

Ciclo Formativo de Grado Medio

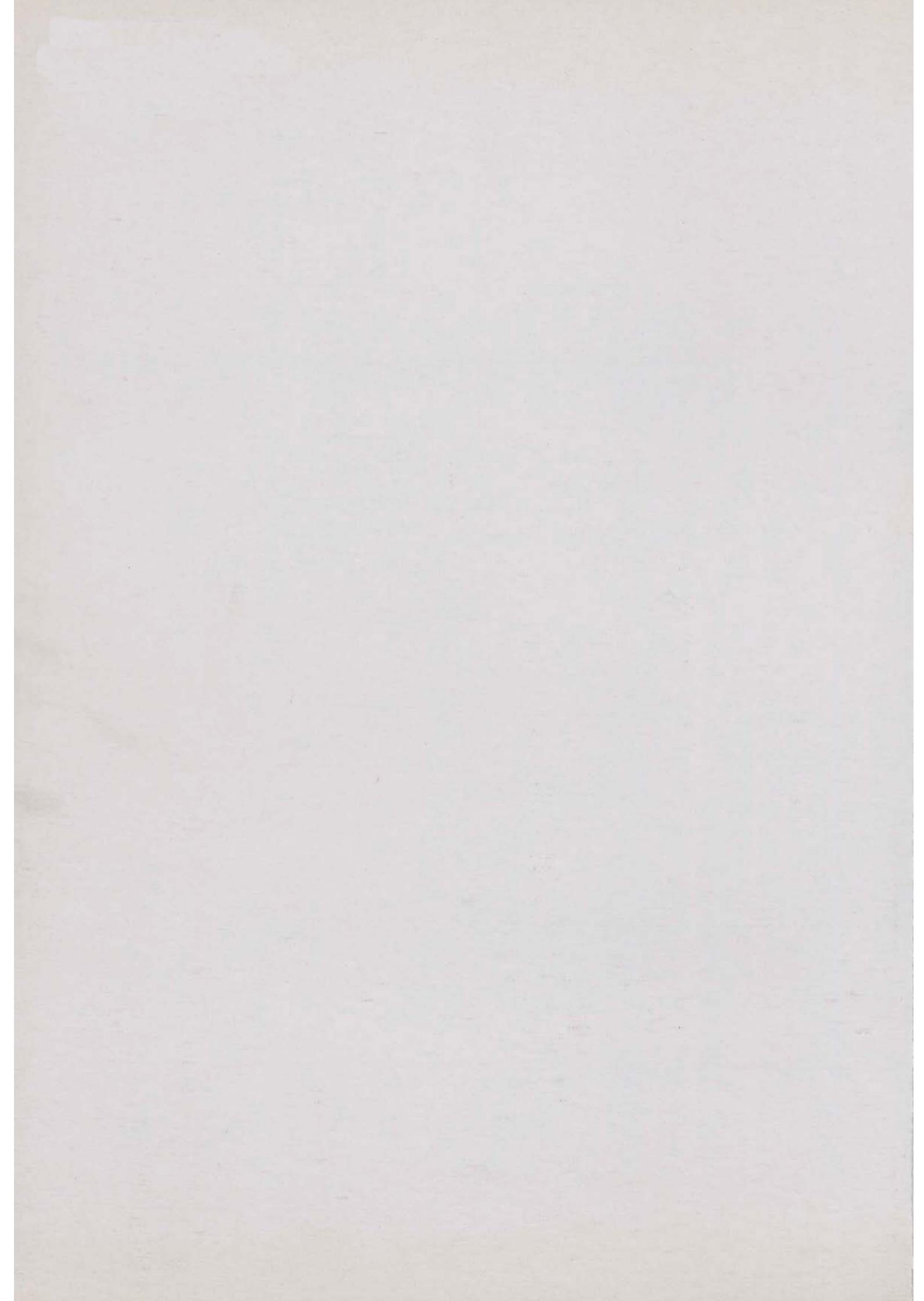
GESTIÓN ADMINISTRATIVA

Comunicación
Archivo de la Info
y Operatoria de Te



***Prácticas de
Operatoria de Teclados***



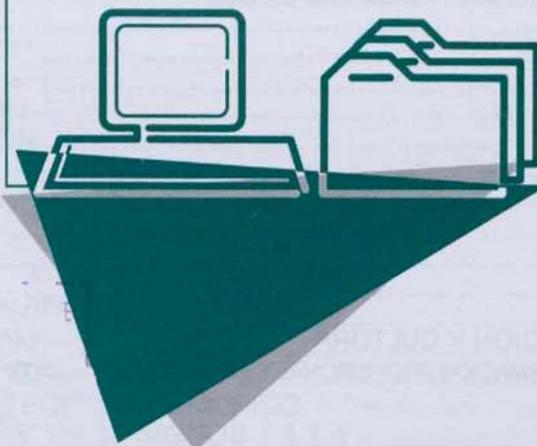


ÍNDICE

Ciclo Formativo de Grado Medio
GESTIÓN ADMINISTRATIVA

Comunicación , Archivo de la
Información y Operatoria de Teclado

**Prácticas de
Operatoria de Teclados**



Ministerio de Educación y Cultura
Secretaría G. de Educación y F. Profesional
Dirección G. de F. Profesional y P. Educativa
Subdirección General de Educación Permanente
Centro para la Innovación y Desarrollo de la Ed. a Distancia



Dirección y Coordinación:

Francisco E. Torán Martínez
Joaquín Tur Madroñal

Autores:

M.^a Pilar García Sanz
Juan José Caldú Aguilar

Comisión de Seguimiento Técnico del CIDEAD:

Isabel López Aranguren (Directora)
Juana M.^a Fernández-Villamil (Coordinadora)
José M.^a Benavente Barreda
Félix García Zarcero

Diseño, Maquetación y Composición:

Juan José Caldú Aguilar
Francisco Vidal Cebrián
Mireya Padrós Torres

Ilustraciones y Fotografías:

Francisco Javier Sanchis Luis
Juan José Caldú Aguilar
Mireya Padrós Torres

PRÁCTICAS DE OPERATORIA DE TECLADOS**Autor:**

Subdirección General de Educación Permanente del MEC



© MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y PROMOCIÓN EDUCATIVA

Edita:

Centro de Publicaciones.
Secretaría General Técnica.

NIPO: 176-98-126-9

ISBN: 84-369-3126-2

Depósito Legal: M-39705 - 1998

Impreso en España - Printed in Spain

Imprime:

ROELMA, S.L.L.
Nubes, 11 (Pol. Ind. S. José de Valderas II)
28918 Leganés (Madrid)

ÍNDICE

CONCEPTOS PREVIOS Y METODOLOGÍA DE TRABAJO	5
1. ¿DÓNDE HACER LAS PRÁCTICAS?	7
1.1. MS-DOS 4.0 O SUPERIOR. EDITOR DE TEXTOS EDIT	7
1.2. WINDOWS 3.1 O SUPERIOR. PROCESADOR DE TEXTOS WRITE	9
1.3. WINDOWS 95 O SUPERIOR. PROCESADOR DE TEXTOS WordPad	11
1.4. CUALQUIER PROCESADOR DE TEXTOS	13
2. METODOLOGÍA DE TRABAJO	14
TECLADO ALFANUMÉRICO Y TECLADO NUMÉRICO	15
PRÁCTICA 1: TECLAS INTRO Y BARRA ESPACIADORA	17
" 2: TECLAS GUÍAS	18
" 3: TECLAS G H	19
" 4: TECLAS E I	20
" 5: TECLAS R U	21
" 6: TECLAS W O	22
" 7: TECLAS Q P	23
" 8: TECLAS C ,	24
" 9: RECOPIACIÓN	25
" 10: TECLAS V M	26
" 11: TECLAS X	27
" 12: TECLAS Z -	28
" 13: TECLAS T Y	29
" 14: TECLAS B N	30
" 15: TECLA "BLOQUEO DE MAYÚSCULAS"	31
" 16: RECOPIACIÓN	33
" 17: TECLAS 4 5 6 7	34
" 18: TECLAS 2 3 8 9	35
" 19: TECLAS 1 0	36
" 20: TECLA "SHIFT"	37
" 21: SIGNOS + * = /	39
" 22: ACENTUACIÓN ´ ` ^ ¨	41
" 23: RECOPIACIÓN	42
" 24: SIGNOS ¿ ? ¡ !	43
" 25: SIGNOS () < >	45
" 26: SIGNOS ; :	47
" 27: SIGNOS " '	48
" 28: SIGNOS ° ¢ \$ %	49
" 29: SIGNOS · & Ç _	50
" 30: RECOPIACIÓN	52
" 31: TECLADO NUMÉRICO	53
" 32: SIGNOS DEL TECLADO NUMÉRICO / * - +	55
" 33: TECLA "ALT GR" Y LOS SIGNOS [] { }	56
" 34: SIGNOS \ @ #	58
" 35: ESCRIBIENDO PÁRRAFOS	60
" 36: TECLA DE TABULACIÓN	62
" 37: RECOPIACIÓN	63
ASEGURAR LA "ESCRITURA AL TACTO". OTRAS FUNCIONES DEL TECLADO	65
PRÁCTICA 38: AUTOCONTROL DE VELOCIDAD	68
" 39: TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	70
" 40: TECLAS DE BORRADO	72
" 41: MODO INSERCIÓN Y SOBRESCRITURA	74

INDICE

PRÁCTICA 42: TECLADO NUMÉRICO DESACTIVADO 76
 " 43: TECLAS ESC, CONTROL Y ALT 78
 " 44: TECLAS DE FUNCIÓN 80
 " 45: AUTOCONTROL 82

PERFECCIONAR LA "ESCRITURA AL TACTO" 83

PRÁCTICA 46: 86
 " 47: 87
 " 48: 88
 " 49: 89
 " 50: 90
 " 51: 91
 " 52: 92
 " 53: 93

1. ¿DÓNDE HACER LAS PRÁCTICAS?

Para poder realizar nuestras prácticas debemos disponer de un ordenador personal compatible IBM, es decir, el que habitualmente se conoce por un PC. Primero debemos encenderlo y esperar a que termine el proceso de inicialización. Una vez que el ordenador está preparado para trabajar, nos podemos encontrar en uno de los siguientes casos:

- a) No conoces ningún tratamiento de textos y el ordenador trabaja con MS-DOS 4.0 o superior.
- b) No conoces ningún tratamiento de textos y el ordenador utiliza Windows 3.1 o superior.
- c) No conoces ningún tratamiento de textos y el ordenador posee windows 95 o superior.
- d) Conoces un tratamiento de textos con el que debes hacer las prácticas.

Lee atentamente las recomendaciones siguientes para poder realizar las prácticas según el caso que a ti te corresponda.

1.1. MS-DOS 4.0 O SUPERIOR. EDITOR DE TEXTOS EDIT

INICIAR UNA SESIÓN DE TRABAJO

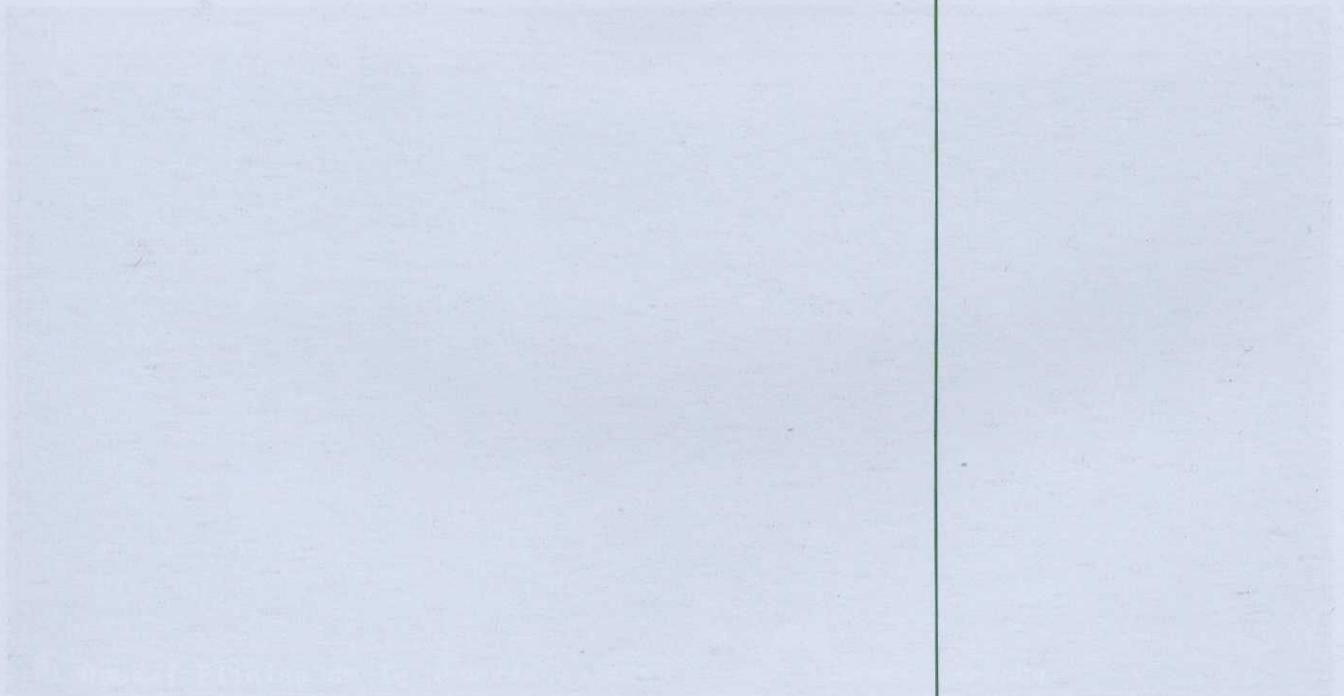
Para iniciar el editor de textos de MS-DOS:

1. Techar EDIT seguido de la tecla ENTER.
2. Inmediatamente aparecerá el mensaje:

A partir de este momento estás listo para comenzar las prácticas.

CONCEPTOS PREVIOS Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

Si no conoces ningún tratamiento de textos y el ordenador trabaja con MS-DOS 4.0 o superior.



PRÁCTICA 42. TECLADO NUMÉRICO DESACTIVADO	76
43. TECLAS ESC, CONTROL Y ALT	78
44. TECLAS DE FUNCIÓN	80
45. AUTOCONTROL	82
PERFECCIONAR LA "ESCRITURA AL TACTO"	83
PRÁCTICA 46.	86
47.	87
48.	89
49.	91
50.	93
51.	94
52.	95
53.	96

CONCEPTOS
PREVIOS Y
METODOLOGÍA
DE TRABAJO

21/11/15

1. ¿DÓNDE HACER LAS PRÁCTICAS?

Para poder realizar nuestras prácticas debemos disponer de un ordenador personal compatible IBM, es decir, lo que habitualmente se conoce por un PC. Primero debemos encenderlo y esperar a que termine el proceso de inicialización. Una vez que el ordenador esté preparado para trabajar, nos podemos encontrar en uno de los siguientes casos:

- No conoces ningún tratamiento de textos y tu ordenador trabaja con MS-DOS 4.0 o superior.
- No conoces ningún tratamiento de textos y tu ordenador utiliza Windows 3.1 o superior.
- No conoces ningún tratamiento de textos y tu ordenador posee Windows 95 o superior.
- Conoces un tratamiento de textos con el que deseas hacer las prácticas.

Lee atentamente las indicaciones necesarias para llevar a cabo las prácticas según el caso que a ti te corresponda.

1.1. MS-DOS 4.0 O SUPERIOR. EDITOR DE TEXTOS EDIT

INICIAR UNA SESIÓN DE TRABAJO.

Para **iniciar el editor de textos** de MS-DOS, llamado EDIT, debemos:

- Teclear EDIT seguido de la tecla ↵.
- Inmediatamente aparecerá un mensaje; pulsa la tecla Esc para que desaparezca.

A partir de esos momentos estás situado en la pantalla de EDIT, listo para comenzar las prácticas.

Si no conoces ningún tratamiento de textos y tu ordenador trabaja con MS-DOS 4.0 o superior

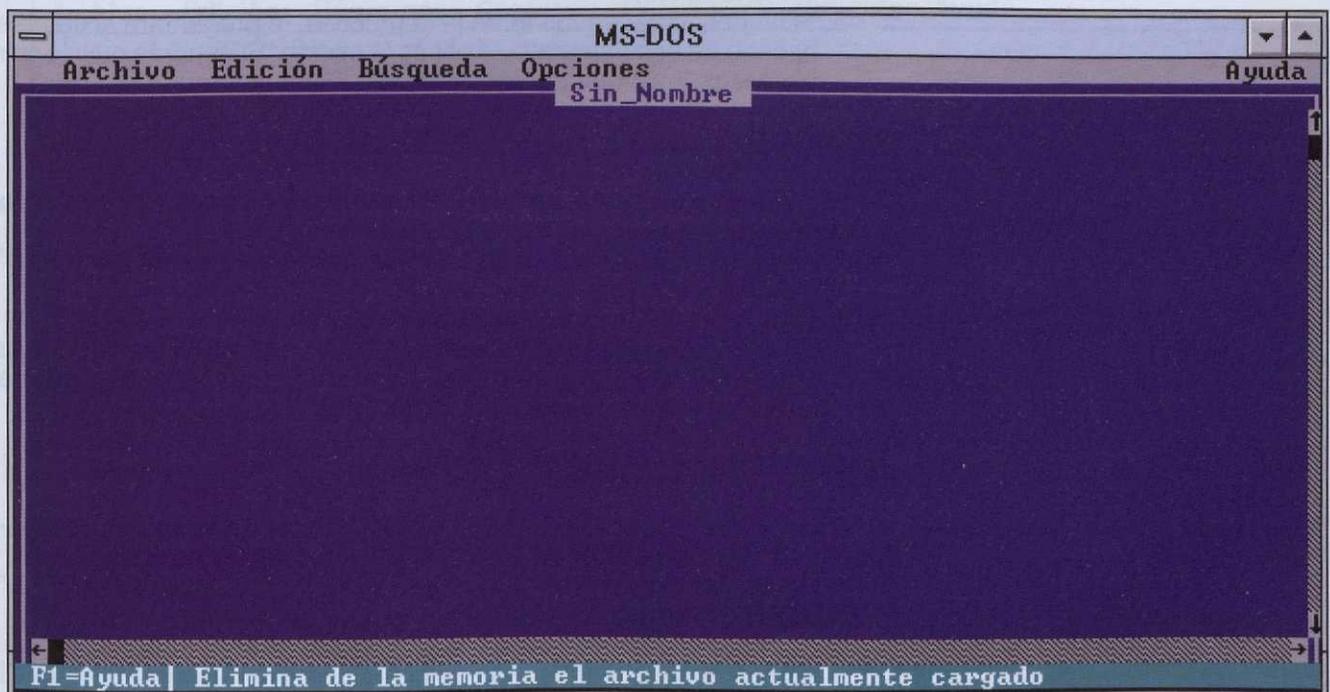


Figura 1. Editor de textos EDIT.

Es importante saber que EDIT no es, en sí, un tratamiento de textos sino un editor de textos. La diferencia estriba en que el segundo permite escribir ficheros de texto pero sin aportar todas las utilidades y herramientas que engloba un tratamiento de textos. Pero no te preocupes, su capacidad es suficiente para realizar las prácticas de operatoria de teclados.

IMPRIMIR UNA PRÁCTICA.

Puedes **imprimir una práctica** cuando lo desees, para ello debes:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo sobre la opción "Imprimir..." o pulsar la tecla I.
3. Pulsar el botón izquierdo del ratón sobre "Aceptar" o presionar la tecla ↵.

ALMACENAR UNA PRÁCTICA.

De igual forma puedes **guardar una práctica** en cualquier momento, lo cual es muy recomendable. Para conseguirlo sigue estos pasos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo en la opción "Guardar" o pulsar G.
3. Si es la primera vez que almacenamos el texto actual, aparecerá un cuadro. En él debemos teclear un nombre para poder identificarlo (no más de 8 caracteres de largo, sin incluir espacios en blanco, y seguidos del sufijo ".txt"). Por ejemplo: Practic1.txt
4. Pulsar el botón izquierdo del ratón sobre "Aceptar" o presionar la tecla ↵.

COMENZAR UNA NUEVA PRÁCTICA.

Cuando hayas terminado una práctica y desees empezar otra, necesitarás **limpiar la pantalla** para comenzar la nueva. Para ello:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo del ratón sobre la opción "Nuevo" o pulsar la letra N.
3. Si no has almacenado todavía la práctica, te preguntará si deseas hacerlo en ese momento. Si eliges la opción "Si" tendrás que seguir los pasos 3 y 4 que hemos visto para "Almacenar una práctica".

RECUPERAR UNA PRÁCTICA YA REALIZADA.

Si quieres recuperar el documento de una práctica que has **grabado previamente** debes seguir la siguiente secuencia:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo sobre la opción "Abrir..." o pulsar A.
3. En el cuadro, debes escribir el nombre con el que almacenaste la práctica y pulsar la tecla ↵. Otra forma es buscarlo en la lista que se presenta y hacer doble clic sobre su nombre.

TERMINAR UNA SESIÓN DE TRABAJO.

