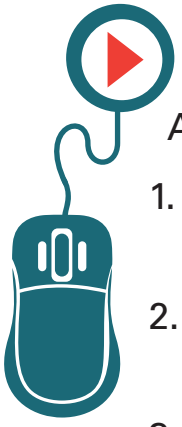
El botón izquierdo es el más utilizado, ya que sirve para elegir alguna acción. Cada vez que se presiona el botón del *ratón* con el dedo, se dice que se hace **clic**. De ahí la expresión: "haz clic con el botón izquierdo".



El botón derecho sirve para ejecutar diferentes opciones adicionales. Cabe señalar que en el sistema operativo OSX dicho botón no tiene ninguna función.

Para utilizar el ratón o *mouse*, debes colocar la mano encima, como se muestra en la imagen, y desplazarlo lentamente sobre el escritorio, mesa, o donde se encuentre, sin levantarlo. Si observas la pantalla mientras haces esto, verás una pequeña flecha en movimiento, llamada **cursor**. El reto está en poder mover la flecha al lugar que quieras con el movimiento de tu mano.

Otra función muy utilizada con el ratón o *mouse* es la de "arrastrar". Dicho proceso se realiza cuando das clic izquierdo sobre un elemento de la pantalla y, sin soltar el botón, mueves el ratón, permitiendo que dicho elemento cambie de posición. Al llegar a la posición deseada, debes dejar de oprimir el botón para que el elemento se coloque en su nueva ubicación.



Actividad

Actividad 1.

1. Una vez encendida la computadora, con el sistema operativo cargado, observa todos los elementos que hay en la pantalla.
2. Localiza el cursor. Recuerda que es la pequeña flecha que se puede mover con el *ratón*.
3. Toma el *ratón*, y mueve el cursor de un lado a otro. Procura llevarlo a cada una de las cuatro esquinas de la pantalla, una y otra vez.
4. Presiona el botón derecho del *ratón*. ¿Qué ocurre? Descríbelo a continuación.

_____

_____

5. Ya sea en la parte inferior o en la parte superior de la pantalla, debe encontrarse un pequeño texto que te indica la hora actual. Lleva el cursor hasta ese lugar; colócalo exactamente encima del reloj y presiona el botón izquierdo del *ratón*. ¿Qué es lo que sucede?

_____

_____

6. Elige un elemento de la pantalla, particularmente alguna de las pequeñas imágenes que se encuentren en ella. Coloca el cursor sobre dicho elemento e intenta arrastrarlo hasta el lado contrario de donde se encuentre. Después, regrésalo a su posición original.
7. Practica moviendo el cursor y presionando los dos botones del *ratón* en varios lugares de la pantalla. Identifica las diferentes situaciones que ocurren, y familiarízate con ellas. Si tienes algún problema, duda o no estás seguro de la realización de algunas de tus actividades, pregunta a tu asesor o apoyo técnico; ellos te apoyarán e indicarán cuál es la forma correcta de proceder.

Actividad 2.

1. Pide al asesor o apoyo técnico usar internet para ingresar al siguiente recurso: http://conevyt.org.mx/cursos/juegos/soltar_mano/soltar_mano.htm En caso de que no se encuentre disponible, pregunta si conocen algún otro recurso para dibujar, y solicita que lo ejecuten en la computadora donde te encuentres.
2. Con este recurso podrás dibujar en la computadora, a la vez que desarrollas la capacidad de utilizar el *ratón* y tu mano se acostumbra a su uso y movimiento. Para hacerlo, simplemente da clic en alguno de los botones disponibles que se describen a continuación:

   a) El botón de lápiz sirve para dibujar una línea. Hay que dar clic sobre él y posteriormente, en el espacio blanco, se debe arrastrar el *ratón* hasta que se forme el trazado deseado.

   b) El botón con la flecha verde sirve para modificar el trazo. Al dar clic sobre él, y posteriormente sobre el trazado, se puede mover la línea o figura realizada simplemente arrastrándola al lugar deseado.

c) El botón en forma de bote de basura sirve para borrar todo el dibujo. Ten cuidado con su uso.

d) Las figuras geométricas te permiten crear cualquiera de sus formas. Sólo hay que dar clic sobre la indicada, y después, arrastrar el *ratón* para crearla.

