

## Modulo 2 –El mouse y el keyboard

En este modulo nos enfocaremos en el uso del *mouse* y del *keyboard*.

**Ejercicio de repaso: poniendo la computadora lista para trabajar.**

1. Prendela y espera.
2. Inicia sesion (Ctrl+Alt+Del, *username* es **student**).

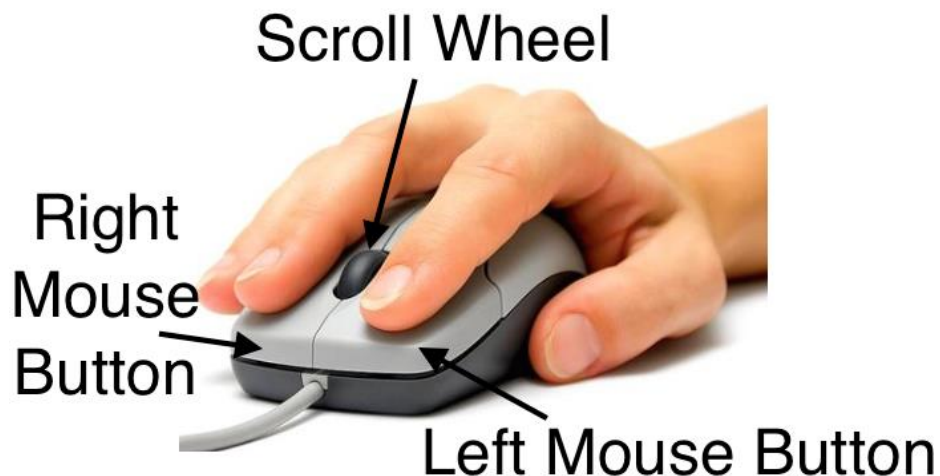
**Nota al instructor:** no hay necesidad en la semana dos de iniciar sesion en *remote Windows 10 de PRC*, pero si la clase asi lo desea, este es el momento de hacerlo.



### El Mouse

El *mouse* de la computadora es una herramienta para apuntar. Es usado para seleccionar o mover cosas que se muestran en la pantalla del *monitor*.

**Como sostener el *mouse*:** Para usar el *mouse* ponlo en una superficie plana con el cordon lejos de ti. Pon tu mano derecha sobre el *mouse* de manera que tu pulgar quede al lado izquierdo del *mouse*, tu dedo indice sobre el boton izquierdo y tu dedo medio sobre el boton derecho. Entonces, tu dedo anular debe estar al lado derecho del *mouse*. Tu muñeca debe descansar sobre el escritorio.



Para mover el *mouse*, deslízalo sobre la superficie, veras que una flecha se mueve en la pantalla mientras mueves el *mouse*. Eso es el *mouse pointer* (*puntero*), tambien llamado ***cursor***, su forma puede cambiar dependiendo de la ventana en la que se trabaje.



El **cursor** puede cambiar dependiendo de lo que este apuntando. En seguida se muestran las formas mas comunes que el cursor puede tomar.



Esta forma representa la flecha normal para apuntar y seleccionar icons.



Esta forma representa un *hyper-link* (un enlace). Si das click con el, una nueva pagina relacionada a lo que estes apuntando se abrirá.



Esta forma es usada para indicar que se esta apuntando a un texto y al dar click con el permitira seleccionar el texto o para usarse como punto de insercion donde el cursor este apuntando.



Esta forma es usada para indicar que la computadora esta ocupada realizando alguna tarea, y que debes de esperar pacientemente.



Esta forma es usada para indicar que la computadora esta realizando una tarea, pero que puedes usar la flecha para seleccionar objetos y realizar acciones.

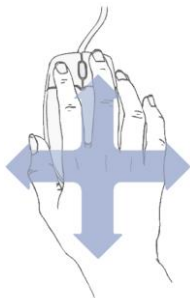


En algunas circunstancias cuando la computadora esta ocupada trabajando en una tarea, se usa este reloj de arena.



Cuando estés ajustando el tamaño de una ventana (se hablara de ello en este curso), una flecha de doble punta se mostrara indicando la dirección en que la ventana puede ser ajustada.