Cuando decidas no seguir practicando, y antes de apagar el ordenador, debes **salir de editor de textos EDIT**. Para ello sigue estos pasos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo sobre la opción "Salir" o pulsar la letra S.
3. Si no has almacenado todavía la práctica te preguntará si deseas hacerlo en ese momento. Si eliges "Si" tendrás que seguir los pasos 3 y 4 que hemos visto para "Almacenar una práctica".

1.2. WINDOWS 3.1 O SUPERIOR. PROCESADOR DE TEXTOS WRITE

INICIAR UNA SESIÓN DE TRABAJO.

El entorno gráfico Windows 3.1 o superior, incluye un sencillo tratamiento de textos llamado **WRITE**. Aprendamos cómo iniciarlo para poder trabajar con él:

1. Si todavía no está en Windows, teclea WIN y después la tecla J.
2. Una vez dentro de Windows comprueba si está abierto el grupo "Accesorios", si no es así, haz doble clic (dos clic seguidos) con el botón izquierdo del ratón sobre su icono (dibujo) correspondiente.
3. Dentro del grupo Accesorios encontrarás un icono identificado con la leyenda "Write", haz doble clic sobre él.
4. En estos momentos ya hemos iniciado el procesador de texto Write. Si no ocupa toda la pantalla, es conveniente que hagas clic sobre el botón ▲ que aparece en la parte superior derecha de este programa.

No conoces ningún tratamiento de textos y tu ordenador utiliza Windows 3.1 o superior

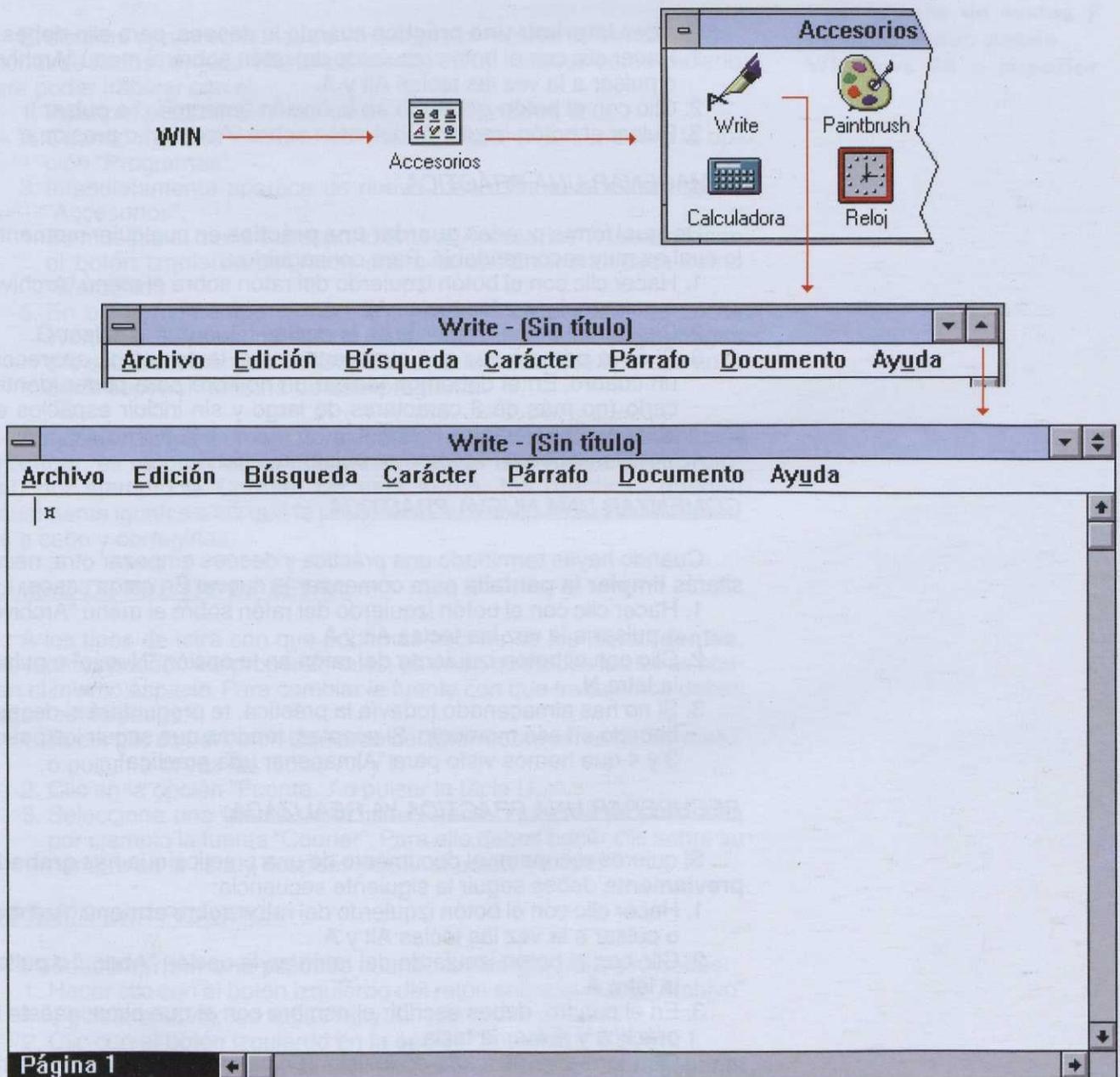


Figura 2. Secuencia de inicio para el procesador de textos WRITE.

Aunque en estos momentos ya estás en condiciones de **comenzar las prácticas**, es recomendable que primero **elijas un tipo de letra proporcional**, por ejemplo Courier. De esta forma, tus prácticas quedan visualmente iguales a las que te presentamos, siendo más sencillo llevarlas a cabo y corregirlas.

CAMBIO DE FUENTE DE LETRA.

A los tipos de letra con que podemos escribir se les llama **fuentes**. Las fuentes pueden ser proporcionales, es decir, que todas las letras ocupen el mismo espacio. Para cambiar la fuente con que trabajamos debes seguir estos pasos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Carácter", o pulsar a la vez las teclas Alt y C.
2. Clic con el botón izquierdo en la opción "Fuentes..." o pulsar F. Seleccionar una fuente de la lista "Fuentes" que sea proporcional, por ejemplo la fuente "Courier". Para ello debes hacer clic sobre su nombre en la lista y después pulsar el botón "Aceptar".

IMPRIMIR UNA PRÁCTICA.

Puedes **imprimir una práctica** cuando lo desees, para ello debes:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo en la opción "Imprimir..." o pulsar I.
3. Pulsar el botón izquierdo del ratón sobre "Aceptar" o presionar ↵.

ALMACENAR UNA PRÁCTICA.

De igual forma puedes **guardar una práctica** en cualquier momento, lo cual es muy recomendable. Para conseguirlo:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo en la opción "Guardar" o pulsar G.
3. Si es la primera vez que almacenamos el texto actual, aparecerá un cuadro. En él debemos teclear un nombre para poder identificarlo (no más de 8 caracteres de largo y sin incluir espacios en blanco). Por ejemplo: Practic1
4. Hacer clic sobre "Aceptar", o pulsar la tecla ↵.

COMENZAR UNA NUEVA PRÁCTICA.

Cuando hayas terminado una práctica y desees empezar otra, necesitarás **limpiar la pantalla** para comenzar la nueva. En estos casos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Nuevo" o pulsar la letra N.
3. Si no has almacenado todavía la práctica, te preguntará si desees hacerlo en ese momento. Si aceptas, tendrás que seguir los pasos 3 y 4 que hemos visto para "Almacenar una práctica".

RECUPERAR UNA PRÁCTICA YA REALIZADA.

Si quieres recuperar el documento de una práctica que has **grabado previamente** debes seguir la siguiente secuencia:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Abrir..." o pulsar la letra A.
3. En el cuadro, debes escribir el nombre con el que almacenaste la práctica y pulsar la tecla ↵.
Otra forma es buscarlo en la lista que se presenta en este mismo cuadro y hacer doble clic sobre su nombre.

TERMINAR UNA SESIÓN DE TRABAJO.

Cuando decidas no seguir practicando, y antes de apagar el ordenador, debes **salir de editor de textos WRITE y del entorno Windows**. Para ello sigue estos pasos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo", o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Salir" o pulsar S.
3. Si no has almacenado todavía la práctica te preguntará si deseas hacerlo en ese momento. Si eliges "Si" tendrás que seguir los pasos 3 y 4 que hemos visto para "Almacenar una práctica".
4. Si además deseas salir del entorno gráfico Windows, debes hacer clic sobre su menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
5. Y por último hacer clic sobre la opción "Salir" o pulsar la letra S.

1.3. WINDOWS 95 O SUPERIOR. PROCESADOR DE TEXTOS WORDPAD

INICIAR UNA SESIÓN DE TRABAJO:

El sistema operativo Windows 95 o superior incluye un sencillo tratamiento de textos llamado **WordPad** (ver figura 3). Veamos como iniciarlo para poder trabajar con él:

1. Pulsar el botón "Inicio" del escritorio de Windows 95.
2. Cuando aparece el menú de "Inicio", situar el cursor sobre la opción "Programas".
3. Inmediatamente aparece un nuevo menú. Situar el cursor sobre "Accesorios".
4. Se muestra el menú correspondiente a "Accesorios". Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la opción identificada como "WordPad".
5. En estos momentos ya hemos iniciado el procesador de textos WordPad. Si no ocupa toda la pantalla, es conveniente que hagas clic sobre el botón identificado con un cuadrado, que aparece en la parte superior derecha de este programa.

Aunque en estos momentos ya estás en condiciones de **comenzar a practicar**, es recomendable que primero **elijas una fuente proporcional**, por ejemplo la Courier. De esta forma, tus prácticas quedan visualmente iguales a las que te presentamos, siendo más sencillo llevarlas a cabo y corregirlas.

CAMBIO DE FUENTE DE LETRA.

A los tipos de letra con que podemos escribir se les llama **fuentes**. Las fuentes pueden ser proporcionales, es decir, que todas las letras ocupen el mismo espacio. Para cambiar la fuente con que trabajamos debes seguir estos pasos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Formato" o pulsar a la vez las teclas Alt y F.
2. Clic en la opción "Fuente..." o pulsar la tecla U.
3. Selecciona una fuente de la lista "Fuente" que sea proporcional, por ejemplo la fuente "Courier". Para ello debes hacer clic sobre su nombre en la lista y después pulsar el botón "Aceptar".

IMPRIMIR UNA PRÁCTICA.

Puedes **imprimir una práctica** cuando lo desees, para ello debes:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo en la opción "Imprimir..." o pulsar I.
3. Pulsar el botón izquierdo del ratón sobre "Aceptar" o presionar la tecla ↵.

No conoces ningún tratamiento de textos y tu ordenador posee Windows 95 o superior

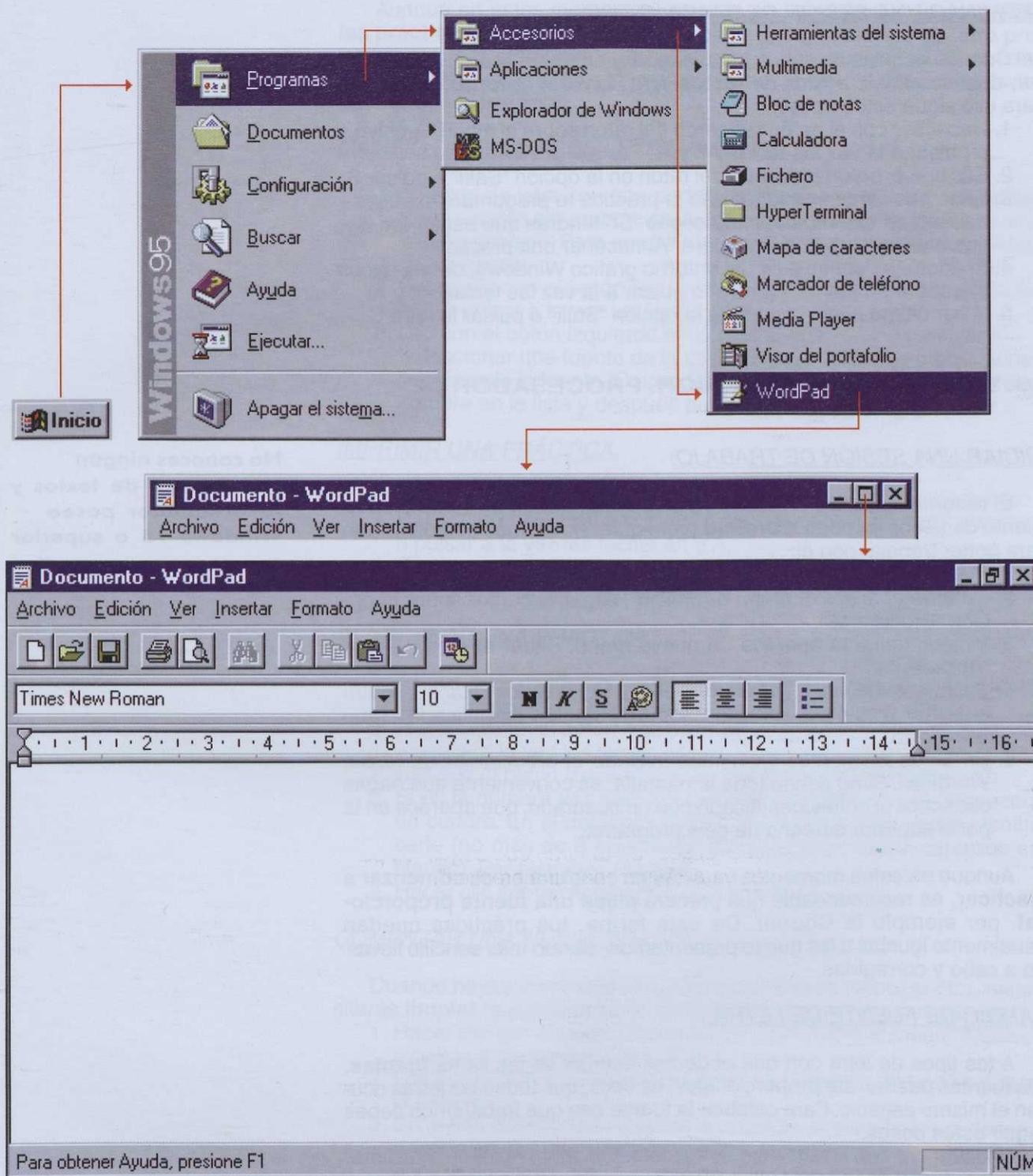


Figura 3. Secuencia de inicio para el procesador de textos WordPad.

ALMACENAR UNA PRÁCTICA.

De igual forma puedes **guardar una práctica** en cualquier momento, lo cual es muy recomendable. Para conseguirlo:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic en la opción "Guardar" o pulsar la letra G.
3. Si es la primera vez que almacenamos el texto actual aparecerá un cuadro. En él debemos teclear un nombre para poder identificarlo. Por ejemplo: Practica1
4. Pulsar sobre "Aceptar" o presionar la tecla ↵.

COMENZAR UNA NUEVA PRÁCTICA.

Cuando hayas terminado una práctica y desees empezar otra, necesitarás **limpiar la pantalla** para comenzar la nueva. En estos casos:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Nuevo" o pulsar la letra N.
3. Pulsar el botón "Aceptar" en el cuadro que aparece.
4. Si no has almacenado todavía la práctica te preguntará si desees hacerlo en ese momento. Si aceptas tendrás que seguir los pasos 3 y 4 que hemos visto para "Almacenar una práctica".

RECUPERAR UNA PRÁCTICA YA REALIZADA.

Si quieres recuperar el documento de una práctica que has **grabado previamente** debes seguir la siguiente secuencia:

1. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
2. Clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Abrir..." o pulsar la letra A.
3. En el cuadro, debes escribir el nombre con el que almacenaste la práctica y pulsar la tecla ↵. Otra forma es buscarlo en la lista que se presenta en este mismo cuadro y hacer doble clic (pulsar dos veces seguidas el botón izquierdo del ratón) sobre su nombre.

TERMINAR UNA SESIÓN DE TRABAJO.

Cuando decidas no seguir practicando, y antes de apagar el ordenador, debes **salir de editor de textos WordPad**. Para ello sigue estos pasos:

- 1- Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el menú "Archivo" o pulsar a la vez las teclas Alt y A.
- 2- Clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Salir" o pulsar la letra S.
- 3- Si no has almacenado todavía la práctica te preguntará si desees hacerlo en ese momento. Si eliges "Si" tendrás que seguir los pasos 3 y 4 que hemos visto para "Almacenar una práctica".

1.4. CUALQUIER PROCESADOR DE TEXTOS

Si estás habituado a trabajar con un procesador de textos, lo mejor es que lo utilices para realizar las prácticas de operatoria de teclados. Tan sólo te sugerimos las siguientes recomendaciones:

- a) El tamaño del papel: A4 con orientación normal.
- b) Margen izquierdo y derecho del papel a 3 centímetros.
- c) Fuente de letra: Courier, con valor 10 en tamaño de letra.

Aunque las dos primeras son orientativas, te aconsejamos que pongas la fuente Courier u otra que conozcas que sea proporcional (que todas sus letras ocupen el mismo espacio). De esta forma, tus prácticas quedan visualmente iguales a las que te presentamos, siendo más sencillo llevarlas a cabo y corregirlas.

Conoces un tratamiento de textos con el que desees hacer las prácticas



2. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para el aprendizaje del “método al tacto”, como de cualquier habilidad, es necesario que seas **constante en tu trabajo**, todo depende de tí. Márcate un objetivo e intenta mantenerlo. Por ejemplo, una práctica al día.

Ten en cuenta que las lecciones se han diseñado para una duración media de una hora y treinta minutos. Éste debe ser tu “planning” de trabajo:

1. Enciende tu ordenador y accede al procesador de textos con el que vas a trabajar.
2. Prepara la práctica que te corresponda en esos momentos:
 - Analiza los **objetivos** de la práctica.
 - Estudia el **procedimiento** que te permitirá alcanzar los objetivos.
 - Lee de forma superficial los ejercicios.
3. Comienza la práctica . Teclea cada ejercicio teniendo en cuenta los siguientes consejos:
 - **No debes mirar al teclado**, si no, nunca conseguirás controlar todas las teclas y alcanzar un nivel aceptable de precisión y velocidad.
 - **Mantén siempre una postura correcta de tu cuerpo.**
 - **Pulsa las teclas con suavidad**, con un movimiento seco y rápido.
 - No muevas la mano o el antebrazo para escribir, **utiliza las articulaciones de los dedos.**
 - **No pierdas nunca la referencia de las teclas guías** (más adelante las conoceremos).
 - Procura **mantener un ritmo constante** de pulsaciones.
 - Mientras haces las lecciones **no intentes corregir los errores**, perderás la concentración en el ejercicio y velocidad. En las lecciones finales aprenderás cómo corregir tus errores.
4. Una vez terminada la práctica, debes corregirla contando los fallos cometidos en cada ejercicio. El **máximo número de errores permitidos** por ejercicio es uno más que las líneas de que consta; es decir, si un ejercicio tiene 3 líneas, puedes cometer hasta 4 fallos. Repite aquellos ejercicios en los que superes el número máximo de errores permitidos.
5. Es interesante que, una vez hayas superado la práctica, la guardes y la imprimas.
6. Si quieres hacer otra práctica, haz en tu procesador de textos las acciones necesarias para comenzar con un nueva práctica y regresa al punto 2 de esta metodología. Si no, abandona el procesador de textos.

PRÁCTICA 1: TECLAS INTRO Y BARRA ESPACIADORA

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA SERÁS CAPAZ DE:

Cambiarte de una línea a otra y de insertar espacios en blanco para separar una palabra de otra. Esto nos lleva a conocer la tecla **Intro** y la **Barra espaciadora**.



PROCEDIMIENTO:

- Fíjate cómo en la pantalla del procesador de textos hay una línea parpadeante, a la que se llama **cursor** y que marca el **punto de inserción**. Te indica el lugar donde estás situado en cada momento y, por lo tanto, donde escribes.
- Cuando estamos escribiendo y queremos **cambiar a una nueva línea**, pulsaremos la tecla **Intro** con el *meñique de la mano derecha*, sin perder con los demás dedos la referencia de las teclas guías. Esta tecla también se conoce por el nombre de tecla "Return" o tecla "Enter", y suele estar identificada por el símbolo:



- Conseguir una *línea en blanco* es tan sencillo como pulsar nuevamente la tecla "Intro".
- Cada vez que pulsemos la **barra espaciadora** se **escribe un espacio en blanco**. Esta barra se pulsa con el *pulgar*, indistintamente con la mano derecha o izquierda. Es aconsejable acostumbrarse a utilizarla con la mano inversa a aquella que ha pulsado la última tecla; es decir, si pulsas una letra con un dedo de la mano derecha y después tienes que teclear un espacio en blanco, procura utilizar el pulgar de la mano izquierda.
- En el ordenador, las teclas tienen un carácter **repetitivo**. ¿Qué quiere decir esto? Pues que, si haces sobre una tecla una pulsación simple, con un golpe seco, se escribe su carácter (letra, número o signo) correspondiente; pero si la mantienes pulsada durante un período de tiempo, el carácter se escribe repetidamente hasta que dejes de presionarla.
- Habitualmente escribimos en **minúsculas**. Si al teclear una letra observas que aparece en mayúscula, pulsa la tecla "**Bloq Mayús**", para cambiar el modo de escritura a minúsculas.