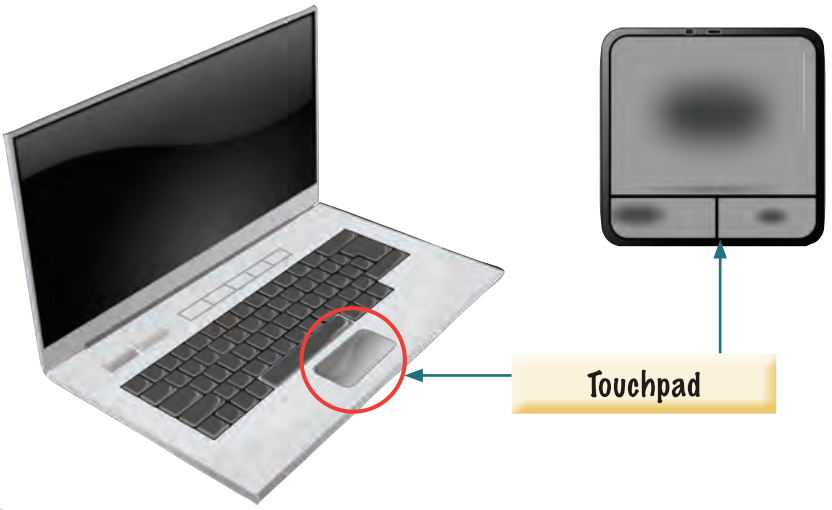
e) El botón con el bote de pintura te permitirá elegir un color para tu dibujo. Recuerda elegir el color antes de realizar el trazo.

f) Los botones con los círculos de diferentes tamaños sirven para elegir el grosor del trazo. Elígelos antes de comenzar a dibujar.

3. Una vez que has aprendido para qué sirve cada botón, intenta dibujar, en ejercicios separados, una casa y una manzana. No temas equivocarte, el secreto es practicar. Cuando menos lo esperes, estarás manejando el *ratón* con soltura.
4. Enseña la actividad a tu asesor o apoyo técnico, y pide que te indique si hay algún error. Recuerda que si tienes dudas, ellos están para apoyarte.
5. Practica realizando diversos dibujos. Te servirá para poder acostumbrarte al uso del *ratón*.

¿Sabías que...?

En el caso de las computadoras portátiles, o *laptops*, en lugar de *ratón* se usa un *touchpad*, que se encuentra colocado donde está el teclado. La lógica de uso es la misma, ya que cuenta con un botón derecho y uno izquierdo. Sin embargo, el movimiento del cursor se realiza colocando el dedo encima del recuadro y deslizándolo sobre él. Si no te es posible acostumbrarte a su uso, siempre es posible conectar un *ratón* común y corriente al equipo.



Reto 5

Identificar los elementos básicos de la pantalla

Don Ramón ya sabe manipular el *ratón*, pero está consciente de que tendrá que practicar para poder acostumbrarse a su uso. Sin embargo, antes que nada, debe conocer cada uno de los elementos con los que puede interactuar con la computadora, para poder practicar de manera adecuada. ¿Tú los conoces?

¿Cómo superar mi reto?

El escritorio

La pantalla principal que aparece una vez que se ha cargado el sistema operativo se denomina **Escritorio**. Se llama de esa forma debido a que intenta parecerse a un escritorio de la vida real, el cual puede ser tu lugar principal de trabajo y puede llenarse de documentos, dibujos, fotografías, etcétera. Desde este lugar es posible comenzar a interactuar con la computadora.

Según el sistema operativo que utilices, el escritorio puede tener diferentes apariencias, pero el funcionamiento será el mismo.

En la mayoría de las computadoras, observarás una pequeña barra en la parte inferior, la cual tiene diversos botones que pueden utilizarse con el *ratón*, y lleva como nombre **Barra de tareas**.

Las pequeñas imágenes con funcionamiento de botón, que están dentro de dicha barra, así como todas los que aparezcan al usar la computadora y que representen algo y tengan funcionalidad se llaman **íconos**. Es muy importante que recuerdes ese nombre, ya que los íconos serán fundamentales para interactuar con la computadora. Si colocas el cursor encima de ellos, sin apretar ningún botón, aparecerá un pequeño letrero con el nombre de cada uno de ellos.

En otros sistemas operativos, en lugar de barra de tareas, los íconos se encuentran sobre una pequeña base denominada ***Dock***, su funcionamiento es el mismo.

Otro elemento indispensable del escritorio es el botón de **Inicio**. De acuerdo con el sistema operativo que utilices, lo puedes encontrar en el extremo inferior izquierdo de la pantalla, ya sea con un pequeño ícono

o con el texto “Inicio”. O bien, puede representarse con el ícono de una manzana, y estar localizado en la parte superior de la pantalla, también en el extremo izquierdo. Al presionar cualquiera de ellos, se abrirá una serie de opciones llamada **Menú**. Desde aquí, será posible ejecutar los comandos más requeridos o importantes de la computadora.