Cuando hay texto seleccionado, se muestra seleccionado con un color, tal como se muestra en la imagen de abajo, donde las palabras “is selected” están resaltadas con un color.



When text **is selected**.

**Moviendo el mouse:** para operar el *mouse*, este debe de estar en una superficie plana, NO funcionara si lo levantas y lo mueves en el aire. Empujar el *mouse* hacia adelante mueve el cursor hacia arriba en la pantalla; mover el *mouse* hacia ti, mueve el cursor hacia abajo en la pantalla; mover el *mouse* a



la derecha, mueve el cursor a la derecha y mover el *mouse* a la izquierda, mueve el cursor a la izquierda.

El movimiento del *mouse*, esta limitado a la superficie del escritorio o al cojin. Si te quedas sin espacio antes de que el cursor llegue hasta donde lo quieres en la pantalla, levanta el *mouse* y regresalo al punto donde comenzaste.

**Nota:** para las personas zurdas, las configuraciones del *mouse*, se pueden invertir.

### **Ejercicio: moviendo el *mouse* (sin dar click)**

1. Pon tu mano derecha sobre el *mouse*.
2. Mueve el *mouse* a la izquierda, la derecha, arriba y abajo. Observa como esto mueve el cursor a traves de la pantalla.
3. Levanta el *mouse* y muevelo en el aire. Se movio algo en la pantalla?
4. Mueve el cursor de un lado de la pantalla hasta el otro lado. Necesitaste levantar y reacomodar el *mouse* para hacerlo?
5. Mientras mueves el *mouse*, usalo para apuntar a diferentes cosas en la pantalla, el *desktop background*, un *icon*, los botones en la *task bar*. Observa como cambia de forma o presenta diferente informacion.

### **Usando los botones del *mouse***

**Boton izquierdo del *mouse*:** es el boton que con mas frecuencia usaras. Sus funciones:

**Single click:** es el nombre que recibe la accion de presionar o dar click una vez rapidamente con el boton izquierdo. Un solo click del boton izquierdo es usado para seleccionar un objeto con el que deseas trabajar. Puede ser tambien usado para posicionar el cursor entre el texto para editar o insertar.

**Double click:** es el nombre que recibe la accion de dar click rapidamente dos veces seguidas. Un doble click del boton izquierdo requiere que presiones y sueltes rapidamente el boton dos veces. Esto es algo que toma un poco de practica para lograrlo. El doble click del boton izquierdo se usa para abrir un archivo o programa que estes apuntando.

**Drag and drop:** es el nombre que recibe la accion de presionar y mantener presionado el boton izquierdo mientras arrastras el *mouse*, esto te permite seleccionar y mover un objeto a una nueva ubicacion en la pantalla. El mismo movimiento puede ser usado para seleccionar texto en un documento.

**Boton derecho de mouse:** al poner el cursor sobre un objeto en la pantalla y darle click con el boton derecho del *mouse* una vez, hace que aparezca un menu de opciones. El menu da opciones relacionadas a lo que estas trabajando. Las opciones son especificas basadas en lo que apuntaste con el cursor. Ejemplos de ello son:

- *Open (abrir)*
- *Copy (copiar)*
- *Paste (pegar)*
- *Rename (renombrar).*

**Scroll wheel:** es la rueda que se encuentra entre los botones de muchos modelos de *mouse*. Se usa para desplazar o mover hacia arriba y abajo en un documento. Mover la rueda hacia ti, mueve el documento hacia abajo; mover la rueda al contrario de ti, mueve el documento hacia arriba. Solo funciona cuando estas usando un programa que muestre mas de una pagina de informacion.

En este modulo nos enfocaremos en el uso del boton izquierdo. El boton derecho del *mouse* y la *scroll wheel*, seran vistos en modulos futuros.

### Ejercicio: *mouse trainer*



1. En tu *desktop*, localiza el icon de *Mouse Trainer*.
2. Mueve el *mouse* hasta que el cursor apunte el icon de *Mouse Trainer*, entonces dale un click con el boton izquierdo.
3. Presiona la tecla *Enter* en el *keyboard*.
4. Sigue las instrucciones en la pantalla, paso por paso, asegurandote que realizas cada uno de los tres juegos antes de salir.

