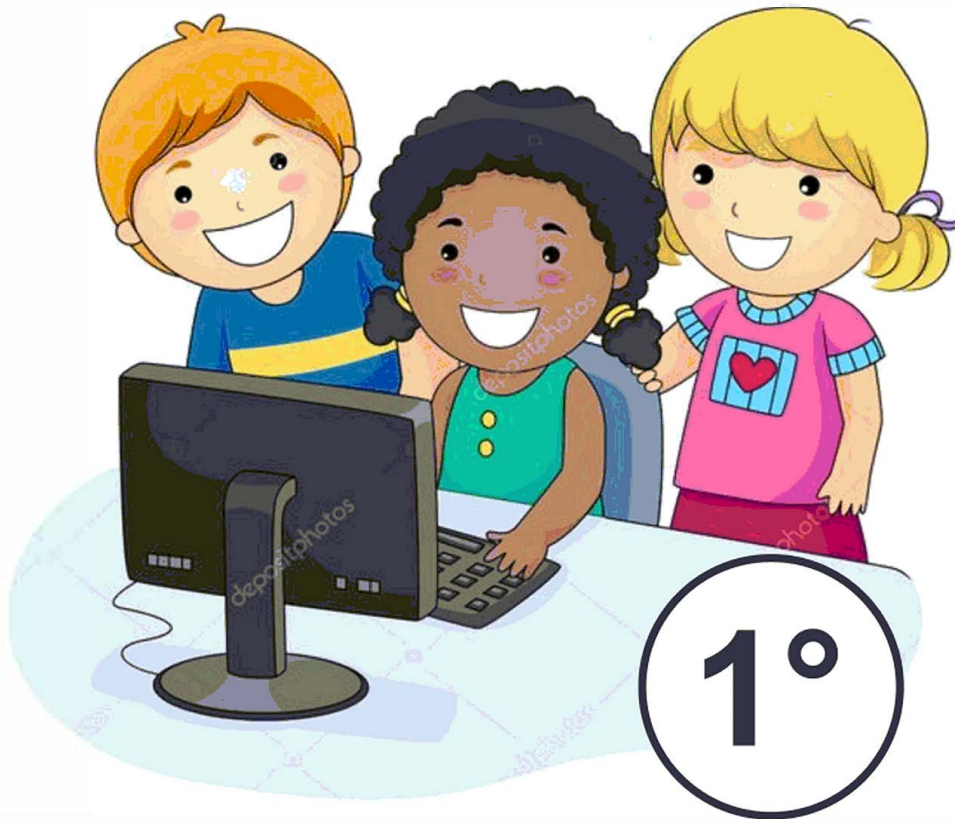


Cuaderno de Trabajo

# COMPUTACIÓN e

# informática



Colegio: Alumno:(a): \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

Maestro(a) \_\_\_\_\_

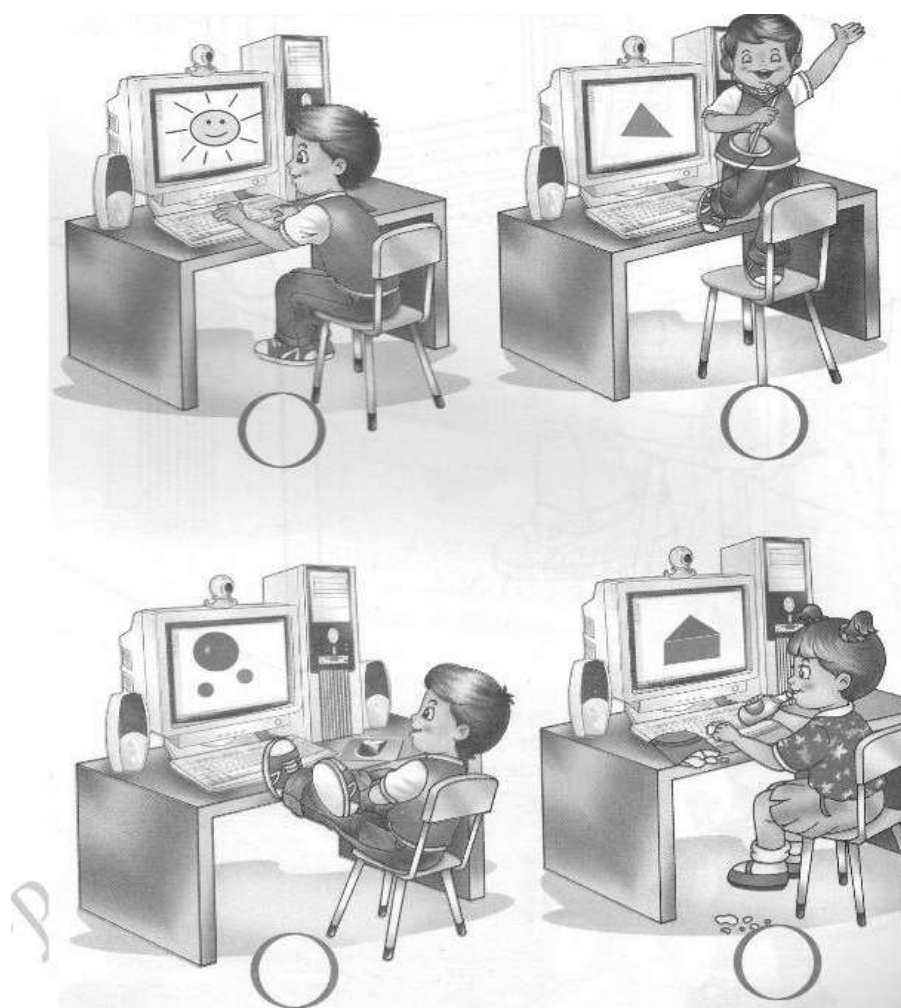
## NORMAS DE LA SALA DE CÓMPUTO

1. En la sala de Cómputo debemos mantener el orden y la limpieza.
2. Escuchar las indicaciones de nuestro profesor.
3. La sala de cómputo es el lugar donde aprendemos a utilizar correctamente la computadora.

Marca con un aspa (x) lo que no debes hacer en la sala de cómputo.

### PRÁCTICA

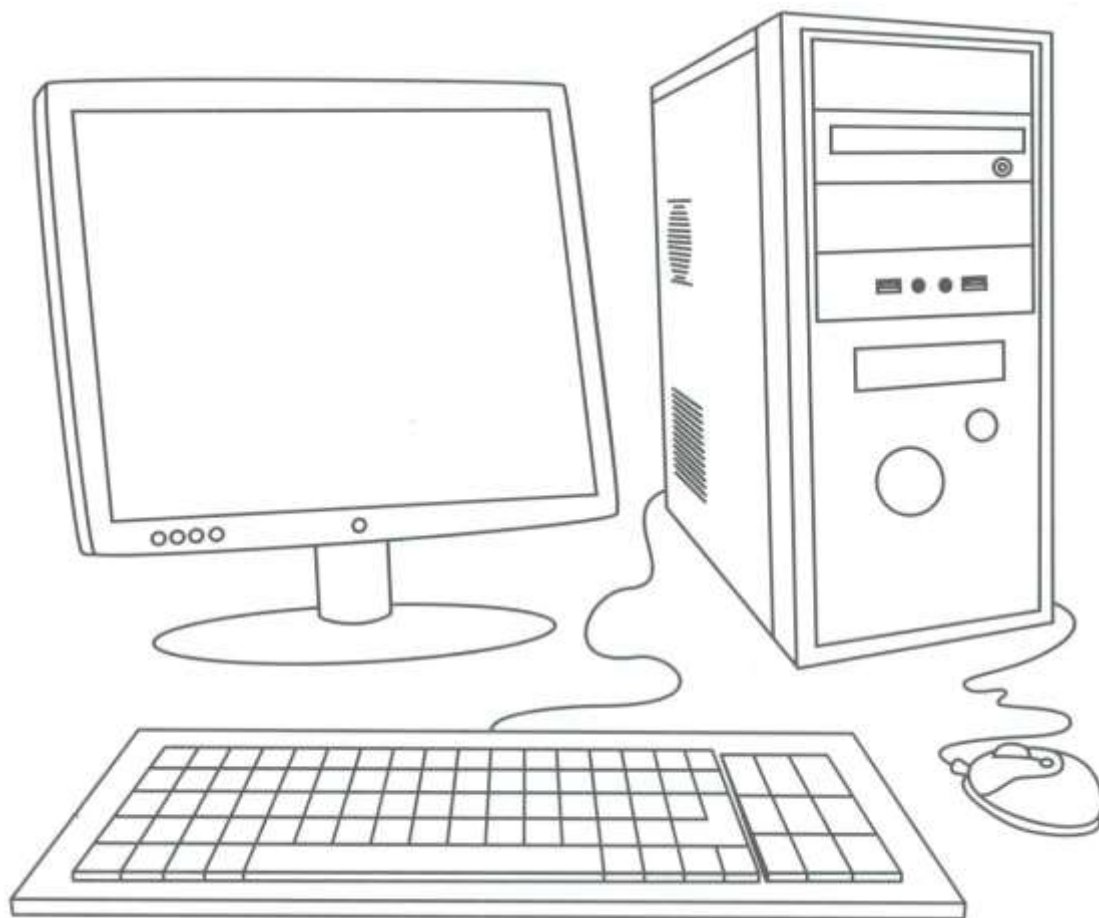
- ✓ Dibuja yna cara feliz o triste según corresponda.



## LA COMPUTADORA

La computadora es una **MAQUINA Electrónica**, realiza raciones con mucha rapidez, en ella podemos dibujar, escribir, jugar, escuchar Música, ver videos, etc.

- Pinta la computadora de diferentes colores



# CONOZCO LAS PARTES DE LA COMPUTADORA



YO SOY, MONITOR



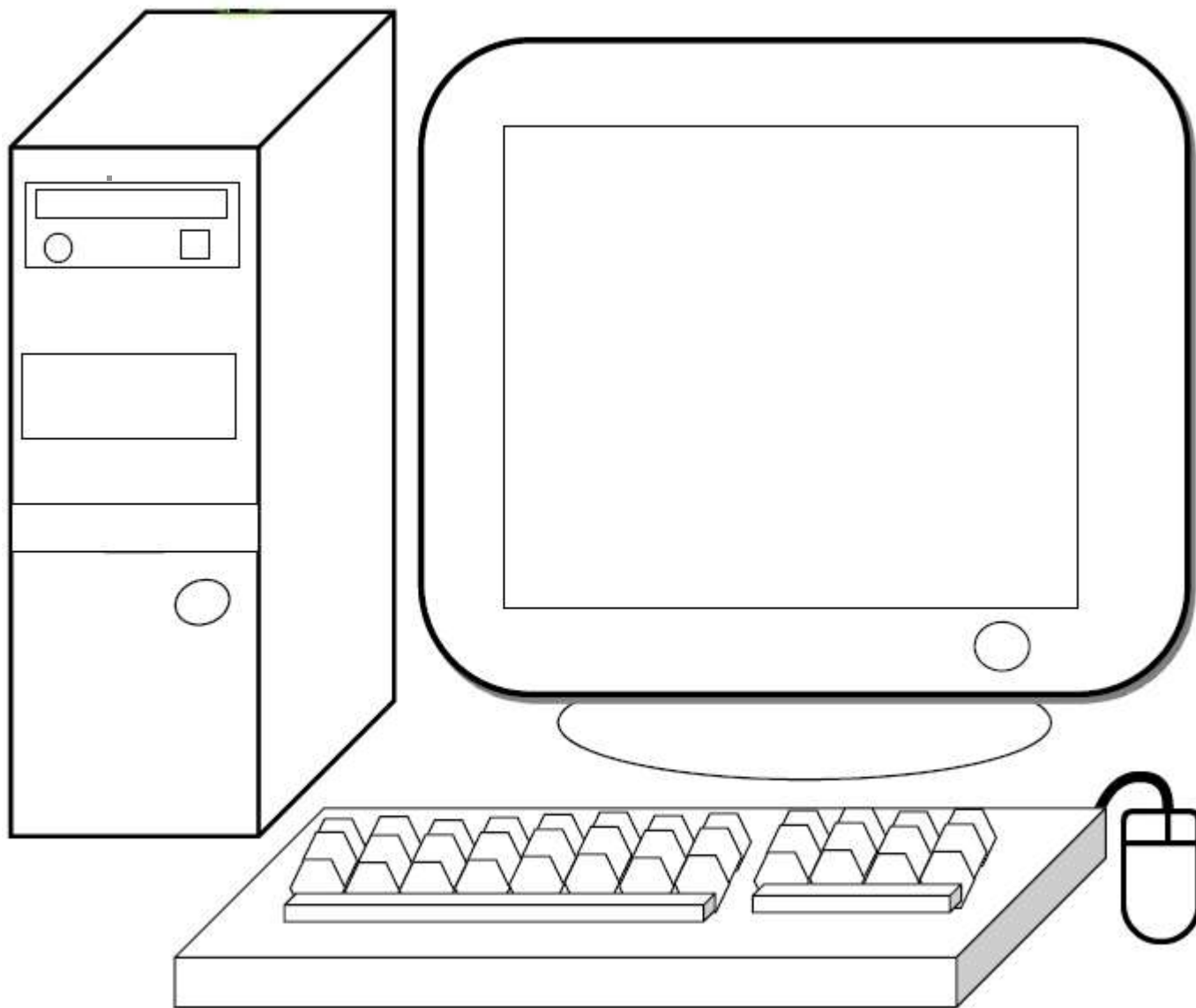
YO SOY, EL CPU

YO SOY, EL MOUSE



YO SOY, EL TECLADO

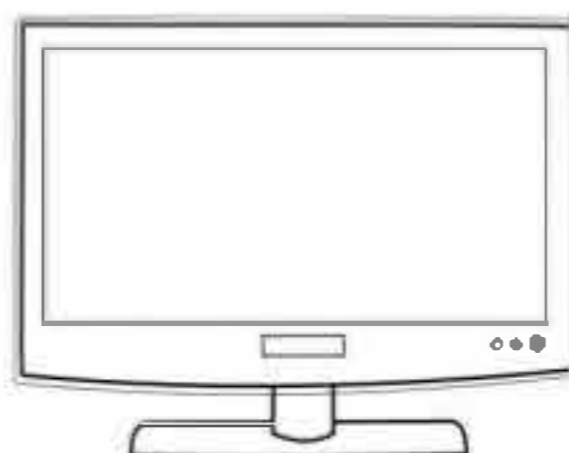
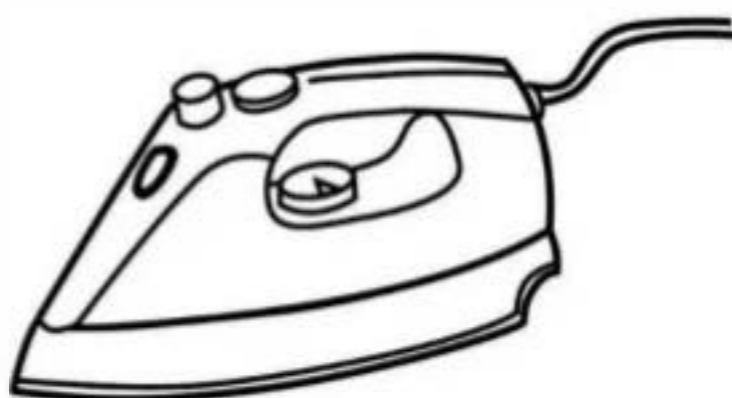
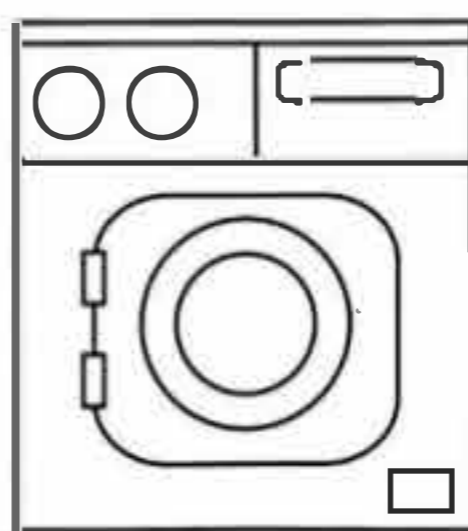
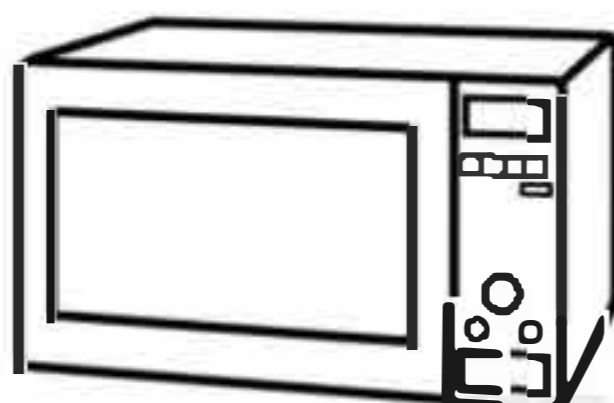
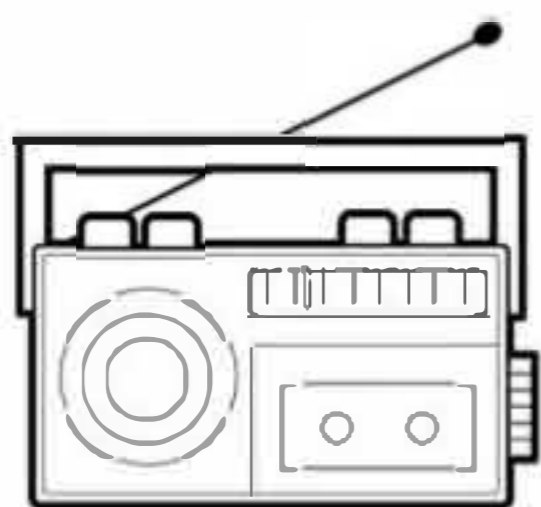
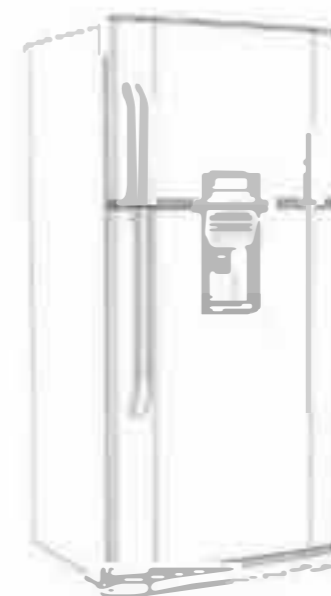
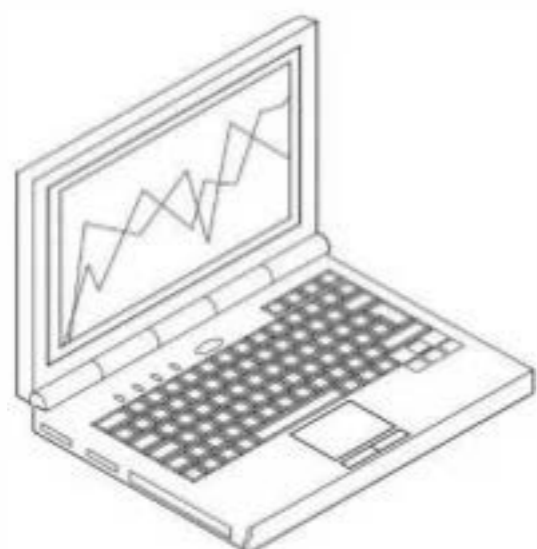
PINTA LAS PARTES DE LA COMPUTADORA



**Pintamos:**

- ✓ El Monitor de color anaranjado
- ✓ La CPU de color azul
- ✓ El Mouse de color rojo
- ✓ El Teclado verde

2) Pinta las computadoras que encuentres:



# UTILIDADES DE LA COMPUTADORA

- Con la computadora podemos hacer muchas cosas:



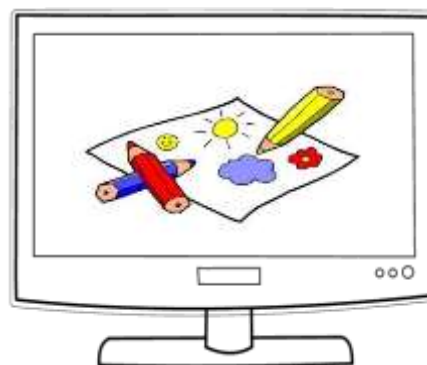
MÚSICA



JUGAR



ESCRIBIR



DIBUJAR

## Lugares donde se usan las computadoras

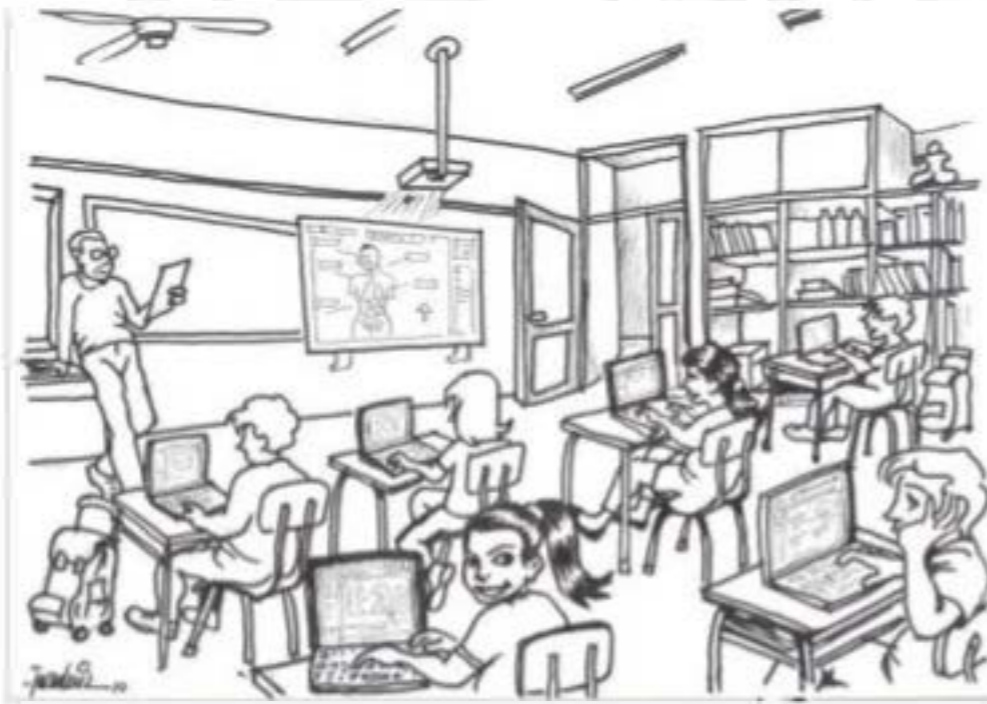
Las computadoras se utilizan en diferentes lugares de trabajo • estudio. Observa las siguientes imágenes:



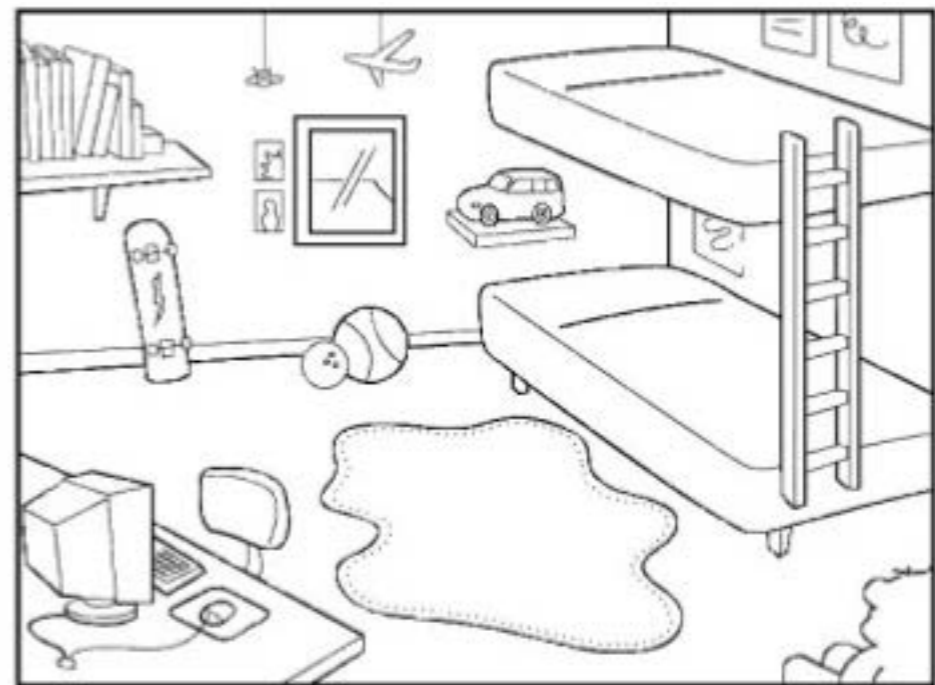
Supermercado



Bancos



Escuelas



Casa

### EJERCICIO

1. Menciona otros lugares donde se utilizan las computadoras

---

---

2. ¿Qué podemos realizar con la computadora?

---

---

---

## Personas que utilizan la computadora

En la actualidad las computadoras están presentes en casi todos los trabajos ya que ayudan bastante en la realización de sus oficios.



Contador



Profesor



Doctora



Secretaria



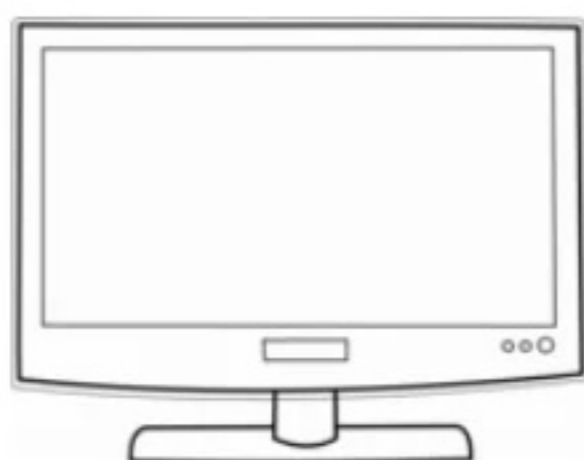
Ingeniero

## Práctica de la unidad

1) Escribe con “V” (verdadero) o “F” (falso) según corresponda.

- ( ) La computadora nos permite dibujar.
- ( ) Son 5 partes principales de la Computadora.
- ( ) El monitor nos permite mover el puntero.
- ( ) Un panadero usa la computadora en su trabajo.
- ( ) No debemos de comer en la sala de computo.

2) Escribe el nombre de las siguientes partes de la Computadora:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3) Marca con un aspa lo que no debes hacer en la sala de computo



4) Dibuja dos tipos de computadoras diferentes:



\_\_\_\_\_

# Prendiendo la Computadora

Para empezar a trabajar en la computadora debemos primero encenderlo. Con ayuda del profesor vamos a encender el computador. Siguiendo los pasos que se le indican.

1

Prendemos el estabilizador



2

Prendemos la unidad central (c.p.u)



Power



3

Prendemos el monitor



Power



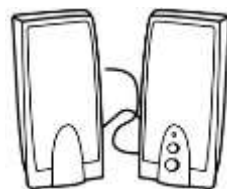
## COMPONENTES DE LA COMPUTADORA

### Hardware

Es todo aquello que se puede ver y tocar en una computadora.

Ejemplo.

- ✓ Mouse
- ✓ CPU
- ✓ Monitor
- ✓ Teclado
- ✓ Parlantes



### Software

Es todo aquello que se puede ver mas no tocar en una computadora.

Ejemplo.

- ✓ MS Paint
- ✓ Word
- ✓ Excel
- ✓ Juegos
- ✓ PowerPoint



Repotencia tus Conocimientos

NOMBRES Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

GRADO: \_\_\_\_\_

GRUPO: \_\_\_\_\_

# Unir con flechas

Teclado

Ratón

Monitor

Gabinete

Impresora

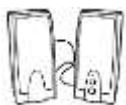


### Práctica y repotencia tus conocimientos

✓ Trazando Líneas

A large rectangular box containing a grid of tracing exercises. The grid is organized into two columns and three rows. Each row contains a set of icons and a corresponding row of dashed lines for tracing. The first row features a belt and two computer monitors. The second row features three anchors and four mugs. The third row features five paper clips and six bottles. The dashed lines are designed to help children practice tracing the shapes of the icons.

✓ Trazando Líneas



Four horizontal rows of dashed lines for tracing. Each row consists of a continuous series of connected loops, resembling a cursive 'e' or a similar shape. The loops are evenly spaced and extend across the width of the page.