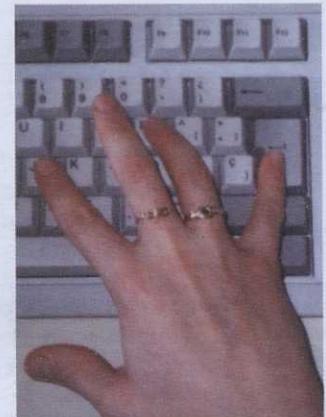


Figura 4. Pulsación de la tecla Intro".

PRÁCTICA 2: TECLAS GUÍAS

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas guías: **A S D F J K L Ñ**



PROCEDIMIENTO:

- Colocar las manos:
 Dedos de la mano izquierda **A S D F**
 Dedos de la mano derecha **J K L Ñ**
 Dedos pulgares **"Barra Espaciadora"**
- Recuerda también que:
 Para conseguir un espacio en blanco pulsa la **"Barra Espaciadora"**
 Para cambiar a una nueva línea pulsa la tecla **Intro**
- Escribir en minúsculas, para ello pulsar la tecla **"Bloq Mayús"** hasta que su indicador luminoso aparezca apagado.

EJERCICIOS:

- 1º) aaaa ssss dddd ffff aass ddff fddd fsss faaa asss sddd dfff
 aaaa ssss dddd ffff aass ddff fddd fsss faaa asss sddd dfff
 aaaa ssss dddd ffff aass ddff fddd fsss faaa asss sddd dfff
- 2º) jjjj kkkk llll ññññ jjkk llññ ñlll lkkk kjjj jkkk klll lñññ
 jjjj kkkk llll ññññ jjkk llññ ñlll lkkk kjjj jkkk klll lñññ
 jjjj kkkk llll ññññ jjkk llññ ñlll lkkk kjjj jkkk klll lñññ
- 3º) asdf jklñ asdf jklñ añañ slsl dkdk fjfj añsl sldk dkfj fjdk
 asdf jklñ asdf jklñ añañ slsl dkdk fjfj añsl sldk dkfj fjdk
 asdf jklñ asdf jklñ añañ slsl dkdk fjfj añsl sldk dkfj fjdk
- 4º) ñlkj fdsa ñlkj fdsa ñaña lsls kdkd jfjf ñals lskd kdjf jfkd
 ñlkj fdsa ñlkj fdsa ñaña lsls kdkd jfjf ñals lskd kdjf jfkd
 ñlkj fdsa ñlkj fdsa ñaña lsls kdkd jfjf ñals lskd kdjf jfkd
- 5º) asdfjklñ asdfjklñ asdfjklñ asdf jklñ asdfjklñ asdfjklñ asdf
 asdfjklñ asdfjklñ asdfjklñ asdf jklñ asdfjklñ asdfjklñ asdf
 ñlkjfdsa ñlkjfdsa ñlkjfdsa ñlkj fdsa ñlkjfdsa ñlkjfdsa ñlkj
 ñlkjfdsa ñlkjfdsa ñlkjfdsa ñlkj fdsa ñlkjfdsa ñlkjfdsa ñlkj
- 6º) fa ja
 sa la
 da ka
 ña la ka ja ña la ka ja ña la ka ja ña la ka ja ña la ka ja
- 7º) faja sala dala añada dañ aalada ajala salsas jadas kass aja
 faja sala dala añada dañ aalada ajala salsas jadas kass aja
 faja sala dala añada dañ aalada ajala salsas jadas kass aja

PRÁCTICA 3: TECLAS G H

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas **G H**



PROCEDIMIENTO:

Desplazaremos el *índice* izquierdo colocado sobre la tecla **F** para pulsar la tecla **G**, y el derecho colocado sobre la tecla **J** para pulsar la tecla **H**.

Todo ello debe hacerse sin que el resto de los dedos abandonen su posición sobre las teclas guías.



EJERCICIOS (No mires al teclado):

- 1º) fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh
fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh
fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh fgfg jhjh
- 2º) gfgf hjhj
gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj
gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj gfgf hjhj
- 3º) fghj
jhgf
asdfg
ñlkjh ñlkjh
- 4º) asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdf
asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdf
asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdfghjklñ asdf
- 5º) ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkj
ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkj
ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkjhgfdsa ñlkj
- 6º) ga ha ga
ga ha ga
ga ha ga
- 7º) haga gasa salas gañada saga halladas gafada galas aha fagas
haga gasa salas gañada saga halladas gafada galas aha fagas
haga gasa salas gañada saga halladas gafada galas aha fagas

PRÁCTICA 4: TECLAS E I

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

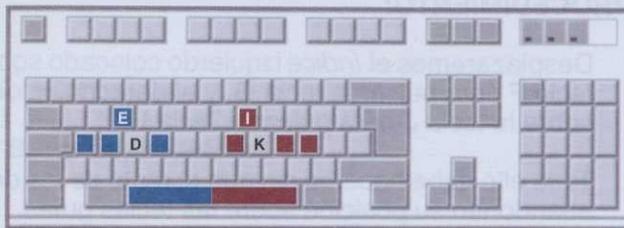
Las teclas E I



PROCEDIMIENTO:

Para pulsar las teclas E e I desplazaremos el dedo corazón, el izquierdo colocado en la tecla D pulsará E, y el derecho colocado sobre la tecla K pulsará la I.

Por supuesto, el resto de los dedos no perderán la referencia de las teclas guías.



EJERCICIOS (Ve despacio, lo importante es hacerlo bien, no terminar pronto):

- 1º) deki
edik
deed kiik deed kiik deed kiik deed kiik deed kiik deed kiik deed kiik
- 2º) asdefg asdefg asdefg asdefg asdefg asdefg asdefg asdefg asdefg asd
gfedsa gfedsa gfedsa gfedsa gfedsa gfedsa gfedsa gfedsa gfe
hijklñ hijklñ hijklñ hijklñ hijklñ hijklñ hijklñ hijklñ hij
ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlkjih ñlk
- 3º) asdefghijklñ asdefghijklñ asdefghijklñ asdefghijklñ asdfghi
ñlkjihgfedsa ñlkjihgfedsa ñlkjihgfedsa ñlkjihgfedsa ñlkjihg
- 4º) sa se si la le li sa se si la le li sa se si la le li sa se
da de di ka ke ki ka ke
fa fe fi ja je ji fa fe fi ja je ji fa fe fi ja je ji fa fe
ga ge gi ha he hi ga ge gi ha he hi ga ge gi ha he hi ga ge
ña ñe ñi ña ñe
- 5º) sale sida dedal kiss desde gafe jefa hija leña digale hilas
sale sida dedal kiss desde gafe jefa hija leña digale hilas
sale sida dedal kiss desde gafe jefa hija leña digale hilas
- 6º) digale haga del sida al jefe jadea ahijada kaña las ideadas
digale haga del sida al jefe jadea ahijada kaña las ideadas
digale haga del sida al jefe jadea ahijada kaña las ideadas

PRÁCTICA 5: TECLAS R U

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Las teclas R U



PROCEDIMIENTO:

Con el dedo *índice* accederemos a las teclas R y U. Para ello desplazaremos el *índice* izquierdo de la tecla F a la R, y el derecho de la tecla J a la U; siempre sin perder la posición de las teclas guías.



EJERCICIOS (Mantén la postura correcta del cuerpo):

- 1º) frju
rfuj
frrf juuj frrf juuj frrf juuj frrf juuj frrf juuj frrf juuj
- 2º) defr defr kiju kiju defr defr kiju kiju defr defr kiju kiju
edrf edrf ikuj ikuj edrf edrf ikuj ikuj edrf edrf ikuj ikuj
defr kiju edrf ikuj defr kiju edrf ikuj defr kiju edrf ikuj
- 3º) dfer jkui dfer jkui dfer jkui dfer jkui dfer jkui dfer jkui
erdf uijk erdf uijk erdf uijk erdf uijk erdf uijk erdf uijk
- 4º) dfjk erui dfjk erui dfjk erui dfjk erui dfjk erui dfjk erui
kjfd iure kjfd iure kjfd iure kjfd iure kjfd iure kjfd iure
- 5º) asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ
asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ
asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ asderfghjuiklñ
- 6º) ra re ri ru
ra re ri ru ra re ri ru ra re ri ru ra re ri ru ra re ri ru
reir risa rueda risueñas ruidera regala arrulla regaña real
reir risa rueda risueñas ruidera regala arrulla regaña real
- 7º) aisladas fresa agua fregada jaula huir desdeña druida lugar
aisladas fresa agua fregada jaula huir desdeña druida lugar
aisladas fresa agua fregada jaula huir desdeña druida lugar

PRÁCTICA 6: TECLAS W O

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas **W O**



PROCEDIMIENTO:

Para escribir las teclas **W** y **O** se moverán los dedos *anulares* hacia la fila dominante, de forma que el de la mano izquierda colocado sobre la tecla **S** pulsará la **W** y el de la mano derecha colocado sobre la tecla **L** pulsará la tecla **O**.



EJERCICIOS (Pulsa las teclas con suavidad, con un movimiento seco y rápido):

- 1º) sw
lo
swlo swlo
- 2º) wsws olol
wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol
wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol wsws olol
- 3º) wo
so lw
low low
- 4º) sdf wer sdf
sdf wer sdf
jkl uio jkl
jkl uio jkl
- 5º) awaw ñoño awaw ñoño awaw ñoño awaw ñoño awaw ñoño awaw ñoño
dwdw koko dwdw koko dwdw koko dwdw koko dwdw koko dwdw koko
fwfw jojo
gwgw hoho gwgw hoho gwgw hoho gwgw hoho gwgw hoho gwgw hoho
- 6º) war gorriño ligar año olores hueso walkie lower guiado hair
war gorriño ligar año olores hueso walkie lower guiado hair
war gorriño ligar año olores hueso walkie lower guiado hair
- 7º) droga we house horroroso gruño wiss juergoso sogá woo dolor
droga we house horroroso gruño wiss juergoso sogá woo dolor
droga we house horroroso gruño wiss juergoso sogá woo dolor

PRÁCTICA 7: TECLAS Q P

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Las teclas **Q P**



PROCEDIMIENTO:

El dedo *meñique* de la mano izquierda colocado sobre la tecla **A** se moverá para pulsar la **Q**. Del mismo modo el de la mano derecha situado sobre la **N** pulsará la tecla **P**.



EJERCICIOS (¡Recuerda: no mires al teclado!):

- 1º) aqñp
aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp
aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp aqñp
- 2º) qa pñ
qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ
qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ qa pñ
- 3º) asdf qwer asdf qwer asdf qwer asdf qwer asdf qwer asdf qwer
jklñ uiop jklñ uiop jklñ uiop jklñ uiop jklñ uiop jklñ uiop
asdfjklñ qweruiop asdfjklñ qweruiop asdfjklñ qweruiop asdfj
ñlkjfdsa poiurewq ñlkjfdsa poiurewq ñlkjfdsa poiurewq ñlkj
- 4º) aq sq dq fq gq hq jq kq lq ñq ñp lp kp jp hp gp fp dp sp ap
aq sq dq fq gq hq jq kq lq ñq ñp lp kp jp hp gp fp dp sp ap
aq sq dq fq gq hq jq kq lq ñq ñp lp kp jp hp gp fp dp sp ap
- 5º) aqswdefr jukiloñp aqswdefr jukiloñp aqswdefr jukiloñp aqswd
aqswdefr jukiloñp aqswdefr jukiloñp aqswdefr jukiloñp aqswd
aqswdefr jukiloñp aqswdefr jukiloñp aqswdefr jukiloñp aqswd
- 6º) pa pe pi po pu
pu po pi pe pa
qua que qui quo qua que qui quo qua que qui quo qua que qui
- 7º) porque queso pipas alquiler power quilopodo perdido quejada
porque queso pipas alquiler power quilopodo perdido quejada
porque queso pipas alquiler power quilopodo perdido quejada

PRÁCTICA 8: TECLAS C ,

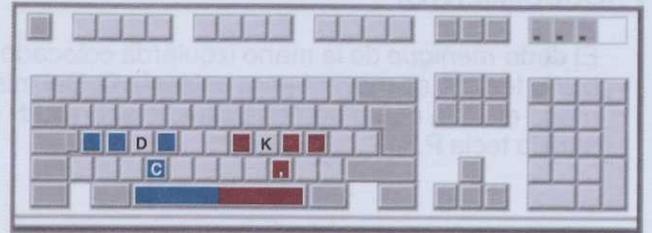
AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas C ,



PROCEDIMIENTO:

Para escribir la letra C y el signo , emplearemos nuestro dedo *corazón*; el de la mano izquierda situado sobre la D se moverá hacia la fila inferior para pulsar la tecla C, de igual forma el de nuestra mano derecha lo hará de la tecla K a la del signo ,



EJERCICIOS:

- 1º) dck,
dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck,
dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck, dck,
- 2º) dcde
dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde
dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde dcde
- 3º) k,ki
k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki
k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki k,ki
- 4º) dec ki, dec
dec ki, dec
dec ki, dec
- 5º) acqc scwc dcec fcrc gcgc h,h, j,u, k,i, l,o, ñ,p, acqc ñ,p,
acqc scwc dcec fcrc gcgc h,h, j,u, k,i, l,o, ñ,p, acqc ñ,p,
acqc scwc dcec fcrc gcgc h,h, j,u, k,i, l,o, ñ,p, acqc ñ,p,
- 6º) ca, ce, ci, co, cu, u,o,i,e,a, cu, co, ci, ce, ca, a,e,i,o,
ca, ce, ci, co, cu, u,o,i,e,a, cu, co, ci, ce, ca, a,e,i,o,
ca, ce, ci, co, cu, u,o,i,e,a, cu, co, ci, ce, ca, a,e,i,o,
- 7º) cerca, locura, recado, cuco, cuerdo, ciudad, pecado, horca,
cerca, locura, recado, cuco, cuerdo, ciudad, pecado, horca,
cerca, locura, recado, cuco, cuerdo, ciudad, pecado, horca,
- 8º) que siga la carrera, ahora el coche rojo, parece que corre,
que siga la carrera, ahora el coche rojo, parece que corre,
que siga la carrera, ahora el coche rojo, parece que corre,

PRÁCTICA 9: RECOPIACIÓN**CON ESTA PRÁCTICA VAS A PERFECCIONAR:**

El uso de las teclas:

Q W E R U I O P
A S D F G H J K L Ñ
C ,

**EJERCICIOS:**

- 1º) digale a su hija que le guardo aqui el kilo de fresas rojas
digale a su hija que le guardo aqui el kilo de fresas rojas
digale a su hija que le guardo aqui el kilo de fresas rojas
- 2º) disculparse fue preciso para seguir felices el año pasado,,
disculparse fue preciso para seguir felices el año pasado,,
disculparse fue preciso para seguir felices el año pasado,,
- 3º) ocho papas, higado de cerdo, queso, fresas, agua, refrescos
ocho papas, higado de cerdo, queso, fresas, agua, refrescos
ocho papas, higado de cerdo, queso, fresas, agua, refrescos
- 4º) alli, de la sierra de ciruelo surgio la idea, fue el regalo
alli, de la sierra de ciruelo surgio la idea, fue el regalo
alli, de la sierra de ciruelo surgio la idea, fue el regalo
- 5º) hui de aquel lugar porque queria soñar, acariciar el cielo,
hui de aquel lugar porque queria soñar, acariciar el cielo,
hui de aquel lugar porque queria soñar, acariciar el cielo,
- 6º) power,, poder, war,, guerra, low,, escaso, power, war, low,
power,, poder, war,, guerra, low,, escaso, power, war, low,
power,, poder, war,, guerra, low,, escaso, power, war, low,
- 7º) pudo ir despacio, pero el coche salio deprisa de su garaje,
pudo ir despacio, pero el coche salio deprisa de su garaje,
pudo ir despacio, pero el coche salio deprisa de su garaje,

PRÁCTICA 10: TECLAS V M

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas V M



PROCEDIMIENTO:

Desplazaremos el *índice* izquierdo colocado sobre la tecla F para pulsar la tecla V, y el derecho colocado sobre la tecla J para pulsar la tecla M.



EJERCICIOS (Procura no perder la referencia de las teclas guías):

- 1º) fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv
fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv
fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv fvfj jmjv
- 2º) frfv jujm frfv jujm frfv jujm frfv jujm frfv jujm frfv jujm
fvfr jmju fvfr jmju fvfr jmju fvfr jmju fvfr jmju fvfr jmju
- 3º) rfv ujm
vfr mju
rvf umj rvf umj rvf umj rvf umj rvf umj rvf umj rvf umj
- 4º) va ve vi vo vu
ma me mi mo mu
malva verde mero miro visor mover vos vuelve ruedas movimos
- 5º) mariposa removido jamas ave amoldar mujer voces varas favor
mariposa removido jamas ave amoldar mujer voces varas favor
mariposa removido jamas ave amoldar mujer voces varas favor
- 6º) el campo huele a flores por primavera, suave aroma de rosas
el campo huele a flores por primavera, suave aroma de rosas
el campo huele a flores por primavera, suave aroma de rosas
- 7º) el servido mal hecho provoca la huida del ave que vuela ahi
el servido mal hecho provoca la huida del ave que vuela ahi
el servido mal hecho provoca la huida del ave que vuela ahi

PRÁCTICA 11: TECLAS X .

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas X .



PROCEDIMIENTO:

Para pulsar las teclas X y . desplazaremos los *anulares*, el izquierdo colocado en la tecla S pulsará X y el derecho colocado sobre la tecla L pulsará la tecla .



EJERCICIOS:

- 1º) sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l.
sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l.
sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l. sxsx l.l.
- 2º) swsx
lol.
sxwx l.o. sxwx l.o. sxwx l.o. sxwx l.o. sxwx l.o. sxwx l.o.
- 3º) wsx ol. wsx
xsw .lo xsw
- 4º) xa. xe. xi. xo. xu. xa. xe. xi. xo. xu. xa. xe. xi. xo. xu.
xa. xe. xi. xo. xu. xa. xe. xi. xo. xu. xa. xe. xi. xo. xu.
xa. xe. xi. xo. xu. xa. xe. xi. xo. xu. xa. xe. xi. xo. xu.
- 5º) pero... pero... pero... pero... pero... pero... pero... si.
pero... pero... pero... pero... pero... pero... pero... si.
- 6º) s.o.s s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s.
s.o.s s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s. s.o.s.
- 7º) explicado, exorar, excusa, axioma, xerofilo, exorcismos ...
explicado, exorar, excusa, axioma, xerofilo, exorcismos ...
explicado, exorar, excusa, axioma, xerofilo, exorcismos ...
- 8º) olvido el axioma, siguio pero...le fue difencil de arreglar.
olvido el axioma, siguio pero...le fue difencil de arreglar.
olvido el axioma, siguio pero...le fue difencil de arreglar.

PRÁCTICA 12: TECLAS Z -

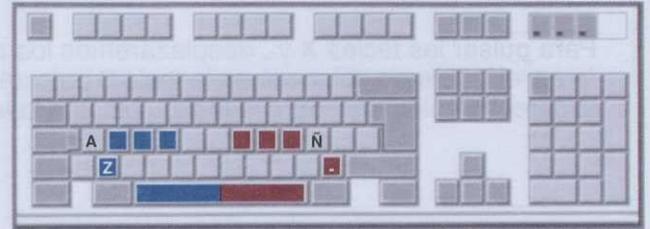
AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Las teclas Z -



PROCEDIMIENTO:

Para pulsar la tecla Z moveremos el dedo *meñique* izquierdo, situado sobre la A, hacia la línea inferior. Igual haremos con el dedo *meñique* derecho que tenemos situado sobre la Ñ, pulsando así la tecla -.



EJERCICIOS (Mantén la postura correcta de su cuerpo):

- 1º) azaz ñ-ñ-
azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ-
azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ- azaz ñ-ñ-
- 2º) aqaz ñpñ-
azaq ñ-ñp azaq ñ-ñp azaq ñ-ñp azaq ñ-ñp azaq ñ-ñp azaq ñ-ñp azaq ñ-ñp
- 3º) qaz pñ-
zaq -ñp
qza p-ñ qza
- 4º) azada-zafra-solaz-zurdo-quiza-zipizape-zarzuela-zeugma-zulo-
azada-zafra-solaz-zurdo-quiza-zipizape-zarzuela-zeugma-zulo-
azada-zafra-solaz-zurdo-quiza-zipizape-zarzuela-zeugma-zulo-
- 5º) zagueros.zueco-zarzaparrilla,zoofilia.zaragoza-zulo.zorrilla
zagueros.zueco-zarzaparrilla,zoofilia.zaragoza-zulo.zorrilla
zagueros.zueco-zarzaparrilla,zoofilia.zaragoza-zulo.zorrilla
- 6º) viudez, ruzafa, voz, rolliza, procaz, mordaza, privilegiado.
viudez, ruzafa, voz, rolliza, procaz, mordaza, privilegiado.
viudez, ruzafa, voz, rolliza, procaz, mordaza, privilegiado.
- 7º) la zarzuela-musical, o quiza, la zarzuela-de marisco, a ver.
la zarzuela-musical, o quiza, la zarzuela-de marisco, a ver.
la zarzuela-musical, o quiza, la zarzuela-de marisco, a ver.