### Encontrar un programa y abrirlo: *Notepad*

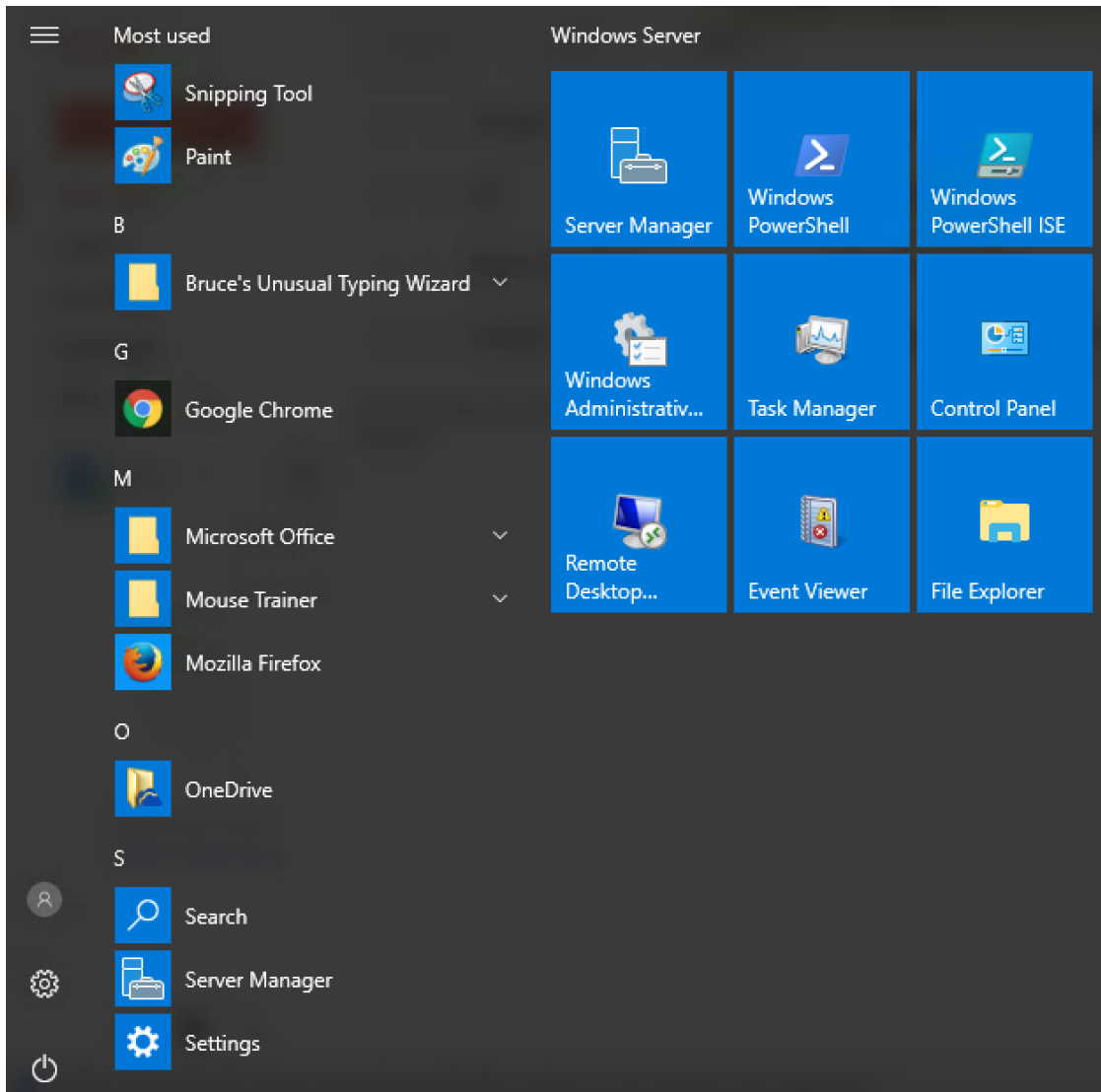
En esta seccion aprenderemos a usar el *mouse* para abrir programas.