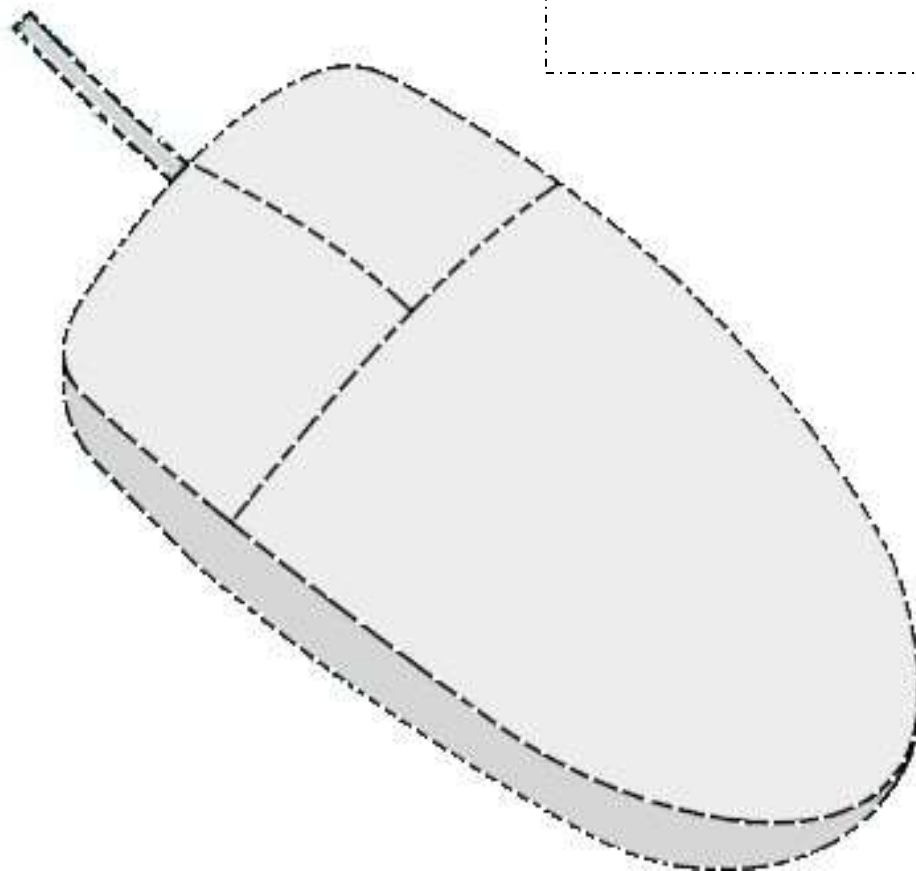
# MOUSE



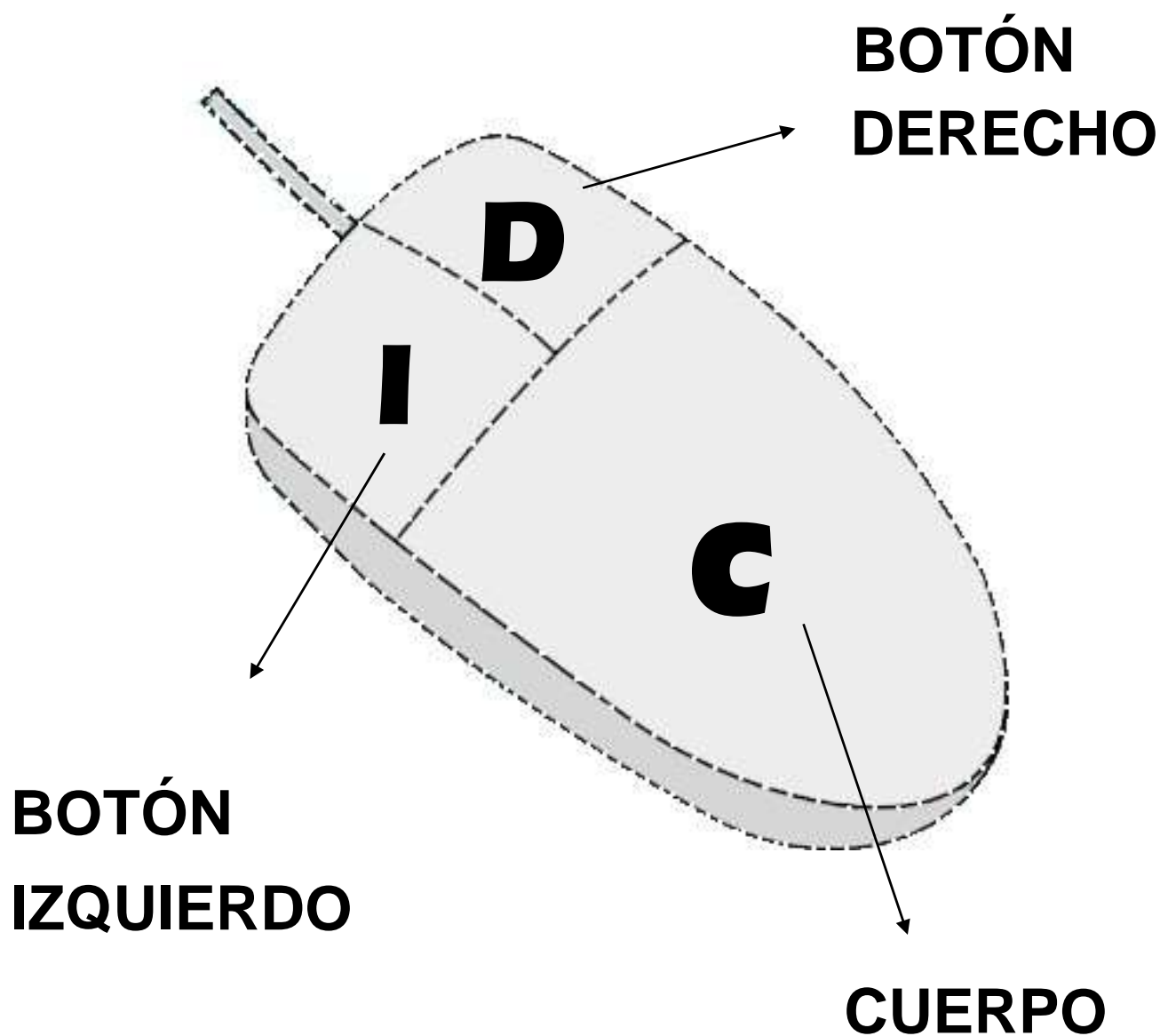
# RATON

El Mouse o ratón es una parte de la computadora que te permite señalar las letras, números y figuras que se encuentran en la pantalla del monitor.

Repasa el Mouse y luego  
píntalo de color amarillo.



## Partes del Mouse

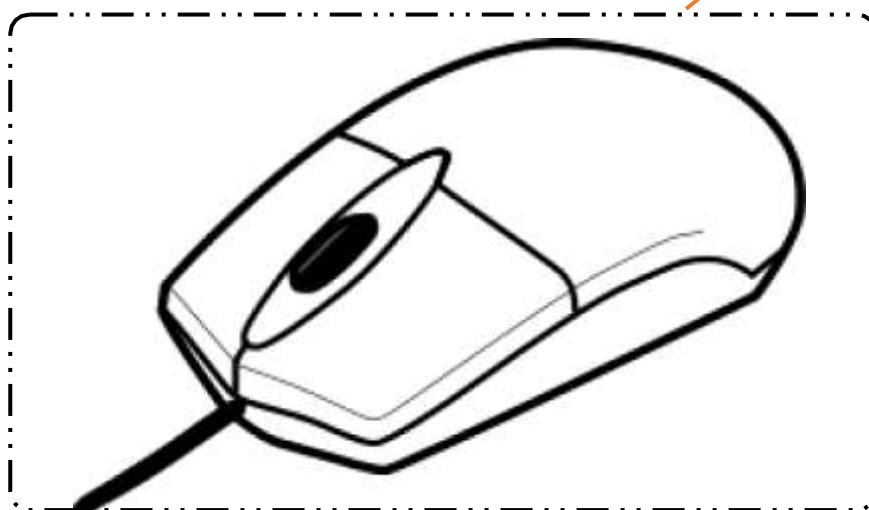


El **mouse** sirve para dar órdenes a la computadora.

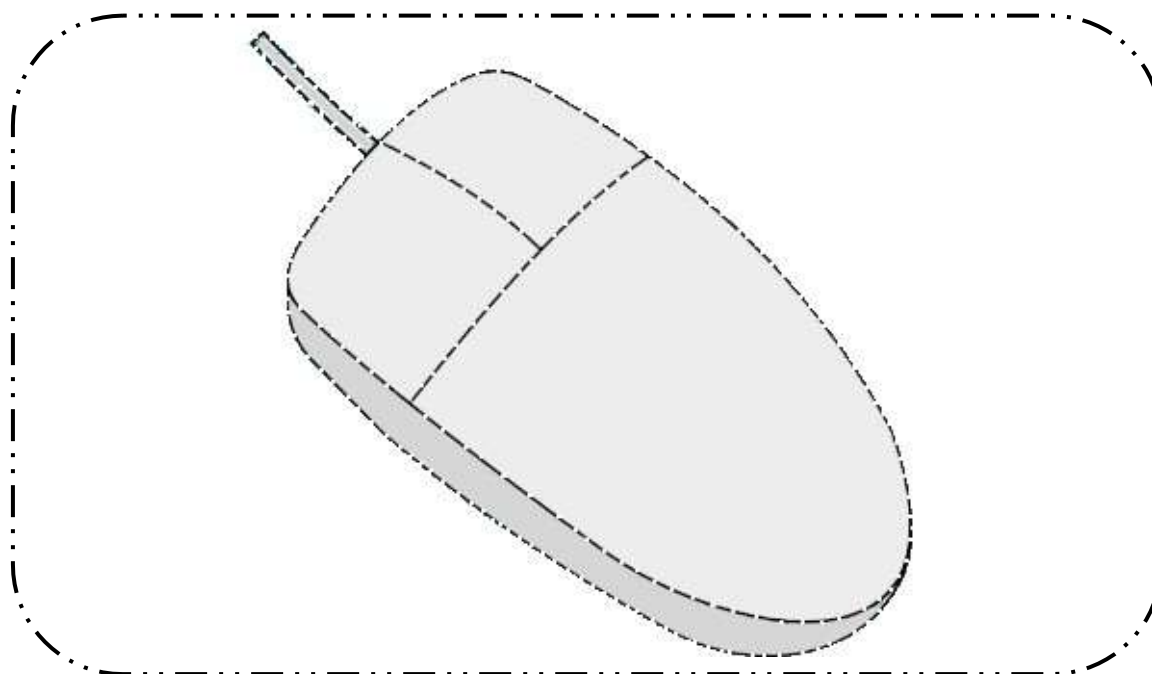
## ACTIVIDAD

1. Pinta de color azul el botón izquierdo del mouse; de color rojo el botón derecho y de color amarillo el cuerpo

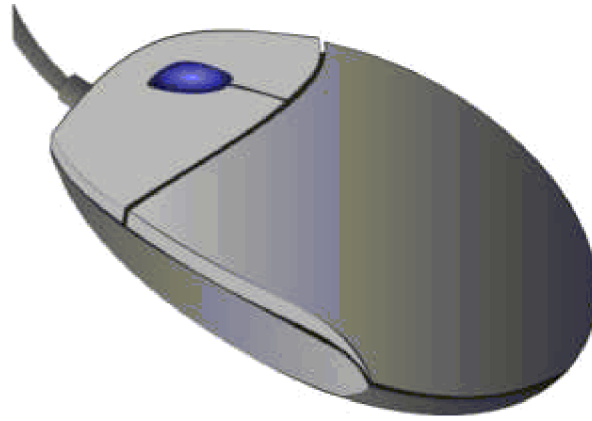
No debes salir de los bordes cuando pintas



2. Delinea el mouse



Escribe mi nombre: *mouse*



*mouse mouse mouse*

Blank handwriting practice lines.

Blank handwriting practice lines.

Blank handwriting practice lines.

Blank handwriting practice lines.

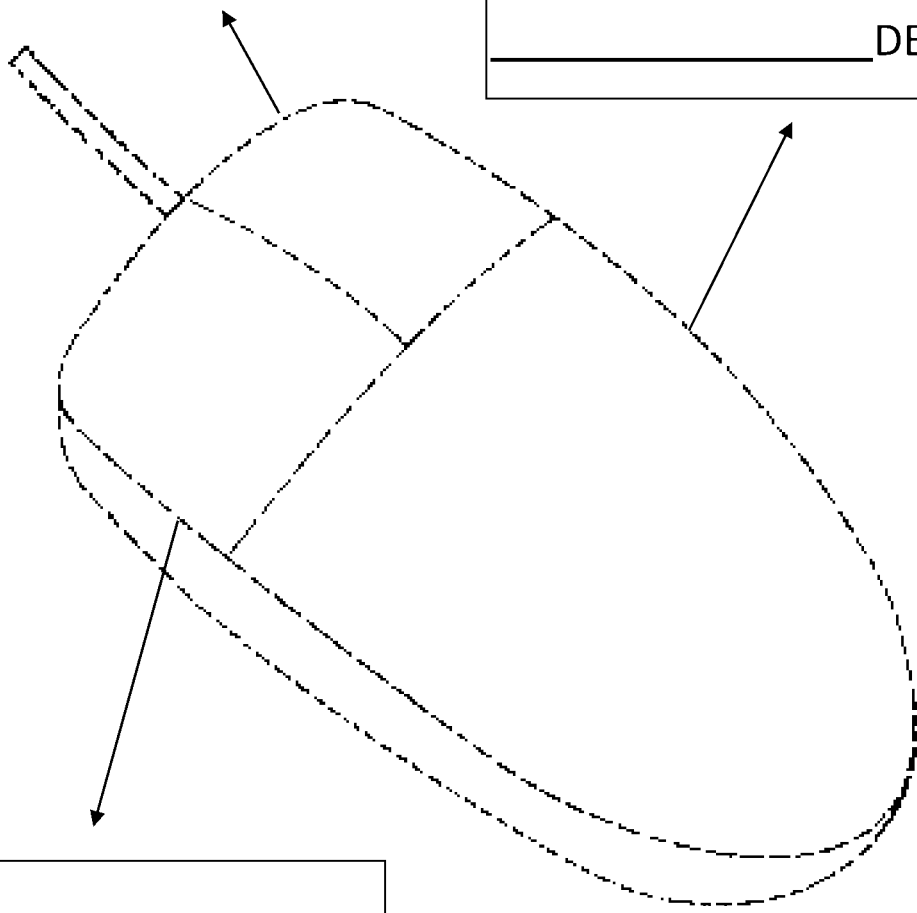
Blank handwriting practice lines.

Blank handwriting practice lines.

# COMPLETA

BOTÓN \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ DEL MOUSE



BOTÓN \_\_\_\_\_

## TIPOS DE MOUSE

Existen diferentes tipos de mouse, entre los más comunes tenemos

**Mouse mecánico**



**Mouse óptico**



**Mouse laser**



**Mouse Trackball**



**Mouse inalámbrico**



**Mouse touch**

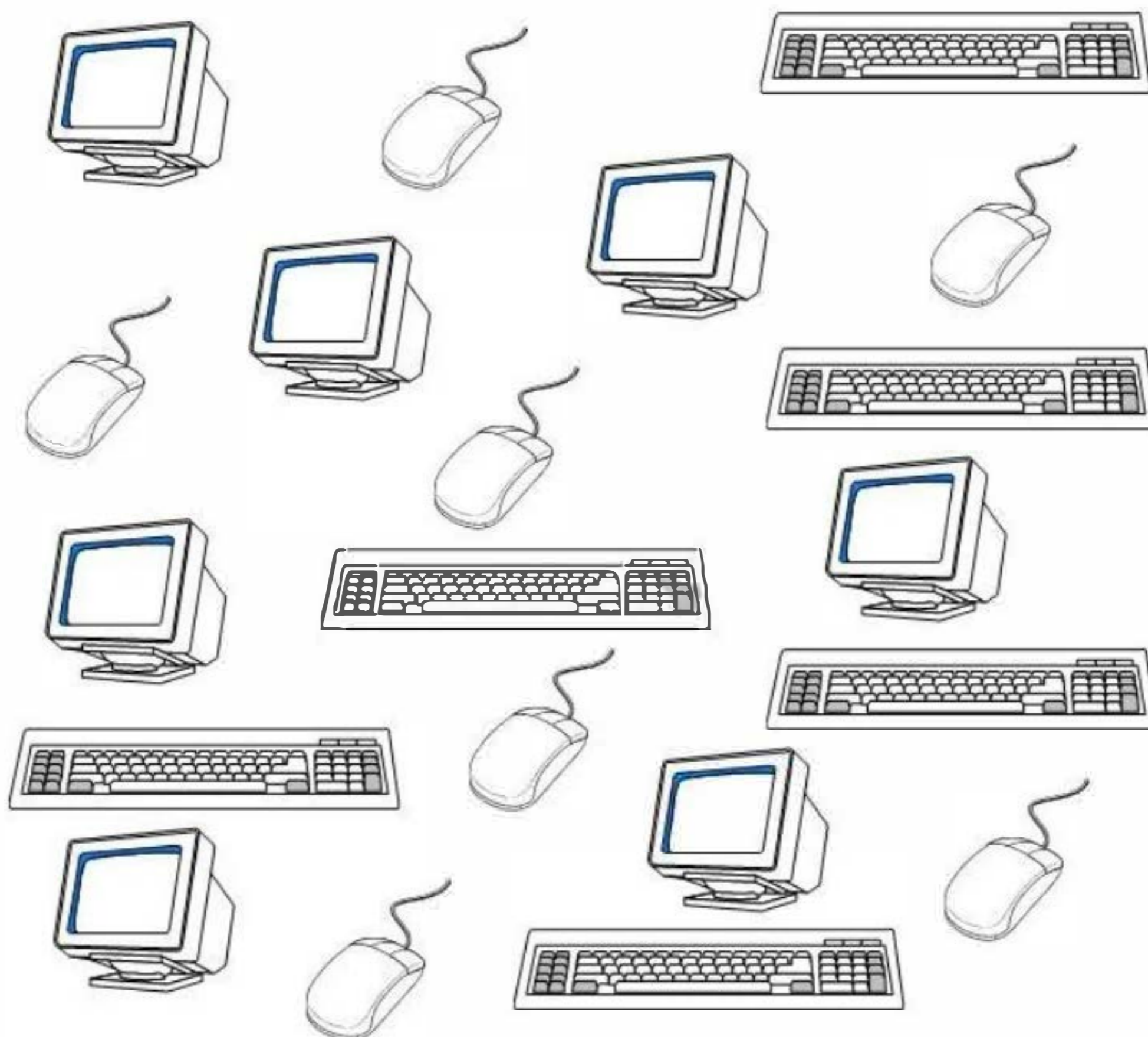


**Algunos mouse pueden tener más de 3 botones**



## EJERCICIO

1. Pinta de color verde los monitores y de amarillo los mouse que encuentres



2. ¿Qué tipo de mouse hay en tu sala de cómputo?

---

3. ¿Cuántas partes tiene el mouse?

---

4. Ordena las letras y forma una palabra

M S E O U

---

T R O M O I N

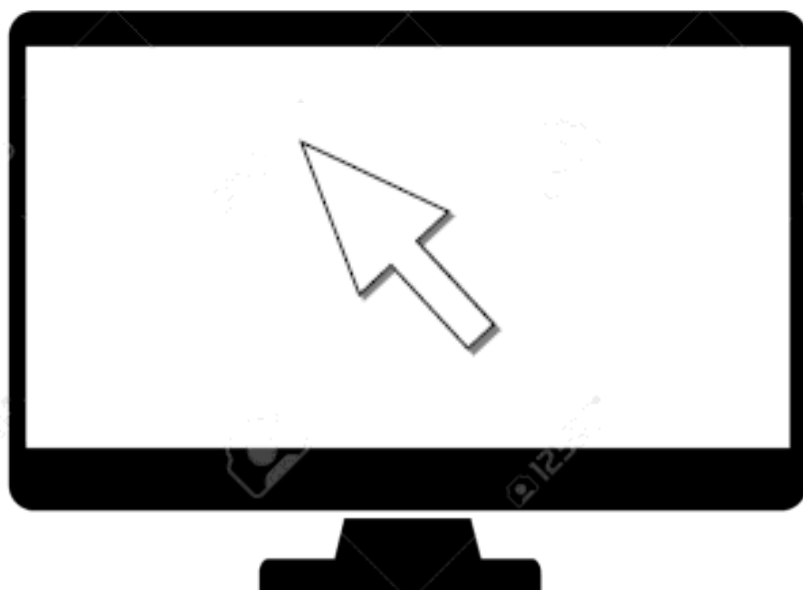
---

P N T R O U E

---

## ¿QUÉ ES EL PUNTERO?

El puntero es la flecha que señala las letras, números y figuras que aparecen en la pantalla.



El puntero es la flecha que se mueve con el Mouse.

**Pintamos:**

El monitor de color azul.

La pantalla de color anaranjado.

El puntero de color verde.

## TIPOS DE PUNTERO

El puntero del mouse puede cambiar a diferentes modelos dependiendo de la acción que va a realizar en la Pc:

- Al señalar:



- Al escribir:



- Al utilizar el Zoom:



- Al señalar un enlace:



- Al mover una ventana:



- Al demorar en responder un programa:



## ACCIONES DEL MOUSE

Clic izquierdo



clic derecho



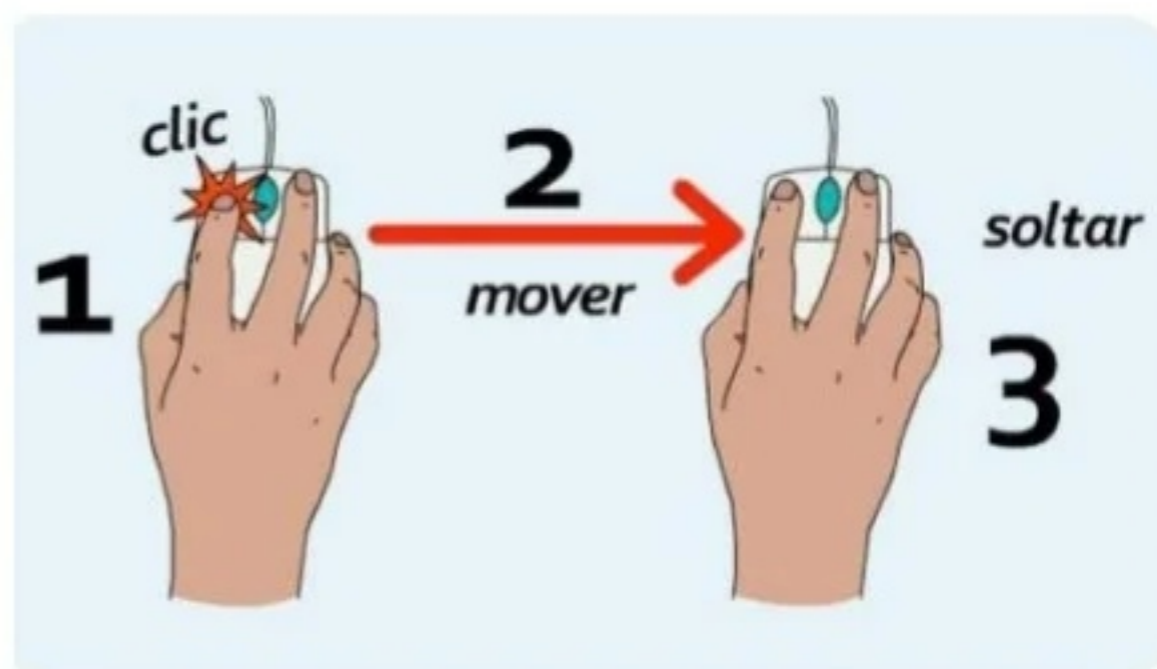
Doble clic



Moverse con el scroll



arrastrar y mover



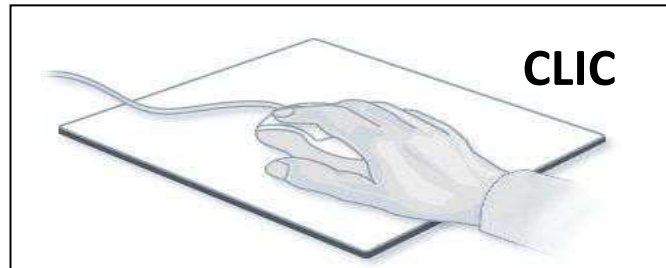
## ¿CÓMO FUNCIONA EL MOUSE?

El mouse tiene cuatro funciones y son:

1. CLIC
2. Doble Clic
3. Arrastre.
4. Clic Derecho

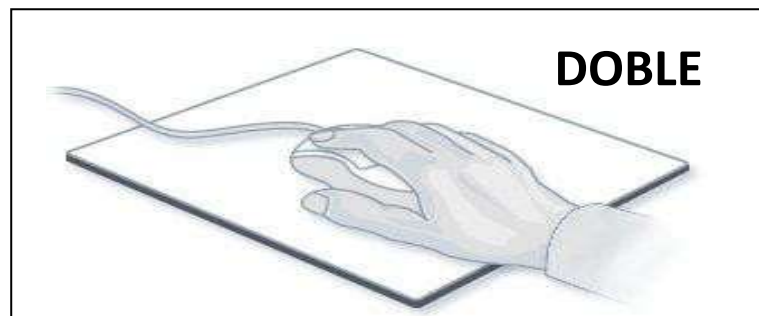
1

Para hacer **clik**: Se presiona una vez el botón izquierdo del mouse.



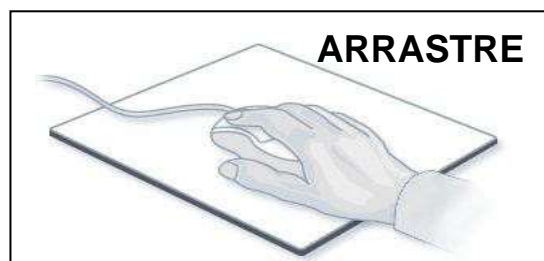
2

Para hacer **DOBLE CLIC**: Se presiona dos veces seguidos el botón izquierdo del mouse.



3

Para el **ARRASTRE**: Se presiona el Botón izquierdo del mouse y, sin soltarlo se mueve el mouse



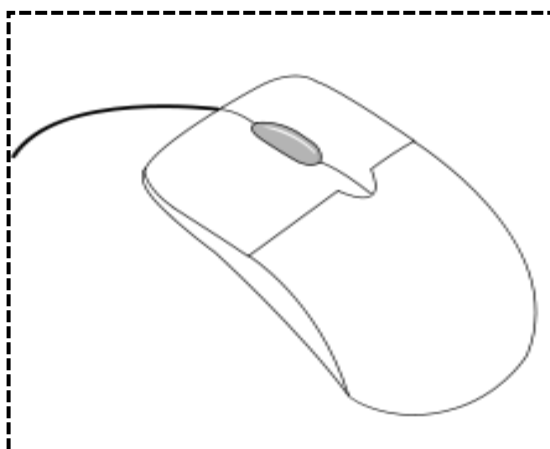
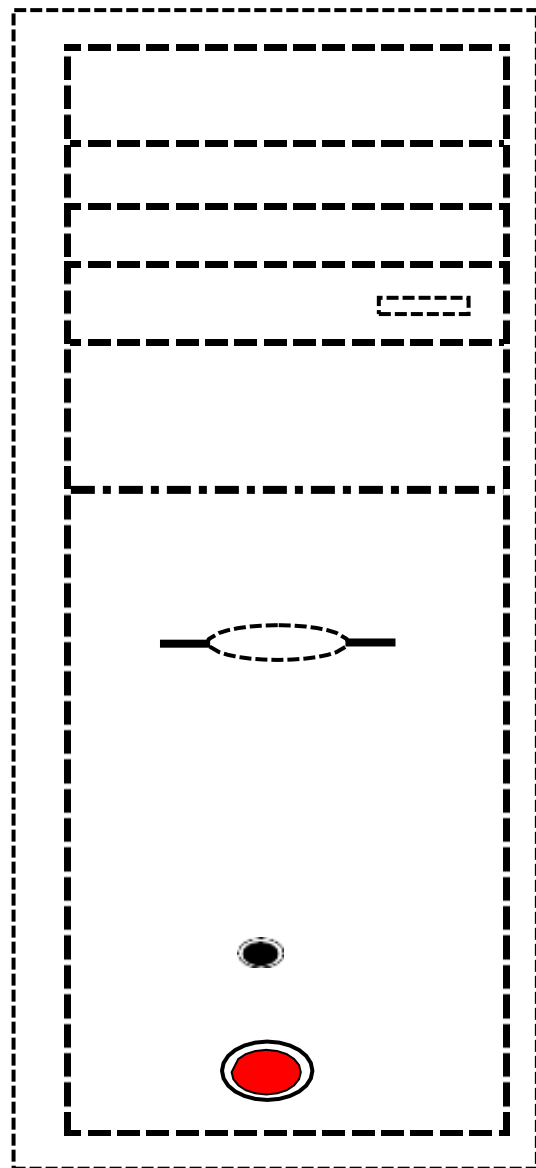
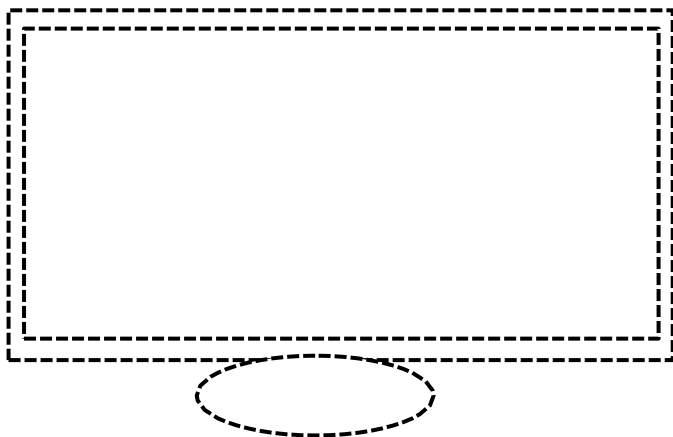
4

Para hacer **CLIC DERECHO**: Se presiona una sola vez el botón derecho del mouse.



Actividad

1. Une las líneas y pinta de diferentes colores la computadora.



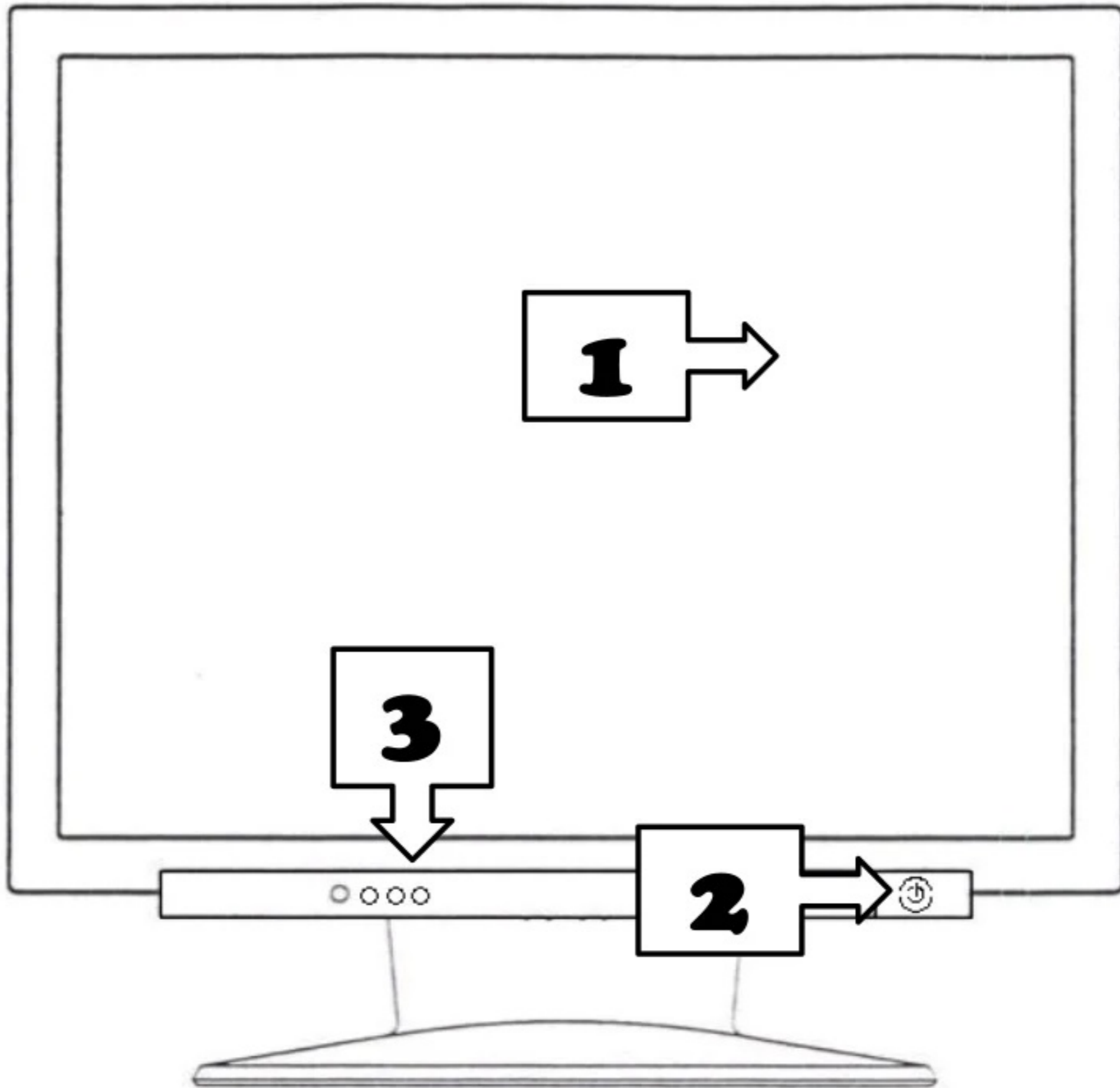
# 2

## EL MONITOR

Es el dispositivo que nos permite ver lo que realizamos en la computadora y ver información que está dentro de la computadora.