PRÁCTICA 13: TECLAS T Y

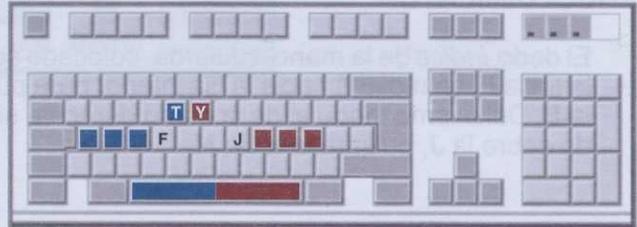
AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas T Y



PROCEDIMIENTO:

Para escribir las teclas T e Y se moverán los dedos *índices* hacia la fila dominante, de forma que el de la mano izquierda colocado sobre la tecla F pulsará la T y el de la mano derecha colocado sobre la tecla J pulsará la Y.



EJERCICIOS (Pulsa las teclas con suavidad, con un movimiento seco y rápido):

- 1º) ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy
ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy
ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy ftft jyjy
- 2º) frft
jyjy
ftjy ftjy
- 3º) atstdtftgt atstdtftgt atstdtftgt atstdtftgt atstdtftgt atst
hyjkylyñy hyjkylyñy hyjkylyñy hyjkylyñy hyjkylyñy hyjy
qtwtertr pyoyiyuy qtwtertr pyoyiyuy qtwtertr pyoyiyuy qtwtet
- 4º) ta,te. ya,ye. ti,to. yi,yo,yu ta-te-ti-to-tu ya-ye-yi-yo-yu
ta,te. ya,ye. ti,to. yi,yo,yu ta-te-ti-to-tu ya-ye-yi-yo-yu
- 5º) tarta, tatuaje, taza, taxi, testuz, testigo, tilde, tiovivo
tarta, tatuaje, taza, taxi, testuz, testigo, tilde, tiovivo
tarta, tatuaje, taza, taxi, testuz, testigo, tilde, tiovivo
- 6º) toque y octeto y matute y matizar y lastre, historia, extra
toque y octeto y matute y matizar y lastre, historia, extra
toque y octeto y matute y matizar y lastre, historia, extra
- 7º) yacer yuxtapuesto yoga yesca why white yiu-yitsu yarda yeti
yacer yuxtapuesto yoga yesca why white yiu-yitsu yarda yeti
yacer yuxtapuesto yoga yesca why white yiu-yitsu yarda yeti

PRÁCTICA 14: TECLAS B N

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas **B N**



PROCEDIMIENTO:

El dedo *índice* de la mano izquierda, colocado sobre la tecla **F**, se moverá hacia la fila inferior para pulsar la **B**. Del mismo modo el de la mano derecha, situado sobre la **J**, pulsará la tecla **N**.



EJERCICIOS (¡Recuerda: no mires al teclado!):

- 1º) fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn
fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn
fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn fbfb jnjn
- 2º) ftfb jyjn
ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn
ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn ftfb jyjn
- 3º) frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frf
frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frf
frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frftfg fvfbfg frf
- 4º) jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh juj
jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh juj
jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh jujyjh jmjnjh juj
- 5º) bana, bene, bini, bono, bunu, bana, bene, bini, bono, bunu,
bana, bene, bini, bono, bunu, bana, bene, bini, bono, bunu,
- 6º) nadar nefrita nena nexo nuez nova quinto roen torno taponar
nadar nefrita nena nexo nuez nova quinto roen torno taponar
nadar nefrita nena nexo nuez nova quinto roen torno taponar
- 7º) cobrador embrujar doblar problemas quebradizos jibia kabuki
cobrador embrujar doblar problemas quebradizos jibia kabuki
cobrador embrujar doblar problemas quebradizos jibia kabuki

PRÁCTICA 15: TECLA "BLOQUEO DE MAYÚSCULAS"

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA SERÁS CAPAZ DE:

Elegir entre escribir en mayúsculas o minúsculas a través de la tecla "BLOQ MAYÚS".



PROCEDIMIENTO:

La tecla de "Bloque mayúsculas" se reconoce porque sobre ella aparece el diminutivo "Bloq Mayús".

Con alguna frecuencia podemos encontrarnos con teclados en inglés. En este caso, sobre la tecla "Bloque mayúsculas" aparecerá el término "Caps Lock".

Cuando pulsemos esta tecla se encenderá y apagará, alternativamente, una **luz** en la esquina superior derecha de su teclado indicando que se ha activado o desactivado el "Bloqueo de mayúsculas". Este luminoso está acompañado por el mismo identificador que la tecla: "Bloq Mayús" (castellano) o "Caps Lock" (Inglés).

Utilizando esta función conseguiremos que todas las letras que escribamos aparezcan:

- Si el indicador luminoso está *apagado* en *minúsculas*
- Si el indicador luminoso está *encendido* en *mayúsculas*

La tecla "de bloqueo de mayúsculas" **tiene repercusión tan sólo en aquellas teclas que corresponden a las vocales y consonantes** del alfabeto. No tiene ninguna influencia sobre las restantes teclas (signos y números). Por lo tanto, teclas como . , - se introducirán a través de teclado indistintamente de cómo se encuentre "Bloq Mayús".

La principal utilidad de "Bloque mayúsculas" reside en escribir bloques de texto en mayúsculas.

Para acceder a la tecla de "Bloq Mayús" moveremos el dedo *meñique* izquierdo, desplazándolo sobre la línea normal, desde la tecla **A** hasta "Bloq Mayús".



EJERCICIOS:

- 1º) asdf ASDF jklñ JKLÑ asdf ASDF jklñ JKLÑ asdf ASDF jklñ JKLÑ
asdf ASDF jklñ JKLÑ asdf ASDF jklñ JKLÑ asdf ASDF jklñ JKLÑ
asdf ASDF jklñ JKLÑ asdf ASDF jklñ JKLÑ asdf ASDF jklñ JKLÑ
- 2º) yo ACUARIO, mi madre TAURO, mi tia GEMINIS, mi padre PISCIS
yo ACUARIO, mi madre TAURO, mi tia GEMINIS, mi padre PISCIS
yo ACUARIO, mi madre TAURO, mi tia GEMINIS, mi padre PISCIS
- 3º) lunes, MARTES, miercoles, JUEVES, viernes, SABADO, domingo.
lunes, MARTES, miercoles, JUEVES, viernes, SABADO, domingo.
lunes, MARTES, miercoles, JUEVES, viernes, SABADO, domingo.
- 4º) donde hay EDUCACION no hay DISTINCION DE CLASES. CONFUCIO.
donde hay EDUCACION no hay DISTINCION DE CLASES. CONFUCIO.
donde hay EDUCACION no hay DISTINCION DE CLASES. CONFUCIO.
- 5º) LUIS XIV encarga los CAMPOS ELISEOS al final del s.XVII,...
LUIS XIV encarga los CAMPOS ELISEOS al final del s.XVII,...
LUIS XIV encarga los CAMPOS ELISEOS al final del s.XVII,...

PRÁCTICA 16: RECOPIACIÓN**CON ESTA PRÁCTICA VAS A PERFECCIONAR:**

El uso de las teclas:

**QWERTYUIOP
ASDFGHJKLÑ
ZXCVBNM,.-**

**EJERCICIOS:**

- 1º) toda palabra dicha despierta una idea contraria. J.W.GOETHE
toda palabra dicha despierta una idea contraria. J.W.GOETHE
toda palabra dicha despierta una idea contraria. J.W.GOETHE
- 2º) el mayor atractivo de las cosas es no conocerlas. J.PONDELA
el mayor atractivo de las cosas es no conocerlas. J.PONDELA
el mayor atractivo de las cosas es no conocerlas. J.PONDELA
- 3º) dejemos que las aguas corran y las estrellas salgan. LORCA.
dejemos que las aguas corran y las estrellas salgan. LORCA.
dejemos que las aguas corran y las estrellas salgan. LORCA.
- 4º) el silencio es la primera piedra del templo de la FILOSOFIA
el silencio es la primera piedra del templo de la FILOSOFIA
el silencio es la primera piedra del templo de la FILOSOFIA
- 5º) andaba muy despacio, muy despacio, como si pisara un sueño.
andaba muy despacio, muy despacio, como si pisara un sueño.
andaba muy despacio, muy despacio, como si pisara un sueño.
- 6º) los KOALAS son animales marsupiales de pelo gris rojizo...
los KOALAS son animales marsupiales de pelo gris rojizo...
los KOALAS son animales marsupiales de pelo gris rojizo...
- 7º) when we are young and seventeen, we are happy, life is fine
when we are young and seventeen, we are happy, life is fine
when we are young and seventeen, we are happy, life is fine

PRÁCTICA 17: TECLAS 4 5 6 7

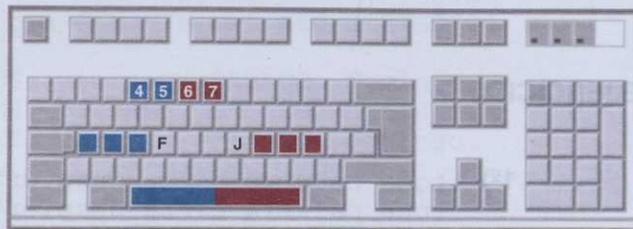
AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas 4 5 6 7



PROCEDIMIENTO:

Moveremos el *índice* izquierdo, colocado sobre la tecla **F**, para pulsar la tecla **4** o **5**. El derecho, colocado sobre la tecla **J**, pulsará la tecla **6** o **7**.



EJERCICIOS:

- 1º) f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5
f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5
f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5 f4f4 f5f5
- 2º) j7j6
j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6
j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6 j7j6
- 3º) f4j7 f5j6 f4f5 j7j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6
f4j7 f5j6 f4f5 j7j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6
f4j7 f5j6 f4f5 j7j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6 f4j7 f5j6
- 4º) 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567
4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567 4567
- 5º) 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654
7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654 7654
- 6º) 47.567 7.645 56.444 777.555 45.667 667.545 545 5.766 67.675
7.645 56.444 777.555 45.667 667.545 545 5.766 67.675
7.645 56.444 777.555 45.667 667.545 545 5.766 67.675
- 7º) el niño cumplió 7 años, su hermano 4, su madre 45 y papa 46
el niño cumplió 7 años, su hermano 4, su madre 45 y papa 46
el niño cumplió 7 años, su hermano 4, su madre 45 y papa 46
- 8º) le preste 7.546 pts. el año pasado y todavía me debe 5.454,
le preste 7.546 pts. el año pasado y todavía me debe 5.454,

PRÁCTICA 18: TECLAS 2 3 8 9

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Las teclas **2 3 8 9**



PROCEDIMIENTO:

Con la mano izquierda accederemos a las teclas **2 y 3**: el dedo *anular* se desplazará desde la **S** hasta el **2** y el dedo *corazón* desde la **D** hasta el **3**.

La mano derecha, en cambio, nos permite acceder a las teclas **8 y 9**: el dedo *anular* se desplazará desde la **L** hasta el **9** y el dedo *corazón* desde la **K** hasta el **8**.



EJERCICIOS:

- 1º) d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8
d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8
d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8 d3d3 k8k8
- 2º) s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919
s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919
s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919 s2s2 1919
- 3º) 2222 9999 3333 8888 2222 3333 8888 9999 3333 8888 2222 9999
9999 3333 8888 2222 3333 8888 9999 3333 8888 2222 9999
9999 3333 8888 2222 3333 8888 9999 3333 8888 2222 9999
- 4º) 2389 2389 2389 2389 2389 2389 2389 2389 2389 2389 2389 2389
2839 2839 2839 2839 2839 2839 2839 2839 2839 2839 2839
9238 9238 9238 9238 9238 9238 9238 9238 9238 9238 9238
- 5º) 2345 9876 2345 9876 2345 9876 2345 9876 2345 9876 2345 9876
47 38 29 56 47 38 29 56 47 38 29 56 47 38 29
9999 3333 8888 4444 7777 5555 6666 2222 3333 9999 8888
- 6º) el numero de PEDRO es el 232.578439, y el de JUAN 383.56472
el numero de PEDRO es el 232.578439, y el de JUAN 383.56472
el numero de PEDRO es el 232.578439, y el de JUAN 383.56472
- 7º) el gordo de navidad fue el 23674, yo estuve cerca el 23678.
el gordo de navidad fue el 23674, yo estuve cerca el 23678.
el gordo de navidad fue el 23674, yo estuve cerca el 23678.

PRÁCTICA 19: TECLAS 1 0

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Las teclas 1 0



PROCEDIMIENTO:

Para pulsar la tecla 1 moveremos el dedo *meñique* izquierdo, situado sobre la tecla A, hacia la línea superior. De igual modo desplazaremos el *meñique* derecho desde la Ñ hasta pulsar la tecla 0.



EJERCICIOS:

- 1º) a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0
a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0
a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0 a1a1 ñ0ñ0
- 2º) a1s1d1f1g1 h0j0k0l0ñ0 a1s1d1f1g1 h0j0k0l0ñ0 a1s1d1f1g1 h0j0
a1s1d1f1g1 h0j0k0l0ñ0 a1s1d1f1g1 h0j0k0l0ñ0 a1s1d1f1g1 h0j0
- 3º) 1111 2222 3333 4444 5555 6666 7777 8888 9999 0000 1111 0000
2222 3333 4444 5555 6666 7777 8888 9999 0000 1111 0000
2222 3333 4444 5555 6666 7777 8888 9999 0000 1111 0000
- 4º) 1212 0909 1212 0909 1212 0909 1212 0909 1212 0909 1212 0909
9898 2323 9898 2323 9898 2323 9898 2323 9898 2323 9898
8787 3434 8787 3434 8787 8787 3434 8787 3434 8787 3434
- 5º) 5656 4747 3838 2929 1010 5656 4747 3838 2929 1010 5656 1010
4747 3838 2929 1010 5656 4747 3838 2929 1010 5656 1010
4747 3838 2929 1010 5656 4747 3838 2929 1010 5656 1010
- 6º) ANA 32, JOSE 46, GEMA 19, TERE 20, GABI 37, EVA 18, JAVI 15
ANA 32, JOSE 46, GEMA 19, TERE 20, GABI 37, EVA 18, JAVI 15
ANA 32, JOSE 46, GEMA 19, TERE 20, GABI 37, EVA 18, JAVI 15
- 7º) domicilio en calle PALAFOX,36-5. d.n.i. 25.346.108. edad 67
domicilio en calle PALAFOX,36-5. d.n.i. 25.346.108. edad 67
domicilio en calle PALAFOX,36-5. d.n.i. 25.346.108. edad 67

PRÁCTICA 20: TECLA "SHIFT"

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Las tecla Shift, también conocidas como teclas "Mayúsculas".



PROCEDIMIENTO:

La tecla *Shift*, también conocida como tecla "*mayúscula*" (aunque su traducción literal sería "tecla de transformación"), aparece en el teclado de su ordenador con el signo $\hat{\uparrow}$ o con la palabra **Shift**.

Esta tecla se utiliza siempre de forma **simultánea** con otra, es decir, para que actúe debemos pulsarla a la vez con una segunda tecla. Tiene dos utilidades dependiendo de con qué tipo de tecla se pulsa:

- 1) Si se utiliza con teclas que corresponden a **vocales o consonantes** del alfabeto, permite **invertir la escritura de minúsculas / mayúsculas**, es decir:

– En el caso de que la tecla "Bloq Mayús" esté desactivada (no iluminada), y por lo tanto se está escribiendo en minúsculas:

Al utilizar la tecla Shift con otra tecla, esta última se mostrará en *mayúsculas*.

– En cambio, si la tecla "Bloq Mayús" está activada (iluminada), y en consecuencia se está escribiendo en mayúsculas:

Al utilizar la tecla Shift con otra tecla, esta última se mostrará en *minúsculas*.

- 2) Si por contra, se pulsa Shift con una tecla que **no corresponde a vocal o consonante** del alfabeto entonces se **muestra el símbolo o signo situado en la parte superior de dicha tecla**.

Como habrás observado existen dos teclas Shift en el teclado, una en cada extremo de la línea inferior. El *proceso que se sigue para utilizar las teclas Shift* es el siguiente:

- Si la tecla que se va a pulsar junto con Shift se **accede con la mano izquierda** (p.e. A E \$):
 1. Desplazar el dedo *meñique* de la mano *derecha* desde la tecla **Ñ** y presionar la tecla **Shift** que se encuentra en el mismo lado del teclado.
 2. *Sin dejar de presionar* la tecla Shift, pulsar con la *mano izquierda* la tecla correspondiente.
 3. Por último, dejar de pulsar la tecla Shift.
- Si la tecla que se va a pulsar junto con Shift se **accede con la mano derecha** (p.e. L N ?):
 1. Desplazar el dedo *meñique* de la mano *izquierda* desde la tecla **A** y presionar la tecla **Shift** que se encuentra en el mismo lado del teclado.
 2. *Sin dejar de presionar* la tecla Shift, pulsar con la *mano derecha* la tecla correspondiente.
 3. Por último, dejar de pulsar la tecla Shift.

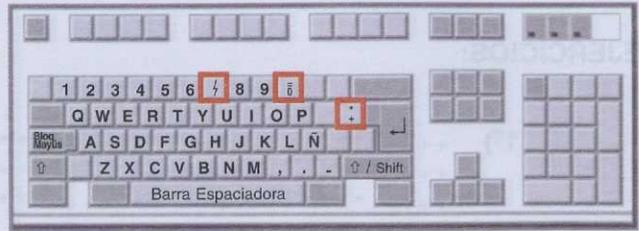
EJERCICIOS:

- 1º) aAsSdDfFgG hHjJkKlLÑÑ aAsSdDfFgG hHjJkKlLÑÑ aAsSdDfFgG hHjJ
aAsSdDfFgG hHjJkKlLÑÑ aAsSdDfFgG hHjJkKlLÑÑ aAsSdDfFgG hHjJ
aAsSdDfFgG hHjJkKlLÑÑ aAsSdDfFgG hHjJkKlLÑÑ aAsSdDfFgG hHjJ
- 2º) Antonio Pedro Lucas Ernesto Olivia Roberta Victor Kiko Tina
Antonio Pedro Lucas Ernesto Olivia Roberta Victor Kiko Tina
- 3º) Mario Neruda Charig Quijote Twister War Indiana Yoga Indios
Mario Neruda Charig Quijote Twister War Indiana Yoga Indios
Mario Neruda Charig Quijote Twister War Indiana Yoga Indios
- 4º) Hummel Brahms Mozart Berg Richard Wagner Ludwing Bach Falla
Hummel Brahms Mozart Berg Richard Wagner Ludwing Bach Falla
Hummel Brahms Mozart Berg Richard Wagner Ludwing Bach Falla
- 5º) Los num. romanos los escribimos con la tecla Bloq Mayus. XI
Los num. romanos los escribimos con la tecla Bloq Mayus. XI
Los num. romanos los escribimos con la tecla Bloq Mayus. XI
- 6º) Por ejemplo Alfonso X el Sabio, Felipe II el Hermoso, Etc..
Por ejemplo Alfonso X el Sabio, Felipe II el Hermoso, Etc..
Por ejemplo Alfonso X el Sabio, Felipe II el Hermoso, Etc..
- 7º) Pensamientos sobre la musica del Dr. M. Lutero, Berlin 1829
Pensamientos sobre la musica del Dr. M. Lutero, Berlin 1829
Pensamientos sobre la musica del Dr. M. Lutero, Berlin 1829

PRÁCTICA 21: SIGNOS + * = /

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Los signos + * = /



PROCEDIMIENTO:

Recuerda: Cuando en una misma tecla nos encontramos con dos signos, uno en la parte superior y otro en la inferior, debemos:

- Pulsar dicha tecla para escribir el símbolo de la parte inferior.
- Presionar Shift con esa misma tecla para obtener el símbolo de la parte superior.
- Para escribir el signo + desplazaremos hacia la línea dominante el dedo *meñique* derecho, colocado sobre la tecla Ñ.
- El signo * se obtiene manteniendo pulsada la tecla **Shift** izquierda, mientras el dedo *meñique* de la mano derecha se desplaza desde la tecla Ñ hasta la tecla con los símbolos + *.
- El signo = se consigue también manteniendo pulsada la tecla **Shift** izquierda, e igualmente es el dedo *meñique* de la mano derecha el que se desplaza desde la tecla Ñ, pero esta vez debe subir hasta la fila superior donde está la tecla con los símbolos 0 =.



- El signo / se encuentra en la fila dominante, compartiendo tecla con el número 7. Por lo tanto, para mostrarlo se debe mantener pulsada la tecla **Shift** izquierda, al mismo tiempo que el dedo *índice* derecho se desplaza desde la J hasta pulsar la tecla 7 /.