Si el programa que quieres abrir esta en la *task bar*, lo puedes abrir con un *single click*.

Si el programa que quieres abrir tiene un *icon* en el *desktop*, lo puedes abrir con un *double click*.

Puedes acceder a todos los programas de tu computadora en *Start Screen*.

Apuntando al logo de Windows en la esquina inferior izquierda, un solo click abrira la *Start Screen*.



En la *start screen*, veras muchas cosas, al lado izquierdo veras un *icon* para la cuenta del usuario, un *icon* para las configuraciones y el *icon* del *power button*. Se explicara la funcion de cada uno en un modulo siguiente.

En la siguiente seccion del *start screen*, se muestran programas disponibles en esta maquina. En la parte superior se encuentran los que han sido usados recientemente y debajo esta una

lista de los programas en orden alfabetico. Observa que no todos ellos caben en la pantalla a la vez, asi que, una barra de desplazamiento esta disponible para deslizar la lista hacia abajo.

Al lado derecho de la *start screen* hay un juego de *tiles (mozaicos)*, que puedes personalizar basandote en tus intereses.

Hemos abierto el *start screen* para buscar un programa, asi que podemos desplazar la lista de programas hasta encontrarlo, pero hay una manera mas facil de hacerlo. Si empiezas a escribir, Windows buscara en la computadora por un programa con el nombre que estes buscando. Escribe **note** y Windows te hara sugerencias, entre ellas **notepad**. Si das click sobre el, te abra un programa que te permitira escribir notas simples. Otra opcion es dando click en el *icon del magnifying glass (lupa)* en la *task bar* y escribir. Una tercera manera es usando Cortana, disponible en la computadora local (no en *remote session*). Debido a las instrucciones de la clase, usaremos el *start screen*.

## Usando el keyboard

### Seccion principal del keyboard

En la seccion principal del keyboard estan la teclas para todas las letras, numeros y signos de puntuacion, al igual que una coleccion de teclas para propositos especiales.



Las teclas especiales a veces tienen diferentes efectos basandonos en cuando las usas. Texto, es cuando estas escribiendo en una pagina que puede tener multiples parrafos. *Forms* es cuando tienes una coleccion de campos separables a los que se puede entrar, como cajas de dialogo o una hoja de calculo.

Las teclas especiales en la seccion principal del *keyboard* son:

- **Shift (2):** se usa para escribir letras mayusculas o para seleccionar el signo de puntuacion en la parte superior de una tecla. Para usar la tecla *shift*, presionala y mantenla presionada mientras presionas la tecla con la puntuacion o letra que quieres.

- **Enter:** se usa para avanzar el cursor a la siguiente linea, para ejecutar un comando o una operacion, asi como para comenzar un nuevo parrafo.
- **Caps lock:** pone el keyboard en el modo de que todas las letras son MAYUSCULAS. Si lo presionas una segunda vez, saldra del modo de mayusculas. Hay una luz en el keyboard que nos alerta si se esta usando el modo de mayusculas.
- **Backspace:** cuando escribes, esta tecla va a eliminar la ultima letra o signo que escribiste, hacia la izquierda del cursor. Tambien eliminara todos los elementos seleccionados, si tienes algo seleccionado.
- **Ctrl(2) & Alt (2):** estas teclas se usan para crear combinaciones con otras teclas para realizar funciones especiales. La función dependerá de la aplicación con la que estes trabajando. A veces pueden usarse al mismo tiempo.
- **Tab:** cuando escribes, esta tecla avanza el cursor, en una pagina de intertet, te avanza entre los campos de entrada.
- **Windows (2 a veces):** esta tecla abre el menu inicial, si la presionas por segunda vez, lo cerrara.
- **Menu (presente en algunos keyboards):** equivalente a un click con el boton derecho del *mouse*. Muestra el menu de opciones de un objeto seleccionado.

**Nota:** el (2) indica que hay dos teclas de esas en el *keyboard*, una a la izquierda y la otra a la derecha.

### Navigation keys (teclas de navegacion)

Mostradas en la imagen, son las teclas que se encuentran casi a la mitad del *keyboard*. Se les llama *navigation keys* porque nos permiten movernos en un documento. Pueden ser usadas como alternativa a apuntar con el *mouse*.