En ella podemos ver el puntero del mouse para poder realizar las acciones que deseamos

### PARTES DEL MONITOR:



1. Pantalla

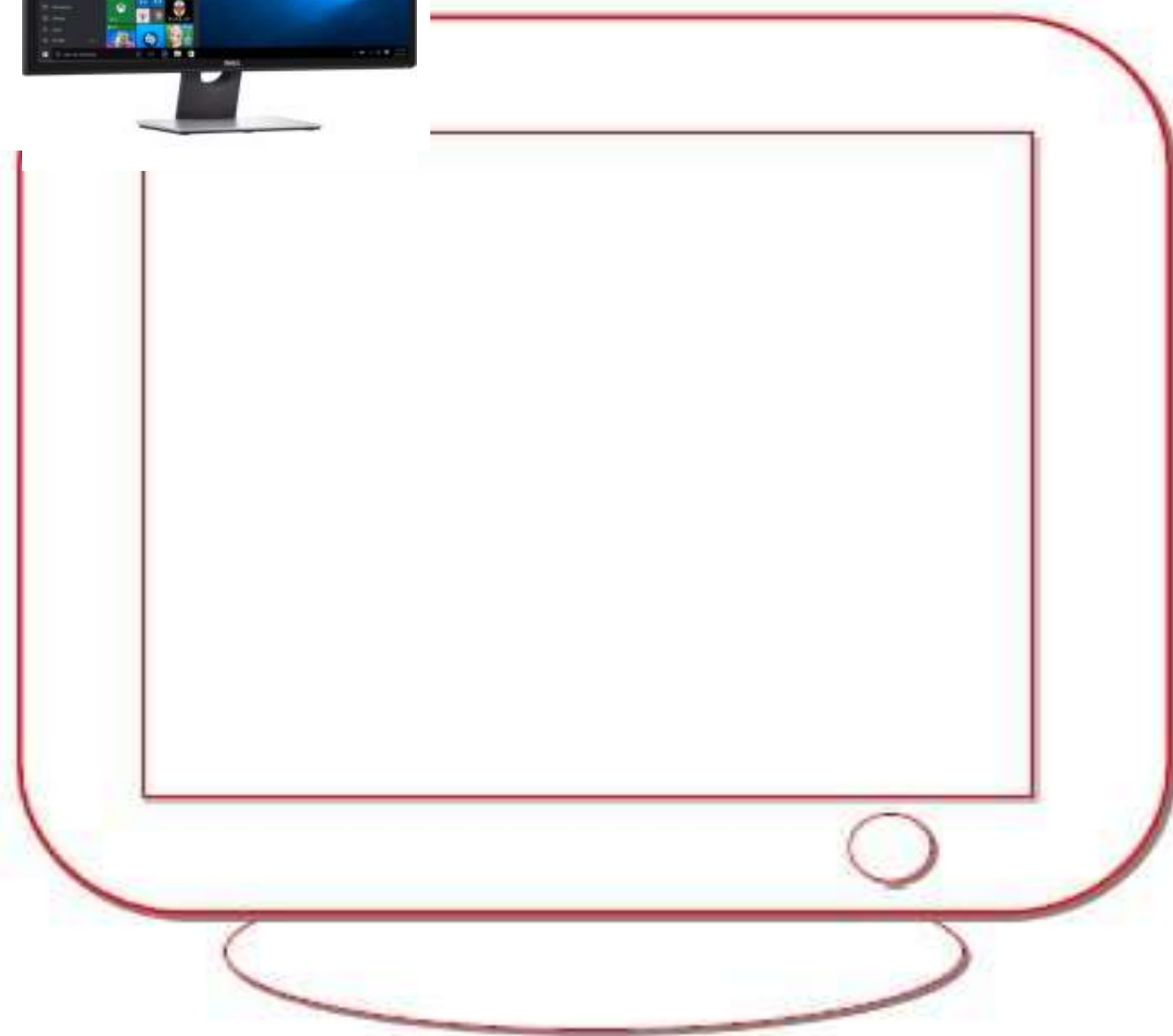
2. Botón de encendido y apagado

3. Botones de control

## EL MONITOR

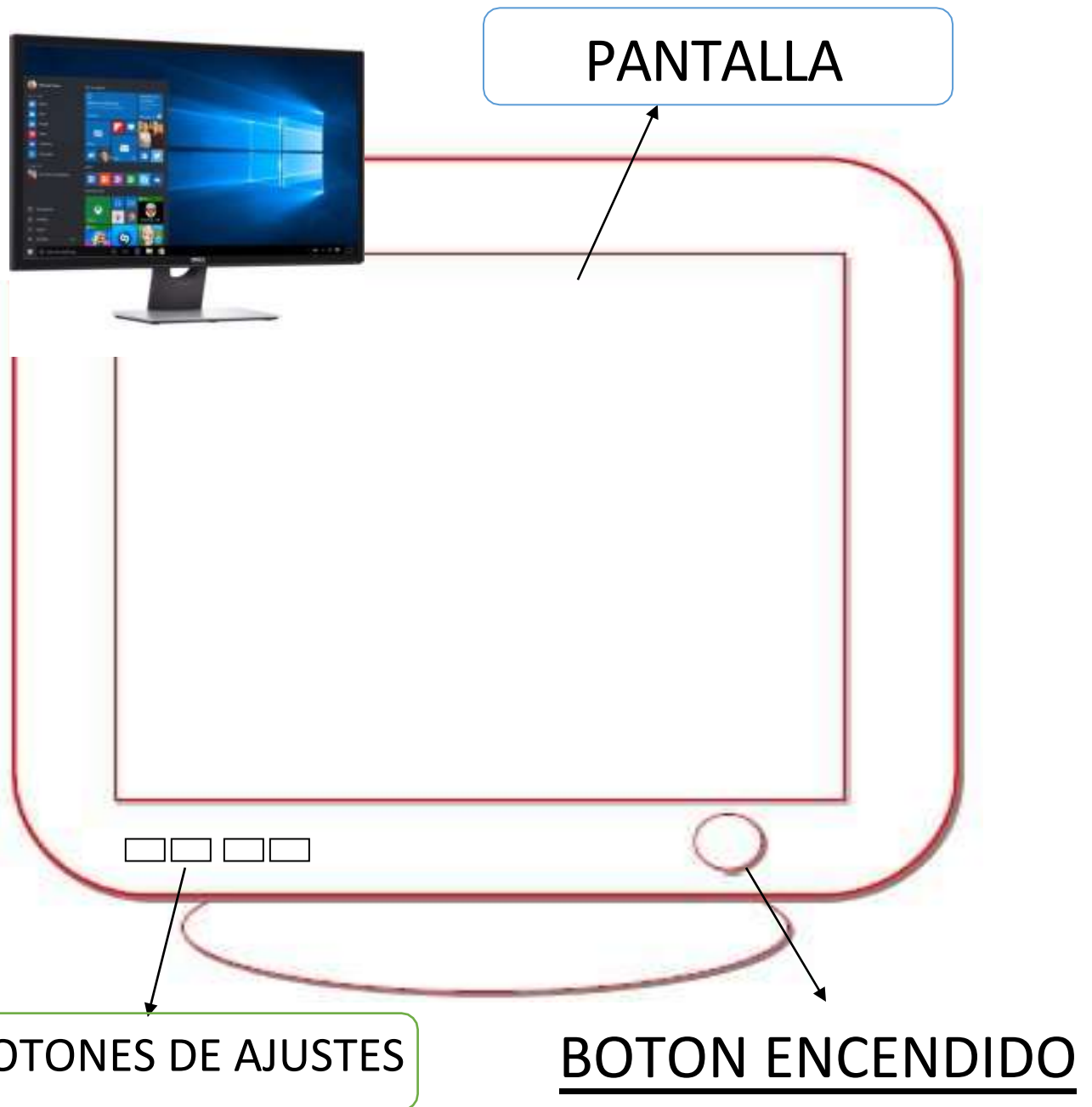


En el monitor podemos ver letras,  
números, dibujos, juegos, etc.



Pinta el monitor y escribe tu nombre en la pantalla.

## PARTES DEL MONITOR

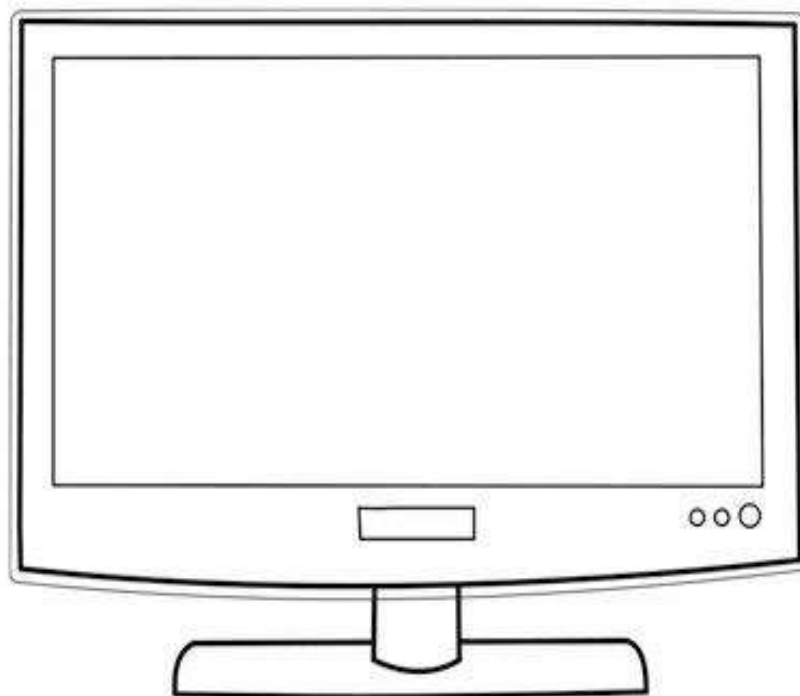


**¡RECUERDA!** Apague el monitor cuando termine de trabajar con la computadora.

## ENCENDER Y APAGAR EN MONITOR

Para encender el monitor debes presionar el botón de encendido.

Para apagar el monitor debes presionar nuevamente el botón de encendido.



Delinea el monitor y el botón de encendido. Pinta el monitor.

## TIPOS DE MONITORES

Existen diversos tipos de monitores en la actualidad:



Monitor CTR



Monitor LED



Monitor DLP



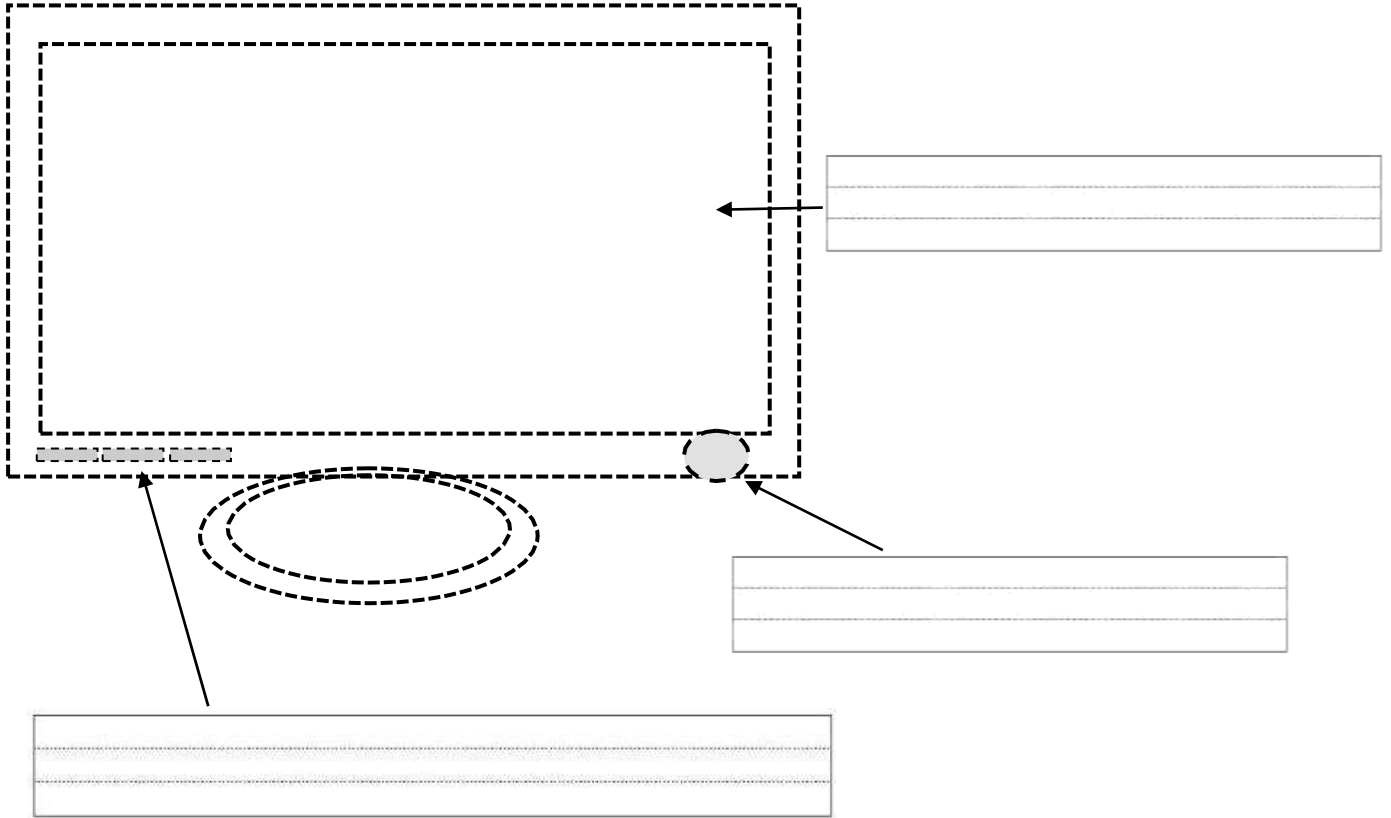
Monitor OLED



Monitor Touch

# Actividad

El \_\_\_\_\_



*Los payasos nos divierten y nos hacen reír.*

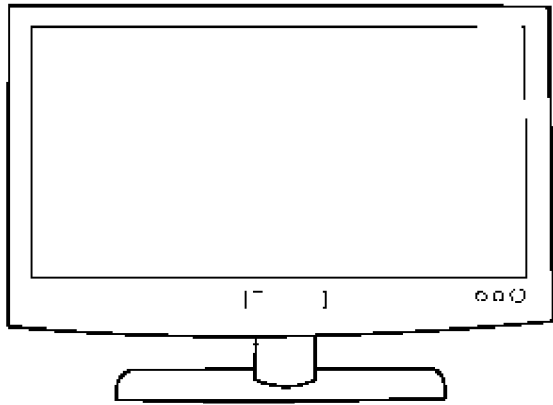
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

*El mago hace magia y saca conejos de la chistera.*

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Escribe mi nombre:

*monitor*



*monitor monitor monitor*

Blank handwriting practice lines consisting of three horizontal lines.

Blank handwriting practice lines consisting of three horizontal lines.

Blank handwriting practice lines consisting of three horizontal lines.

Blank handwriting practice lines consisting of three horizontal lines.

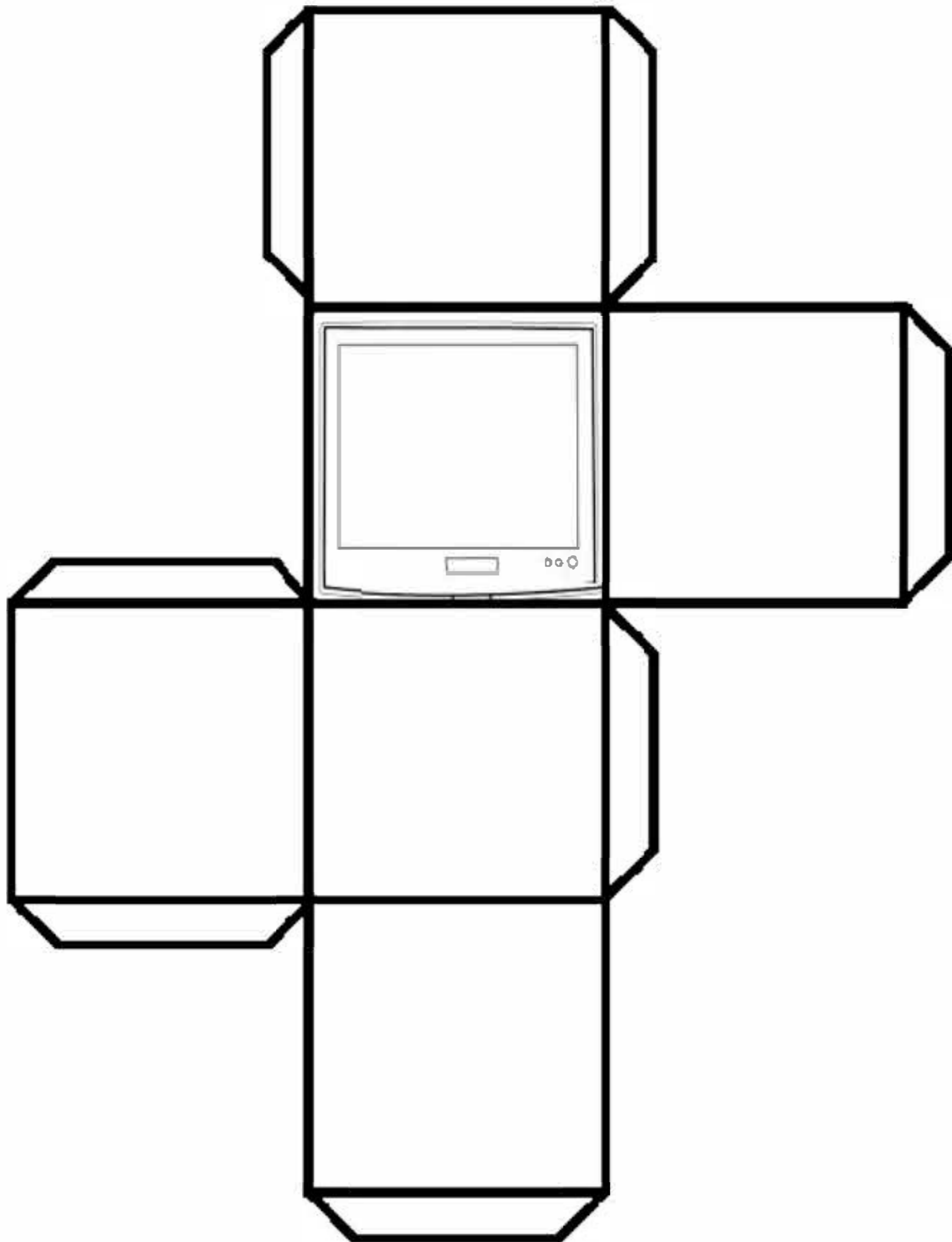
Blank handwriting practice lines consisting of three horizontal lines.

Blank handwriting practice lines consisting of three horizontal lines.

## EJERCICIO ORIGAMI

Arma un monitor:

- Recorta la figura y pégala en una cartulina.
- Coloréala a tu gusto.
- Recorta la imagen y pega los bordes donde corresponda.
- Preséntala a tu profesor.



- Recuerda pedir ayuda de tus papitos.
- Puedes pegar o dibujar una imagen en el monitor.

# EL TECLADO

Con el teclado podemos escribir letras, Números y Símbolos especiales.

## PARTES DEL TECLADO

Teclas de Funciones especiales.

Teclado Numérico



Teclado Alfanumerico

Teclas de funciones específicas

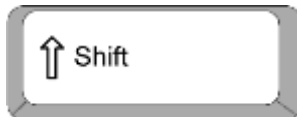
El teclado está dividido en 4 partes que a continuación conocerás.

# TECLADO ALFANUMERICO

Es la parte más importante del teclado, aquí se encuentra las letras del alfabeto desde la letra "A" hasta "Z" también los números del 0-9 y principales símbolos matemáticos.



ENTER



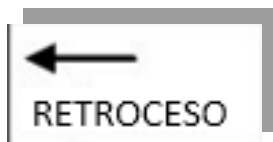
SHIFT



CTRL



ESC



RETROCESO



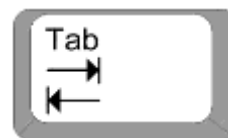
ALT



Mayúscula



WINDOWS



TAB

## TECLADO NUMÉRICO

Se encuentra a lado derecho del teclado; Se parece a una calculadora, tiene 17 teclas: del Numero 0 al 9; Teclas de los signos de suma (+), Resta (-), Multiplicación (\*), y División (/), y otras teclas más.



## TECLADO DE FUNCIONES ESPECIALES

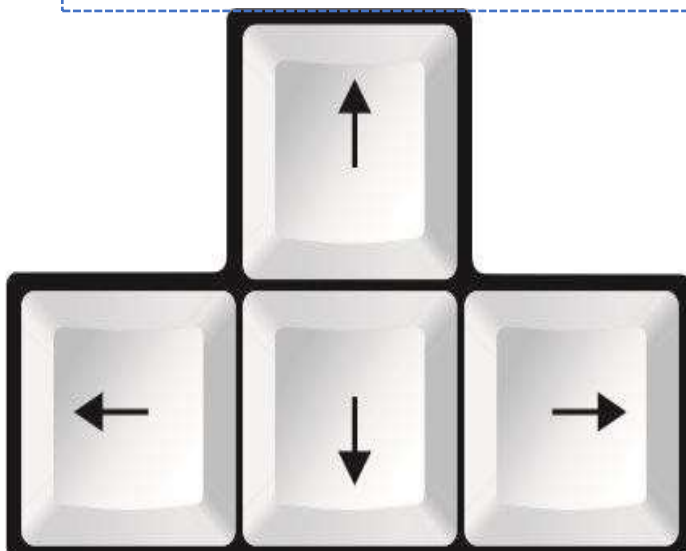
Se encuentra en la parte superior del teclado, tiene 12 teclas llamadas funciones; cada tecla tiene la letra (F) mandando función, seguido de un número del 1 al 12.

Ejemplo. F1 –F12



## FLECHAS DE DIRECCION

Se encuentra entre el teclado numérico y el teclado alfabético. Está compuesto por 4 teclas que son



Flecha Arriba  
Flecha Abajo  
Flecha Izquierda  
Flecha Derecha

# TECLAS DE FUNCION ESPECIFICAS

Se encuentra entre el teclado alfanumerico y numerico.



Imprimir Pantalla



Bloqueo De Desplazamiento



Pausa



Insertar



Inicio



Retroceder Pagina



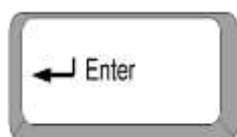
Suprimir



WINDOWS



Avance de Pagina



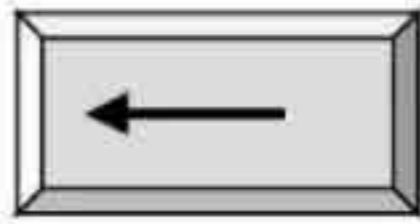
Al presionare esta tecla acepta o ejecutas una orden al computador



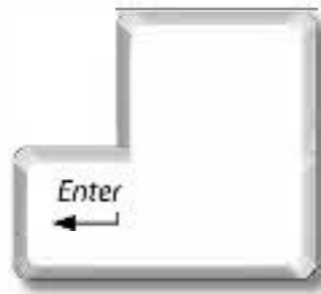
Cuando presionas esta tecla, escapas o abandonas cualquier tipo de trabajo

## Teclas Principales en la escritura

**Tecla retroceso:** permite borrar las palabras que están al lado izquierdo del cursor



**Tecla Enter:** Permite bajar a la siguiente línea al escribir



**Tecla Bloque de Mayúscula:** Permite activar o desactivar las letras mayúsculas



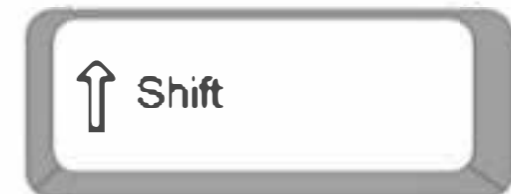
**Tecla Suprimir:** permite borrar las palabras que están al lado derecho del cursor.



**Barra espaciadora:** permite separar palabras, deja un espacio en blanco.



**Tecla Shift:** permite escribir los caracteres que se encuentran en la parte superior de una tecla.

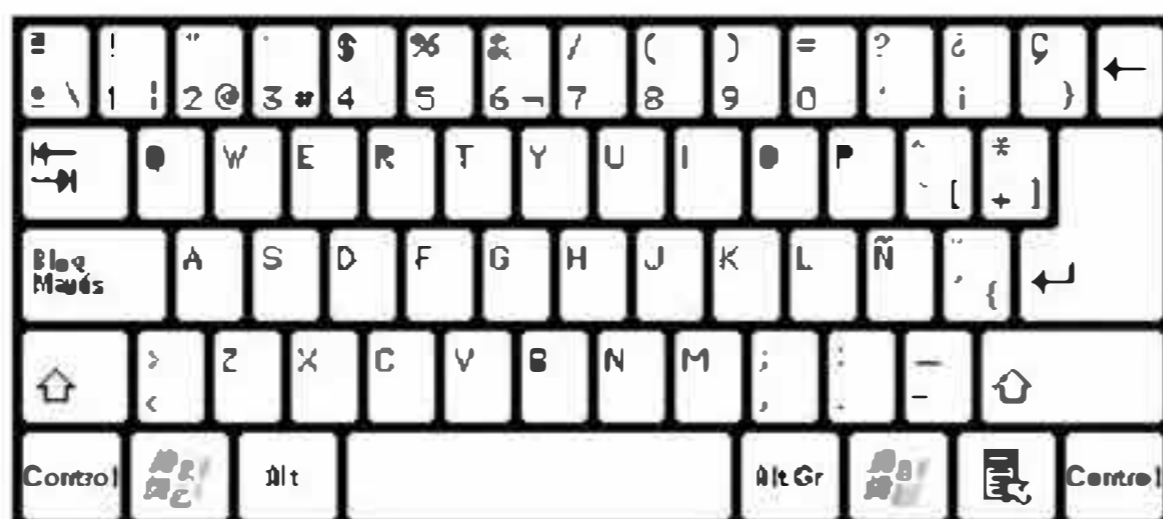


## EJERCICIO N° 8

1. Busca las teclas especiales en el teclado y coloréalo de diferentes colores



2. Completa las letras para formar una palabra y luego pinta las teclas del teclado alfanumérico



M \_ R C \_ E \_ A \_ \_



M\_R\_P\_\_A



A\_U\_L\_T\_



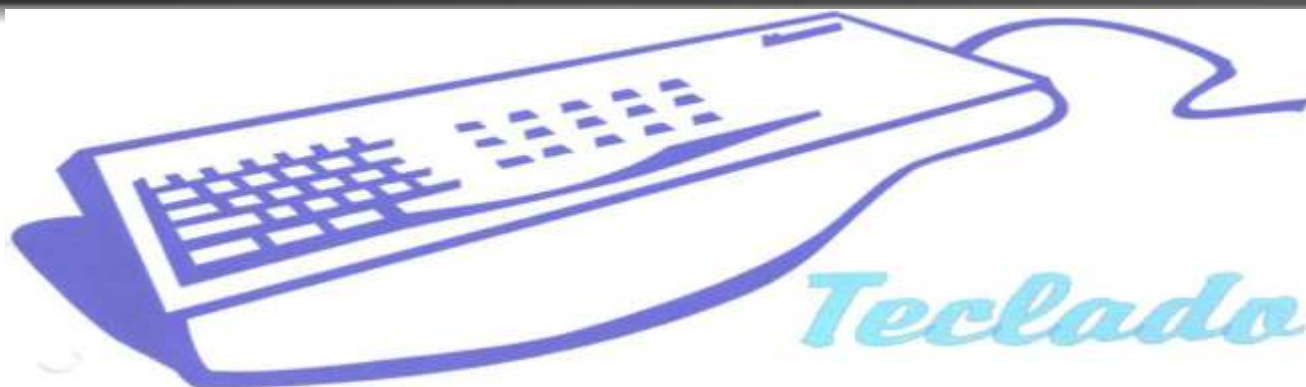
T\_CL\_\_O

3. Observa y completa las teclas faltantes del teclado:



### Práctica

Completar las teclas guiándose de la página N° 26



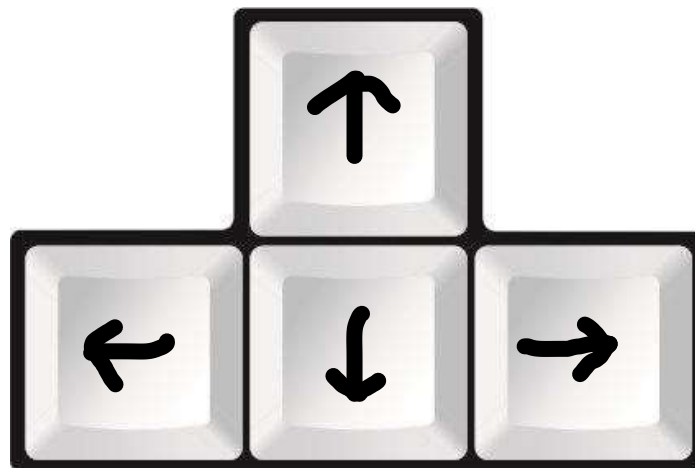
Dibuja 2 objetos que empiecen con **te**

*te* \_\_\_\_\_

*te* \_\_\_\_\_

## PRÁCTICA CALIFICADA.

Dibuja que flechas faltan del teclado direccional. guiándose de la página N° 30.



Completa el teclado funcional, guiándose de la página N° 30.