EJERCICIOS:

1º) +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ *****
 +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ *****
 +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ ***** +++++ *****

2º) 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 =====
 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 =====
 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 ===== 0000 =====

3º) 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 /////
 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 /////
 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 ///// 7777 /////

4º) +77 +85 +76 +32 +20 +91 +19 +27 +36 +75 +46 +28 +90 +59 +21
 +85 +76 +32 +20 +91 +19 +27 +36 +75 +46 +28 +90 +59 +21
 -47 -39 -20 -17 -64 -56 -16 -28 -37 -61 -30 -49 -65 -90
 -47 -39 -20 -17 -64 -56 -16 -28 -37 -61 -30 -49 -65 -90

5º) 3/2 57/5 8/9 10/4 26/7 27/9 4/7 3/8 2/9 19/10 6/7 23/8 90/5
 57/5 8/9 10/4 26/7 27/9 4/7 3/8 2/9 19/10 6/7 23/8 90/5
 4*7 2*10 30*2 56*12 29*40 50*28 29*8 80*2 21*11 2*9 3*6
 4*7 2*10 30*2 56*12 29*40 50*28 29*8 80*2 21*11 2*9 3*6

6º) 4-2=2 5*3=15 6/3=2 23-5+8=26 3+10=13 14/7=2 22*3=66 60-58=2
 5*3=15 6/3=2 23-5+8=26 3+10=13 14/7=2 22*3=66 60-58=2
 5*3=15 6/3=2 23-5+8=26 3+10=13 14/7=2 22*3=66 60-58=2

PRÁCTICA 23: RECOPILACIÓN

CON ESTA PRÁCTICA VAS A PERFECCIONAR:

El uso de las teclas:

1 2 3 4 5 6 7 / 8 9 0 =
 Q W E R T Y U I O P ` ^ + *
 A S D F G H J K L Ñ `.
 Z X C V B N M , . -



EJERCICIOS:

- 1º) SOFTWARE.- El conjunto de programas y técnicas informáticas
 SOFTWARE.- El conjunto de programas y técnicas informáticas
 SOFTWARE.- El conjunto de programas y técnicas informáticas
- 2º) Die II mensis Aprilis anno MDCXXXXI en la Villa de Calanda.
 Die II mensis Aprilis anno MDCXXXXI en la Villa de Calanda.
 Die II mensis Aprilis anno MDCXXXXI en la Villa de Calanda.
- 3º) 8 * 5 = 40, 2548 + 905 - 675 = 2788, 450 / 35 = 12,85714285
 8 * 5 = 40, 2548 + 905 - 675 = 2788, 450 / 35 = 12,85714285
 02/05/1808 12/10/1592 24/12/1476 14/04/1982 2001
 02/05/1808 12/10/1592 24/12/1476 14/04/1982 2001
- 4º) Gabriel Fernández, D.N.I. 36587923, Avd Lombarda 49, 46001.
 Gabriel Fernández, D.N.I. 36587923, Avd Lombarda 49, 46001.
 Gabriel Fernández, D.N.I. 36587923, Avd Lombarda 49, 46001.
- 5º) Quête, boîte, fenetrê, ère, chèvre, là, câble, plutôt, zèle
 Quête, boîte, fenetrê, ère, chèvre, là, câble, plutôt, zèle
 Quête, boîte, fenetrê, ère, chèvre, là, câble, plutôt, zèle
- 6º) Los descuidos de las señoras quitan vergüenza a las criadas
 Los descuidos de las señoras quitan vergüenza a las criadas
 Los descuidos de las señoras quitan vergüenza a las criadas
- 7º) Depósito Legal- 45/1995 SG, Impresión y Diseño 391/287/68-B
 Depósito Legal- 45/1995 SG, Impresión y Diseño 391/287/68-B
 Depósito Legal- 45/1995 SG, Impresión y Diseño 391/287/68-B

PRÁCTICA 24: SIGNOS ¿ ? ¡ !

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Los signos ¿ ? ¡ !



PROCEDIMIENTO:

- Para obtener el signo ? debemos presionar con el *meñique* izquierdo la tecla **Shift** correspondiente, mientras el *meñique* de la mano derecha sube desde la **Ñ** hasta la línea superior y pulsa la tecla con los signos ' ?
- De idéntica forma se debe proceder para escribir el signo ¿, presionar la tecla **Shift** mientras el *meñique* de la mano derecha asciende a presionar la tecla ¡ ¿
- El dedo *meñique* de la mano derecha permite obtener la tecla ¡



- El signo ! está situado en la zona izquierda del teclado, por lo tanto, para obtenerlo se debe presionar la tecla **Shift** derecha mientras que el *meñique* izquierdo sube a pulsar la tecla con los signos 1 !



EJERCICIOS :

1º) ñ¿ñ?
ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ?
ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ? ñ¿ñ?

2º) ñ¡ñ¡
a!a!
ñ¡a! ñ¡a!

3º) ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!!
¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!! ¡¡!!!
¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿??
¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿?? ¿¿??

4º) ¡No! ¡Es mentira! ¡Yo no he perdonado! ¡No puedo perdonar!.
¡No! ¡Es mentira! ¡Yo no he perdonado! ¡No puedo perdonar!.
¡No! ¡Es mentira! ¡Yo no he perdonado! ¡No puedo perdonar!.

5º) Lo he visto tan claro...¡Dime Juan! ¿Tú crees en el diablo?
Lo he visto tan claro...¡Dime Juan! ¿Tú crees en el diablo?
Lo he visto tan claro...¡Dime Juan! ¿Tú crees en el diablo?

6º) ¿No? ¿Y aquellos estudiantes, que llegaban a usted con fe?.
¿No? ¿Y aquellos estudiantes, que llegaban a usted con fe?.
¿No? ¿Y aquellos estudiantes, que llegaban a usted con fe?.

7º) ¡Santiago! ¿Pero es que no oyes? ¡Despierta! ¡Hay que irse!
¡Santiago! ¿Pero es que no oyes? ¡Despierta! ¡Hay que irse!
¡Santiago! ¿Pero es que no oyes? ¡Despierta! ¡Hay que irse!

PRÁCTICA 25: SIGNOS () < >

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Los signos () < >



PROCEDIMIENTO:

- Para escribir los signos de paréntesis, tanto el de apertura como el de cierre, es necesario tener pulsada la tecla **Shift** con el *meñique* izquierdo, en ese momento podemos pulsar el signo de paréntesis:
 - Si deseamos el de apertura ascenderemos con el dedo *corazón* de la mano derecha desde la **K** hasta la tecla **8** (.
 - Si por el contrario queremos el cierre de paréntesis, subiremos el dedo *anular* derecho desde la **L** hasta la línea superior donde está la tecla **9**).



- Los signos < y > se encuentran en la misma tecla y la pulsaremos con el *meñique* de la mano izquierda que desplazaremos desde la tecla **A**. Si pulsamos la tecla que posee estos signos obtenemos <, mientras que si se pulsa a la vez con la tecla **Shift** derecha escribiremos el signo >.



EJERCICIOS:

1º) K(K(L)L)
 L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L)
 L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L) K(K(L)L)

2º) a<a< A>A>
 A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A>
 A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A> a<a< A>A>

3º) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9)
 9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9)
 9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9) 8(8(9)9)

4º) (8+3)-5=6 (3*3)+6=15 23*(4-2)=46 50=(25*4)/2 (9/3)*(3+2)=15
 (8+3)-5=6 (3*3)+6=15 23*(4-2)=46 50=(25*4)/2 (9/3)*(3+2)=15
 (8+3)-5=6 (3*3)+6=15 23*(4-2)=46 50=(25*4)/2 (9/3)*(3+2)=15

5º) (n+n)<(n+n+n) 2n>n 2(n-1)<2n+2 (4x-7)>3x (3x+10)<(4x-1) 2>1
 <(n+n+n) 2n>n 2(n-1)<2n+2 (4x-7)>3x (3x+10)<(4x-1) 2>1
 <(n+n+n) 2n>n 2(n-1)<2n+2 (4x-7)>3x (3x+10)<(4x-1) 2>1

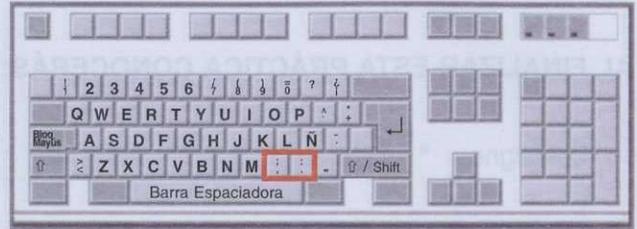
6º) ZABALA (desesperado).-;No han visto que todo es mentira!...
 ZABALA (desesperado).-;No han visto que todo es mentira!...
 ZABALA (desesperado).-;No han visto que todo es mentira!...

7º) NINA (levantándose de pronto con un grito).-;Basta! ¿Es él?
 NINA (levantándose de pronto con un grito).-;Basta! ¿Es él?
 NINA (levantándose de pronto con un grito).-;Basta! ¿Es él?

PRÁCTICA 26: SIGNOS ; :

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Los signos ; :



PROCEDIMIENTO:

Para escribir ; desplazaremos el dedo *corazón* de la mano derecha hacia la línea inferior, al mismo tiempo que con el *meñique* izquierdo pulsamos la tecla **Shift**.

El signo : lo obtendremos de igual manera, salvo que esta vez es el dedo *anular* el que se desplaza desde la **L** a pulsar la tecla correspondiente, mientras que con el *meñique* izquierdo se mantiene pulsada la tecla **Shift**.



EJERCICIOS:

- 1º) l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l:
l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l:
l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l: k;k; l:l:
- 2º) k,K; l.L. k,K; l.L. k,K; l.L: k,K; l.L: k,K; l.L: k,K;
k,K; l.L. k,K; l.L. k,K; l.L: k,K; l.L: k,K; l.L: k,K;
k,K; l.L. k,K; l.L. k,K; l.L: k,K; l.L: k,K; l.L: k,K;
- 3º) HARDWARE: Parte tangible (física) de un sistema informático
HARDWARE: Parte tangible (física) de un sistema informático
- 4º) No es bastante levantar al débil; además hay que sostenerlo
No es bastante levantar al débil; además hay que sostenerlo
No es bastante levantar al débil; además hay que sostenerlo
- 5º) Miguel de Cervantes, escribió: La pluma es lengua del alma.
Miguel de Cervantes, escribió: La pluma es lengua del alma.
Miguel de Cervantes, escribió: La pluma es lengua del alma.
- 6º) ¡Julia!...No te preocupes; está en la casa de Aurora y Luis
¡Julia!...No te preocupes; está en la casa de Aurora y Luis
¡Julia!...No te preocupes; está en la casa de Aurora y Luis
- 7º) La rapidez, que es una virtud, engendra un vicio: la prisa.
La rapidez, que es una virtud, engendra un vicio: la prisa.
La rapidez, que es una virtud, engendra un vicio: la prisa.

PRÁCTICA 27: SIGNOS “ ’

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Los signos “ ’



PROCEDIMIENTO:

El signo “ lo escribiremos pulsando con el meñique derecho la tecla **Shift** y desplazando el *anular* izquierdo de la tecla **S** a la tecla **2**“.



El signo ' lo pulsaremos con el dedo *meñique* de la mano derecha; desplazaremos el dedo de la tecla **Ñ** y lo moveremos hasta tecla **?**



EJERCICIOS:

- 1º) ñ'ñ' s"s"
 ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s"
 ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s" ñ'ñ' s"s"
- 2º) "s" 'ñ' "s"
 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s"
 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s" 'ñ' "s"
- 3º) "It's" "Good Bye" "Schindler's List" "We're" "She's" "I'll"
 "It's" "Good Bye" "Schindler's List" "We're" "She's" "I'll"
 "It's" "Good Bye" "Schindler's List" "We're" "She's" "I'll"
- 4º) Hey, Guess who I've just met. I don't know Who?. Laura Parr
 Hey, Guess who I've just met. I don't know Who?. Laura Parr
 Hey, Guess who I've just met. I don't know Who?. Laura Parr
- 5º) Dijo: "Más vale una palabra a tiempo que cien a destiempo."
 Dijo: "Más vale una palabra a tiempo que cien a destiempo."
 Miguel de Cervantes: "La ingratitud es hija de la soberbia"
 Miguel de Cervantes: "La ingratitud es hija de la soberbia"
- 6º) Qué fácil es decir "lo compro". Una sola palabra y ya está.
 Qué fácil es decir "lo compro". Una sola palabra y ya está.
 "El vino es el espejo del alma"...Es una manera de decirlo.
 "El vino es el espejo del alma"...Es una manera de decirlo.

PRÁCTICA 28: SIGNOS ° ª \$ %

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Los signos ° ª \$ %



PROCEDIMIENTO:

Al mismo tiempo que pulsamos la tecla **Shift** con el *meñique* derecho, el dedo *índice* de la mano izquierda, colocado sobre la tecla **F**, se moverá hacia la fila superior y pulsaremos la tecla **4 \$** o la **5 %** según queramos escribir el símbolo \$ o el %.



Los signos ° ª aparecen en la misma tecla, situada en la fila superior del teclado. Para escribirlos emplearemos el *meñique* de la mano izquierda. En el caso del signo que aparece en la parte superior de la tecla, ª, lo pulsaremos simultáneamente con la tecla **Shift** derecha.



EJERCICIOS:

- 1º) f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f%
f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f%
f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f% f\$f\$ f%f%
- 2º) AªAª
AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª
AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª aªaª AªAª
- 3º) 33\$ 50\$ 73\$ 83\$ 92\$ 100\$ 98\$ 6\$ 62\$ 25\$ 44\$ 30\$ 86\$ 103\$ 2\$
38% 90% 38% 21% 93% 49% 65% 56% 48% 92% 26% 83% 100% 3%
2º 3º 4º 5º 6º 7º 8º 9º 10º 11º 12º 13º 14º 15º 16º 17º.
2ª 3ª 4ª 5ª 6ª 7ª 8ª 9ª 10ª 11ª 12ª 13ª 14ª 15ª 16ª 17ª.
- 4º) Ana Mª Aznar. C/Mar,4-2º,5ª. José Mª Ruiz. C/Peset,7-5º,10ª
Ana Mª Aznar. C/Mar,4-2º,5ª. José Mª Ruiz. C/Peset,7-5º,10ª
Ana Mª Aznar. C/Mar,4-2º,5ª. José Mª Ruiz. C/Peset,7-5º,10ª
- 5º) Pagué el 50% de la reparación en el 2º piso, el otro 50% no
Pagué el 50% de la reparación en el 2º piso, el otro 50% no

EJERCICIOS:

1º) ñçñç
 ñ_ñ_
 ñçñç
 ñ_ñ_ ñ_ñ_

2º) d.d.
 j&j&
 d.d.
 j&j& j&j&

3º) — — — — — —
 — — — — — —

4º) Completar la frase: Ana Mª (COMPRAR)_____ un bolso ayer.
 Completar la frase: Ana Mª (COMPRAR)_____ un bolso ayer.
 Completar la frase: Ana Mª (COMPRAR)_____ un bolso ayer.

5º) &100'50 &47'30 &32'00 &64'10 &345'8 &96'00 &105'30 &771'60
 &47'30 &32'00 &64'10 &345'8 &96'00 &105'30 &771'60
 &47'30 &32'00 &64'10 &345'8 &96'00 &105'30 &771'60

6º) braç; calçotets; estruç; saçs; llaç; balança; eriço; força.
 braç; calçotets; estruç; saçs; llaç; balança; eriço; força.
 braç; calçotets; estruç; saçs; llaç; balança; eriço; força.

7º) Suscribirse por 1 año cuesta &2; por 2 años &3; y por 3 &4
 Suscribirse por 1 año cuesta &2; por 2 años &3; y por 3 &4
 Suscribirse por 1 año cuesta &2; por 2 años &3; y por 3 &4

PRÁCTICA 30: RECOPIACIÓN

CON ESTA PRÁCTICA VAS A PERFECCIONAR:

El uso de las teclas:

° ª 1 ! 2 " 3 . 4 \$ 5 % 6 & 7 / 8 (9) 0 =
' ? ¡ ¿ Q W E R T Y U I O P ` ^ + *
A S D F G H J K L Ñ ` Ç
< > Z X C V B N M ; , : - _



EJERCICIOS:

- 1º) ¡Aja!-exclamó Bernardo con tono muy preocupado-. Gato negro
¡Aja!-exclamó Bernardo con tono muy preocupado-. Gato negro
¡Aja!-exclamó Bernardo con tono muy preocupado-. Gato negro
- 2º) $70+1=71$; $8*3=24$; $5/8$; $65-32=33$; $86/2=43$; $(5/4)+(3/4)=(8/4)$.
 $8*3=24$; $5/8$; $65-32=33$; $86/2=43$; $(5/4)+(3/4)=(8/4)$.
 $8*3=24$; $5/8$; $65-32=33$; $86/2=43$; $(5/4)+(3/4)=(8/4)$.
- 3º) MARKOS.- ¿Cómo se puede comprar y vender trigo, sin trigo?.
MARKOS.- ¿Cómo se puede comprar y vender trigo, sin trigo?.
MARKOS.- ¿Cómo se puede comprar y vender trigo, sin trigo?.
- 4º) 1º:primero; 2ª:segunda; 7º:séptimo; 6ª:sexta; 4º:cuarto;...
1º:primero; 2ª:segunda; 7º:séptimo; 6ª:sexta; 4º:cuarto;...
1º:primero; 2ª:segunda; 7º:séptimo; 6ª:sexta; 4º:cuarto;...
- 5º) forêt (bosque), çà et là (aquí y allá), ouï-dire (rumor), à
forêt (bosque), çà et là (aquí y allá), ouï-dire (rumor), à
forêt (bosque), çà et là (aquí y allá), ouï-dire (rumor), à
- 6º) El 50% de &100'00 serán &50'00;el 50% de \$10'00 serán \$3'00
El 50% de &100'00 serán &50'00;el 50% de \$10'00 serán \$3'00
El 50% de &100'00 serán &50'00;el 50% de \$10'00 serán \$3'00
- 7º) Quien no calla el hecho, tampoco callará su autor. (SÉNECA)
Quien no calla el hecho, tampoco callará su autor. (SÉNECA)
Quien no calla el hecho, tampoco callará su autor. (SÉNECA)

PRÁCTICA 31: TECLADO NUMÉRICO

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

El teclado numérico. Teclas: **Bloq Num.**
Intro
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.



PROCEDIMIENTO:

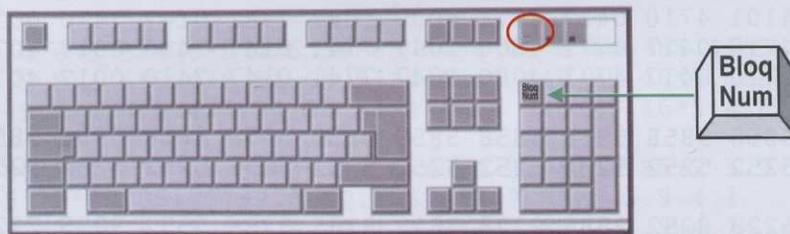
- En la parte derecha de nuestro teclado se encuentra el **teclado numérico**. Este se maneja íntegramente con la mano derecha y está constituido por:

- La tecla "Bloq Num".
- Todos los números (0123456789).
- Los signos que permiten teclear operaciones aritméticas (+ - * /).
- El punto para introducir decimales.
- La tecla "Intro".

Por supuesto que la mayor parte de estas teclas ya las hemos estudiado en el teclado alfanumérico y por lo tanto están repetidas. Pero esta nueva disposición, similar a la de una calculadora, nos permite teclear más fácilmente series de números y realizar operaciones aritméticas en programas de cálculo.

- Para poder utilizar los números del teclado numérico **debe estar encendido** el indicador luminoso identificado como "Bloq Num" (si el teclado está en inglés aparece como "Num Lock") que existe en el panel del extremo superior derecho del teclado.

Si la luz está apagada pulsaremos la tecla que aparece con la abreviatura "Bloq Num" (o "Num Lock" si está en inglés) entonces se iluminará y el teclado numérico quedará activado.



- Al igual que en el teclado alfanumérico, el teclado numérico también tiene unas **teclas guías** que sirven de referencia. Estas teclas son el **Intro** y las situadas en la fila normal (central): **4 5 6**. Sobre la tecla **4** colocaremos el dedo *índice*, el *corazón* corresponderá al **5**, el *anular* sobre el **6** y en la tecla **Intro** el *meñique*.



Figura 5. Posición correcta sobre las teclas guías.

- Cuando deseemos utilizar el teclado numérico comprobaremos que está activado y situaremos la mano derecha sobre sus teclas guías:

- El dedo *índice* se encargará de pulsar las teclas **4 7 1 0**.
- Para escribir los números **8 5 2** emplearemos el dedo *corazón*.
- Las teclas **9 6 3** . serán pulsadas por el dedo *anular*.
- El *meñique* controlará la tecla **Intro**, cuya función es la misma que su homónima en el teclado alfanumérico.

Si necesitamos teclear la barra espaciadora nos valdremos de nuestra mano izquierda.