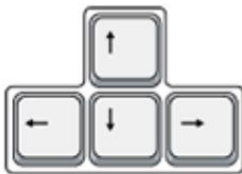
Las teclas **print screen, scroll lock y pause**, no se usan con frecuencia y no se cubrirán sus funciones en este modulo.



**Page up/page down:** mueven en la pantalla las paginas de un documento, una pagina a la vez hacia arriba y abajo respectivamente.

**Home/End:** estas teclas nos llevan al principio o al final de una linea en un documento.

**Delete:** elimina los caracteres o texto seleccionado a la derecha del cursor.



**Up/Down Arrows:** nos mueven una linea hacia arriba o hacia abajo en un documento.

**Right/Left Arrows:** en un documento nos mueven hacia la izquierda o la derecha un caracter a la vez.

Las *Arrow Keys* pueden ser usadas tambien para moverse entre *icons* y entre el menu de las aplicaciones.

### Number keys (teclas numericas)

A la derecha de las teclas de navegacion encontraras las *number keys*. Estas son teclas que tambien se encuentran en alguna otra parte del *keyboard*, pero estan arregladas para uso rapido con una mano.



Esta seccion de teclas funciona de dos maneras. En modo numerico (cuando esta prendida la luz de *Num lock*), actuan como un teclado numerico (que es el caracter superior de las teclas). En modo de navegacion (cuando la luz de *Num lock* esta apagada), actuan como teclas de navegacion (que es el valor en la parte inferior de las teclas).

Para cambiar entre funciones, presiona la tecla *Num lock*, que se encuentra en la esquina superior izquierda de esta misma seccion.

Tambien con las teclas numericas se encuentran las teclas con simbolos aritmeticos (/ \* - +) y una tecla *Enter* que trabaja como equivalente a la tecla de la seccion principal, sin importar el modo que estes usando.

### Function keys

En la linea superior del *keyboard* se encuentran las *function keys* etiquetadas desde F1 hasta F12.



Estas teclas estan programadas para realizar funciones especificas. La que sera mas util para nosotros es F1. Presionar esta tecla nos abrira *Help* para la ventana activa.

A la izquierda de las *Function keys* esta la tecla *Esc*, que actua como un boton para cancelar.

### Ejercicio: usando el *keyboard*

Usaremos *Notepad* para repasar algunas de las teclas especiales del *keyboard* y ver como funcionan.

1. En tu *desktop*, abre el *start screen*.
2. Escribe **note** para localizar el programa *Notepad*.





3. Click izquierdo sobre el programa *Notepad* para abrirlo.
4. Escribe “Mi nombre es Bob” (no olvides de presionar la tecla *shift* para las letras mayusculas).
5. Usa *backspace* para borrar “Bob” y escribe tu nombre y apellido.
6. Da click en el espacio entre tu nombre y tu apellido.
7. Presiona la tecla *delete* para borrar tu apellido.
8. Presiona *Enter*.
9. Escribe “Mi edad es”.
10. Usa las teclas numericas de la seccion principal del *keyboard* para entrar un numero.
11. Ve a la seccion de numeros y verifica si la luz de *Num lock* esta prendida, si no, presiona la tecla *Num lock*.
12. Que pasa si presionas un numero en esa seccion?
13. Ahora presiona la tecla *Num lock*, de manera que la luz este apagada.
14. Que pasa si presionas un numero?
15. Cierra *Notepad*, usando la “X” en la esquina superior derecha y no guardes cambios.

### **Ejercicio: abriendo y usando *Paint***

Aplicando lo que has aprendido, abre el programa *Paint*, practica tus habilidades de *drag and drop* mientras dibujas lineas. Da click en los botones en la parte superior de la ventana y experimenta con las herramientas.

### **Practicando el uso del *keyboard***

Encuentra *Typing Tutor* en tu *desktop*, abrello y sigue las instrucciones para realizar algunos de lo ejercicios

### **Ejercicio de repaso: cerrar la sesion de *Remote Windows 10*.**

### **TAREA**

Practica lo que realizamos en la clase hoy.

Practica usando *Typing Tutor*.