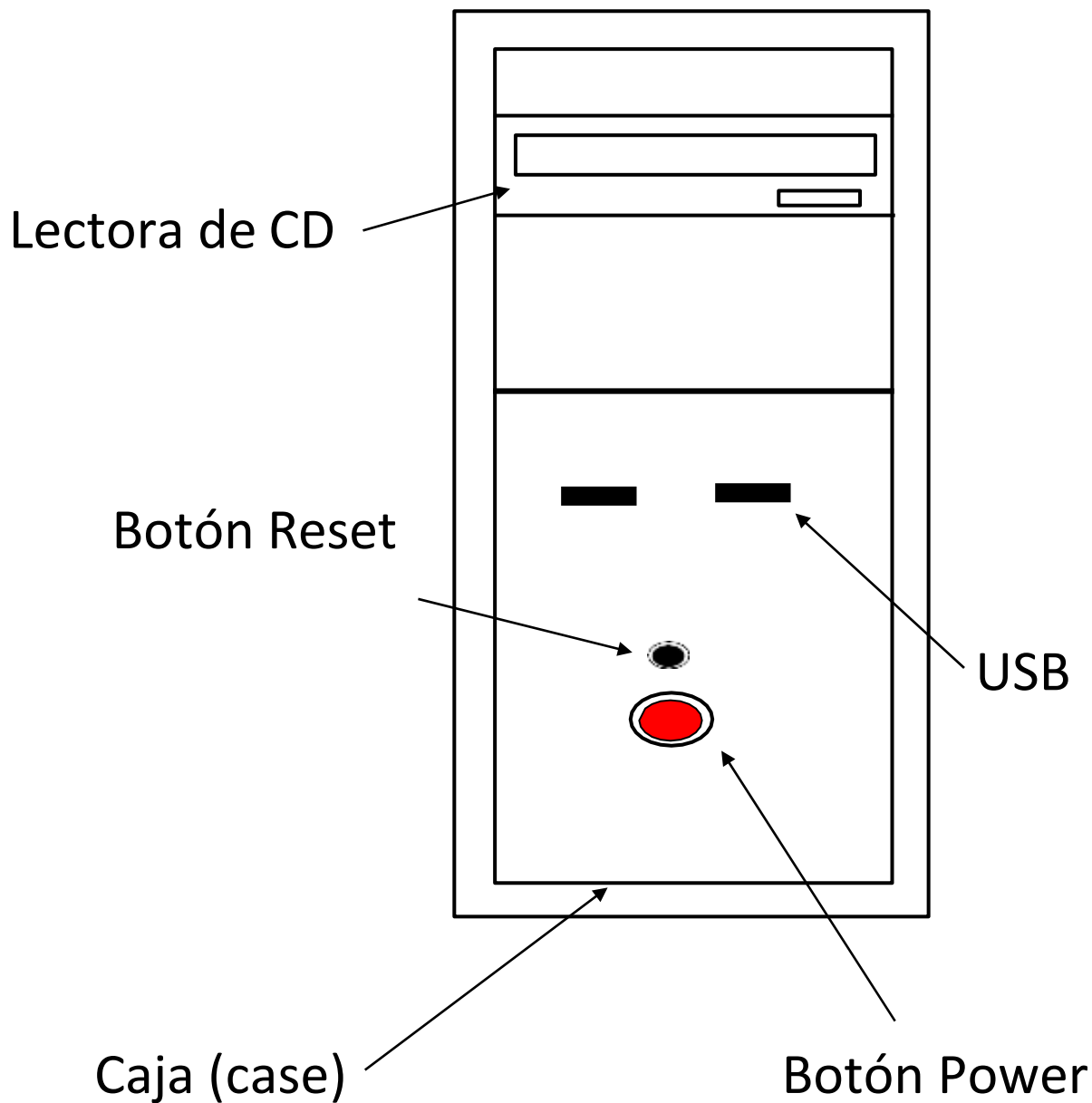


Completa el teclado Numérico, guiándose de la página N° 29.



# PARTES DE LA UNIDAD CENTRAL DE PROCESO (C.P.U)

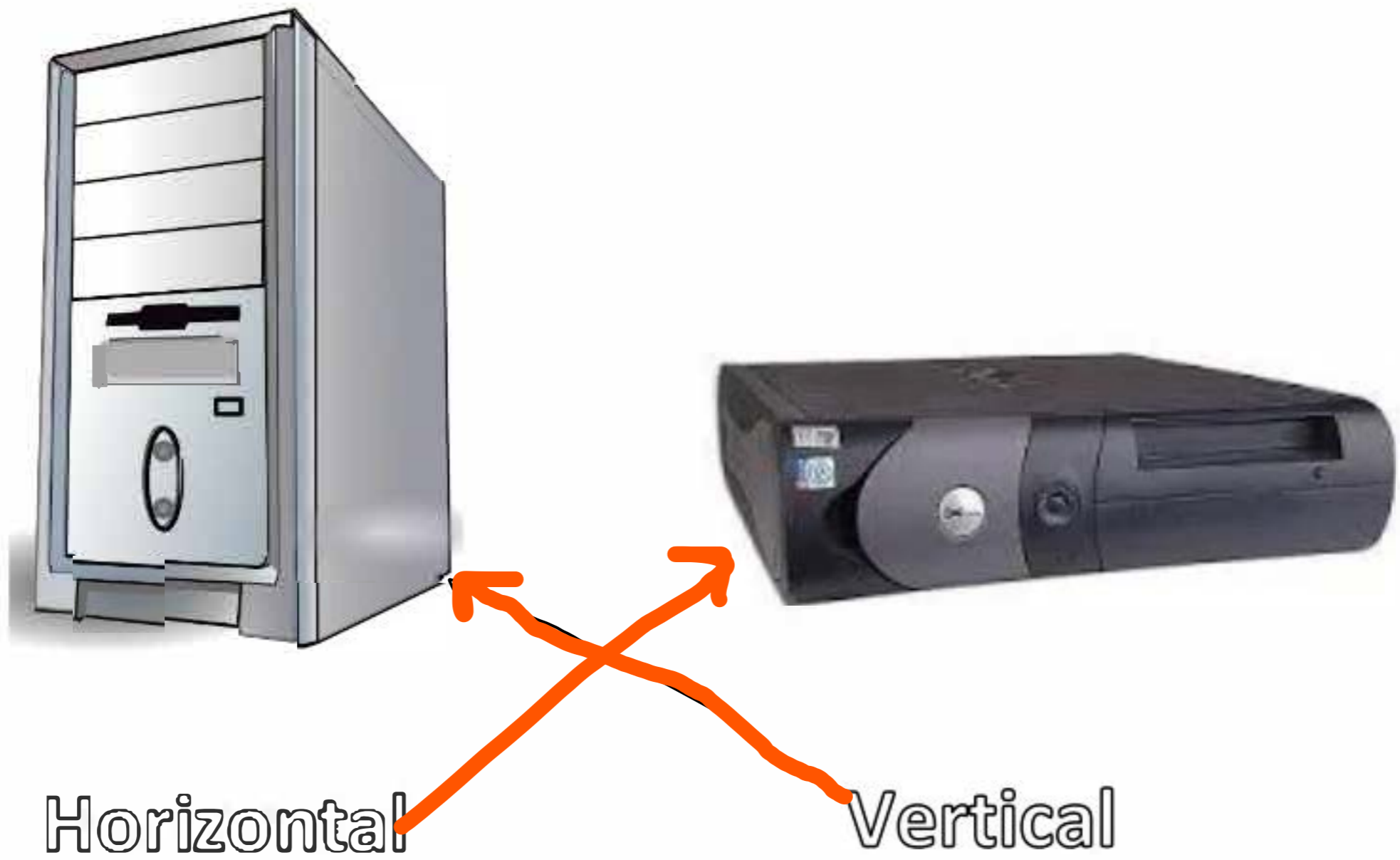
Algunos dicen el cerebro de la Computadora



**En el CPU se conectan todas las partes y accesorios de la computadora.**



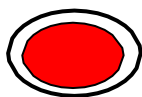
### **TIPOS DE CPU**



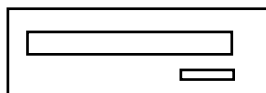
REFUERZA LO APRENDIDO

Ubica las partes del CPU según el modelo

ENCENDIDO



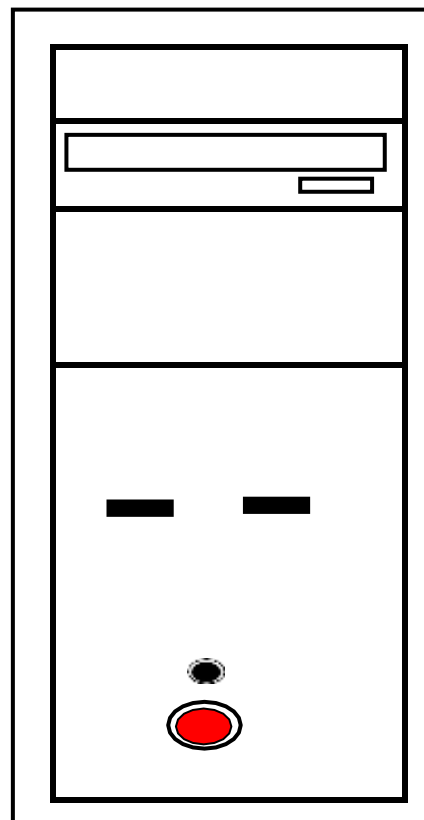
UNIDAD CD



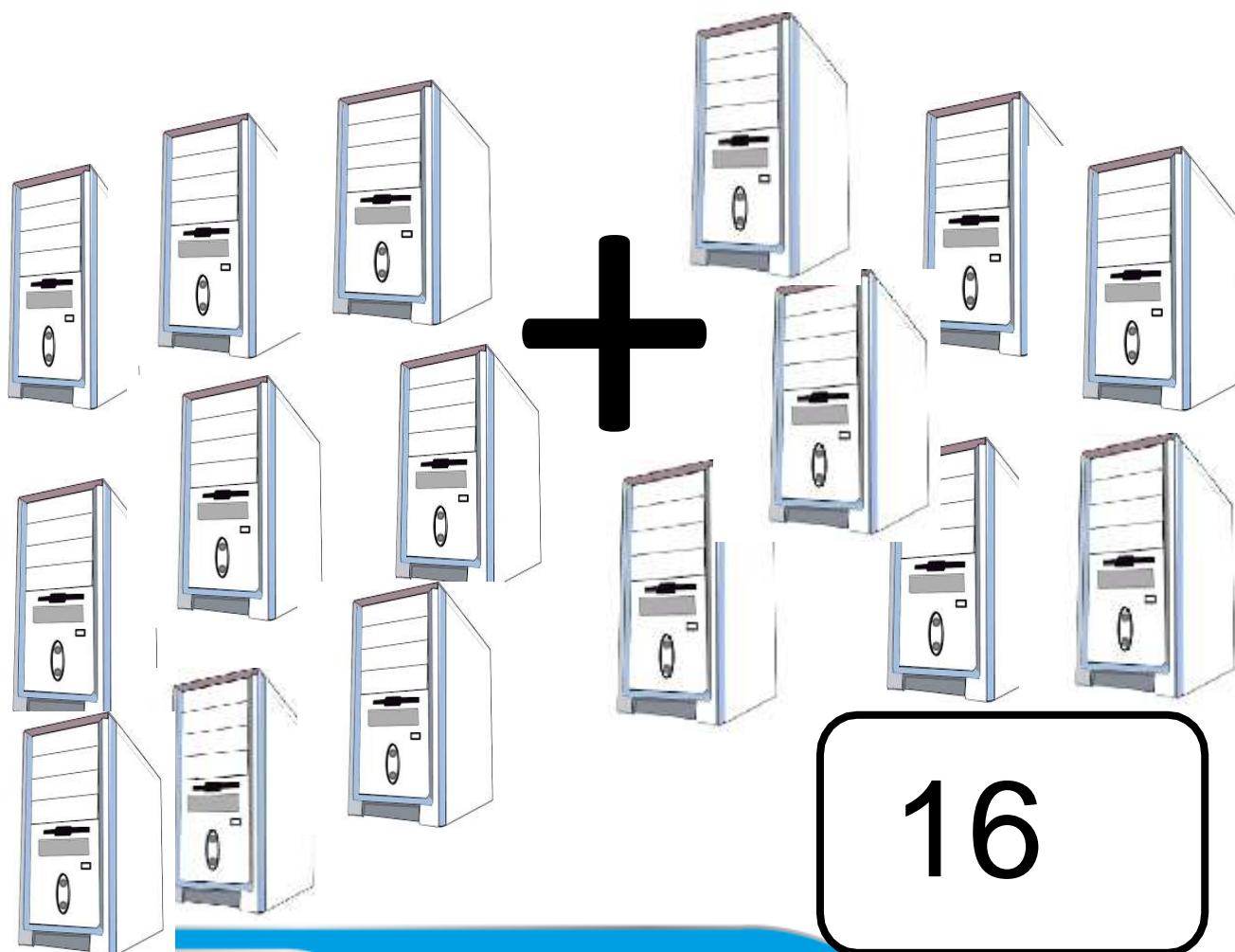
REINICIO



PUERTOS USB



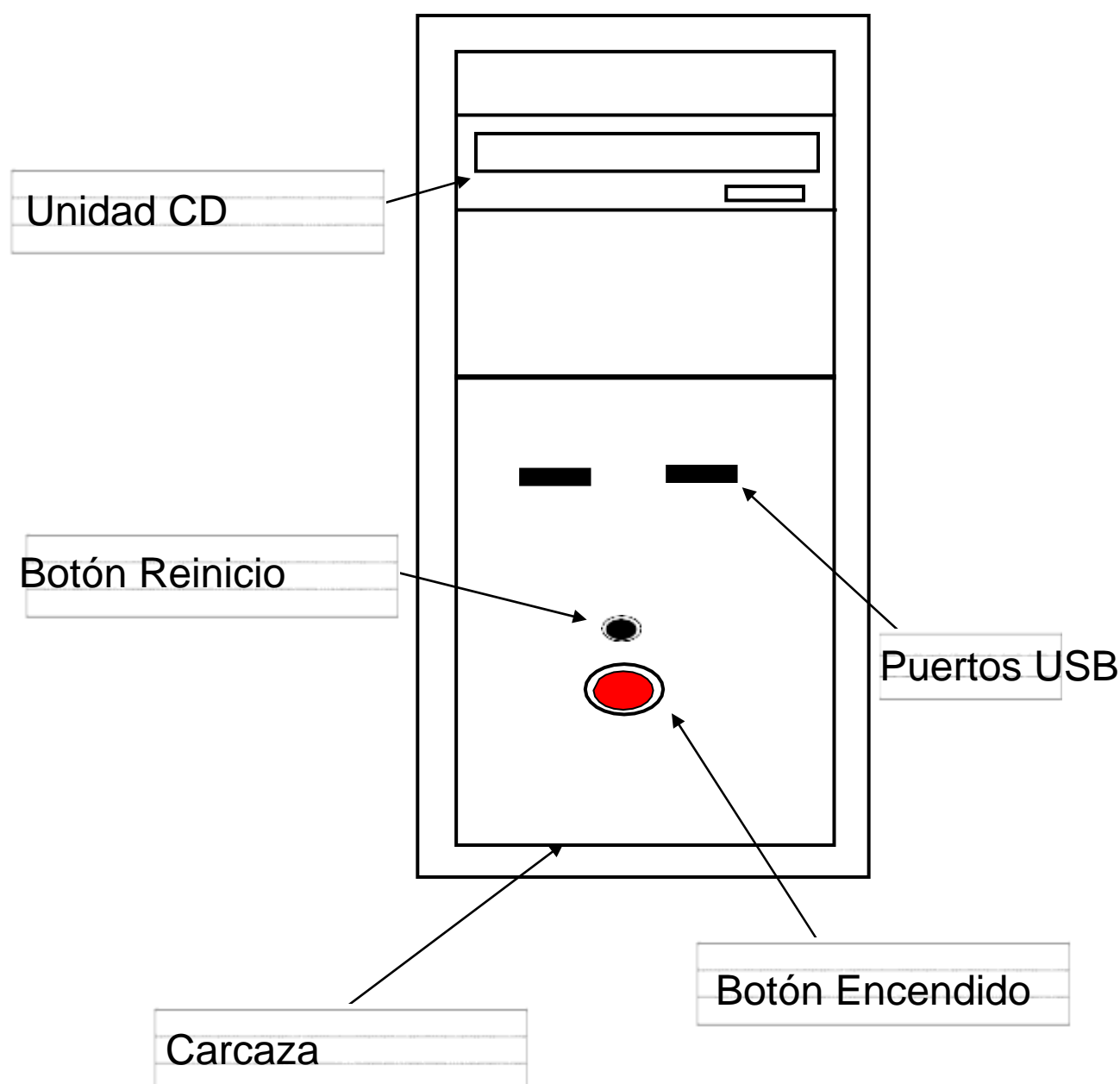
¿Cuántos Monitores hay?



16


## REFUERZA LO APRENDIDO

Coloca los nombres de cada parte de la unidad central de proceso (c.p.u)



## REFUERZA LO APRENDIDO


### Completa

La   es la

Parte más importante de la

el   Como el 

Y el   Se conecta a la 

En la   se  
Procesador toda la información

# Completa...

# REFUERZA LO APRENDIDO

1

Dibuja un

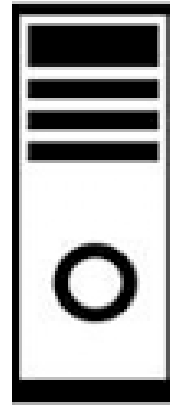


mouse

A la izquierda de la



C.P.U.



2

Un



MONITOR

A la derecha del



MOUSE



3

Una



C.P.U.

A la derecha del

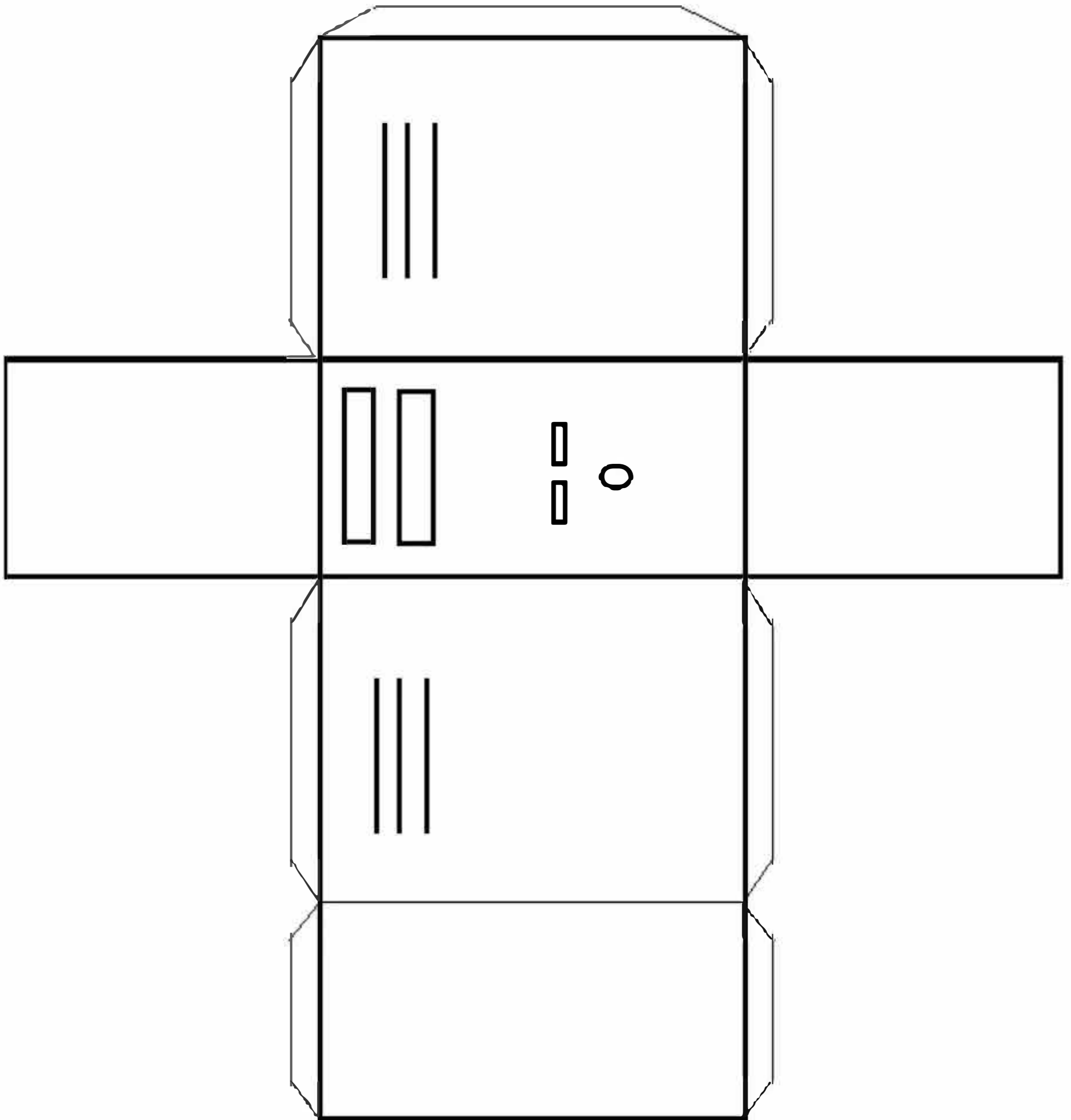


TECLADO



**PROYECTO**

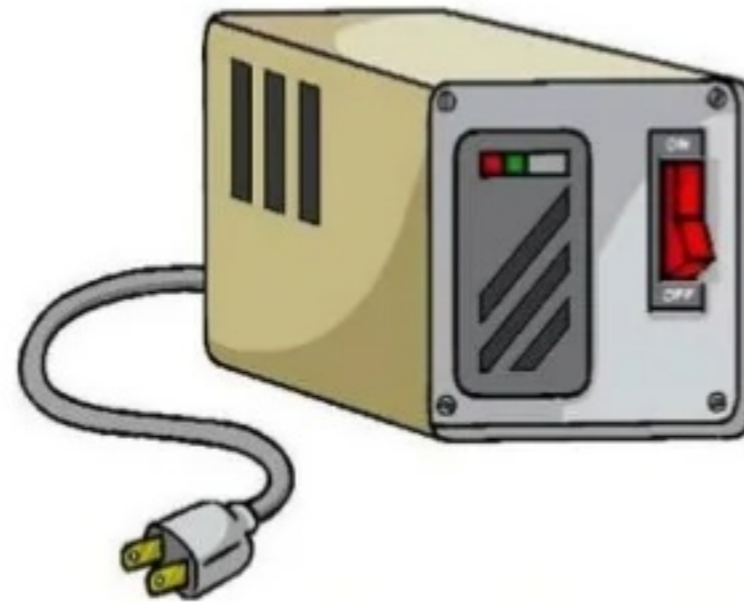
**Arma un CPU**



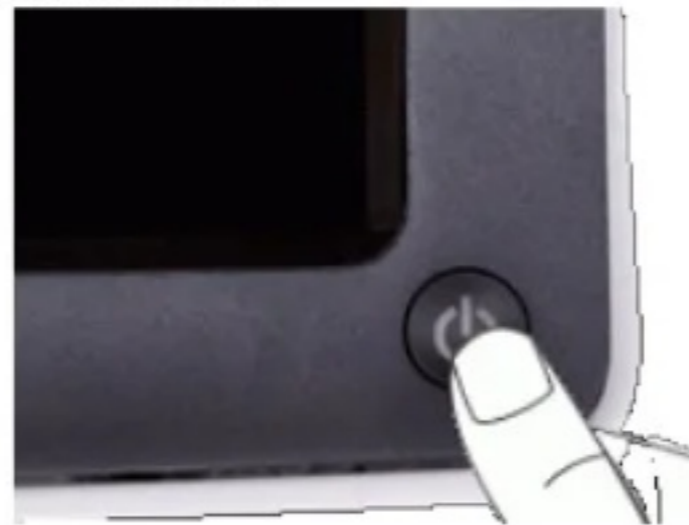
## ENCENDIDO DE LA COMPUTADORA

Para encender correctamente la computadora se debe de seguir los siguientes pasos:

- 1) Encender el estabilizador donde está conectado el Case. (con la ayuda de una persona adulta)



- 2) Presiona le botón de encendido del monitor



- 3) Presiona el botón de encendido del Case.



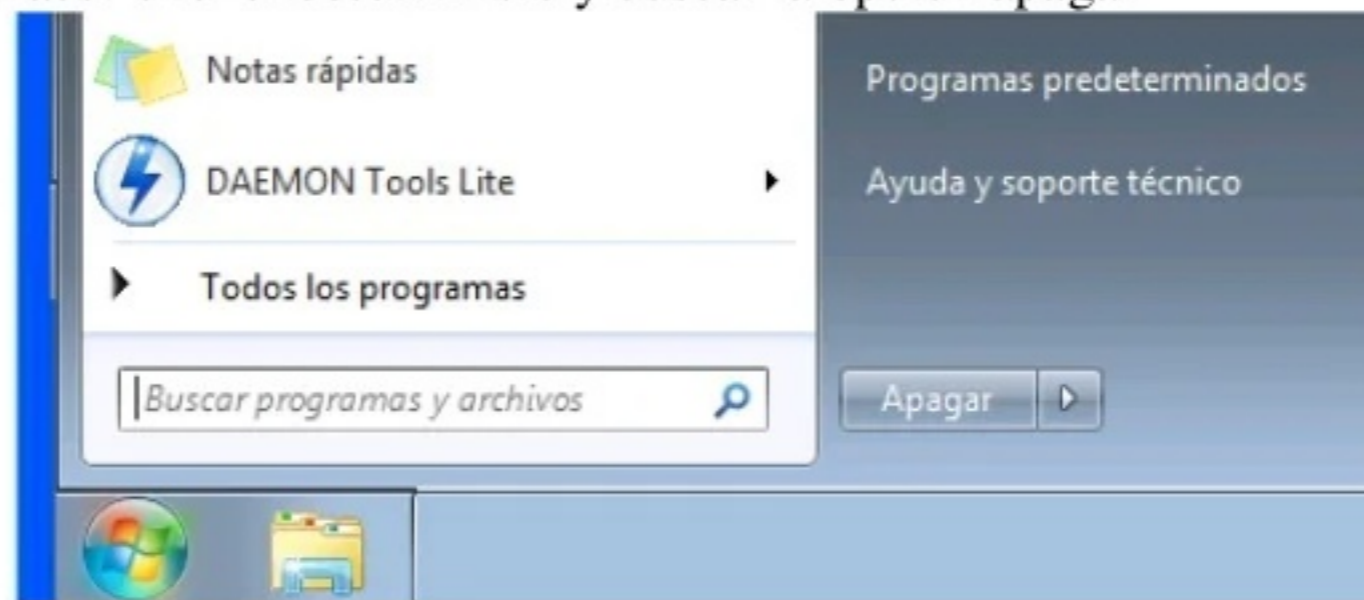
- 4) Esperar que cargue el sistema operativo para empezar a trabajar



## APAGADO DE LA COMPUTADORA

La forma correcta de apagar una computadora es siguiendo los siguientes pasos:

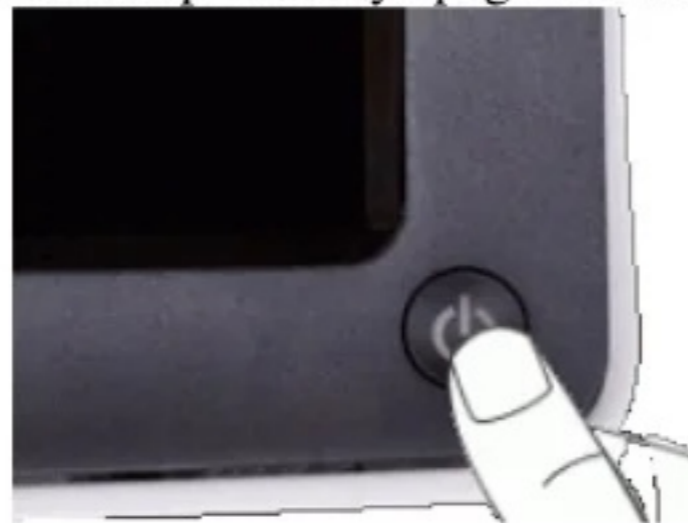
1. En la pantalla hacer clic el botón Inicio y buscar la opción apagar



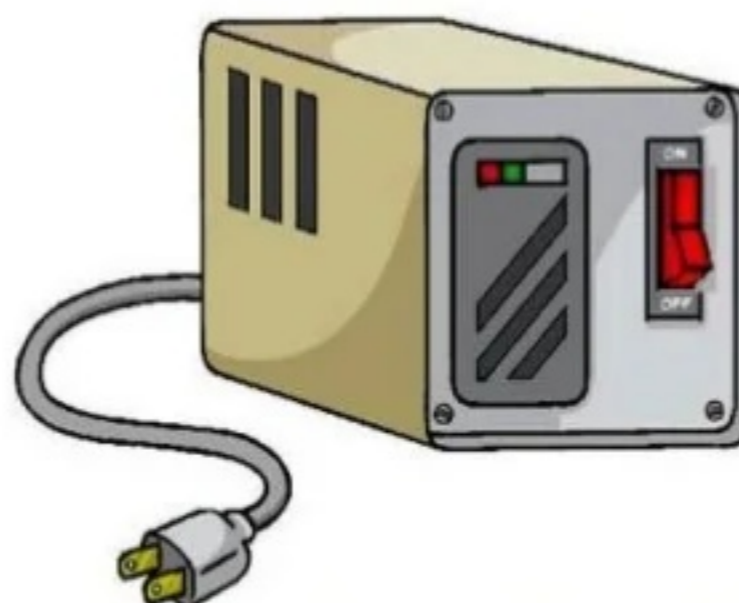
2. Aparecerá una ventana donde elegiremos la opción apagar y haremos clic en aceptar



3. Esperar hasta que no salga nada en la pantalla y apagar el monitor.



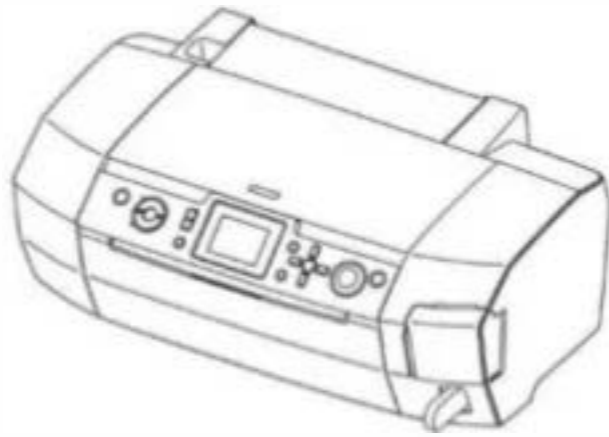
4. Por ultimo apagar el estabilizador



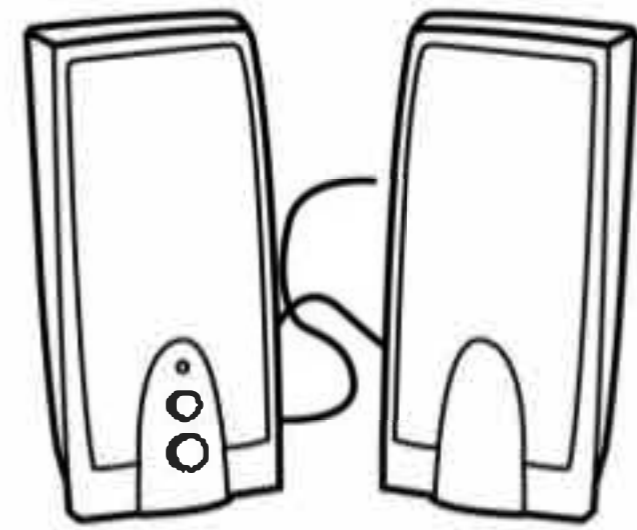
# 4

## DISPOSITIVOS DE LA COMPUTADORA

A parte de las cuatro partes básicas de la computadora existen dispositivos que nos permiten hacer diferentes acciones en la Pc los más utilizados son: parlantes, audífonos, escáner, impresora, cámara web, micrófono, Joystick



Impresora



Parlantes



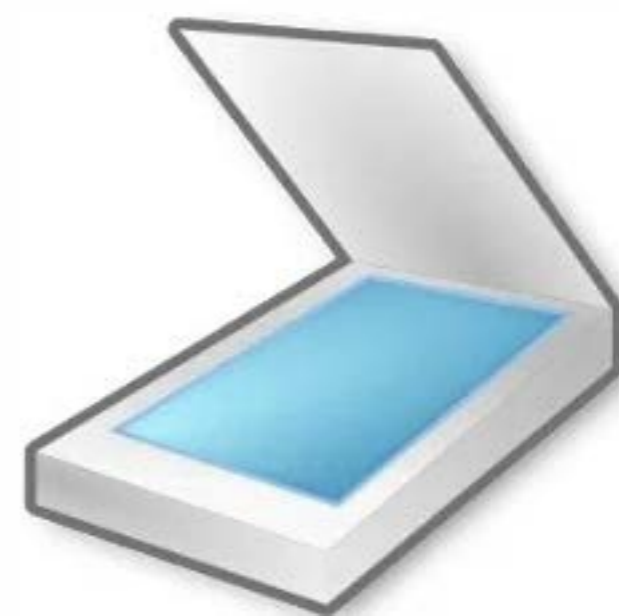
Audífonos



Cámara Web



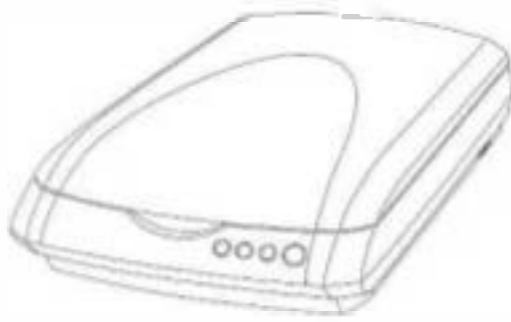
Micrófono



Escáner

## Ejercicio

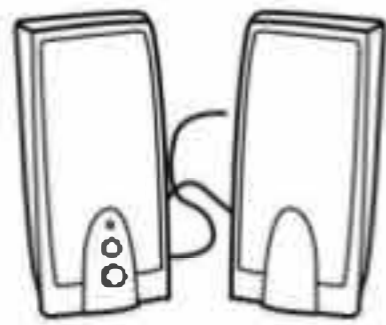
1. Une la descripción con el dispositivo correspondiente:



Es un elemento capaz de captar la voz y convertirla en señal eléctrica.