Recuerda: *Es importante no perder la referencia de las teclas guías.*



EJERCICIOS:

- 1º) 456 456 456 456 456 456 456 456 456 456 456 456 456 456 456
654 654 654 654 654 654 654 654 654 654 654 654 654 654 654
- 2º) 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747 4747
4141 4141 4141 4141 4141 4141 4141 4141 4141 4141 4141 4141
4040 4040 4040 4040 4040 4040 4040 4040 4040 4040 4040 4040
- 3º) 4101 4710 0417 4771 4000 1047 7741 0147 7410 0017 4071 7070
4710 0417 4771 4000 1047 7741 0147 7410 0017 4071 7070
4710 0417 4771 4000 1047 7741 0147 7410 0017 4071 7070
- 4º) 5858 5858 5858 5858 5858 5858 5858 5858 5858 5858 5858 5858
5252 5252 5252 5252 5252 5252 5252 5252 5252 5252 5252 5252
- 5º) 5228 8252 2885 8228 5828 8285 5288 5552 8825 2228 5822 2855
8252 2885 8228 5828 8285 5288 5552 8825 2228 5822 2855
8252 2885 8228 5828 8285 5288 5552 8825 2228 5822 2855
- 6º) 6969 6969 6969 6969 6969 6969 6969 6969 6969 6969 6969 6969
6363 6363 6363 6363 6363 6363 6363 6363 6363 6363 6363 6363
6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6. 6.6.
- 7º) 6.333 6.963 369.3 39.66 6.393 993.6 669.9 3.369 69.36 3.963
6.963 369.3 39.66 6.393 993.6 669.9 3.369 69.36 3.963
6.963 369.3 39.66 6.393 993.6 669.9 3.369 69.36 3.963
- 8º) 42.33 20874 496 3012 2857 49.5 6879 9000 4100 7510 09.5 8.2
20874 496 3012 2857 49.5 6879 9000 4100 7510 09.5 8.2
20874 496 3012 2857 49.5 6879 9000 4100 7510 09.5 8.2

PRÁCTICA 32: SIGNOS DEL TECLADO NUMÉRICO / * - +

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Los signos del teclado numérico / * - +



PROCEDIMIENTO:

Para escribir los signos aritméticos que aparecen en el teclado numérico nos serviremos de los dedos corazón, anular y meñique de nuestra *mano derecha*:

- Si deseamos el signo de quebrado / utilizaremos el dedo *corazón*.
- Si queremos el signo de multiplicar * emplearemos el dedo *anular*.
- Si vamos a escribir el signo + o el signo - haremos uso del *meñique*.



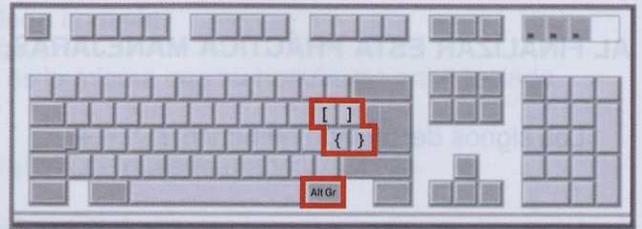
EJERCICIOS:

- 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/ 5/5/
 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6* 6*6*
 + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + - + -
- 5+6 6*4 5/4 6-5 5+4 6*5 4/6 54-65 54*4 46/6 445-65 46*5 4/6
 6*4 5/4 6-5 5+4 6*5 4/6 54-65 54*4 46/6 445-65 46*5 4/6
 6*4 5/4 6-5 5+4 6*5 4/6 54-65 54*4 46/6 445-65 46*5 4/6
- 47+14 52-85 63/9 52*40 85+39 99.6-40.1 3.9*1.7 85/2 3.9-4.1
 52-85 63/9 52*40 85+39 99.6-40.1 3.9*1.7 85/2 3.9-4.1
 52-85 63/9 52*40 85+39 99.6-40.1 3.9*1.7 85/2 3.9-4.1
- 47/5 682+693 41*10 70-30 910/80 700/15 600-98 200*8 801+600
 682+693 41*10 70-30 910/80 700/15 600-98 200*8 801+600
 682+693 41*10 70-30 910/80 700/15 600-98 200*8 801+600
- 15.5*7 630.0+87.1 8/10 1.5-1.05 870.2*9.8 90/40 40.26+38.70
 630.0+87.1 8/10 1.5-1.05 870.2*9.8 90/40 40.26+38.70
 630.0+87.1 8/10 1.5-1.05 870.2*9.8 90/40 40.26+38.70
- 1+2+3+4+5 6-7-8-9 1*2*3*4*5*6*7*8*9 1/2/3/4/5/6/7 8-9-1-2-3
 6-7-8-9 1*2*3*4*5*6*7*8*9 1/2/3/4/5/6/7 8-9-1-2-3
 6-7-8-9 1*2*3*4*5*6*7*8*9 1/2/3/4/5/6/7 8-9-1-2-3

PRÁCTICA 33: TECLA "ALT GR" Y LOS SIGNOS [] { }

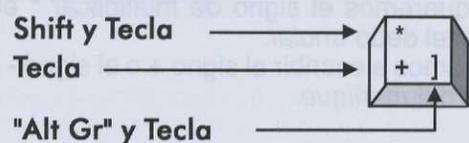
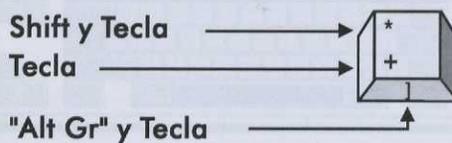
AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

- La utilidad de la tecla "Alt Gr"
- Cómo incluir corchetes y llaves en nuestros textos
[] { }



PROCEDIMIENTO:

- Seguramente te habrás fijado que algunas teclas del teclado alfanumérico poseen un *signo dibujado en su parte frontal* (en algunos teclados puede aparecer como un tercer signo sobre la tecla). Para obtenerlos debemos utilizar la tecla "Alt Gr".



- La tecla "Alt Gr", al igual que Shift, se utiliza al unísono con una segunda tecla, es decir, se mantiene presionada mientras se pulsa la tecla que posee en el frontal el signo que deseamos obtener.
- Sólo existe una tecla "Alt Gr" situada al lado derecho de la barra espaciadora, esto implica que se presenten dos casos:
 - La tecla con el signo frontal está en el lado izquierdo del teclado:
Se pulsa "Alt Gr" con el *meñique* de la mano derecha, mientras que la tecla del signo se pulsa con su correspondiente dedo de la mano *izquierda*.
 - La tecla con el signo frontal está en la derecha del teclado:
Se presenta un *conflicto*: se debe pulsar a la vez dos teclas con la mano derecha, lo cual empeora al comprobar que los signos en este lado del teclado coinciden en teclas que domina el meñique, el mismo dedo que debe pulsar "Alt Gr".
Esta situación anómala obliga a hacer un movimiento brusco que desplaza la mano derecha de su posición sobre las teclas guías. Pero inmediatamente después de haber hecho la pulsación *debes regresar sobre las teclas guías*.
- La apertura de corchete [se encuentra en el frontal de la tecla '^', situada en el lado derecho del teclado, lo que la encuadra dentro del conflicto que hemos explicado anteriormente. Para pulsarla se levantará la mano derecha de sus teclas guías *deslizándose hacia la derecha*, de tal forma que el *pulgar* mantenga pulsada la tecla "Alt Gr" mientras que el *índice* pulsa la tecla que contiene el signo [. Una vez escrito, *la mano derecha regresa* inmediatamente a su posición en la línea normal.



PRÁCTICA 34: SIGNOS \ | @

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

Los signos \ | @ #



PROCEDIMIENTO:

Todos los signos que vamos a estudiar en esta práctica aparecen en el frontal de algunas teclas; por lo tanto deben escribirse utilizando la tecla "Alt Gr".

Igualmente, los cuatro signos están en el lado izquierdo del teclado y por ello no existe conflicto: las manos no pierden en ningún momento su posición sobre las teclas guías.

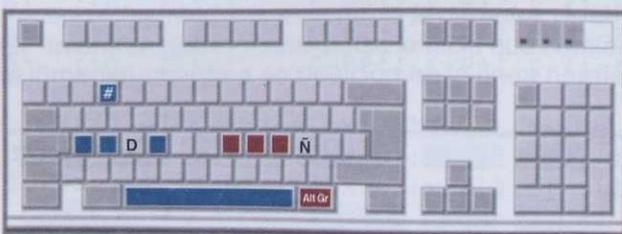
- Los signos \ (que se encuentra en la tecla Q^a) y | (tecla **1 !**) se obtienen de la siguiente forma: el dedo *meñique* derecho mantiene pulsada la tecla "Alt Gr" mientras el *meñique* izquierdo pulsa la tecla correspondiente al signo deseado.



- El signo @ se escribe presionando la tecla "Alt Gr" con el *meñique* derecho a la vez que el *anular* izquierdo pulsa la tecla **2 "**.



- Similar método se debe seguir para el signo #. Se mantiene pulsada la tecla "Alt Gr" con el *meñique* derecho mientras el *corazón* izquierdo pulsa la tecla **3 .**



PRÁCTICA 35: ESCRIBIENDO PÁRRAFOS

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA SABRÁS:

Cómo escribir textos largos, es decir, párrafos de más de una línea.



PROCEDIMIENTO:

Seguro que has visto alguna vez utilizar las antiguas máquinas de escribir mecánicas. En éstas, cada vez que se termina de escribir una línea se tiene que empujar una palanca que, de forma mecánica, desplaza el papel hacia arriba y sitúa el carro para comenzar una nueva línea.

Tal y como hemos ido comprobando a lo largo de todas las lecciones, la tecla **Intro** del ordenador hace las veces de palanca de una máquina de escribir mecánica: confirma las operaciones y, en un tratamiento de textos, *cambia a una nueva línea*.

Pero los tratamientos de textos van más lejos que una máquina de escribir: controlan cuando se ha llegado al final de la línea y cambian automáticamente a la siguiente si no cabe la nueva palabra escrita.

Al escribir textos de más de una línea, sólo debemos pulsar Intro cuando lleguemos a un punto y aparte. Los tratamientos de textos controlan la organización de las palabras en las líneas y el paso de una a otra.

Al texto que se escribe hasta que se pulsa la tecla Intro se le conoce como **párrafo**. Por ejemplo, este texto que estás leyendo es un párrafo de dos líneas.

EJERCICIOS:

Advertencia 1ª: Puede que *al escribir los siguientes textos no te queden exactamente como te los presentamos*. No te preocupes, eso es lógico y no tiene ninguna importancia, porque dependiendo del tamaño y tipo de letra que se utilice, y de la longitud de línea que se tenga definida, cabrán más o menos palabras por cada línea escrita.

Tampoco le des importancia al hecho de que *los párrafos en su lado derecho aparezcan con continuos entrantes y salientes*; por supuesto que no queda muy estético, pero estamos aprendiendo escribir al tacto. Los tratamientos de texto poseen herramientas que los justifican los párrafos automáticamente, pero esto queda al margen de los objetivos de estas lecciones.

Advertencia 2ª: En algunos editores de textos muy sencillos puede que no se controle el final de línea y tengas, por necesidad, que pulsar siempre "Intro" para cambiar de una línea a otra. Éste es el caso, por ejemplo, del editor de textos **EDIT** del sistema operativo MS-DOS de Microsoft Corporation.

Cuando hay reglas de métrica, se puede decir del verso que no las observa: este verso es malo. Pero también partiendo de aquí todo verso conforme a las reglas puede pasar por bueno; y éste es un peligro grande para la poesía.

Las ciudades modernas son como un bosque del nuevo mundo donde se agitan veinte especies de pueblos salvajes, cazadores de millones. Para cazarlos se usan lazos, ligas, reclamos. Unos cazan a la dote, otros a la liquidación; éstos pescan conciencias, aquéllos venden a sus abonados atados de pies y manos. Y el que llega con el morral lleno es saludado y festejado por la buena sociedad.

Cuando nos atacamos los unos a los otros, los golpes dan generalmente sobre una máscara de hierro. Nunca atacamos al hombre que está debajo de la máscara, porque no le conocemos; pero si le conociéramos, no le atacaríamos, porque nos parecería bueno, de nuestra misma bondad.

El autor ha de vivir la vida de todos los personajes y ha de ser capaz de todas las virtudes y de todos los vicios. No va descaminada la vulgar opinión cuando ante un personaje odioso, se revuelve contra el autor como si fuera él quien pensara o sintiera como su personaje. Para evitar esto el autor introduce un personaje que es como el coro de la tragedia griega, un intérprete entre el autor y el público, y por su mediación se advierte al público, a cada paso que para nada es responsable el autor de lo que hacen o dicen sus personajes.

PRÁCTICA 36: TECLA DE TABULACIÓN

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

La tecla de tabulación.



PROCEDIMIENTO:

Cuando pulsamos la tecla de **tabulación** (a veces llamada simplemente TAB) nuestro *cursor se desplaza una serie de espacios a la derecha*. Esto nos permite hacer el típico desplazamiento con que se empieza un párrafo o realizar tablas de datos con sus columnas bien alineadas.

Aunque queda fuera de los objetivos marcados para este curso, es importante que sepas que en los tratamientos de textos las tabulaciones ofrecen toda su potencia, permitiendo cosas como: determinar a qué distancia se desplazará el cursor cuando se pulse la tecla, tener diferentes tipos de alineaciones (centro, izquierda, decimal, derecha) u obtener automáticamente sangrías a la derecha, izquierda o francesa.

EJERCICIOS (para desplazarte varios espacios utiliza la tecla tabulación):

| | | |
|----------------------|--------------------|------------------------|
| NOMBRE: Luis Milián | D.N.I.: 25.444.389 | TELÉFONO: 976-45 67 38 |
| NOMBRE: Jaime Gracia | D.N.I.: 18.550.221 | TELÉFONO: 96-368 44 29 |
| NOMBRE: Inés Espada | D.N.I.: 25.467.281 | TELÉFONO: 978-33 26 87 |
| NOMBRE: Pedro Tovías | D.N.I.: 32.454.123 | TELÉFONO: 93-123 34 23 |

"Sólo nos diferenciamos unos de otros en los accesorios; en la ropa, en las maneras, en el tono de la voz, en las opiniones religiosas, en la fisionomía, en los gestos. Cuanto más se analizan la gentes, menos razón hay para analizarlas. Tarde o temprano se llega a esa terrible cosa universal que se llama naturaleza humana". OSCAR WILDE.

El gran mal de ahora es la capitulación de los padres. Debido al cine, a la televisión y a tanta propaganda mal dirigida en favor de la juventud, los padres han capitulado. Si esta capitulación será mejor o peor para los hijos, no se sabrá hasta dentro de muchos años.

Ideado por Colbert por encargo de Luis XIV, el paseo de las Tullerías adquirió el nombre de Campos Elíseos en 1694. Tres siglos más tarde, importantes trabajos devolvieron a la célebre avenida la majestuosidad deseada por el ministro del Rey Sol.

"Durante más de 500 años, todo el volumen de conocimiento y de la información humanos se ha almacenado en forma de documentos de papel. Tú tienes en tus manos uno precisamente ahora (a menos que estés leyendo la versión en CD-ROM o una futura edición en línea)." BILL GATES "Camino al futuro".

PRÁCTICA 37: RECOPIACIÓN

CON ESTA PRÁCTICA VAS A PERFECCIONAR:

El uso de todas las teclas del teclado alfanumérico y del teclado numérico.



EJERCICIOS:

Con el teclado numérico:

25.444.316 2102 0256 0100023567 18.255.698 46910 46009 3005
 25.444.316 2102 0256 0100023567 18.255.698 46910 46009 3005
 25.444.316 2102 0256 0100023567 18.255.698 46910 46009 3005

52+460 58-67 91*10 476-689 9*52 465/23 5.3+7.5 456-420 9/72
 52+460 58-67 91*10 476-689 9*52 465/23 5.3+7.5 456-420 9/72
 52+460 58-67 91*10 476-689 9*52 465/23 5.3+7.5 456-420 9/72

Con el teclado alfanumérico:

Si $\{A, +, \cdot\}$ es un dominio de integridad existe un cuerpo $\{K, +, \cdot\}$ tal que $\{A, +, \cdot\}$ intersección $\{K, +, \cdot\}$. Además $\{K, +, \cdot\}$ es subcuerpo de todo cuerpo que contenga como subanillo a $\{A, +, \cdot\}$.

$|am| = |am - an + an| > |an| - |an - am| > k - (k/2) = k/2; \dots$
 $|am| = |am - an + an| > |an| - |an - am| > k - (k/2) = k/2; \dots$
 $|am| = |am - an + an| > |an| - |an - am| > k - (k/2) = k/2; \dots$

...supongamos que esta dimensión es s y que $\{a_1, a_2, \dots, a_s\}$ es una base de $[(A, +), (Z/(p), +, \cdot), \circ]$. Cada elemento de A se puede escribir de forma única como combinación lineal de los elementos de la base:...

@SUMA(+A1..C1)\ @SUMA(+AA2..AA1000)\ @SUMA(+AB1..AB1500)\...
 @SUMA(+A1..C1)\ @SUMA(+AA2..AA1000)\ @SUMA(+AB1..AB1500)\...
 @SUMA(+A1..C1)\ @SUMA(+AA2..AA1000)\ @SUMA(+AB1..AB1500)\...

Juana debe ser considerada como una mujer de sana razón a pesar de las voces que oía, porque estas voces nunca le daban consejo alguno que no pudiera haber recibido de su genio innato, exactamente como la gravitación fue inspirada a Newton por su genio. Lo lógico de la orden prueba que estaba extraordinariamente cuerda, pero la manera de recibirla prueba que su imaginación dramática engañaba a sus sentidos.

PRÁCTICA 37: RECOPILACIÓN DE DATOS DE LA PANTALLA

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA MANEJARÁS:

El uso de los comandos de edición de texto y del teclado numérico

La forma de tabulación



PROCEDIMIENTO:

Cuando pulsemos la tecla de edición de texto, el cursor se desplazará una línea de arriba a la izquierda o una línea de abajo a la derecha, dependiendo de la tecla que se pulse. Si se pulsa la tecla de edición de texto, el cursor se desplazará una línea de arriba a la izquierda o una línea de abajo a la derecha, dependiendo de la tecla que se pulse.

Algunos programas permiten marcar una línea de texto y borrarla. Para ello, se debe pulsar la tecla de edición de texto y, a continuación, la tecla de borrar. Esto eliminará el texto que se encuentra entre el cursor y la tecla de borrar.

27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002

EJERCICIOS:

1. Crear un fichero de texto con el siguiente contenido:
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002

2. Modificar el fichero anterior, añadiendo una línea de texto al principio y otra al final.

3. Borrar una línea de texto del fichero anterior.

4. Crear un fichero de texto con el siguiente contenido:
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002
27.444.316 2102 0356 010003257 18.252.698 46910 46009 3002

5. Modificar el fichero anterior, añadiendo una línea de texto al principio y otra al final.

6. Borrar una línea de texto del fichero anterior.

¡¡ Muy Bien !!

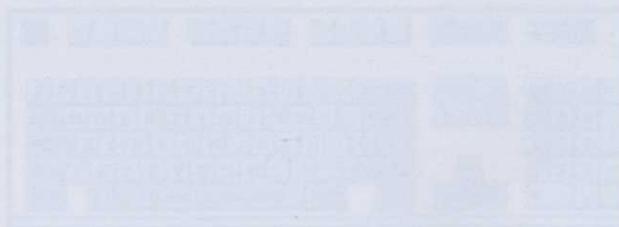
Ya conoces el teclado alfanumérico y el teclado numérico. Desde la primera práctica, donde comenzabas practicando la línea base del teclado alfanumérico, hasta estos momentos, has ido conociendo poco a poco el funcionamiento de las teclas necesarias para obtener todas las letras, números y signos que te ofrece un teclado de ordenador, y todo ello utilizando la metodología de "escritura al tacto".

A partir de estos momentos necesitas asegurar tu precisión al pulsar las teclas, de tal forma que cada vez cometes menos errores. Al realizar continuos ejercicios, no sólo aumentarás tu precisión sino que, con la práctica, irás aumentando tu velocidad. Esto, unido a tu concentración en la copia que estás escribiendo, te permitirá escribir con mayor precisión y rapidez en un teclado de ordenador.

ASEGURAR LA "ESCRITURA AL TACTO". OTRAS FUNCIONES DEL TECLADO

Por ello, para asegurar los conocimientos adquiridos, se establecen un número máximo de errores permitidos por ejercicio. Si superas este máximo establecido, deberás repetir el ejercicio para asegurar los conocimientos adquiridos.

Junto a estos ejercicios conoceremos también las funciones más comunes que poseen las teclas que todavía no hemos estudiado. Estas teclas no escriben ninguna letra o signo, se pulsan de forma espontánea y normalmente inician una acción: desplazarse por el texto, borrar, abrir un menú del programa, etc.



ASEGURAR LA
"ESCRITURA AL TACTO".
OTRAS FUNCIONES
DEL TECLADO

¡¡ Muy Bien !!

Ya conoces el **teclado alfanumérico** y el **teclado numérico**. Desde la primera práctica, donde comenzabas practicando la línea base del teclado alfanumérico, hasta estos momentos, has ido conociendo poco a poco el funcionamiento de las teclas necesarias para obtener todas las letras, números y signos que te ofrece un teclado de ordenador; y todo ello utilizando la metodología de “escritura al tacto”.

A partir de estos momentos necesitas asegurar tu *precisión* al pulsar las teclas, de tal forma que cada vez cometes menos errores. Al realizar continuos ejercicios, no sólo aumentarás tu precisión sino que, con la práctica, irás aumentando tu *velocidad*. Esto, unido a tu *concentración* en la copia que estás escribiendo y no perdiendo el tiempo en mirar el teclado, hará que la escritura en un teclado de ordenador se convierta para ti en algo *automático*.

