

Tecnoloxía e dixitalización	Curso 2º A	Actividade 1 : EQUIPO DE AULA.	
Nome : Javier		Data: oct 2025	1 páx

OBX6 - Comprender os fundamentos do funcionamento dos dispositivos e aplicacións habituais da súa contorna dixital de aprendizaxe, analizando os seus compoñentes e funcións e axustándoos ás súas necesidades para facer un uso máis eficiente e seguro destes e para detectar e resolver problemas técnicos sinxelos..

CA5.2 - Facer un uso eficiente e seguro dos dispositivos dixitais de uso cotián na resolución de problemas sinxelos coñecendo os riscos e adoptando medidas de seguridade para a protección de datos e equipos.

O MEU ORDENADOR E A Maqueta abalar

Índice

- 1 – Elementos de hardware e SO do meu ordenador.
- 2 – Programas na maqueta abalar.
- 3 – [presentación de tarefas.](#)

PROPOSTA DE TRABAJO CO ORDENADOR DE AULA Nº1.

Na clase dispoñemos do ordenador de alumno Noobi 10 do Plan Abalar da Xunta de Galicia.

Actividade:

- 1 – Sinala os elementos fundamentais de hardware e SO do teu equipo Noobi 10 .
para eso accederemos os datos dispoñibles en “terminal”, disco duro e redes.

```
CPU: Intel Core2 Duo CPU E4600 @ 2.4GHz
GPU: Gallium 0.4 on NV106
RAM: 784MiB / 2003MiB
```

hiperligazón

- 2 – Analiza, proba e pon o teu nome nos PROGRAMAS DA [MAQUETA ABALAR.](#)

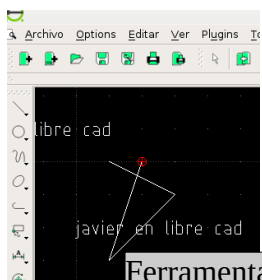
Organizados en:

SISTEMA, ACCESORIOS (navegadores), OFICINA, GRÁFICOS, MULTIMEDIA E PROGRAMACIÓN.

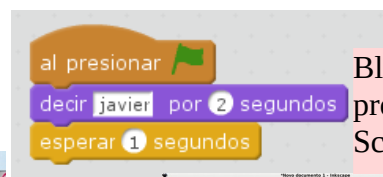
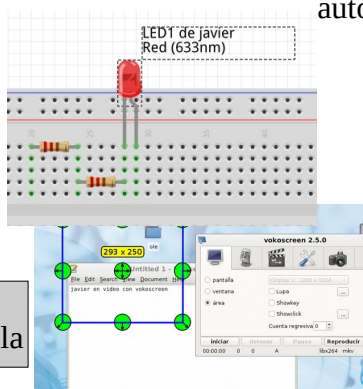
Debes acceder a catro ou cinco programas de cada tipo, que iremos explicando na clase, facer unha pequena actividade na que se vexa o teu nome e facer unha **captura de pantalla** para entregar no traballo.

- 3 – A entrega de documentos de informática na área terá:

Editados en L.O.writer, nome arquivo completo (**2ºa-b TEC javier maqueta 25-26**) entregados en formato pdf, A4, dúas páxinas, encabezado, pé de páxina, cadro de datos, título, índice, hipervínculos e enlaces no documentos, cadros de texto explicativos, imaxes editadas n.º de páxina automático.



Ferramenta
captura de pantalla



Bloques de
programación en
Scratch



Cadro texto
editado