Permite producir una copia en papel del trabajo realizado en la computadora.



Es para escuchar los sonidos de música en forma personal.



Permite escuchar los sonidos de música en forma pública.



Permite capturar imágenes de videos y trasmitirla por red e internet



Palanca de mando para controlar software a través de palancas y botones.



Permite digitalizar los documentos a una imagen digital

## UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

Son dispositivos que nos permiten guardar información de la computadora de forma permanente o temporal y Permite transportar datos de una Pc a otra Pc.



CD Disco

Compacto



Memoria

USB



Disco duro

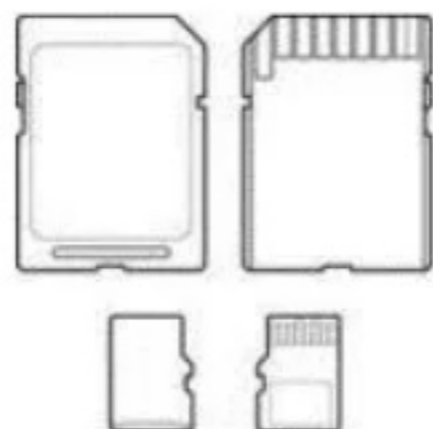
portable



Disco duro -

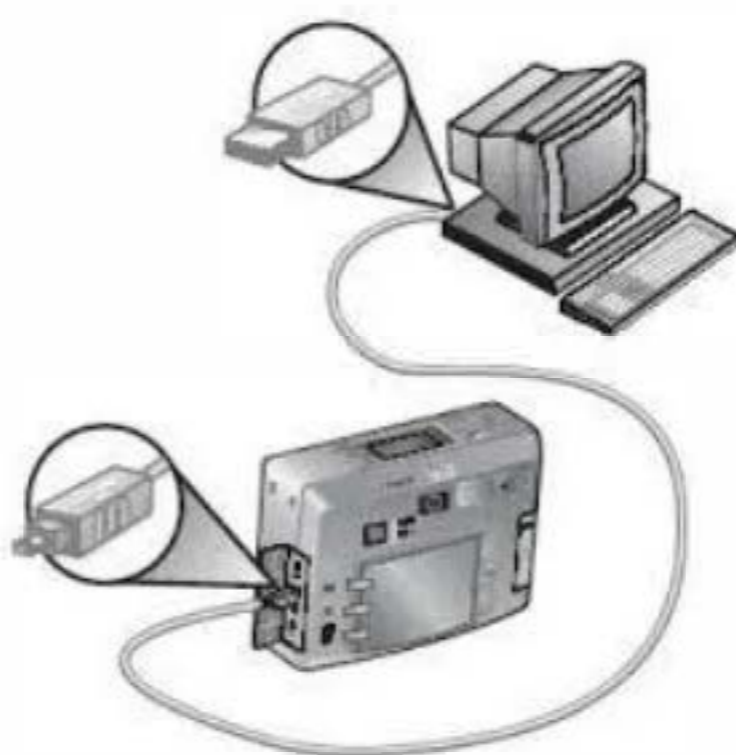
Disco duro

interno



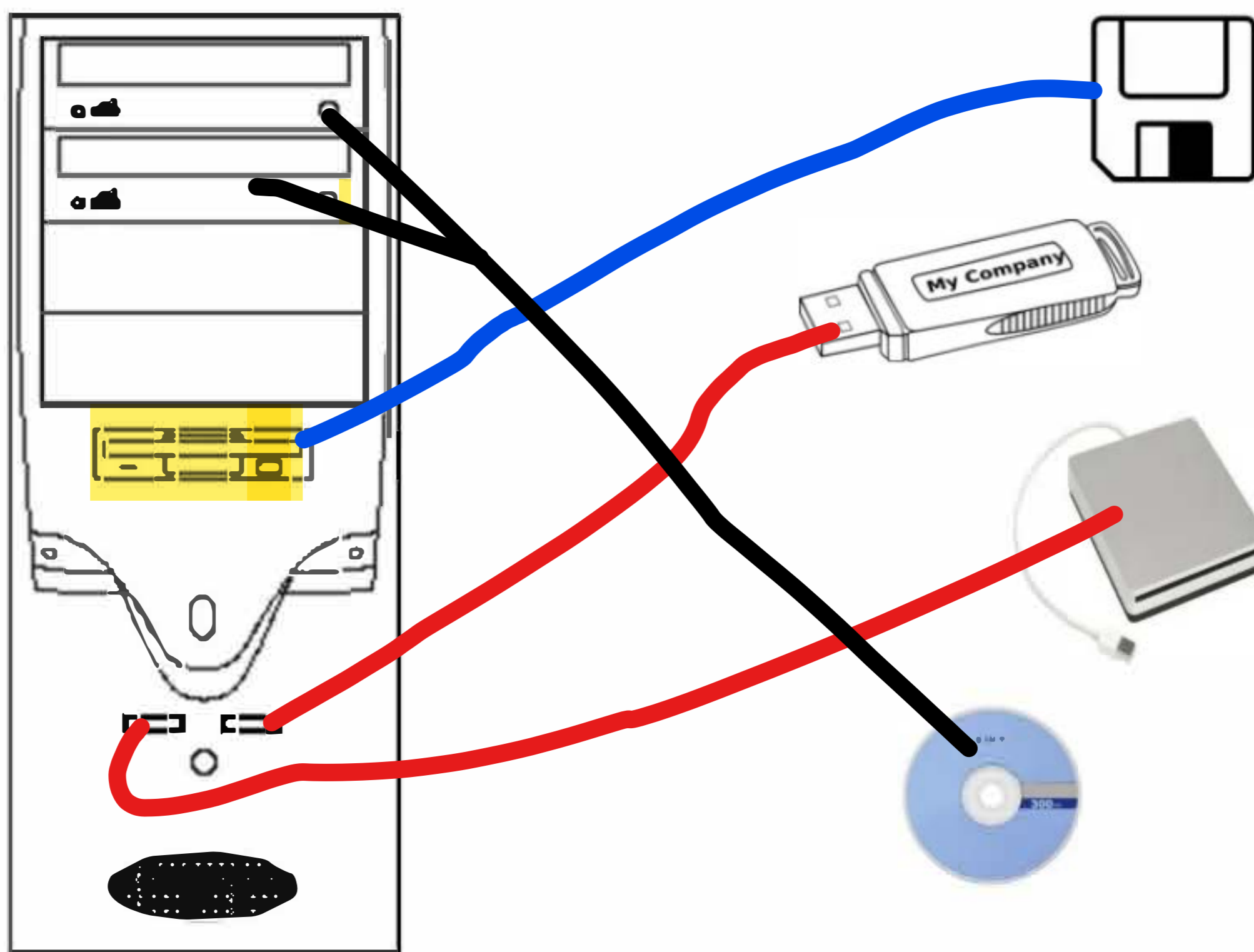
Memorias

Los dispositivos que contenga memoria expandible también se pueden conectar al CPU a través de un cable de datos: Cámara digital, celular, filmadora.



### EJERCICIO

1. Relaciona con colores diferentes donde se conectan las unidades al CPU.



2. Coloca "V" o "F" según corresponda.

- (F) El monitor nos permite escuchar sonidos de la Pc
- (F) Un CD tiene la misma capacidad que un DVD
- (V) En el USB podemos guardar películas
- (V) El USB tiene diferentes tamaños.

**3. Recorta y pega imágenes de unidades de almacenamiento.**



**4. Señala con una palomita la manera correcta de agarrar un CD :**



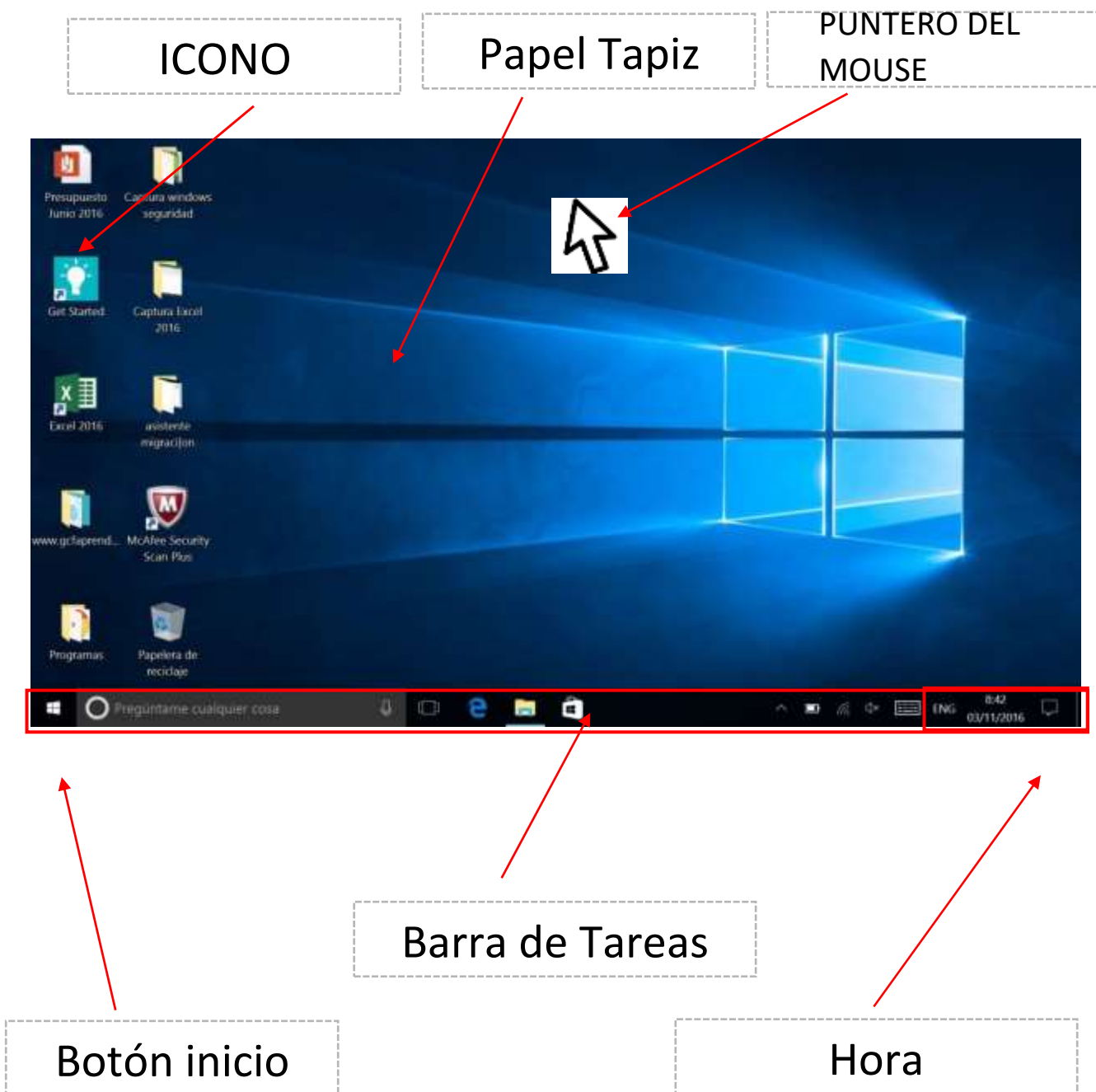
Recuerda que cuando uses los audífonos no debes de alzar todo el volumen porque te podría hacer daño



## EL ESCRITORIO DE WINDOWS

El escritorio es la pantalla principal de Windows y desde allí podrás empezar a trabajar con la computadora.

Para que nuestro trabajo se más fácil el escritorio nos presenta los siguientes elementos.



## Descripción de cada elemento del escritorio

- **El botón inicio:** contiene todos los accesos a los programas y accesorios instalados en el computador.
- **La barra de Tareas:** se utiliza para desplazarnos entre las ventanas abiertas y aplicaciones.
- **Los iconos:** son pequeños gráficos que representan aplicaciones, archivos u otros componentes del sistema operativo.
- **Fondo de escritorio:** es un escritorio virtual de trabajo, se coloca las aplicaciones que más usamos.

## EJERCICIO

### Delinea los nombres de los iconos de Windows



Equipo



Papelera de reciclaje



Documentos



Red

## Los iconos de la computadora

Son pequeñas imágenes que representan a los programas. Archivos discos y otros.

Los iconos más conocidos son:



EQUIPO



RED



PAPELERA DE  
RECICLAJE



PANEL DE CONTROL

# Práctica Calificada

Completa las partes del escritorio

The image shows a Windows 10 desktop environment. A mouse cursor is positioned over the desktop background. Several red dashed boxes are overlaid on the image, with red arrows pointing from them to specific desktop elements. The elements being pointed to include: the taskbar (bottom), the Start button (bottom-left), the search bar (bottom-left), the taskbar icons (bottom), the taskbar system tray (bottom-right), the desktop background (center), the taskbar notification area (bottom-right), and the taskbar clock and date (bottom-right). Below the desktop screenshot, there are three red dashed boxes for labeling: one on the left, one in the center, and one on the right.

## ACTIVIDAD LOS ICONOS DEL ESCRITORIO

Completa las partes de los iconos de la computadora.



## HORA Y FECHA DE LA COMPUTADORA

Mira la fecha del sistema.

Coloca el puntero del mouse, sobre la hora. Y veras la fecha.



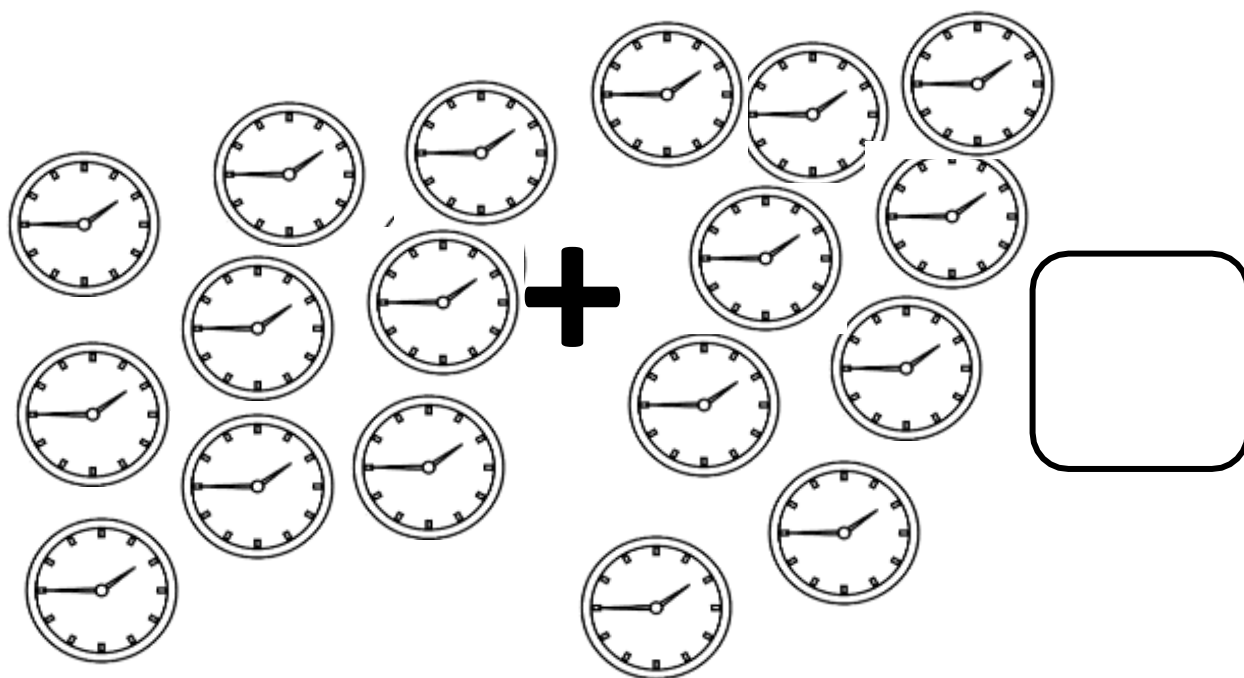
La hora del sistema lo controlado por una batería (Pila) que está dentro de la unidad central (C.P.U).

Aunque la computadora este apagada, la hora y la fecha se mantendrán actualizada.

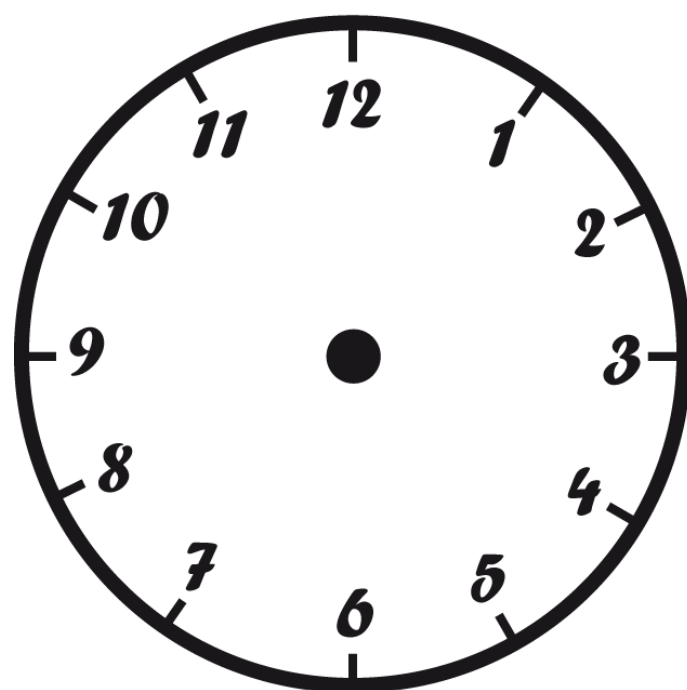


## Práctica calificada

¿Cuántos relojes hay?



*¿Qué hora es?*



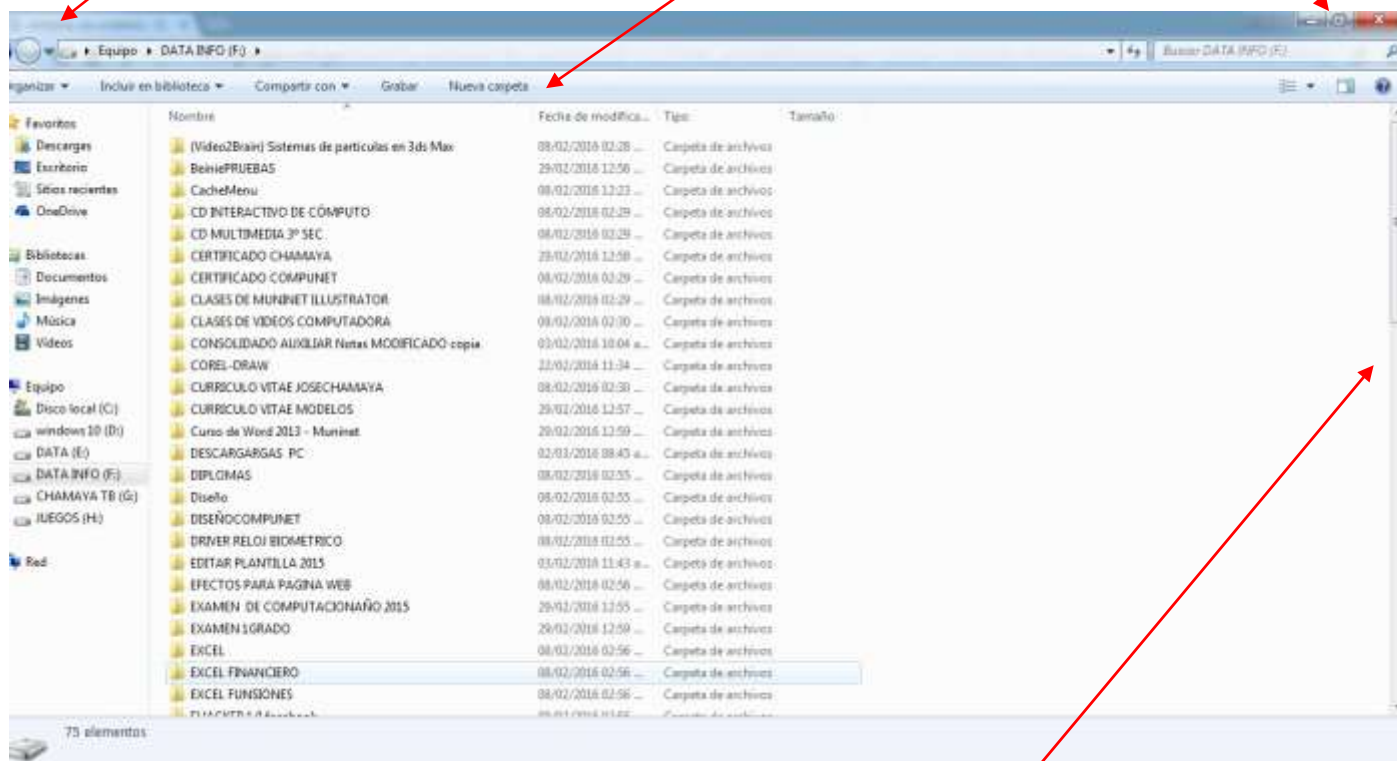
## PARTES DE LA VENTANA

Las ventanas son los principales elementos de trabajo en el sistema operativo Windows.

Barra de Título

Botones de Control

Barra de Menú



Barra de Desplazamiento

## BOTONES DE CONTROL

Desde aquí podemos controlar el tamaño de una ventana. Los botones de control, Son los siguientes

### Minimizar

Reduce el tamaño de la ventana y la muestra como un botón en la barra de tareas



### Maximizar

Aplica la ventana hasta cubrir todo el escritorio.



### Restaurar

Devuelve la venta al mismo tamaño que tenía antes de ser maximizado.



### Cerrar

Cierra las ventanas.



# Práctica Calificada

Observa y dibuja los botones Donde corresponde.



Minimizar

Restaurar

Maximizar

Cerrar

# REFUERZA LO APRENDIDO

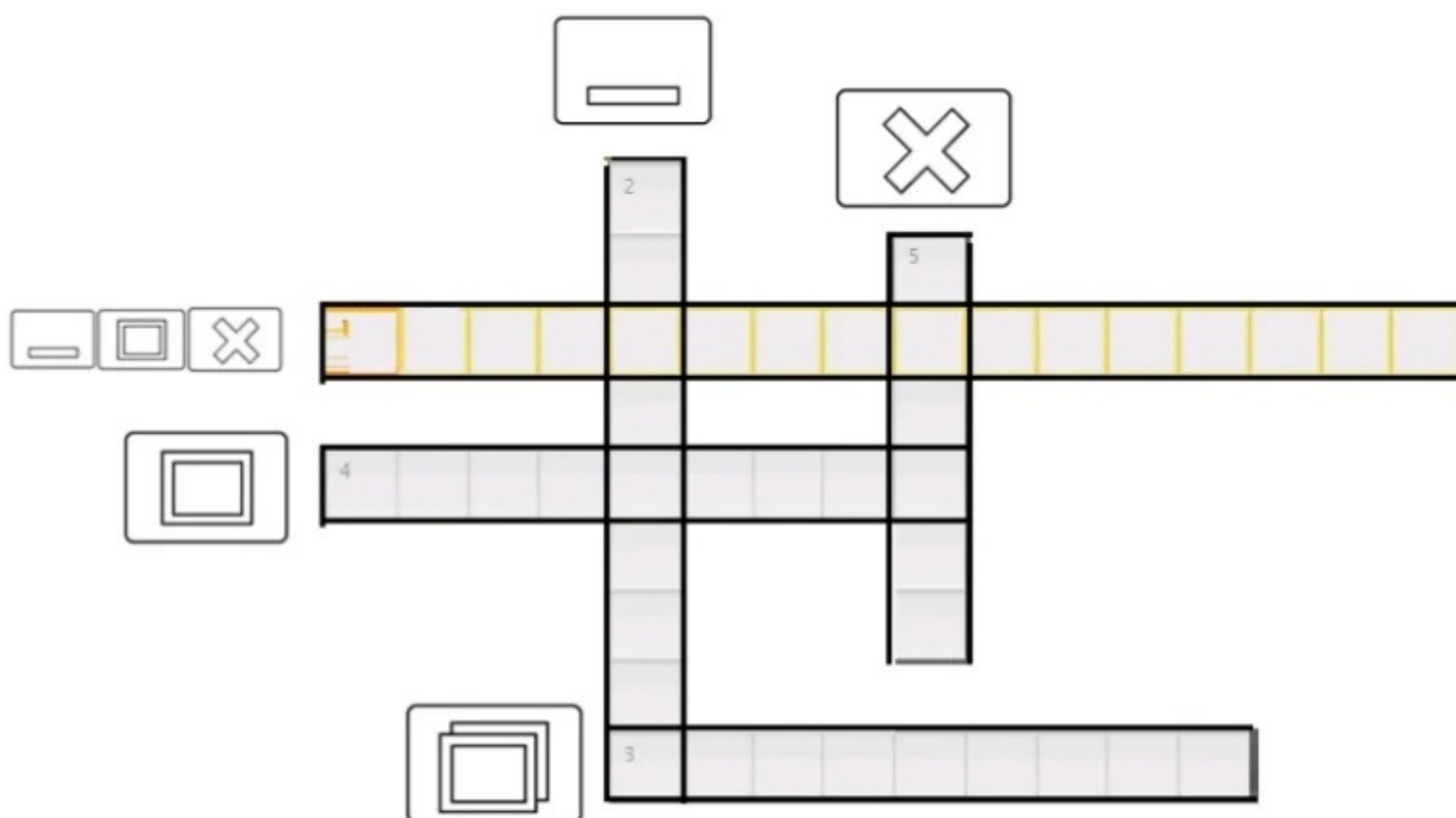
Escribe las partes de la ventana

The image shows a Windows File Explorer window titled 'Equipo > DATA INFO (F:)'. The window displays a list of folders and files. Red dashed boxes and arrows are used to highlight specific parts of the interface for labeling:

- Top-left: A dashed box points to the address bar area.
- Top-right: A dashed box points to the window control buttons (minimize, maximize, close).
- Center: A dashed box points to the ribbon menu, specifically the 'Nueva carpeta' button.
- Bottom-right: A dashed box points to the main content area (file list).