Por ello, a partir de esta práctica, vas a trabajar continuos ejercicios para asentar los conocimientos adquiridos e ir ganando **precisión y velocidad**. Todos ellos poseen un número máximo de errores permitidos; deberás repetir cada ejercicio hasta que consigas terminarlo sin superar este máximo establecido.

Junto a estos ejercicios conoceremos también las funciones más normales que poseen las **teclas** que todavía no hemos estudiado. Estas teclas no escriben ninguna letra o signo, se pulsan de forma esporádica y normalmente inician una acción: desplazarse por el texto, borrar, abrir un menú del programa, etc.



PRÁCTICA 38: AUTOCONTROL DE VELOCIDAD

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA:

Tú mismo medirás el progreso que has desarrollado con tu trabajo a lo largo de todas las lecciones.

PROCEDIMIENTO:

Debes cronometrar cuánto te cuesta escribir cada uno de los ejercicios por separado. Intenta conseguir la ayuda de alguna persona para que controle el reloj. Escribe el ejercicio hasta el final y sólo entonces detén el cronómetro.

Es un ejercicio de autocontrol, no una carrera de velocidad. Escribe de forma relajada e intentando mantener un ritmo constante; te ayudará a cometer pocos errores y con el tiempo a ganar velocidad.

Cada vez que termines un ejercicio *cuenta el número de errores cometidos*:

- Si este número supera el máximo permitido, intenta de nuevo el ejercicio poniendo más *énfasis en la precisión* y no en desarrollar velocidad.
- Si por contra, has finalizado un ejercicio con un número de errores menor o igual al permitido, anota los segundos que te ha costado terminarlo en el apartado preparado al efecto. Calcula la operación y tendrás las *pulsaciones por minuto* que has desarrollado.

Ejemplo: Un ejercicio te ha costado 65 segundos, entonces debes:

1º) Anotarlo en su cuadro correspondiente:

PULSACIONES REALIZADAS: 7800 / 65 seg. = ____ *pulsaciones por minuto*

2º) Realizar la división y con ello obtendrás las pulsaciones por minuto

PULSACIONES REALIZADAS: 7800 / 65 seg. = 120 *pulsaciones por minuto*

Anota siempre las pulsaciones obtenidas para comprobar con futuros autocontroles los progresos que vas adquiriendo.

Nota: El número que aparece en la fórmula (en el ejemplo anterior es 7800) varía de un ejercicio a otro, ya que es el número de pulsaciones necesarias para realizar todo el ejercicio multiplicado por 60 segundos, de tal forma que el resultado se obtenga en pulsaciones por minuto.

PRÁCTICA 38: TECLAS DE DESPLAZAMIENTO

EJERCICIO 1º :

PULSACIONES REALIZADAS: 7800 / ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 5.

Supongamos que está pensando en elegir un restaurante nuevo y que quiere ver su menú, su lista de vinos y los platos del día.

EJERCICIO 2º :

PULSACIONES REALIZADAS: 7920 / ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 5.

Si está receloso de la vecindad del restaurante, quizá querrá ver un informe sobre seguridad basado en informes de la policía.



PRÁCTICA 39: TECLAS DE DESPLAZAMIENTO

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Cómo desplazarte por los textos.

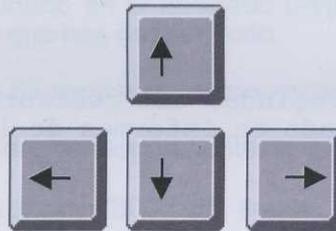


PROCEDIMIENTO:

Una de las grandes ventajas de los ordenadores frente a las clásicas máquinas de escribir es la posibilidad de modificar el texto que estamos escribiendo y, si lo deseamos, guardarlos para reutilizarlos posteriormente. Por lo tanto, los errores que se producen al teclear no tienen la misma importancia que antiguamente. Si detectamos alguno tan sólo tenemos que corregirlo antes de imprimir nuestro documento.

Para llevar a cabo todas estas operaciones es indudable que necesitamos desplazarnos por el texto que estamos escribiendo. Para ello disponemos de una serie de teclas, veámoslas:

- **Teclas de cursor:** Son cuatro teclas, también conocidas como *teclas de dirección*, cada una con una flecha (←↑→↓), que nos indican hacia dónde se desplazaría el cursor si la pulsamos. Son teclas repetitivas, como todas las del ordenador; por lo tanto: si una de ellas se pulsa una vez, el cursor se desplaza sólo una vez, pero si se mantiene pulsada se desplaza reiteradamente.



- **Teclas "Inicio" y "Fin":** Desplazan el cursor al inicio o al final de la línea sobre la que está situado (si el teclado está en inglés aparecen como "Home" y "End").
- **Teclas "Re Pág" y "Av Pág":** Desplazan el cursor varias líneas hacia atrás (Re Pág) o hacia adelante (Av Pág); coloquialmente se dice que retroceden o avanzan una "página" (puede variar esta función en algunos procesadores de textos). En teclados en inglés "Re Pág" aparece como "Pg Up", y "Av Pág" como "Pg Down".



Los programas de ordenador suelen presentar en pantalla una serie de cuadros para ser rellenados con datos. En estos casos, lo normal es que dispongas de unas teclas para **desplazarte de un cuadro a otro**. Habitualmente son las siguientes:

Tecla de tabulación pasa al siguiente cuadro
Tecla Shift y Tecla de tabulación regresa al cuadro anterior

PRÁCTICA 40: TECLAS DE BORRADO

EJERCICIOS:

Texto 1: (Máximo nº de errores 4)

La informática o ciencia de la información procesada por medio de ordenadores, se basa -lógicamente- en estas últimas máquinas que trabajan en un lenguaje propio, utilizando los datos que se le hayan facilitado previamente.

Texto 2: (Máximo nº de errores 3)

Al hablar del correo, nos referimos exclusivamente al conjunto de cartas y documentos que se reciben y despachan en una empresa y que constituye el paquete diario de la correspondencia.

Texto 3: (Máximo nº de errores 5)

La etapa de clasificación sirve para agrupar las cartas de acuerdo con el destino final que debe alcanzar. Este destino puede ser personal (Sr. don Rodrigo González, Sr. don Francisco Aguilar ...) o bien general (Departamento de Contabilidad, Departamento de Marketing...).

Texto 4: (Máximo nº de errores 7)

El transporte neumático requiere la existencia de una instalación de tuberías enlazadas entre sí, que recorren los diversos departamentos de la empresa, incluso los situados en diferentes plantas, por medio de una red de conductos derivados del sistema general, cuyos terminales constituyen las llamadas estaciones o finales de trayecto.

PRÁCTICA 40: TECLAS DE BORRADO

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

El manejo de las teclas que nos permiten eliminar texto para modificar los documentos o corregir nuestros errores.



PROCEDIMIENTO:

La posibilidad de borrar nuestros errores o aquellas zonas de texto que ya no deseamos que formen parte de nuestro documento es, como ya sabemos, una de las ventajas que tiene un procesador de textos sobre las máquinas de escribir convencionales.

Para borrar disponemos de dos teclas:

- **Retroceso:** Situada encima de la tecla "Intro" del teclado alfanumérico y representada por una flecha en dirección izquierda. Al pulsarla *borra el carácter situado justo antes del cursor*. Si se mantiene pulsada sigue borrando hacia atrás hasta que se deje de presionar.
- **Suprimir:** Está junto a las teclas de desplazamiento y se identifica por la abreviatura "**Supr**" (si el teclado está en inglés aparece como "Del"). *Borra el carácter sobre el que está situado el cursor*. Si seguimos presionándola continuará borrando caracteres hacia delante.

Cuando borramos un carácter, independientemente de qué tecla utilicemos, el texto se reorganiza automáticamente tapando el hueco producido.

EJERCICIOS:

Texto 1: (Máximo nº de errores 7)

Existen en el mercado varios modelos de Libro Registro para la correspondencia. En ellos, las hojas están impresas con una serie de casillas para anotar los datos particularizados de las cartas. Normalmente, las páginas de la izquierda o números pares, se utilizan para el registro del correo recibido, dejando las del lado derecho o páginas impares, para dar fe de la correspondencia despachada y su fecha de expedición.

Texto 2: (Máximo nº de errores 5)

La autopista de la información transformará nuestra cultura tan dramáticamente como la imprenta de Gutenberg transformó los tiempos medievales.

Las computadoras personales han alterado ya los hábitos de trabajo, pero realmente no han cambiado mucho aún nuestras vidas...

PRÁCTICA 41: MODO INSERCIÓN Y SOBRESCRITURA

Texto 3: (Máximo nº de errores 4)

Las cartas se agrupan por secciones y se hacen llegar conjuntamente al Jefe o encargado de cada una de ellas, quien se encargará de completar el servicio por sí mismo o mediante la colaboración de un tercero, para entregar cada carta a su correspondiente destinatario.

Texto 4: (Máximo nº de errores 6)

...;Cuidado con este último grupo! Las cartas impersonales son sospechosas, como mínimo, de llevar un contenido de escaso interés para el destinatario. Probablemente sean vehículo de propaganda publicitaria, de ofertas anodinas, de petición de un donativo para una causa benéfica, de una invitación a un acto social, y casos parecidos.

PRÁCTICA 41: MODO INSERCIÓN Y SOBRESCRITURA

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Los dos modos de trabajo que poseen los ordenadores a la hora de escribir texto: inserción y sobrescritura.



PROCEDIMIENTO:

Existen dos modos de introducir texto: *inserción* y *sobrescritura*. Cuando tecleamos texto en un documento nuevo no nos damos cuenta del modo en que estamos trabajando porque ambos se comportan igual, simplemente se escribe el texto. La diferencia se pone de manifiesto cuando intentamos escribir sobre texto ya existente.

- **Modo inserción:** El nuevo texto se inserta en el lugar donde se encuentra el cursor, desplazando el existente hacia la derecha. Se utiliza para incorporar nuevo texto a un documento ya escrito.

Ejemplo: Si tenemos ya tecleado:

“... en los próximos días recibirá su pedido ...”

y escribiésemos “diez” (el cursor está en la primera letra de la palabra “días”) obtendríamos el siguiente fragmento:

“... en los próximos diez días recibirá su pedido ...”

- **Modo sobrescritura:** El nuevo texto se escribe encima del antiguo. Permite sustituir un texto por otro.

Ejemplo: Si tenemos:

“... en los próximos diez días recibirá su pedido ...”

y tecleáramos “años” (el cursor está en la primera letra de la palabra “días”) quedaría el siguiente texto:

“... en los próximos diez años_recibirá su pedido ...”

Para cambiar de un modo de trabajo a otro utilizaremos la tecla **Insert** (a veces aparece como “Ins”) que se encuentra junto a las teclas de desplazamiento. Funciona como un *interruptor*, si estamos trabajando en:

- Modo “Inserción” pulsamos “Insert” cambiamos a modo “Sobrescritura”
- Modo “Sobrescritura” pulsamos “Insert” pasamos a modo “Inserción”

EJERCICIOS:

Texto 1: (Máximo nº de errores 2)

Un tratamiento de textos es un programa que nos permite utilizar el ordenador como una máquina de escribir y que además tiene otras prestaciones, como generación de tablas,...

Texto 2: (Máximo nº de errores 6)

El primer ordenador que inicia la larga carrera tecnológica que aún continúa, surge en Harward (1944), dotado de válvulas. Pocos años después, en 1960, se aplican transistores. Y más tarde se imprimen los circuitos, que hoy son electrónicos a base de chips de silicio, nombre que se le da a unas pequeñas piezas que albergan dichos circuitos electrónicos, en donde se almacena y procesan los datos.

Texto 3: (Máximo nº de errores 5)

Con las cartas personales nominales se plantea un pequeño problema de disciplina. Por razones éticas, esta correspondencia debería llegar a su destino con el sobre intacto. Cuando la empresa tiene por norma que todas las cartas sean abiertas, la ética pasará a ocupar una posición secundaria.

Texto 4: (Máximo nº de errores 6)

Las aplicaciones asesinas, o estrellas, ayudan a hacer que los adelantos tecnológicos pasen de ser curiosidades a ser esencialmente proporcionadores de dinero. Sin ellas, un invento no se puede hacer popular. Esto es lo que ha ocurrido en un cierto número de notables fracasos de la electrónica de consumo, tales como las películas en tres dimensiones y el sonido cuadrafónico.

PRÁCTICA 42: TECLADO NUMÉRICO DESACTIVADO

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA SABRÁS:

Qué función tienen cada una de las teclas del teclado numérico cuando éste está desactivado.



PROCEDIMIENTO:

Hemos manejado el teclado numérico cuando está activado, es decir, cuando su indicador luminoso está encendido, pero ¿qué ocurre con estas teclas cuando está desactivado?

Habrás observado cómo algunas teclas del teclado numérico poseen una *segunda indicación*, normalmente escrita con un color más tenue. Esta indicación indica la acción que se inicia cuando se pulsa dicha tecla con el *teclado numérico desactivado*, o sea, cuando el indicador luminoso “Bloq Num” está apagado.

Recuerda que la tecla “Bloq Num” permite activar y desactivar el teclado numérico, funcionando como un interruptor.

Todas las acciones que permite llevar a cabo el teclado numérico en modo desactivado ya las conocemos porque *existen otras teclas que tienen la misma misión*. Repasemos que acción posee cada una de las teclas del teclado numérico:

| TECLA | BLOQ NUM ACTIVADO | BLOQ NUM DESACTIVADO | |
|----------|-------------------|----------------------|---|
| 1 Fin | 1 | Fin | Sitúa el cursor al final de la línea. |
| 2 ↓ | 2 | 2 | Desplaza el cursor a la siguiente línea. |
| 3 AvPág | 3 | AvPág | Avanza el cursor varias líneas adelante. |
| 4 ← | 4 | 4 | Desplaza el cursor un carácter a la izquierda. |
| 5 | 5 | 5 | |
| 6 → | 6 | 6 | Desplaza el cursor un carácter a la derecha. |
| 7 Inicio | 7 | Inicio | Sitúa el cursor al inicio de la línea. |
| 8 ↑ | 8 | | Desplaza el cursor a la línea anterior. |
| 9 RePág | 9 | RePág | Retrocede el cursor varias líneas tras. |
| 0 Ins | 0 | Ins | Alterna entre los modos de inserción y sobrescritura. |
| . Supr | . | Supr | Borra el carácter señalado por el cursor. |

Tabla 1.

A la tecla “Intro” y a las teclas con los signos + - * / no les influye si la tecla “Bloq Num” está o no activada, en ambos modos de trabajo su funcionamiento es idéntico.

Advertencia: En algún tratamiento de textos puede variar la acción que inicia alguna de las teclas anteriores. Por ejemplo, que “Fin” no indique final de la línea sino final de la página.

PRÁCTICA 43: TECLAS ESC, CONTROL Y ALT

EJERCICIOS (números con el teclado numérico):

Texto 1: (Máximo nº de errores 12)

| MES | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | TOTAL |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Ene | 1.1139 | 0.9609 | 1.1295 | 0.5899 | 1.0991 | 4.8933 |
| Feb | 1.5696 | 1.1565 | 1.4705 | 1.3456 | 1.2934 | 1.3670 |
| Mar | 1.1899 | 0.9174 | 1.1750 | 0.7742 | 1.0948 | 5.1513 |
| Abr | 0.8861 | 0.9331 | 0.9705 | 0.9954 | 0.9698 | 3.7292 |
| May | 0.5569 | 0.8957 | 0.7205 | 0.8664 | 0.6897 | 3.7292 |
| Jun | 0.4051 | 0.7565 | 0.4932 | 0.9217 | 0.6466 | 3.2231 |
| Jul | 0.3038 | 0.5913 | 0.3795 | 0.8664 | 0.4310 | 2.5720 |
| Ago | 0.9620 | 1.0043 | 0.8250 | 1.1429 | 0.8836 | 4.5808 |
| Sep | 0.7595 | 1.0696 | 0.7432 | 1.1060 | 0.8836 | 4.5619 |
| Oct | 1.1899 | 1.0696 | 1.1295 | 1.3825 | 1.2500 | 6.0215 |
| Nov | 1.3924 | 1.2870 | 1.3341 | 0.8848 | 1.2716 | 6.1699 |
| Dic | 1.6709 | 1.3522 | 1.6295 | 1.1244 | 1.7241 | 7.5011 |

Texto 2: (Máximo nº de errores 8)

2567+265+789+1321+1000+158+16571+84889+3247+76513+74448+46213
 1000-465-521-654-651054-790-985+4046+51+3546+381+999+789+3215
 687*624685*3196*987*920*0147*218/369/703/951/858/3168/324/100
 100.2-5066.35*25-78.79+456.78+1470/25.6+7400*68.01+987-630.12

PRÁCTICA 43: TECLAS ESC, CONTROL Y ALT

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

La utilidad de las teclas Escape, Control y Alt.



PROCEDIMIENTO:

- **ESCAPE.** Esta tecla está situada en la esquina superior izquierda del teclado y suele presentarse con la abreviatura "**Esc**". Se utiliza siempre con un sentido de **abandonar, salir** o **cancelar**.

Ejemplo: Permite salir de los menús que poseen las aplicaciones informáticas, cancelar la operación que se está realizando o abandonar los últimos datos introducidos evitando que se almacenen.

- **CONTROL.** Existen dos teclas con esta denominación, una en cada extremo de la línea donde se encuentra la barra espaciadora. Esta disposición nos recuerda a la tecla Shift, y como con ella, nos permite pulsar una tecla "Control" con el meñique de una mano mientras la otra mano pulsa una tecla del lado contrario del teclado.

A veces estas teclas pueden aparecer como "**Ctrl**". Como ya se ha dicho, *se pulsan siempre junto con otra tecla*, normalmente una letra, número o tecla de función. **Permiten iniciar acciones prefijadas por las aplicaciones informáticas.**

Ejemplo: Pulsar a la vez las teclas "Control" y "C" suele significar copiar.

- **ALT.** Sólo existe una tecla con este nombre y su posición en el teclado se sitúa justo a la izquierda de la barra espaciadora. *Se pulsa siempre al unísono* con una segunda tecla, igual que las teclas Shift y Control. Por lo tanto se debe mantener pulsada mientras se accede a otra tecla, normalmente una letra, número o tecla de función.

Permite hacer lo que se conoce como un **acceso mnemotécnico**. En las aplicaciones informáticas es muy común que existan opciones identificadas por una breve descripción, de la cual una letra está subrayada. La tecla Alt se debe pulsar a la vez que aquella letra que se muestra subrayada, esta acción nos dará acceso a la opción correspondiente; es un acceso mnemotécnico.

Ejemplo: Los menús desplegables que suelen aparecer en la parte superior de las aplicaciones informáticas muestran opciones como "Archivo", "Edición", "Ver", etc.

Para acceder a una de estas opciones debemos pulsar la tecla "Alt" y la letra que aparece subrayada en la opción que queremos acceder; así pulsar "Alt" y la tecla "A" nos permitiría enlazar al menú "Archivo", o con "Alt" y la tecla "V" accederíamos al menú "Ver".

EJERCICIOS:**Texto 1:** (Máximo nº de errores 10)

Fundamentalmente, el ordenador trabaja por medio de los llamados chips de silicio, circuitos electrónicos que tienen la misión de almacenar y procesar la información. La memoria principal está formada por uno de estos delicados y eficacísimos órganos, que recibe el nombre de RAM y se dispone al lado de la unidad central de proceso de la máquina. Esta memoria, que contiene la información precisa para que el ordenador funcione de acuerdo con el programa que contiene, debe ser complementada con otras memorias que aporten nuevos programas: son los discos flexibles, conocidos con el nombre de "diskettes" y "floppy disks", la cinta magnéticas y los discos duros o hard disks, que actúan como recintos para el almacenamiento de datos.

Texto 2: (Máximo nº de errores 8)

Escribir una carta es difícil; se trata de una redacción directa, sin la menor concesión a la literatura anecdótica ni al estilismo, aunque eso sí, debe estar bien desarrollada, mejor puntuada y sin faltas de ortografía ni de sintaxis. En cuanto a su estructura, la Secretaria debe demostrar que es capaz de construirla y llevarla a término por propia iniciativa, tanto más cuanto incluso las cartas dictadas, es muy posible que sólo se le dicte el texto o meollo de la misma, dejando el resto a su entera responsabilidad. Son mayoría los directivos que prescinden de la introducción y del final de la carta,...

Texto 3: (Máximo nº de errores 7)

Las comunicaciones efectuadas entre los diferentes bancos o Cajas de Ahorro, reciben la denominación de comunicaciones interbancarias. En las comunicaciones orales destaca el teléfono como medio eficaz y rápido para conocer, informar o preguntar sobre algún hecho puntual.

En la actualidad, y dado que en las entidades bancarias tienen que quedar reflejadas por escrito cualquier tipo de operaciones, se utilizan como medios de comunicación rápidos el fax, el swift, el sica, etc.

PRACTICA 44: TECLAS DE FUNCIÓN

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA CONOCERÁS:

Las teclas de función, su utilidad y manejo.



PROCEDIMIENTO:

Las teclas de función comprenden 12 teclas situadas en la parte superior del teclado. Están etiquetadas, por orden de izquierda a derecha, desde **la tecla F1 hasta la tecla F12**. La utilidad que tiene cada una de estas teclas *depende totalmente de la aplicación informática* que se está utilizando, es decir, que una tecla de función iniciará diferentes acciones dependiendo del programa de ordenador con que estemos trabajando.