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
(Video2Brain) Sistemas de partículas en 3ds Max	08/02/2016 02:28 ...	Carpeta de archivos	
BeñePRUEBAS	29/02/2016 12:56 ...	Carpeta de archivos	
CacheMenu	08/02/2016 12:23 ...	Carpeta de archivos	
CD INTERACTIVO DE COMPUTO	08/02/2016 02:29 ...	Carpeta de archivos	
CD MULTIMEDIA 3º SEC.	08/02/2016 02:29 ...	Carpeta de archivos	
CERTIFICADO CHAMAYA	29/02/2016 12:58 ...	Carpeta de archivos	
CERTIFICADO COMPUNET	08/02/2016 02:29 ...	Carpeta de archivos	
CLASES DE MUNNET ILLUSTRATOR	08/02/2016 02:29 ...	Carpeta de archivos	
CLASES DE VIDEOS COMPUTADORA	09/02/2016 02:00 ...	Carpeta de archivos	
CONSOLIDADO AUXILIAR Netas MODIFICADO copia	02/02/2016 10:04 a...	Carpeta de archivos	
COREL-DRAW	22/02/2016 11:34 ...	Carpeta de archivos	
CURRICULO VITAE JOSECHAMAYA	08/02/2016 02:30 ...	Carpeta de archivos	
CURRICULO VITAE MODELOS	29/02/2016 12:57 ...	Carpeta de archivos	
Curso de Word 2013 - Muninet	20/02/2016 12:59 ...	Carpeta de archivos	
DESCARGAS PC	02/03/2016 08:45 a...	Carpeta de archivos	
DIPLOMAS	08/02/2016 02:25 ...	Carpeta de archivos	
Diseño	09/02/2016 02:55 ...	Carpeta de archivos	
DISEÑO COMPUNET	08/02/2016 02:55 ...	Carpeta de archivos	
DRIVER RELOJ BIOMETRICO	08/02/2016 02:55 ...	Carpeta de archivos	
EDITAR PLANTILLA 2015	03/02/2016 11:43 a...	Carpeta de archivos	
EFFECTOS PARA PAGINA WEB	08/02/2016 02:56 ...	Carpeta de archivos	
EXAMEN DE COMPUTACIONAÑO 2015	29/02/2016 12:55 ...	Carpeta de archivos	
EXAMEN 1 GRADO	29/02/2016 12:59 ...	Carpeta de archivos	
EXCEL	08/02/2016 02:56 ...	Carpeta de archivos	
EXCEL FINANCIERO	08/02/2016 02:56 ...	Carpeta de archivos	
EXCEL FUNCIONES	08/02/2016 02:56 ...	Carpeta de archivos	
EXCEL PARA...	08/02/2016 02:56 ...	Carpeta de archivos	

3. Completa el siguiente crucigrama



4. Resuelve la siguiente sopa de letras:

U	W	D	A	K	D	S	O	F	T	W	A	R	E	M
L	C	F	T	S	F	I	G	R	E	L	O	P	D	Q
Z	E	Q	I	V	E	M	S	S	A	D	W	F	L	F
X	R	Y	O	Z	O	T	Q	C	A	S	R	Y	I	Z
L	R	Q	X	U	U	T	N	L	O	U	P	Y	D	E
B	K	I	S	I	I	D	C	A	Y	D	Z	F	O	R
R	E	E	V	P	S	E	J	V	L	Q	U	Y	M	A
O	T	K	O	Z	T	C	I	F	P	R	Y	R	T	W
T	R	O	D	A	S	E	C	O	R	P	A	T	O	D
I	I	P	I	M	P	R	E	S	O	R	A	P	R	R
N	J	Z	F	Y	A	I	R	O	M	E	M	I	R	A
O	O	N	O	F	O	R	C	I	M	B	J	Q	E	H
M	Y	M	X	Y	Y	E	D	G	S	H	I	N	A	Z
D	T	K	C	M	J	M	C	P	D	B	Y	B	R	L
W	X	M	V	L	S	X	G	U	X	Q	A	N	B	F

- DISCO DURO
- IMPRESORA
- MEMORIA
- MICROFONO
- MONITOR
- MOUSE
- PARLANTES
- PROCESADOR
- TECLADO
- TORRE



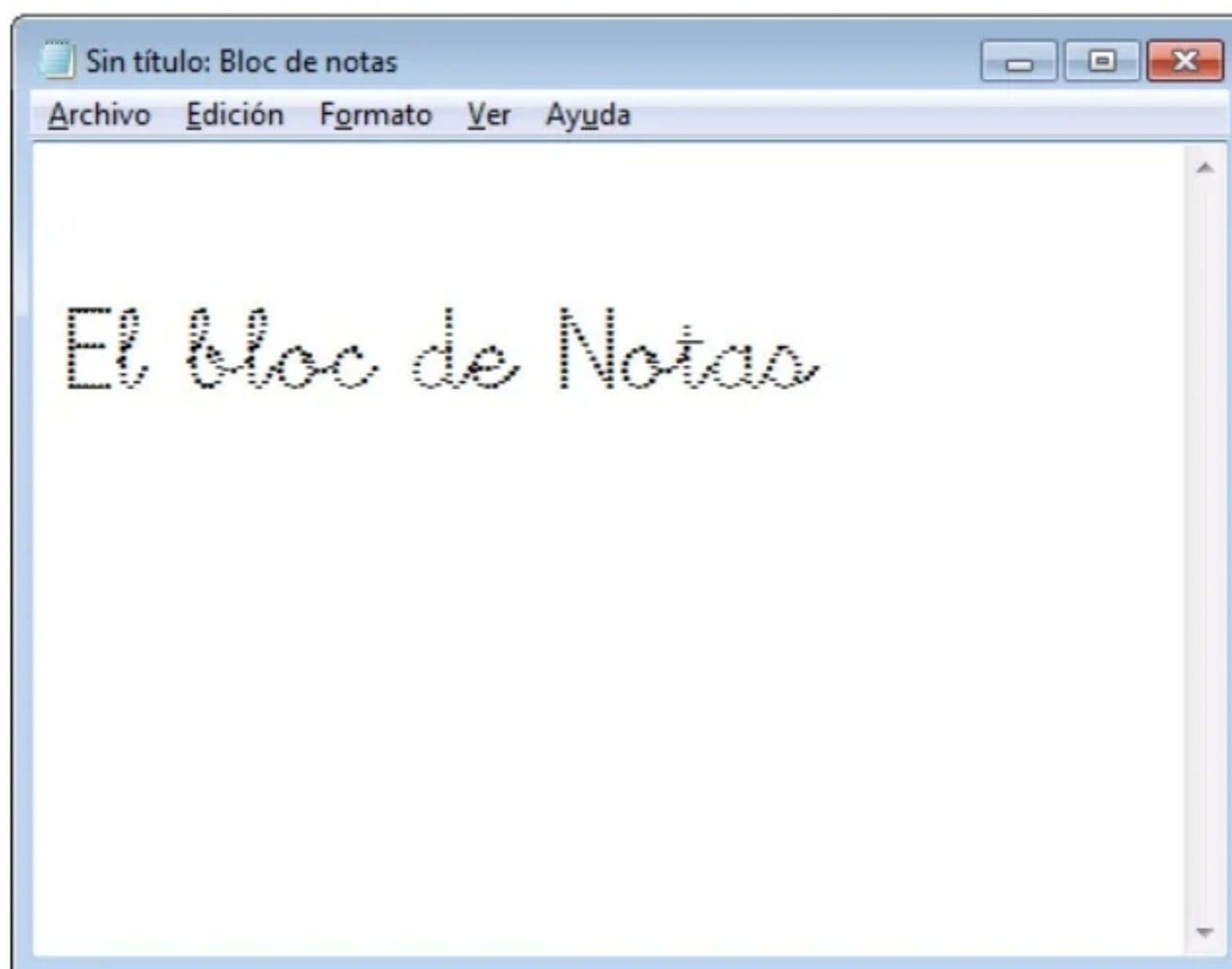
## BLOC DE NOTAS

Es una pequeña libreta de apuntes en la que podemos escribir textos sencillos y rápidos en la computadora.

### Icono del bloc de notas



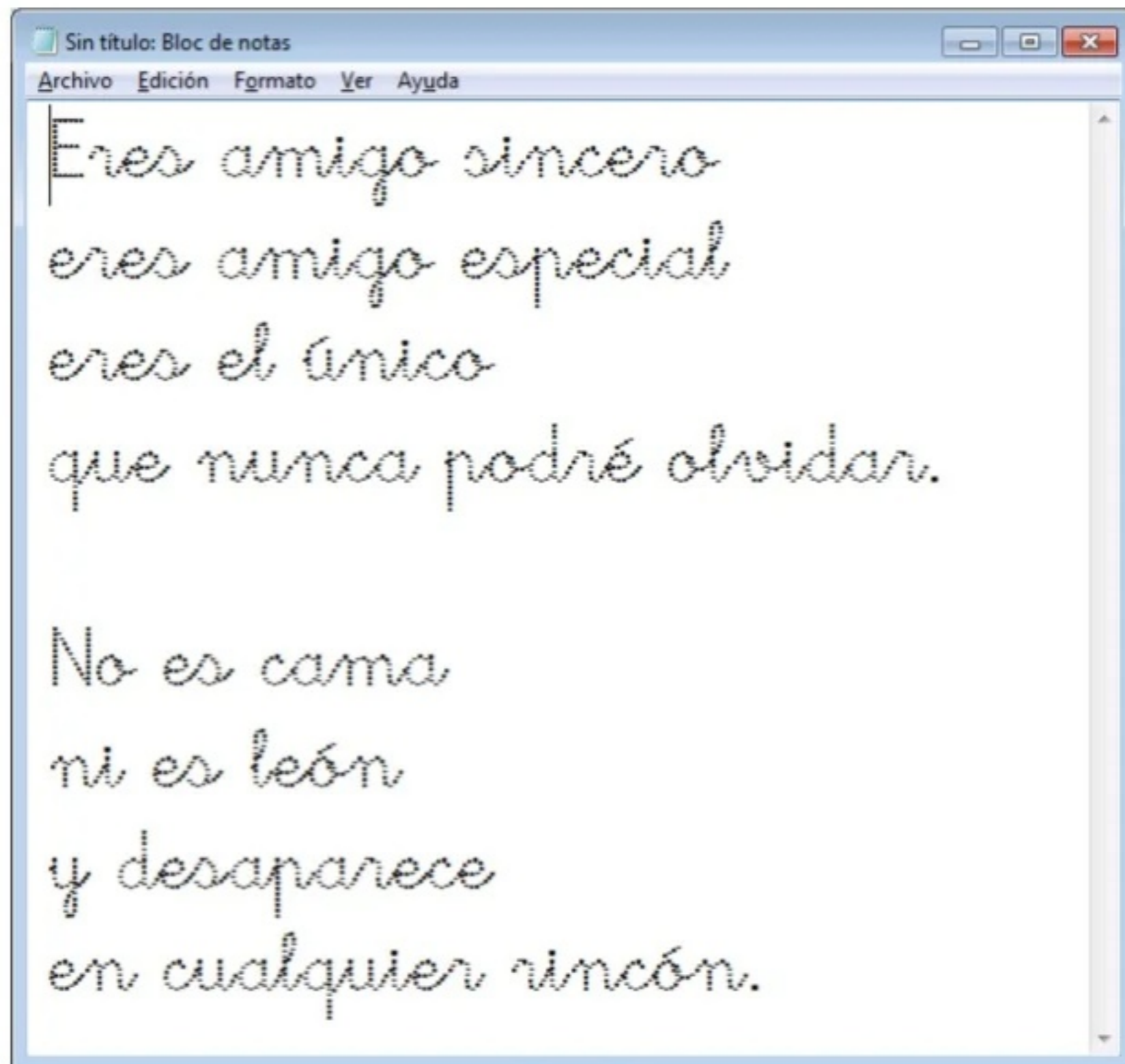
### Ventana del bloc de Notas



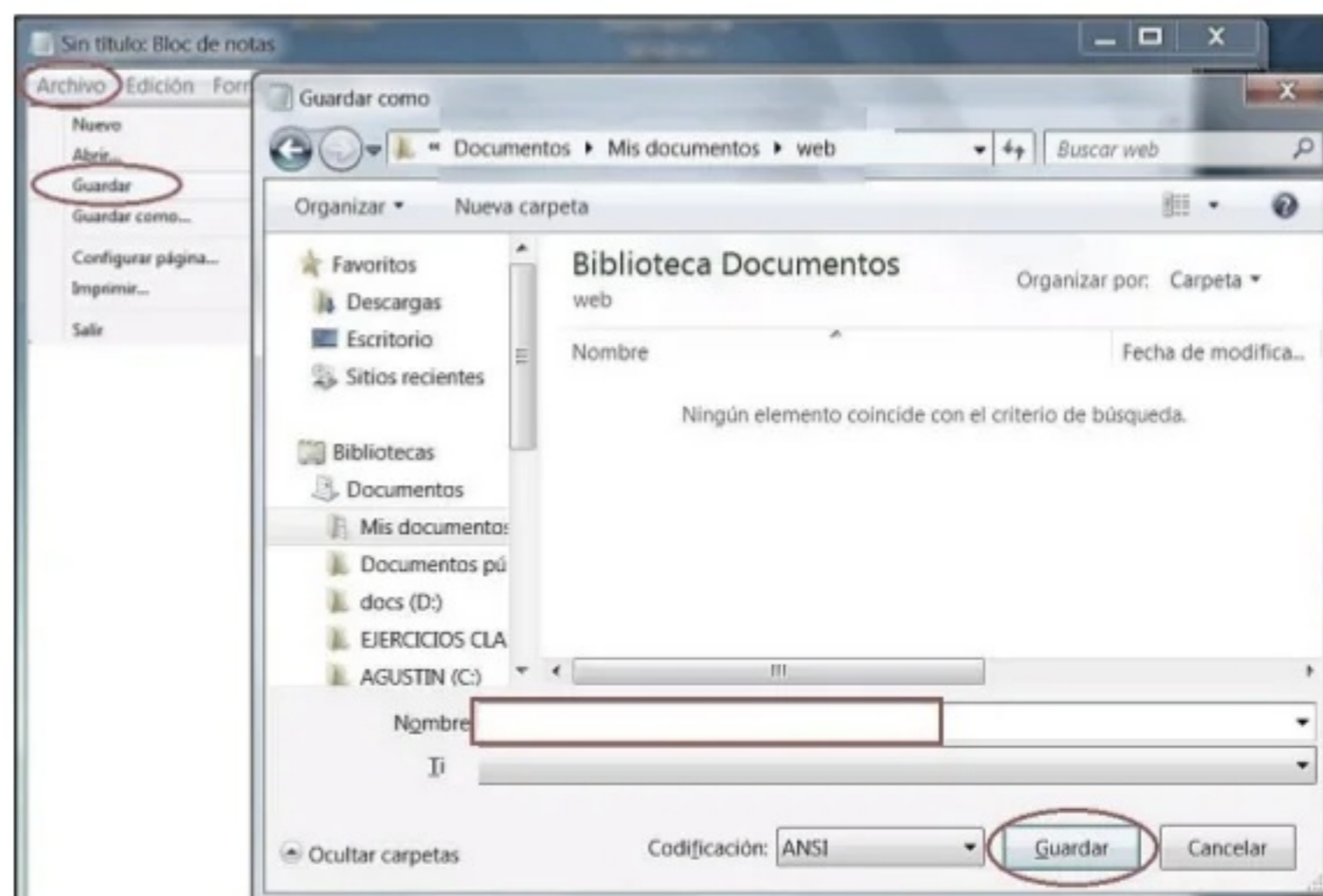
En el menú formato podemos cambiar las propiedades del texto antes de escribir

## Ejercicio N° 16

1. Escribe lo siguientes en el bloc de notas y guarda el archivo en la Pc:



- Haz clic en Archivo y luego clic en guardar
- Aparecerá una ventana donde deberás escribir el nombre del archivo:
  - o Ejercicio 16 \_ \_ \_ \_ \_
- Presiona le botón guardar y tu documento ya estará guardado en la computadora



## INGRESANDO A LA CALCULADORA

1

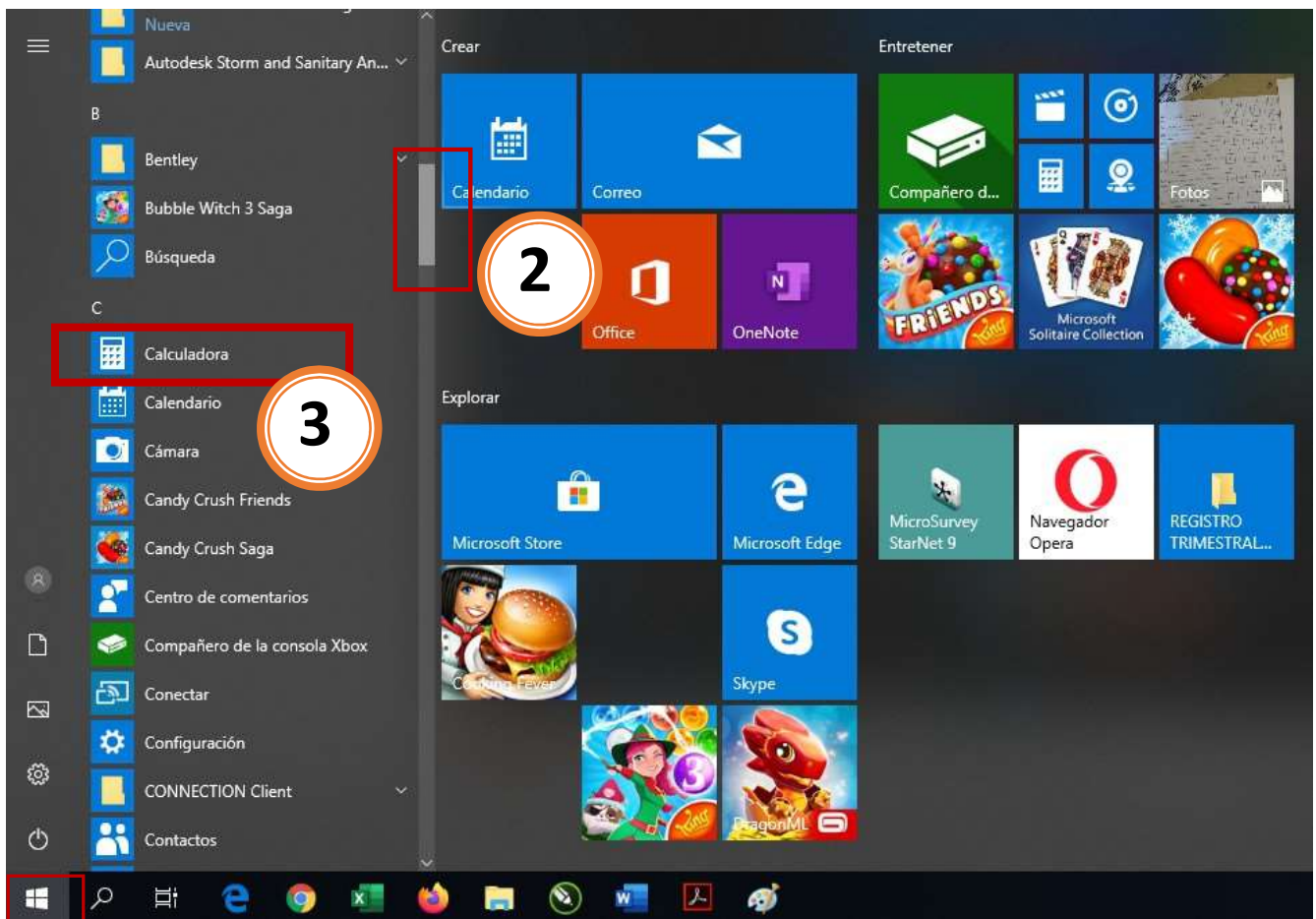
Haz clic en botón inicio

2

Mueve el mouse a la barra de deslizamiento ubica la Calculadora

3

Haz clic en ícono calculadora



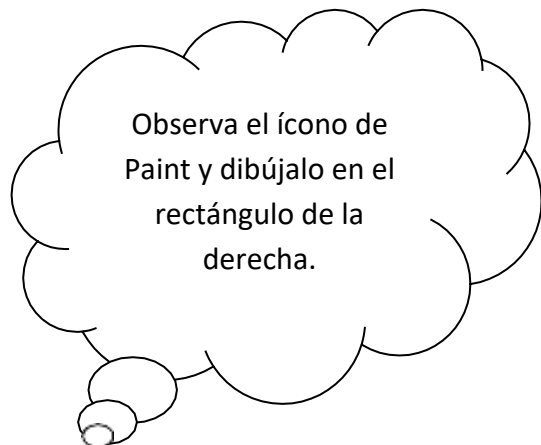
1

# Paint

## EL ÍCONO DE PAINT

El **ícono** es un pequeño dibujo que representa al programa Paint.

Observa el ícono de Paint y dibújalo en el rectángulo de la derecha.



No olvides colorear

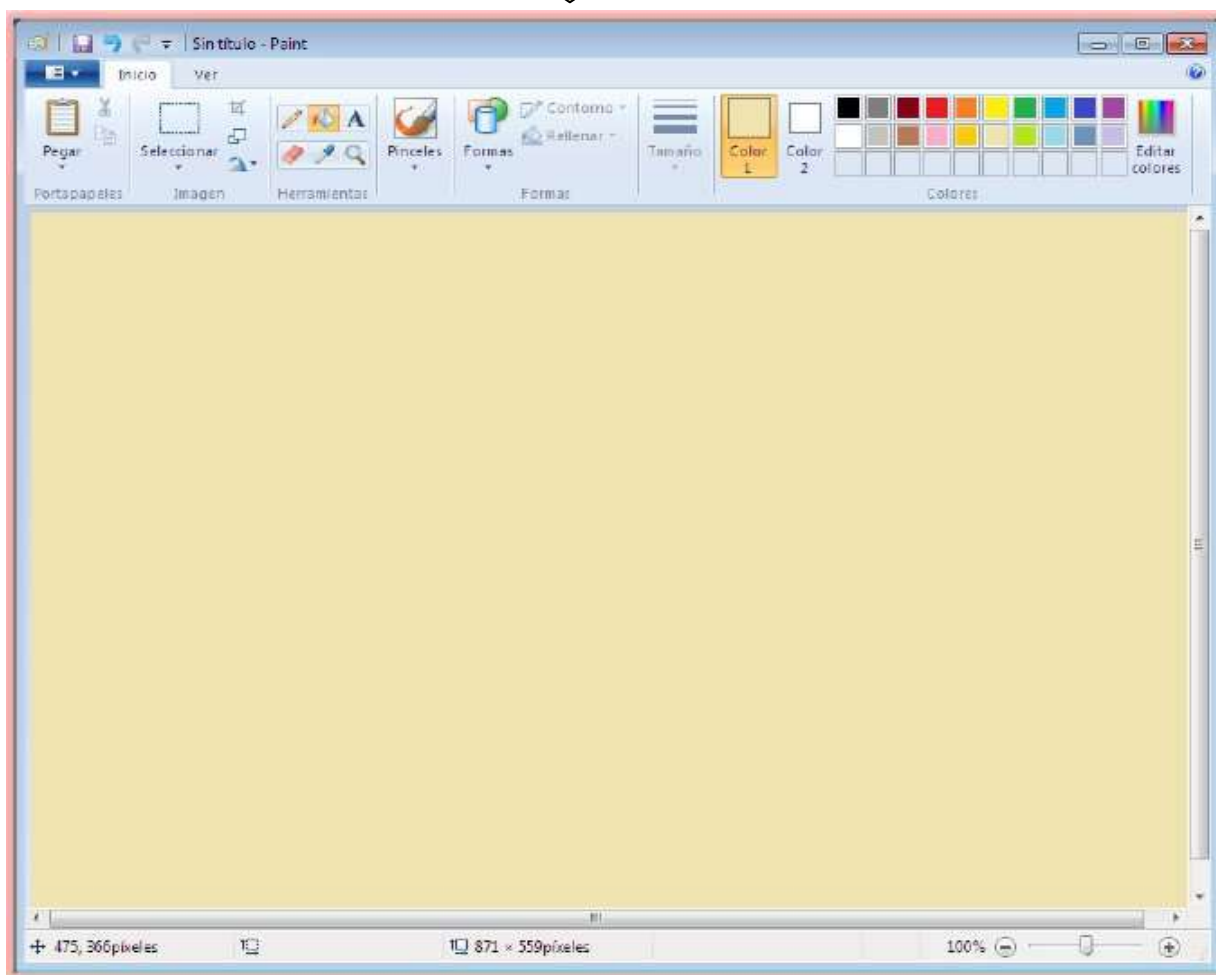


# Como Ingresar a

Para ingresar a Paint debes hacer  
Doble clic en el ícono de Paint



Esta es la ventana que aparece  
Cuando ingresas a Paint.



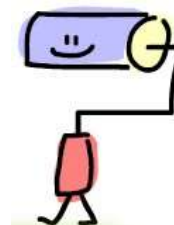
Haz un dibujo en la ventana de Paint y colorea.

# ¡Para qué sirve Paint



Con el accesorio Paint puedes  
hacer

Dibujos y pintarlos.

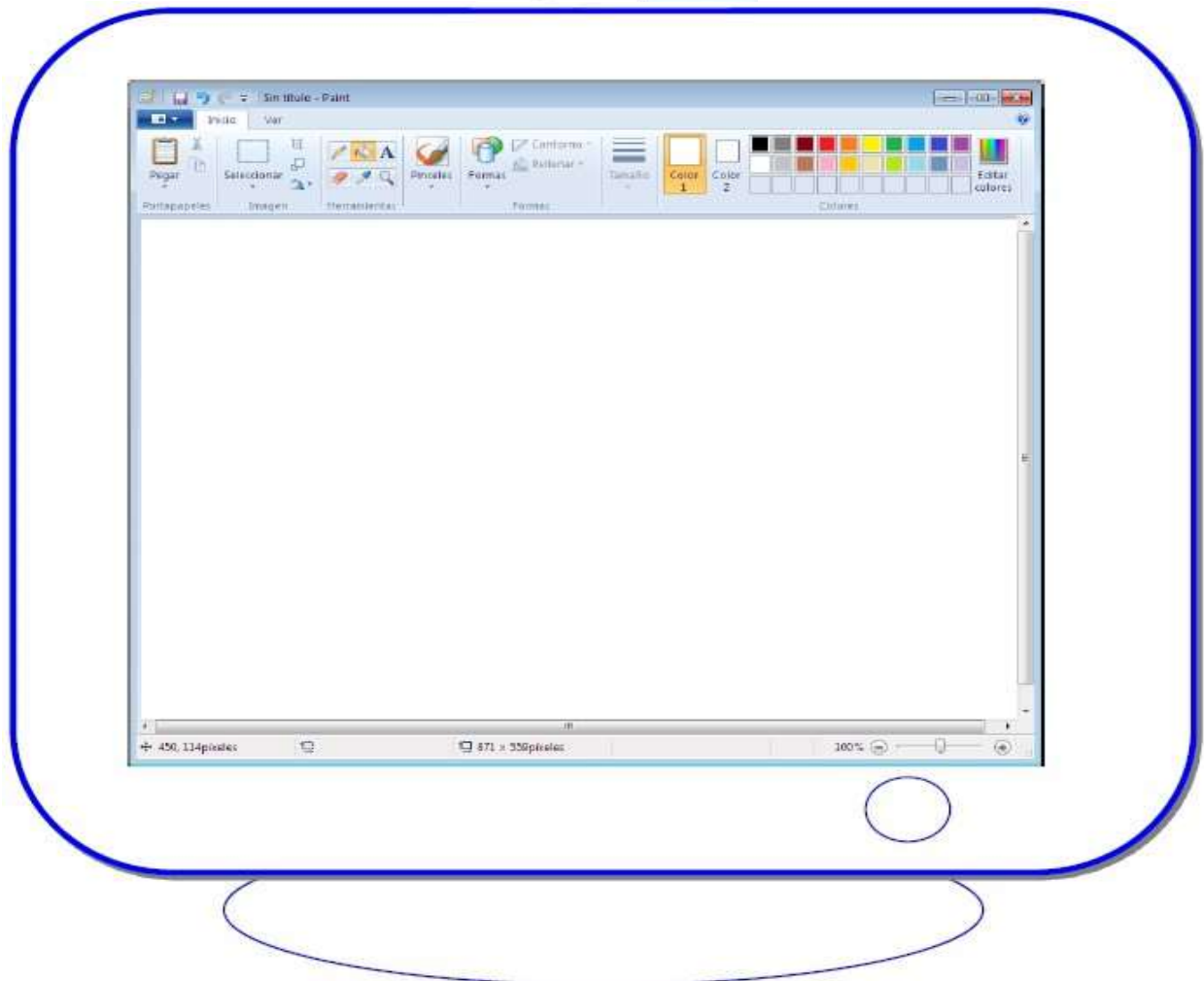


Colorea el dibujo que se muestra en la ventana de Paint

## El Botón Maximizar



El botón maximizar es un botón que sirve para agrandar el tamaño de la ventana en toda la pantalla.

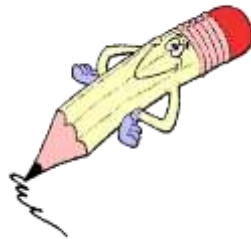


**Dibuja el botón maximizar en la ventana de Paint**

## DIBUJO DE LINEAS

Estas son las herramientas que puedes usar para dibujar líneas en Paint.

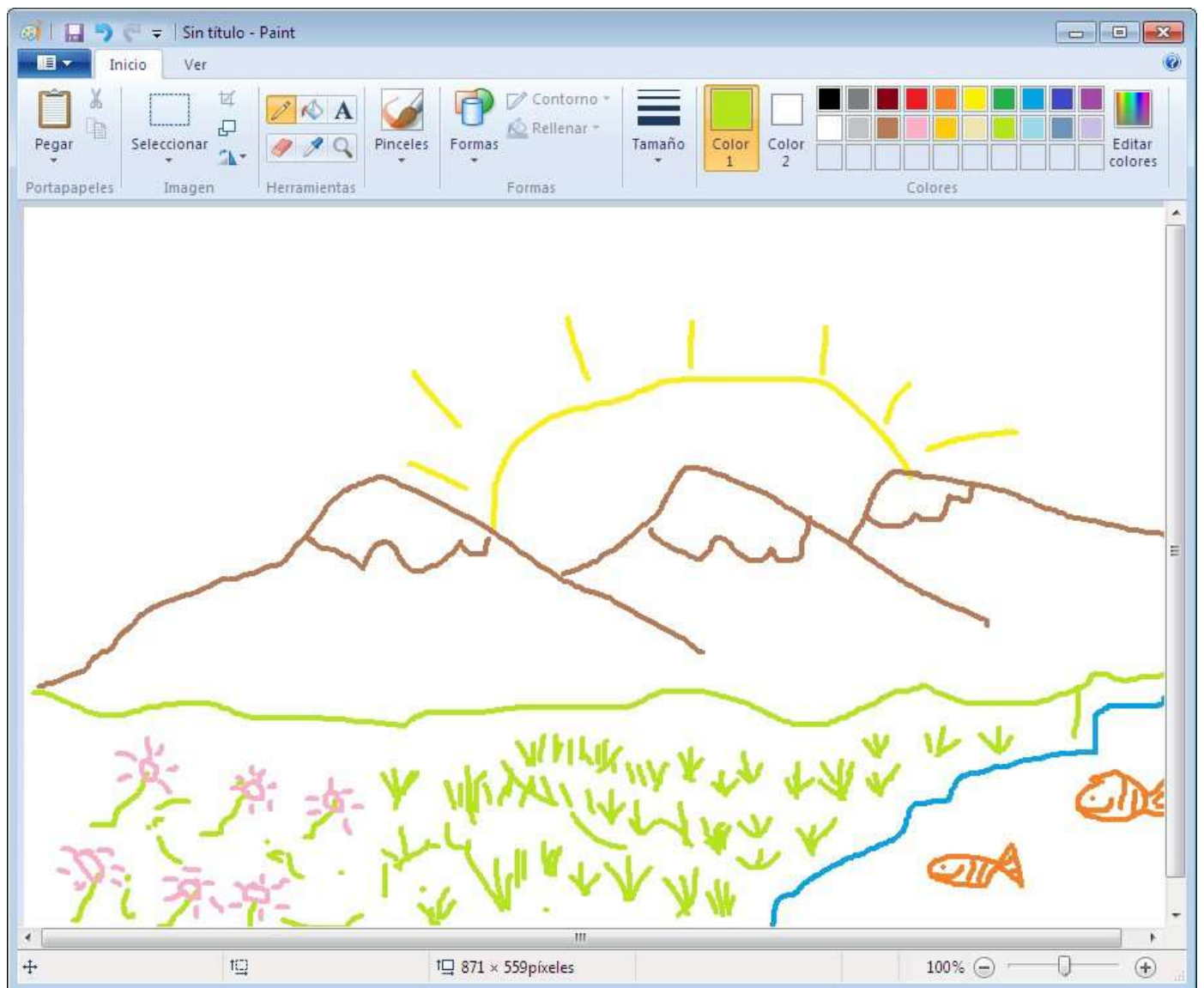
Herramienta Lápiz



Usa la herramienta Lápiz

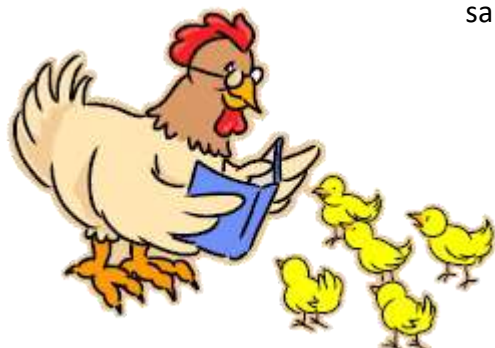


para dibujar líneas o curvas finas de forma libre.

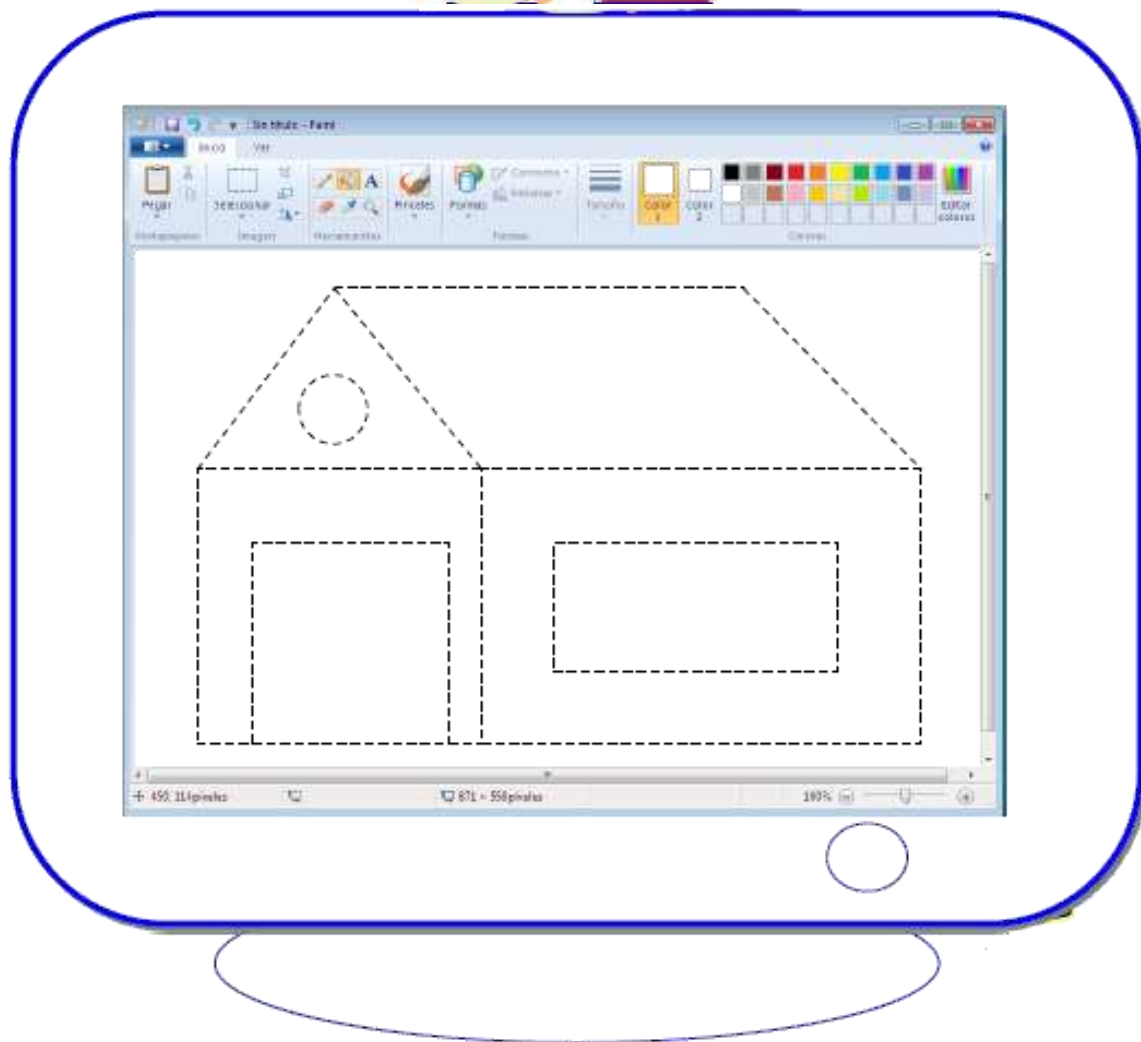


# El Botón Cerrar

El botón cerrar es un botón que sirve para salir de la ventana de Paint.




## El Botón Cerrar

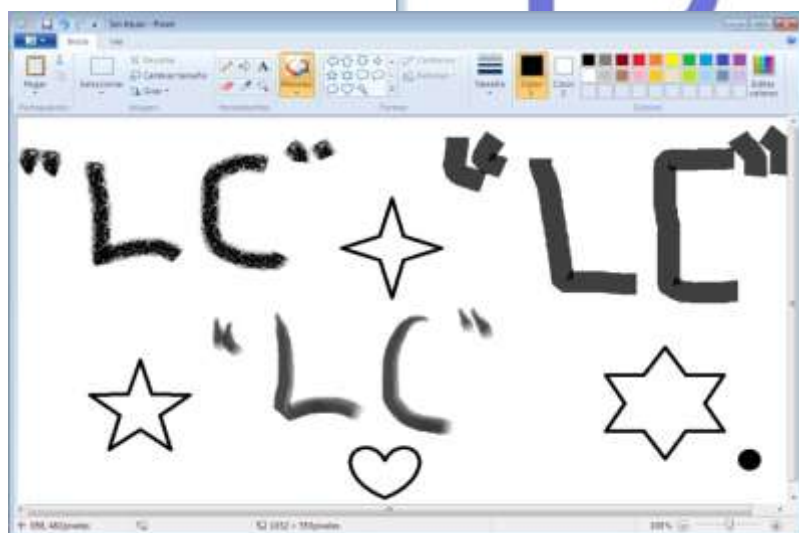
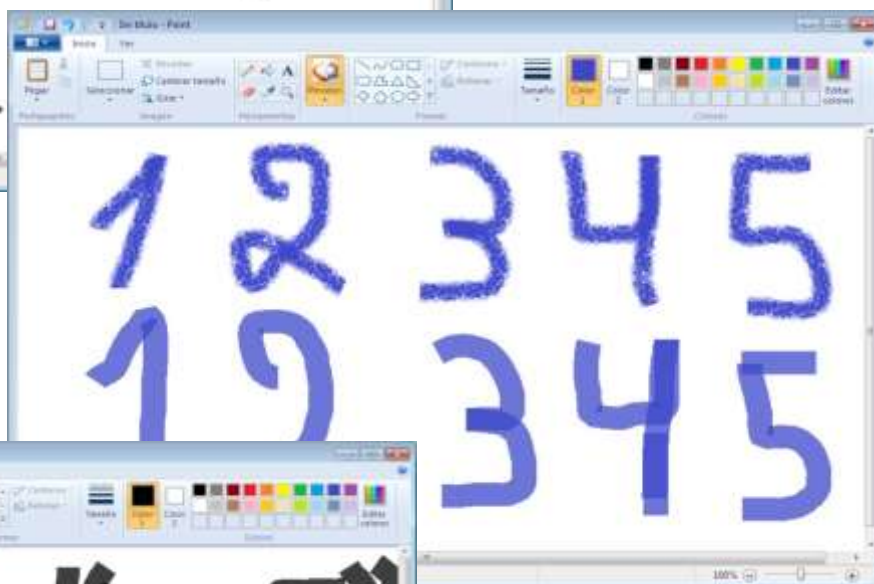
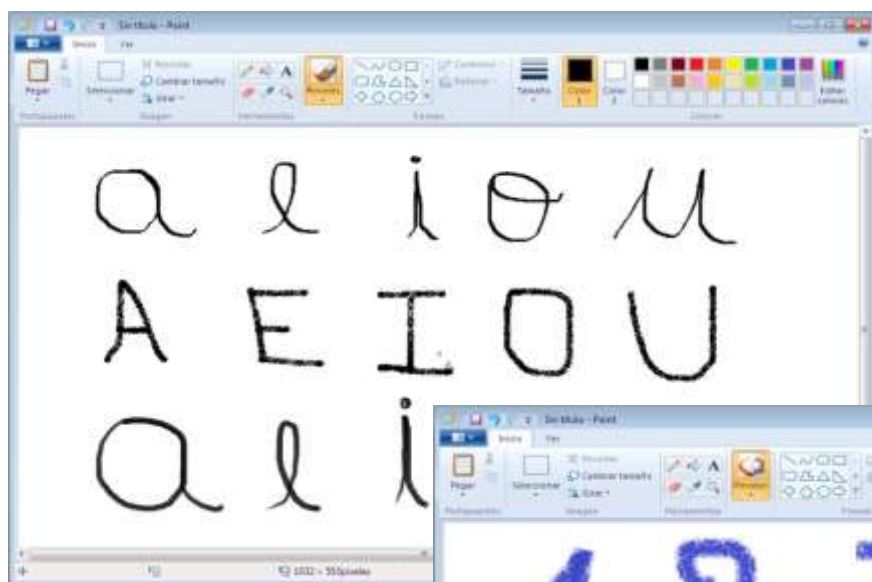


Remarca y pinta la casa que tienes en la ventana de Paint

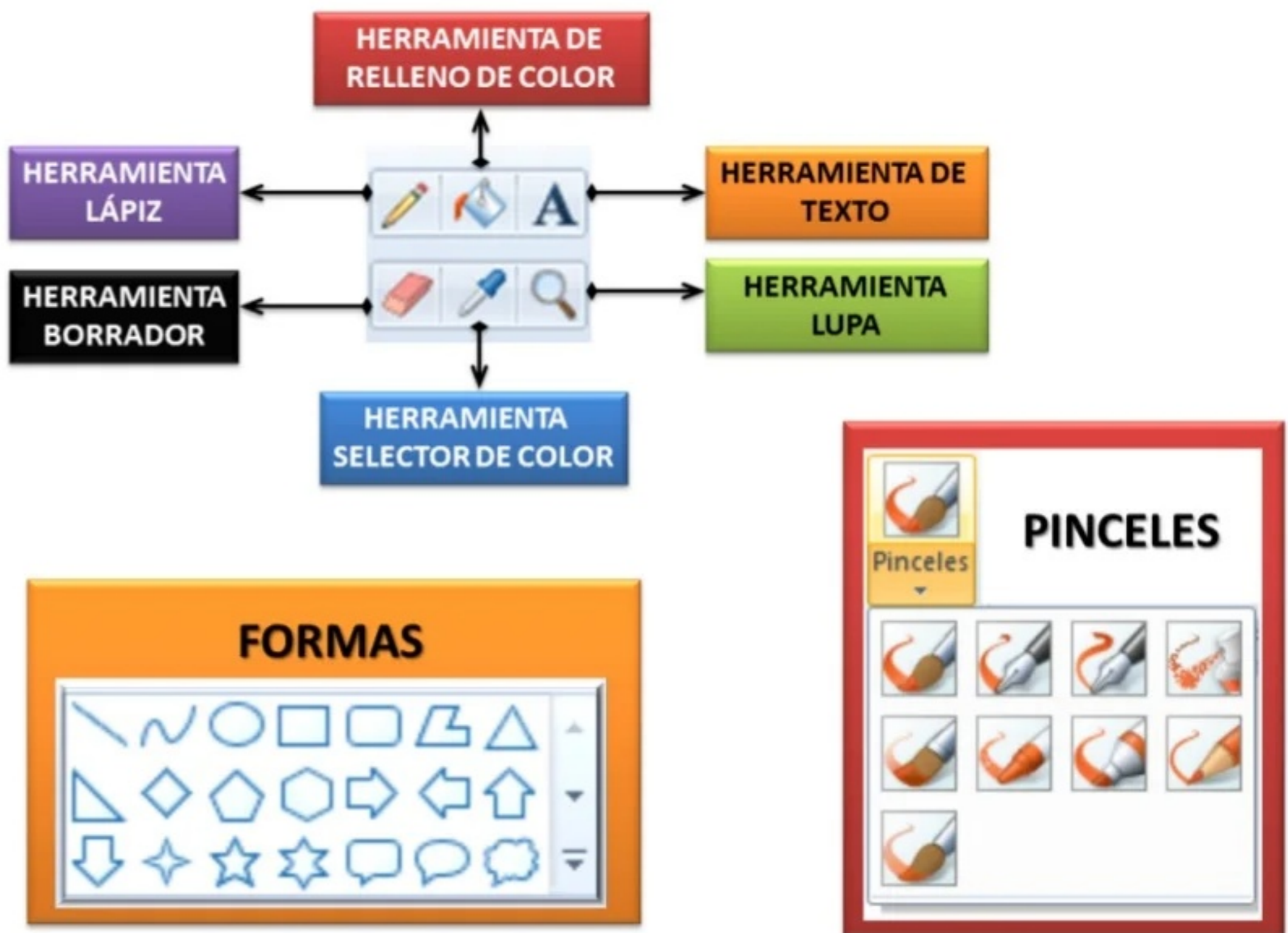
# Pinceles



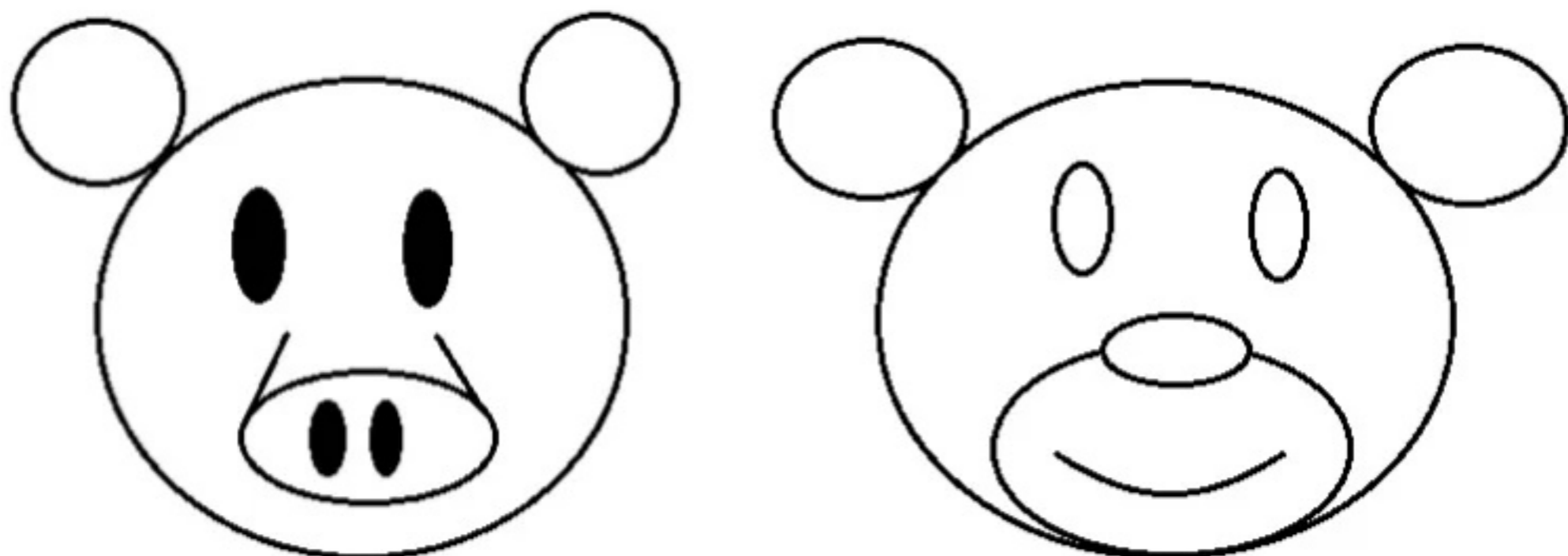
Use la herramienta Pinceles  para dibujar líneas con apariencia y textura diferentes, como si se utilizaran diferentes pinceles.



## LAS HERRAMIENTAS DE PAINT

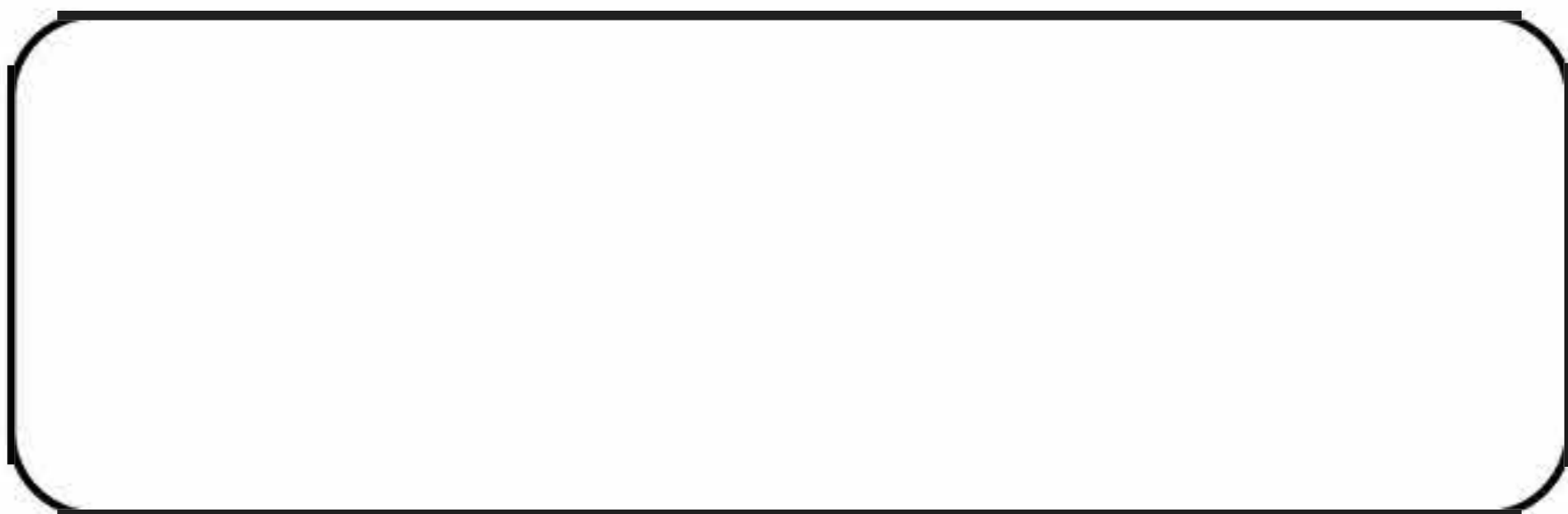
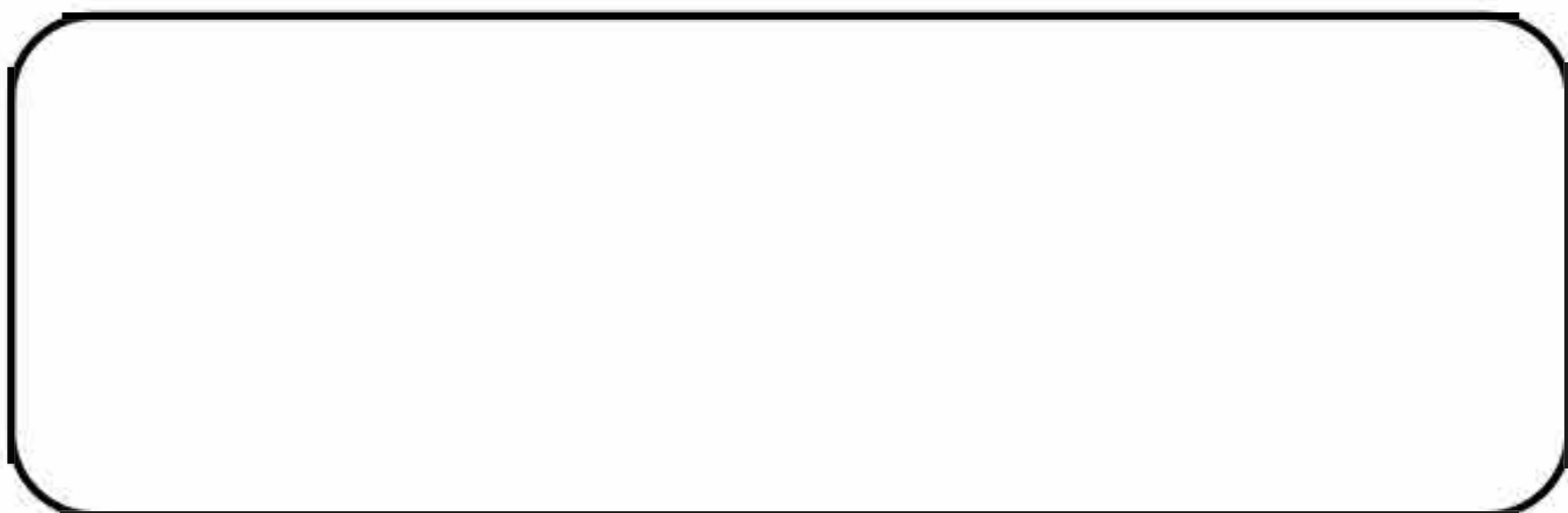
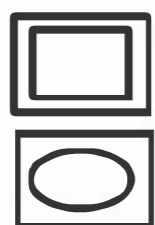
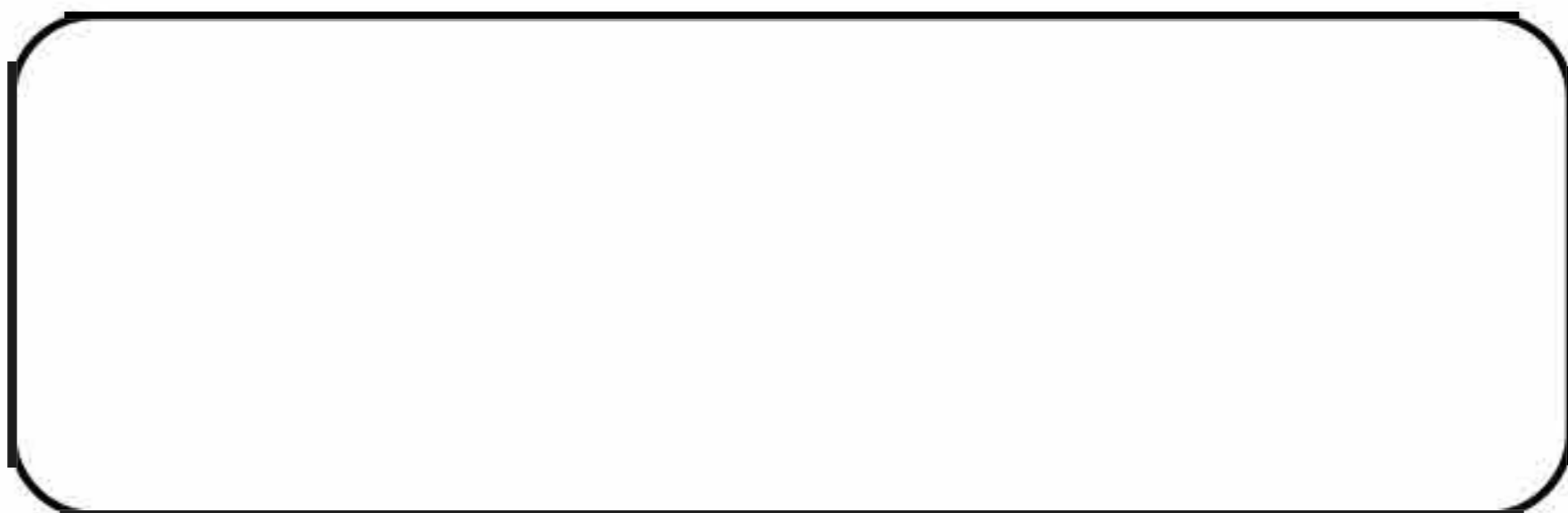


Diseña los siguientes dibujos en Paint y dibuja las herramientas y formas que te permitieron crear:

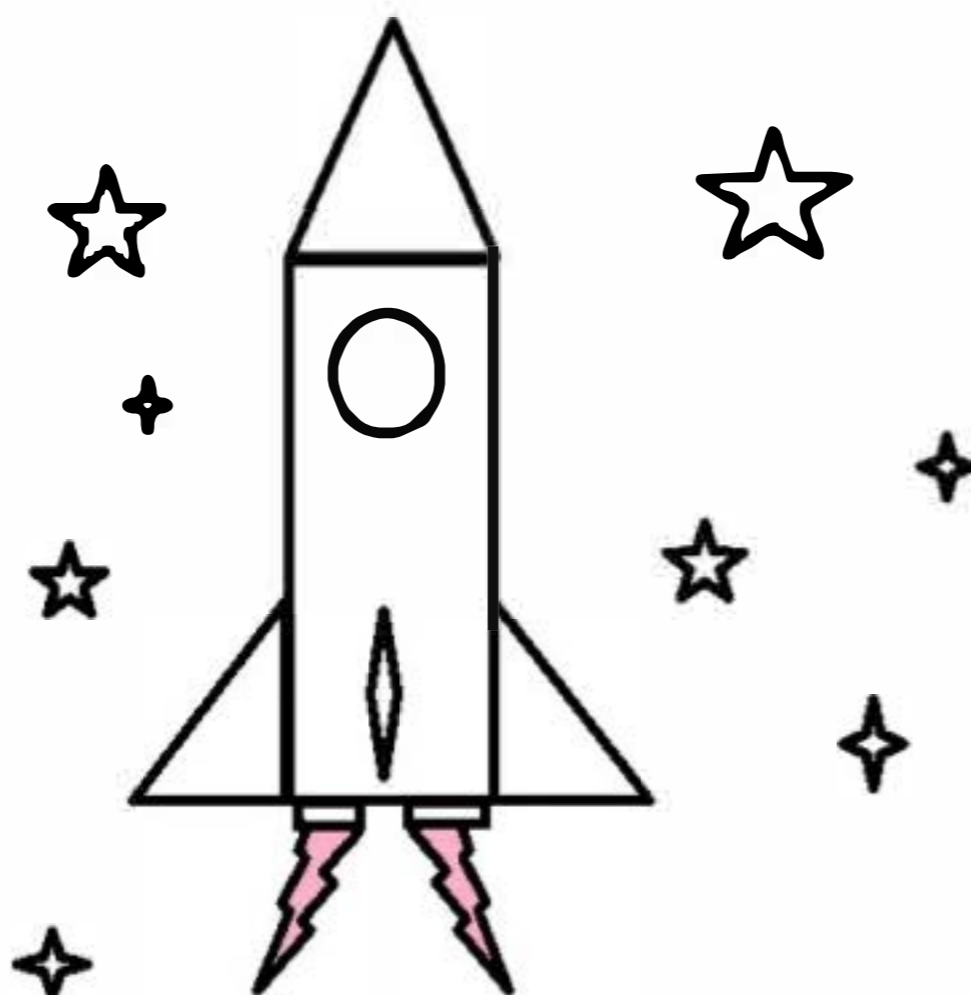


## Ejercicio

1. Realiza figuras usando solo las herramientas indicadas y luego diseñalo en Paint

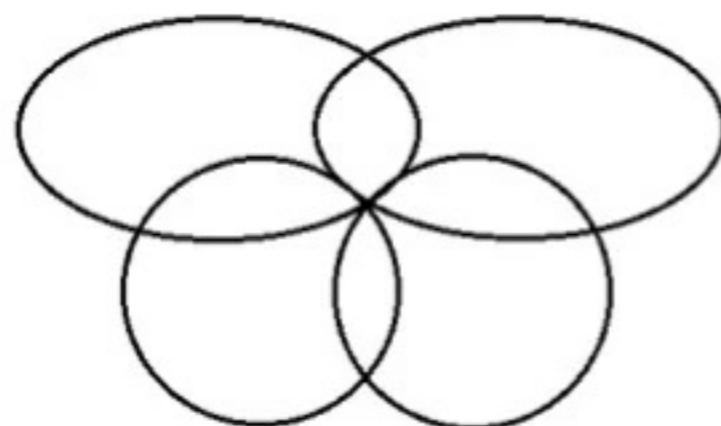


2. Dibuja lo siguiente usando formas de Paint:

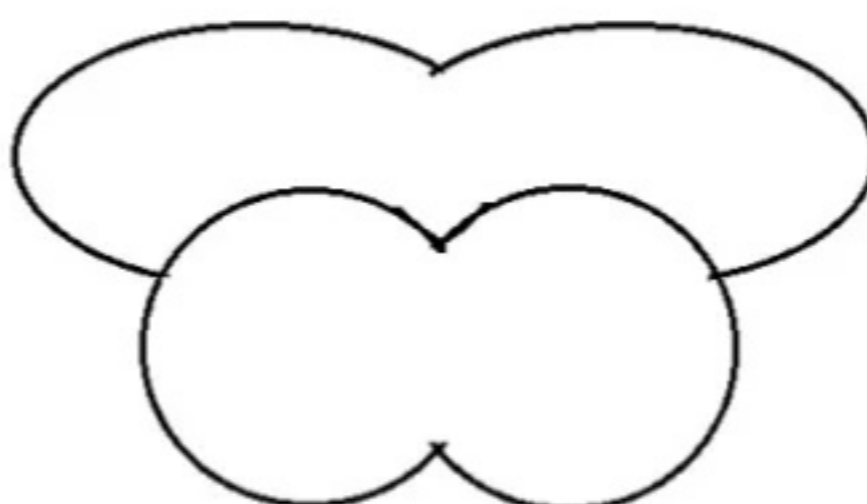


## Dibuja una mariposa

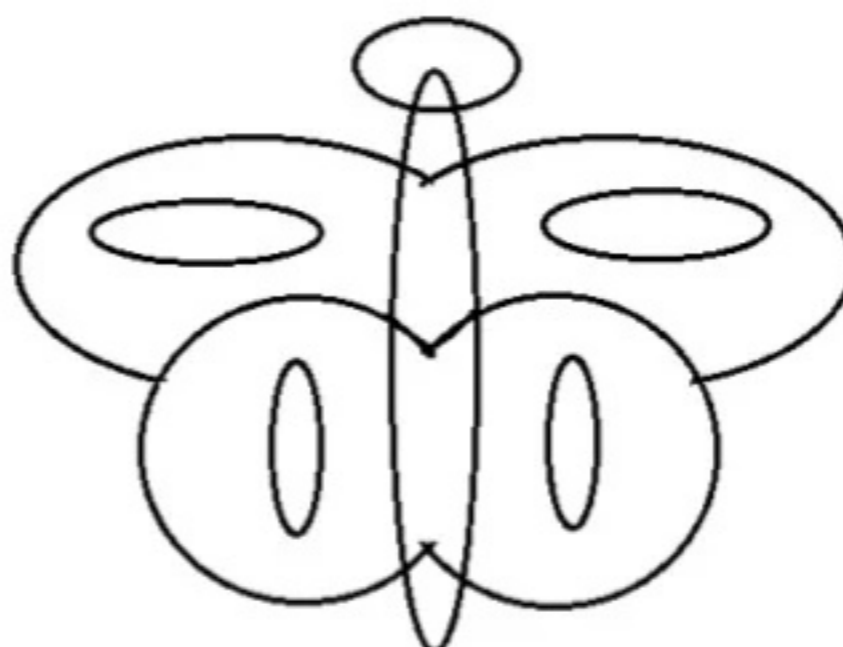
1. Dibujas los siguientes círculos en Paint con elipse