Tan sólo existe una tecla de función que prácticamente tiene la misma utilidad en todos los programas: la tecla **F1**. *Permite acceder al sistema de "Ayuda"* de la aplicación informática que en esos momentos está en uso.

Es habitual que una misma tecla de función sirva para desencadenar varias acciones, dependiendo de si se pulsa sola o la vez con la tecla **Shift**, **Control** o **Alt**.

Ejemplo: F1 puede servir para acceder al sistema de ayuda, Shift y F1 para activar letra subrayada, Control y F1 imprimir el documento y finalmente Alt y F1 comenzar la búsqueda de una palabra.

EJERCICIOS:

Texto 1: (Máximo nº de errores 10)

Una carta consta de varias partes perfectamente diferenciadas, aunque íntimamente relacionadas entre sí. Son, por orden correlativo y a partir del cabecero, las que se citan:

- Fecha (del día en que se escribe) y localidad de origen.
- Referencia (NR, abreviatura de Nuestra Referencia, o SR, referido a Su Referencia, y a continuación el número en clave).
- Destino (Señor don X y Z, cargo, empresa, dirección social, localidad).
- Encabezamiento (Muy Sr. mío:)
- Tema (el verdadero objetivo de la carta, escrito en estilo directo y claro, empleando las palabras y los párrafos justos para decir lo que se quiere).
- Despedida (Atentamente).
- Nombre y firma del remitente.
- Anexos (si se adjuntan, citarlos).
- P.D. (Post-data, o PS, post scriptum, algo importante que se haya olvidado citar en el tema central de la carta).

Texto 2: (Máximo nº de errores 9)

El correo electrónico y las pantallas compartidas eliminarán muchas reuniones. Las reuniones de presentación, convocadas principalmente para que los participantes puedan escuchar y aprender, se pueden reemplazar mediante mensajes de correo electrónico, con hojas de cálculo y otros documentos incluidos como anexo. Las reuniones que se hagan cara a cara serán más eficaces cuando los participantes hayan intercambiado ya información básica por correo electrónico.

También será más fácil concertar reuniones, porque el software lo gestionará. Por ejemplo, si queremos reunirnos con nuestra abogada, su agenda y la nuestra se podrán comunicar a través de la red, incluso a través de la red telefónica, y concertar una fecha y hora que ambos tengamos libre...

PRACTICA 45: AUTOCONTROL

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA:

Comprobarás el progreso alcanzado en cuanto a precisión en la escritura y velocidad en la ejecución.

PROCEDIMIENTO:

Recuerda que debes cronometrar, por separado, cuánto tiempo te cuesta escribir cada uno de los ejercicios. Escribe el ejercicio hasta el final y sólo entonces detén el cronómetro. Cuenta el número de errores cometidos:

- Si has superado el máximo número de errores permitidos repite al menos dos ejercicios cualesquiera correspondientes a este último módulo de prácticas.
- Si por el contrario el número ha sido igual o menor al máximo permitido, calcula el número de pulsaciones por minuto obtenidas.

Compara los resultados con los de anteriores autocontroles, te permitirá conocer los progresos que vas desarrollando.

Recuerda siempre: son ejercicios de autocontrol, no carreras de velocidad. Escribe de forma relajada e intentando mantener un ritmo constante; te ayudará a cometer pocos errores y ganar velocidad.

EJERCICIO 1º:

PULSACIONES REALIZADAS: 11760 / ____ seg. = ____ *pulsaciones por minuto*

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 4.

Existen en el mercado programas informáticos que nos enseñan a escribir a máquina directamente desde el ordenador, pero su coste, de momento, hace impensable que se puedan instalar en un aula.

EJERCICIO 2º:

PULSACIONES REALIZADAS: 13740/ ____ seg. = ____ *pulsaciones por minuto*

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 5.

En la actualidad y en menos de sesenta segundos, la telecopia envía textos, gráficos, diseños, fotografías que son reproducidas por el elemento receptor con escrupulosa fidelidad, sin posibilidad de que se produzcan errores.

¡¡ Enhorabuena !!

Llegado a este punto puedes afirmar que conoces todo el teclado de un ordenador. Manejas el teclado alfanumérico con el que mecanografiabas tus textos y que se corresponde prácticamente con el teclado clásico de una máquina de escribir.

También has aprendido a utilizar el teclado numérico que te será de gran utilidad cuando trabajes introduciendo números consecutivamente o haciendo operaciones aritméticas.

Y por último has conocido el funcionamiento y utilidad más habitual del resto de las teclas que componen el teclado de un ordenador.

PERFECCIONAR LA "ESCRITURA AL TACTO"

A partir de ahora vamos a seguir trabajando para asegurar que eres capaz de escribir sin necesidad de pulsar las teclas e incrementar tu velocidad. Por supuesto, no debes dejar de tener en cuenta que, para adquirir una habilidad como es la escritura al tacto, necesitas constancia y concentración en el trabajo.

Estas últimas ocho lecciones, están formadas por varios textos que deberás repetir hasta que consigas escribirlos sin superar el número máximo de errores que se indica en cada uno. El último texto de cada práctica deberá cronometrarse; comprueba la exactitud de lo que vas obteniendo a lo largo de todos los ejercicios de autocontrol.

Con estas lecciones perfeccionarás tu escritura al tacto pero no puedes que termines aquí tu aprendizaje. Como todo en esta vida, deberás mantenerlo practicando de vez en cuando y, si lo que deseas es perfeccionarte, continúa escribiendo siempre las pautas que te hemos ido marcando: no mirar al teclado, constancia, concentración y mantener un ritmo constante de pulsaciones.

PRÁCTICA 45: AUTOCONTROL

AL FINALIZAR ESTA PRÁCTICA:

Comprobarás el progreso alcanzado en cuanto a precisión en la escritura y velocidad en la ejecución.

PROCEDIMIENTO:

Recuerda que debes cronometrar por separado cuánto tiempo te cuesta escribir cada uno de los ejercicios. Escribe el ejercicio hasta el final y cuando avances detén el cronómetro. Cuenta el número de errores cometidos:

- Si has superado el máximo número de errores permitidos repite al menos dos ejercicios cualquiera correspondientes a este mismo nivel de dificultad.
- Si por el contrario el número de errores no supera el máximo permitido, calcula el número de pulsaciones por minuto obtenidas.

Compara los resultados con los de anteriores autocontroles, te permitirá conocer los progresos que vas desarrollando.

Recuerda siempre: son siempre los errores los que más te cuestan. Escribe de forma relajada e intentando mantener un ritmo constante. Evita cometer errores por nervios y ganar velocidad.

EJERCICIO 1º:

Pulsaciones realizadas: 11760 / 60 seg = 196 pulsaciones por minuto

Máximo número de errores permitidos: 4

Existen en el presente programa informático que nos ayudan a escribir a máquina dispositivos que facilitan el aprendizaje, pero al mismo tiempo, hace imposible que se puedan instalar en otros dispositivos.

EJERCICIO 2º:

Pulsaciones realizadas: 13740 / 60 seg = 229 pulsaciones por minuto

Máximo número de errores permitidos: 4

En la actualidad y en otros de algunos países se han desarrollado dispositivos que facilitan el aprendizaje, pero al mismo tiempo, hace imposible que se puedan instalar en otros dispositivos.

¡¡ Enhorabuena !!

Llegado a este punto puedes afirmar que conoces todo el teclado de un ordenador. Manejas el **teclado alfanumérico** con el que mecanografías tus textos y que se corresponde prácticamente con el teclado clásico de una máquina de escribir.

También has aprendido a utilizar el **teclado numérico** que te será de gran utilidad cuando trabajes introduciendo números constantemente o haciendo operaciones aritméticas.

Y por último has conocido el funcionamiento y utilidad más habitual del resto de las teclas que componen el teclado de un ordenador.



A partir de ahora vamos a seguir trabajando para asegurar aún más la *precisión* al pulsar las teclas e incrementar tu *velocidad*. Por supuesto, no debes dejar de tener en cuenta que, para adquirir una habilidad como es la escritura al tacto, necesitas *constancia* y *concentración* en el trabajo.

Estas últimas ocho lecciones, están formadas por varios textos que deberás repetir hasta que consigas escribirlos *sin superar el número máximo de errores* que se indica en cada uno. El último texto de cada práctica deberá cronometrarse; comprueba la evolución que vas obteniendo a lo largo de todos los ejercicios de autocontrol.

Con estas lecciones afianzarás tu escritura al tacto; pero no pienses que termina aquí tu aprendizaje. Como todo en esta vida, deberás mantenerlo practicando de vez en cuando y, si lo que deseas es perfeccionarte, continúa escribiendo textos siguiendo las pautas que te hemos ido marcando: no mirar al teclado, constancia, concentración y mantener un ritmo constante de pulsaciones.

PRÁCTICA 46

Texto 1: (Máximo nº de errores : 8)

Cuando nos referimos a modems de 28.800 baudios estamos cometiendo una grave incorrección. En realidad deberíamos decir que nuestro módem transmite a una velocidad de 28.800 bits por segundo. Un bit es la unidad mínima de información representable en un sistema binario cuyo valor puede ser 0 ó 1. El número de baudios se calcula dividiendo el número de bits por segundo entre el número de estados posibles de la señal.

Texto 2: (Máximo nº de errores : 6)

En la actualidad, con la telefonía móvil, sin hilos, el emisor puede conectar con el receptor del mensaje en cualquier lugar, en sitios como: el coche, el campo, el garaje, etc., lo que permite una mayor agilidad y rapidez en las comunicaciones que redundan en el beneficio y prestigio de la empresa.

Texto 3: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 12360/ ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 4.

En esencia, un sistema de bases de datos, no es más que un sistema de mantenimiento de registros basado en computadoras, es decir, un sistema cuyo propósito general es registrar y mantener información.

PRÁCTICA 47**Texto 1:** (Máximo nº de errores 9)

...Se trata del procesamiento de datos con entrada por teclado, memoria sobre soporte magnético y tratamiento por medio de programa registro y lenguajes universales, con salida en pantalla, unidad impresora de caracteres u otro sistema, lo cual comporta la existencia de un equipo completo de ordenador, que algunos llaman taller informático. El tema, aún tocado sin entrar en profundidades tecnológicas, requeriría por sí solo un volumen igual a éste, o quizás de mayor extensión.

Texto 2: (Máximo nº de errores 6)

Los negocios de todas clases se han beneficiado de una manera o de otra de las computadoras personales. Quizás los mayores beneficiarios hayan sido las empresas pequeñas, porque el bajo coste del hardware y del software ha permitido a pequeñas unidades competir mejor con grandes corporaciones multinacionales.

Texto 3: (Máximo nº de errores 3)

Tanto para montar el módem como la unidad CD-ROM debemos realizar algunos pasos previos: asegurarnos de que el ordenador está desconectado de la red eléctrica y desmontar la tapa de la caja del ordenador si es que estaba cerrada.

Texto 4: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 19980/ ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 6.

Paso varias horas al día leyendo y contestando correo electrónico de mis empleados, clientes y socios de todo el mundo. Cualquiera persona de mi empresa puede enviarme un mensaje por correo electrónico y, como yo soy el único que lo lee, nadie tiene que preocuparse por utilizar ningún tipo de protocolo al enviarme el mensaje.

PRÁCTICA 48

Texto 1: (Máximo nº de errores 9)

Nos encontramos en un momento apasionante de la Edad de la información. Sólo estamos en sus albores. Por todas partes donde voy, sea para hablar ante un grupo de personas o para cenar con los amigos, se me formulan preguntas sobre el modo en que la tecnología de la información cambiará nuestras vidas. La gente quiere conocer la forma en que hará diferente el futuro. ¿Cambiará nuestras vidas para mejor, o para peor?

Texto 2: (Máximo nº de errores 9)

La Internet actual no es la Internet de hace unos años. El ritmo de su evolución es tan rápido que cualquier descripción de Internet de un año o, incluso de seis meses atrás, podría quedar muy seriamente desfasada. Esto produce todavía más confusión. Es muy difícil mantenerse al día ante algo que evoluciona de manera tan dinámica. Muchas compañías están trabajando conjuntamente para definir estándares que extiendan la Internet y superen sus limitaciones.

Texto 3: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 19740/ ____ seg. = ____ *pulsaciones por minuto*

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 7.

Cuando la autopista de la información esté disponible, la gente no se limitará al audio, ni siquiera a las imágenes fijas, porque la autopista podrá transmitir también vídeo de alta calidad. Las reuniones que concierto serán dirigidas electrónicamente cada vez más, utilizando videoconferencia de pantalla compartida.

PRÁCTICA 49**Texto 1:** (Máximo nº de errores 7)

Existen en el mercado varios modelos de Libro Registro para la correspondencia. En ellos, las hojas están impresas con una serie de casillas para anotar los datos particularizados de las cartas. Normalmente, las páginas de la izquierda o números pares, se utilizan para el registro del correo recibido, dejando las del lado derecho o páginas impares, para dar fe de la correspondencia despachada y su fecha de expedición.

Texto 2: (Máximo nº de errores 6)

La autopista de la información transformará nuestra cultura tan dramáticamente como la imprenta de Gutenberg transformó los tiempos medievales.

Las computadoras personales han alterado ya los hábitos de trabajo, pero realmente no han cambiado mucho aún nuestras vidas...

Texto 3: (Máximo nº de errores 8)

La intercomunicación se aplica al sistema telefónico exclusivamente interno, cuya misión no es sólo la de reducir considerablemente los gastos de la Compañía Telefónica oficial y aumentar el rendimiento y eficacia de la transmisión entre las distintas dependencias de un mismo local, que a veces pueden estar situadas en diferentes plantas, o incluso en edificios contiguos, sino dejar libre el teléfono para la atención de las llamadas exteriores.

Texto 4: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 14340/ ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 4.

Finalmente, para conectar el módem, ya sea externo o interno, a la línea telefónica sólo tenemos que enchufar el cable de la línea al conector marcado, normalmente, con la palabra wall y el teléfono al marcado con la palabra phone.

PRÁCTICA 50

Texto 1: (Máximo nº de errores 7)

Hoy en día se fabrican equipos informáticos llamados personales, que rinden perfectamente adaptados a las empresas más modestas, con un costo reducido, que incluso puede comprometerse en régimen de alquiler, y con una extraordinaria facilidad de manejo, al alcance de cualquier usuario que se interesa por ello.

El mercado suministra tres categorías de ordenadores:

- Microordenadores
- Miniordenadores
- Y ordenadores propiamente dichos.

Texto 2: (Máximo nº de errores 7)

El coste de la videoconferencia, al igual que el de todos los demás servicios gestionados por computadora, va a caer a medida que lo hagan los costes de las comunicaciones y la tecnología. Pequeños aparatos de vídeo que utilizan cámaras agregadas a las computadoras personales o a los aparatos de televisión, nos permitirán reunirnos pronto a través de la autopista de la información con imágenes y sonidos de mucha más calidad, a menores precios.

Texto 3: (Máximo nº de errores 6)

El mayor beneficio que obtiene una gran compañía de las computadoras personales procede de la mejora en la compartición de información. Las Pcs suprimen los enormes gastos generales en que incurren las grandes empresas para coordinarse mediante reuniones, políticas y procesos internos. El correo electrónico ha hecho más por las grandes empresas que por las pequeñas.

Texto 4: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 22860/ ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 7.

Estamos ya acostumbrados a ver reuniones en vídeo. Cualquiera que conecte los programas de noticias de la televisión con debates entre personas que se encuentran distantes entre sí, está asistiendo a una videoconferencia. El anfitrión y los invitados pueden estar separados por continentes, pero aún así se enzarzarán en un toma y daca como si estuviesen en una reunión.

PRÁCTICA 51

Texto 1: (Máximo nº de errores 8)

Santa Bárbara ha iniciado la comercialización del módem Sportster 28.8, que está disponible en versión interna y externa, y actúa como módem, fax, contestador automático, así como buzón de mensaje y micrófono.

El buzón de voz puede recoger varios mensajes a los que puede acceder exclusivamente el usuario si éste lo desea. Además, aunque el usuario no esté conectado, el sistema responde automáticamente a una petición de información.

Texto 2: (Máximo nº de errores 6)

¿Por qué una empresa debe optar por almacenar sus datos de operación en una base de datos integrada? La respuesta a esta pregunta es que un sistema de bases de datos proporciona a la empresa un control centralizado de sus datos de operación que, como el lector podrá advertir, constituyen uno de sus activos más valiosos.

Texto 3: (Máximo nº de errores 6)

Básicamente un módem es un dispositivo que hace posible la transmisión de información digital, como la que maneja el PC, a través de un medio analógico, como es la línea telefónica convencional. Más concretamente la conversión de la señal digital (una serie de ceros y unos) a su versión analógica se realiza mediante un circuito modulador, el cual genera, dependiendo que se trate de un cero o un uno, un tono de la frecuencia determinado.

Texto 4: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 15420/ ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 5.

La base de datos contiene para cada persona varios detalles personales, como la dirección. Contiene para cada habilidad una identificación del curso de entrenamiento básico adecuado, un código asociado del grado del trabajo, y otra información afín.

PRÁCTICA 52

Texto 1: (Máximo nº de errores 7)

Un archivo almacenado específico puede realizarse físicamente de muchas maneras. Por ejemplo, puede estar contenido por completo en un volumen de almacenamiento (digamos, un paquete de discos) o distribuirse en diversos volúmenes de varios tipos diferentes. Puede presentar o no un ordenamiento físico en secuencia según los valores de algún campo almacenado. Además, puede ordenarse en secuencia o no mediante algunos otros medios; por ejemplo, mediante uno o más índices asociados o por medio de apuntadores inmersos.

Texto 2: (Máximo nº de errores 6)

Se está preparando un terminal de bajo coste destinado a los usuarios domésticos que les permitirá conectarse a Internet de forma sencilla y sin ningún tipo de problema respecto a su uso. La compañía no ha querido ofrecer detalles sobre el mismo, aunque su tamaño será similar al de un sistema portátil y utilizará el televisor como pantalla. Los miembros de la marca aún no han decidido nada en cuanto al tema de precio y disponibilidad.

Texto 3: (Máximo nº de errores 9)

La primera hoja de cálculo que apareció, en 1978, supuso una gran mejora sobre el papel y el lápiz. Dicha hoja hacía posible colocar fórmulas detrás de cada elemento en una tabla de datos. Estas fórmulas podían estar relacionadas con otros elementos de la tabla. Cualquier cambio que se produjera en uno de los valores, afectaría inmediatamente a otras celdas, de manera que podrían relacionarse proyecciones tales como ventas, crecimiento o cambios en los tipos de interés, para examinar posibles escenarios, y el impacto de cualquiera de los cambios se mostraba instantáneamente.

Texto 4 (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 15180/ ____ seg. = ____ pulsaciones por minuto

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 5.

...ha decidido lanzar una serie de servicios de formación sobre Internet para cubrir las necesidades actuales de ejecutivos, usuarios finales y programadores que necesitan incrementar sus conocimientos de tecnologías relacionadas con la Red de redes.

PRÁCTICA 53

Texto 1: (Máximo nº de errores 8)

Las comunicaciones, en toda organización, se clasifican en formales e informales. Son formales aquellas que tienen lugar a través de una red de canales y un conjunto de medios deliberada y explícitamente establecidos para tal fin y cuya existencia y modalidades de funcionamiento conocen todos los interesados.

Las comunicaciones informales nacen de las relaciones y de las interacciones sociales que se instituyen entre los miembros de la organización por el solo hecho de encontrarse frecuentemente en contacto, por razones de trabajo, amistad o por intereses comunes.

Texto 2: (Máximo nº de errores 7)

El procesador del PC envía datos al módem a través de un puerto serie, al cual se accede mediante varios puertos de entrada/salida. Además, también se usa una interrupción que indica la finalización del envío o recepción de un dato.

Si instalamos un módem externo no tendremos problema alguno debido a conflictos de interrupciones o puertos de entrada/salida. Si nos decidimos por un modelo interno debemos tener cuidado a la hora de seleccionar un puerto serie y la interrupción utilizada por el módem.

Texto 3: (Máximo nº de errores 7)

El mundo de hoy no puede ser concebido sin la existencia de la imagen. La componente visual forma parte de la cultura de nuestro tiempo; lo que antes se dejaba a la libre imaginación del lector o el usuario, hoy se concreta mediante imágenes. El mundo informático no es ajeno a estos principios; la existencia de máquinas más potentes y con mayor capacidad de memoria y posibilidades gráficas hacen que, cada día, la interfaces de usuario sea más importante.

Texto 4: (Autocontrol)

PULSACIONES REALIZADAS: 24360/ ____ seg. = ____ *pulsaciones por minuto*

MÁXIMO NÚMERO DE ERRORES PERMITIDOS: 7.

Muchos usuarios tienen serios problemas a la hora de conectar o mantenerse conectados con su módem. En la mayoría de las ocasiones estos problemas se reducen o se eliminan totalmente utilizando correctamente la cadena de inicialización adecuada. Cuando compramos un módem asumimos que es un compatible con los comandos Hayes y los registros S, pero todo parecido con la realidad es pura coincidencia.





Formación Profesional a Distancia

Ministerio de Educación y Cultura
Subdirección General de Educación Permanente



FONDO
SOCIAL
EUROPEO