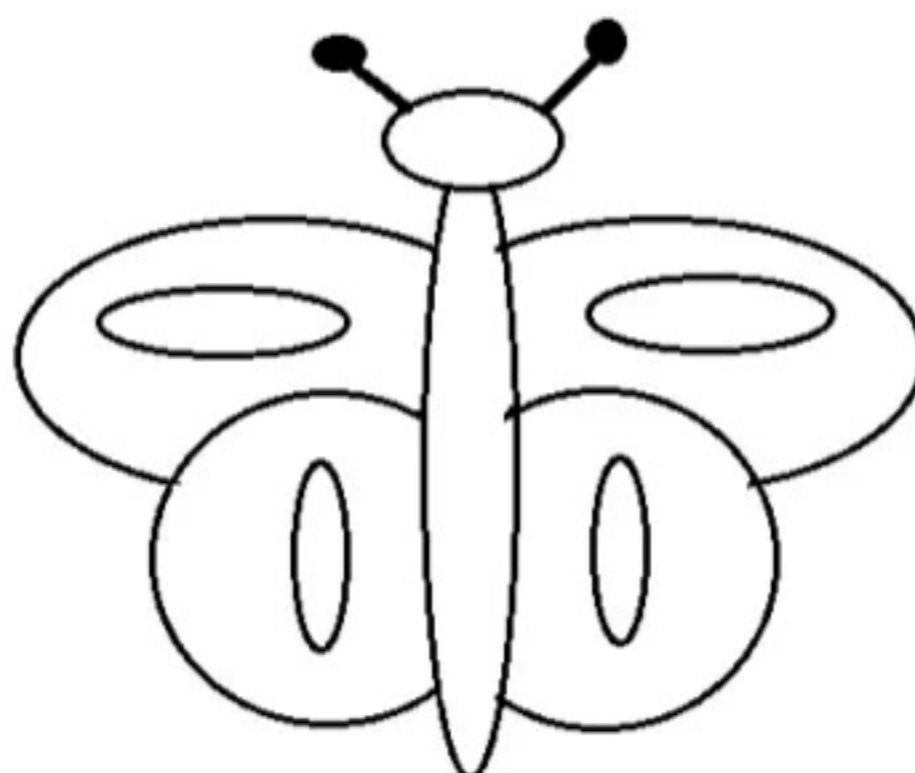
2. Luego con borrador elimina las líneas que no usaras



3. Con elipse nuevamente realiza los siguientes dibujos



4. Finalmente con línea y elipse agrega las antenas, elimina con borrador las líneas sobrantes y usa relleno para colorear a la mariposa:



## Ejercicio

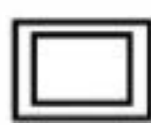
1. Coloca el nombre a las siguientes herramientas o formas de Paint:



Pincel



Lápiz



Rectángulo



Relleno con color



Elipse



Borrador



Texto



Pentágono



Línea

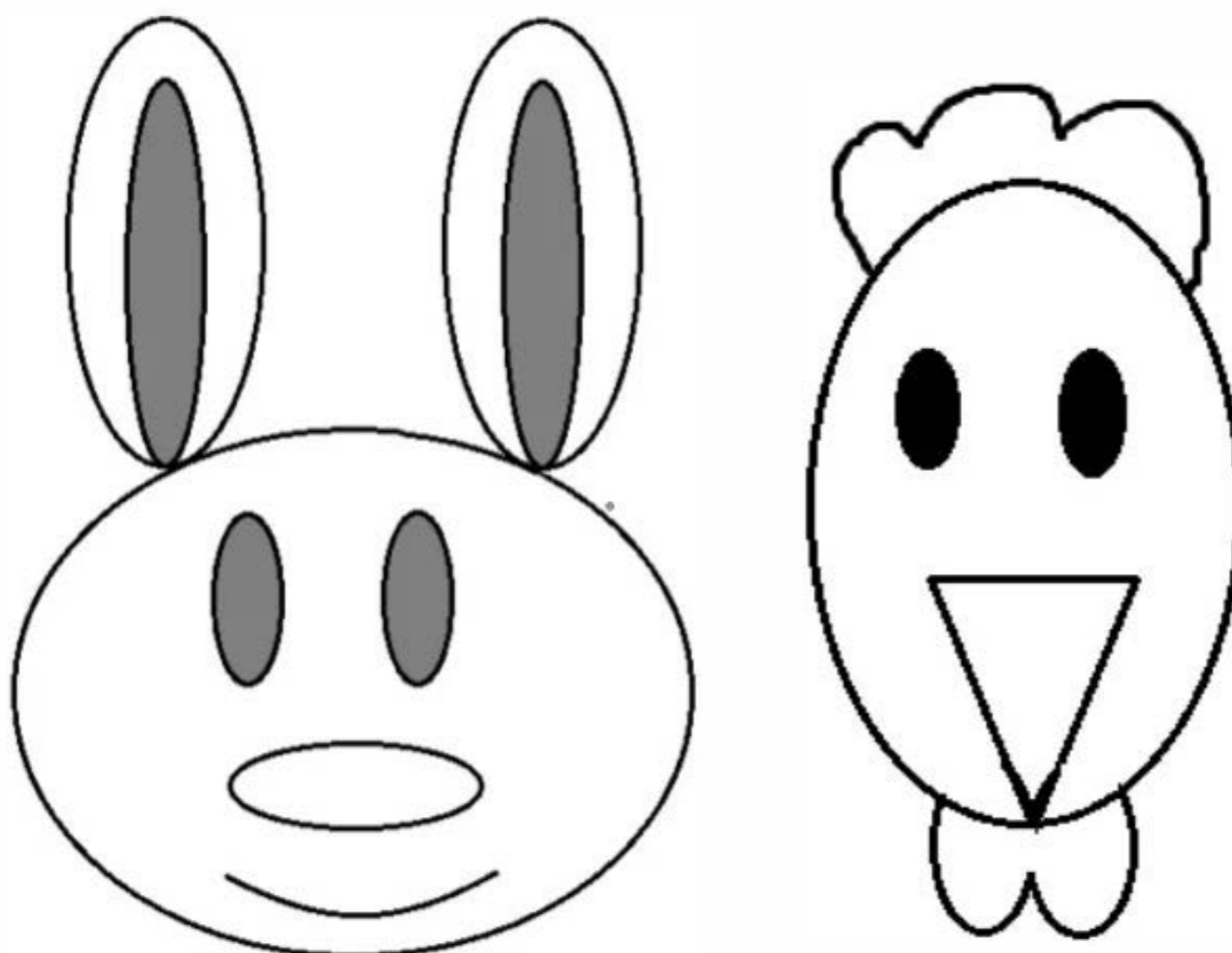


Triángulo



Cuadro de colores

2. Diseña el siguiente dibujo en Paint



# 7

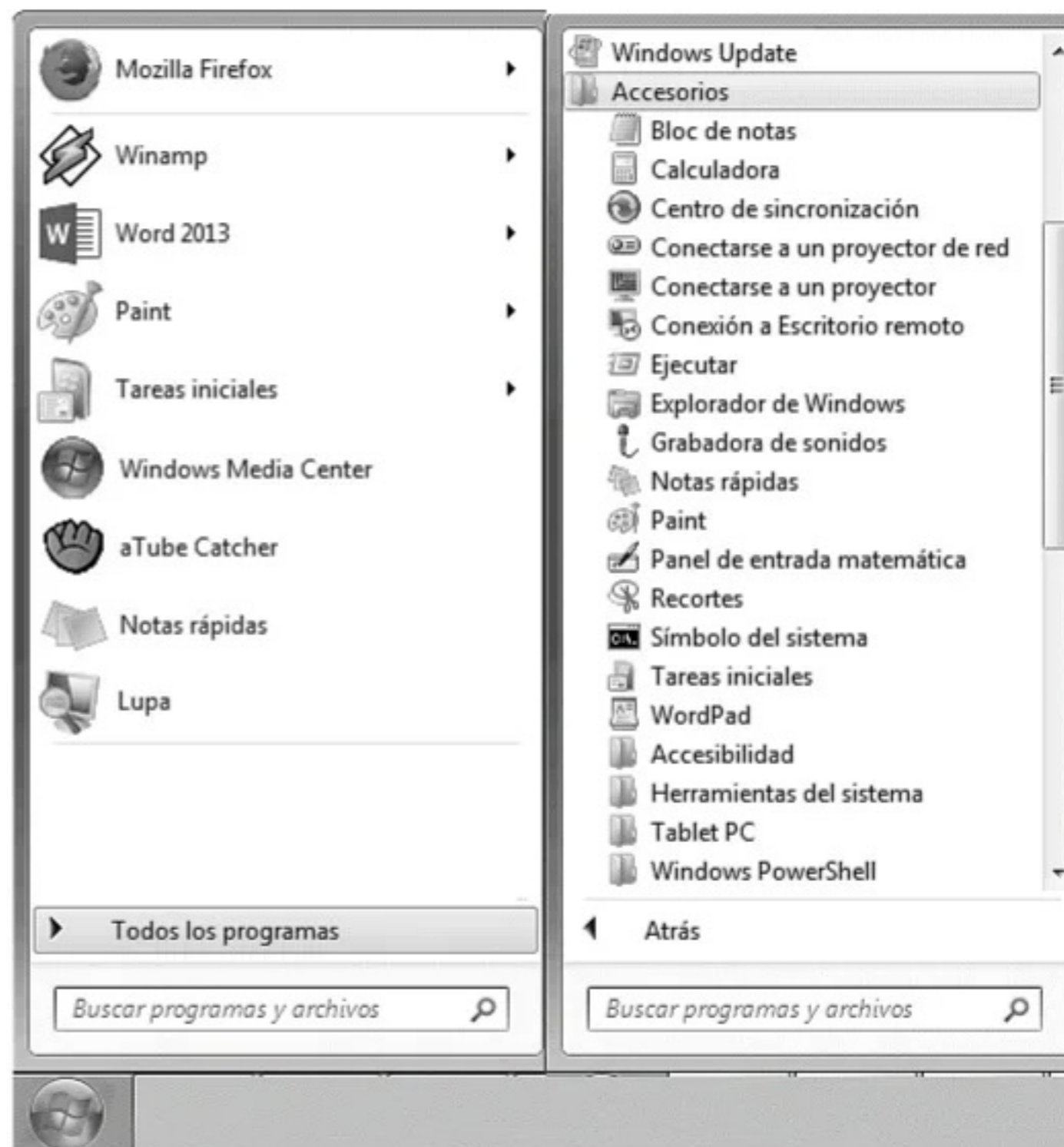
## WORDPAD

Es un procesador de textos básico, se puede crear, editar, ver e imprimir documentos sencillos como cartas, cuentos, informes, etc.

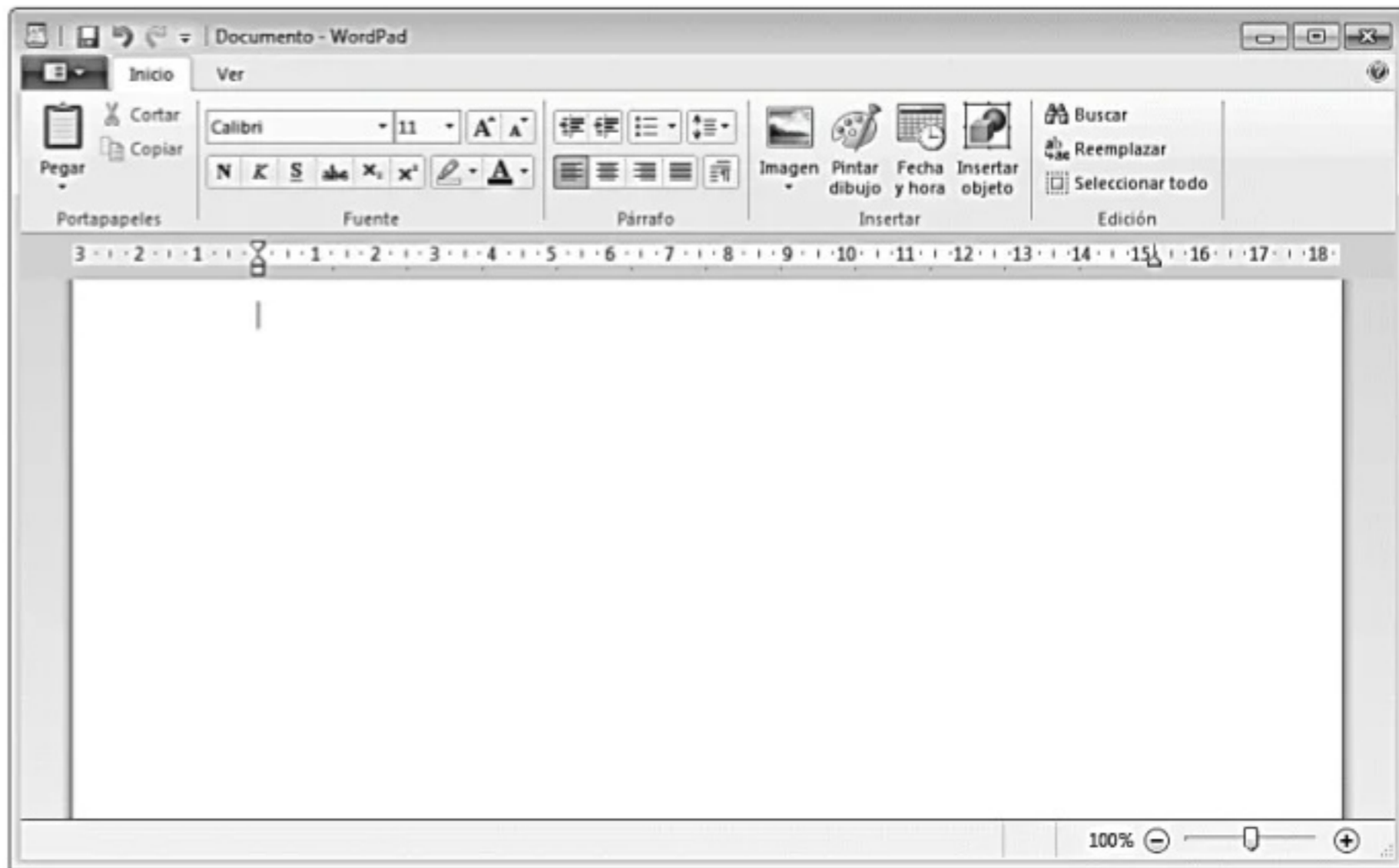


### INGRESO A WORDPAD

- Clic en el botón inicio
- Clic en programas
- Clic en accesorios
- Clic en Wordpad

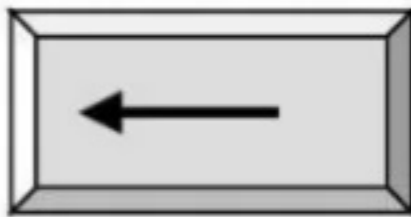


## VENTANA DE WORDPAD



### EJERCICIO N° 23

1. Une las teclas con su respectivo nombre:



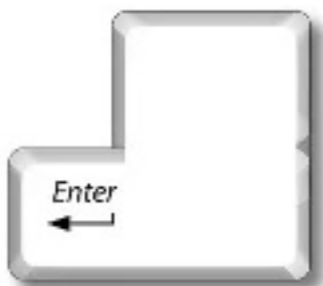
Mayúscula



Barra espaciadora



Retroceso



Enter



Suprimir



Shift

2. Lee y responde la pregunta:

2.1. ¿Qué tecla permite bajar a la siguiente línea?

\_\_\_\_\_

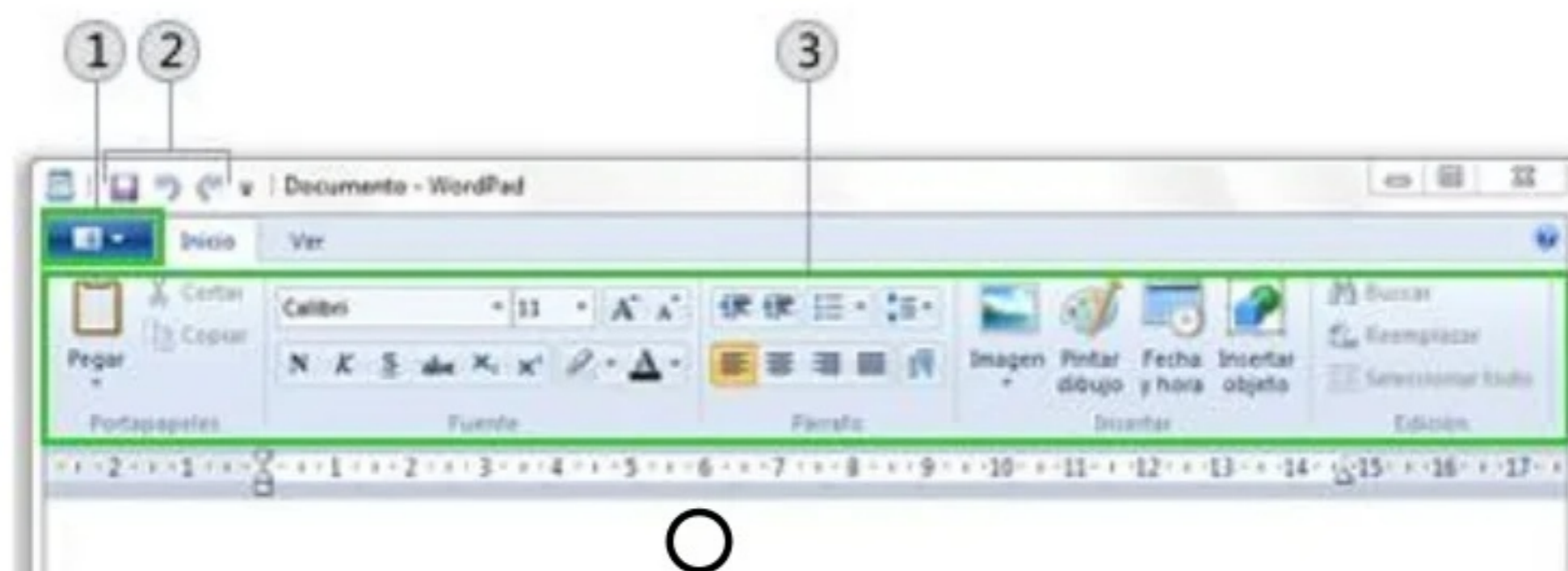
2.2. ¿Qué tecla permite borrar las palabras del lado izquierdo del cursor?

\_\_\_\_\_

2.3. Escribe los pasos para ingresar a Wordpad

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Escribe las partes de la ventana de Wordpad



1) Botón Wordpad

2) Barra de herramientas de acceso rápido

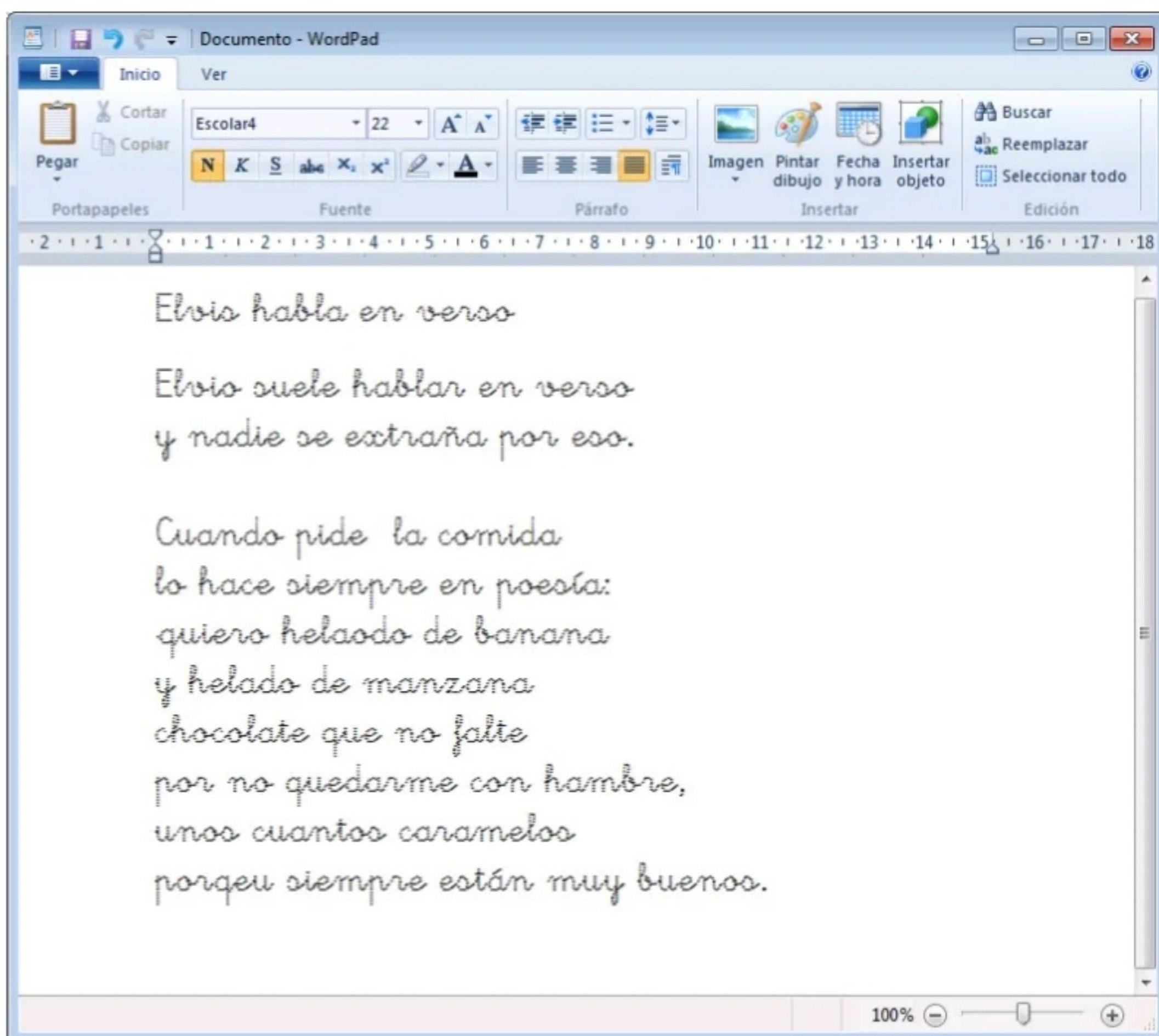
3) Cinta de opciones

4) Hoja de trabajo



## EJERCICIO N° 24

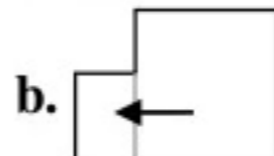
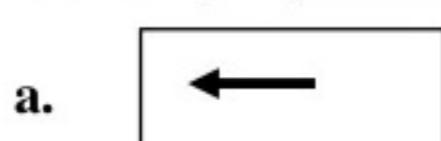
1. Escribir lo siguiente en el accesorio Wordpad y realizar los siguientes cambios:



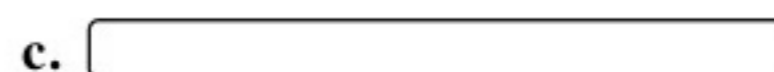
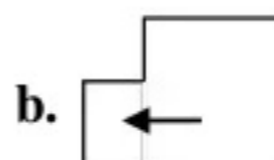
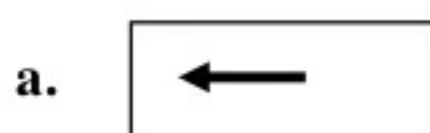
- Colocar color rojo al título
- Cada párrafo debe tener un color diferente
- Guardarlo con el nombre Verso - \_\_\_\_\_

2. Marca correctamente la respuesta

2.1. La tecla que permite borrar las palabras



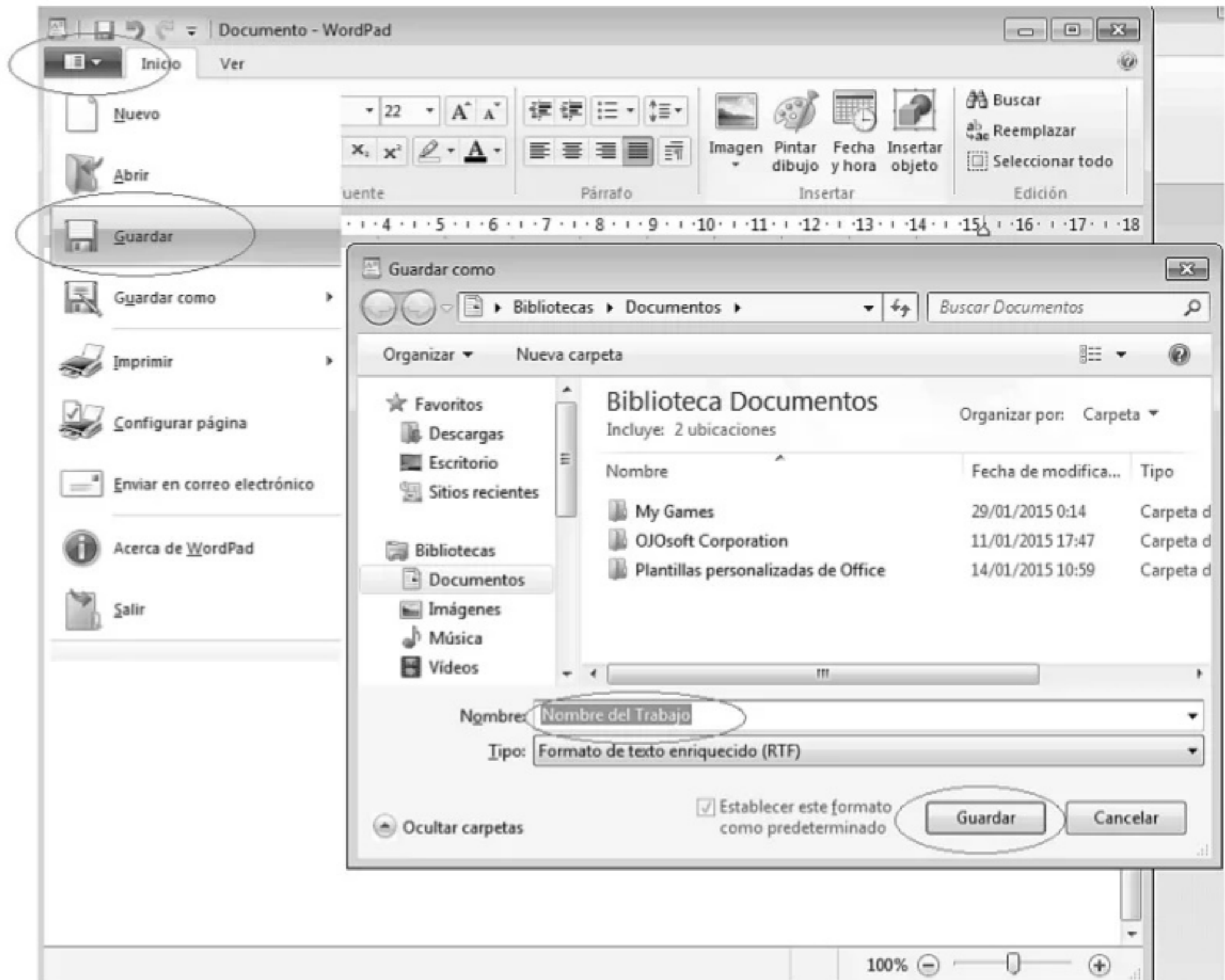
2.2. La tecla llamada enter



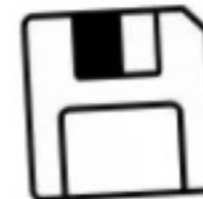
## GUARDAR UN TRABAJO EN WORDPAD

Para guardar un trabajo en Wordpad se debe realizar los siguientes pasos:

- Clic en el botón Wordpad
- Clic en guardar
- Aparecerá una ventana donde colocaremos le nombre del archivo y pulsaremos el botón guardar



Para guardar también podemos hacer clic en el botón guardar:



O presionar las teclas  
**CTRL + G**

## EJERCICIO N° 25

### 1. ¿Qué trabajos podemos realizar con Wordpad?

---

---

---

### 2. Escribe V o F según corresponda escéptica

- ( ) El botón negrita cambia de color a las letras
- ( ) El icono de Wordpad es una calculadora
- ( ) En Wordpad podemos crear cuentos
- ( ) Podemos poner imágenes en la hoja de Wordpad
- ( ) La tecla retrocesos coloca la letras en mayúsculas
- ( ) El botón inicio contiene los accesorios dela computadora
- ( ) La tecla barra espaciadora deja un espacio en blanco.

### 3. Une correctamente los pasos para ingresar a Wordpad:

Clic en Accesorios

Clic en el botón Inicio

Clic en Programas

Clic en Wordpad

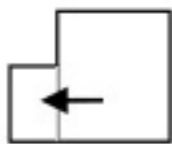
1

2

3

4

### 4. Describe las funciones de las siguientes teclas:



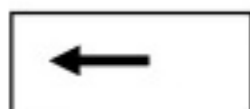
---

---



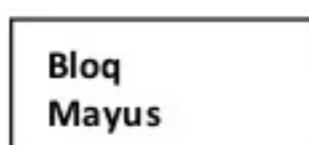
---

---



---

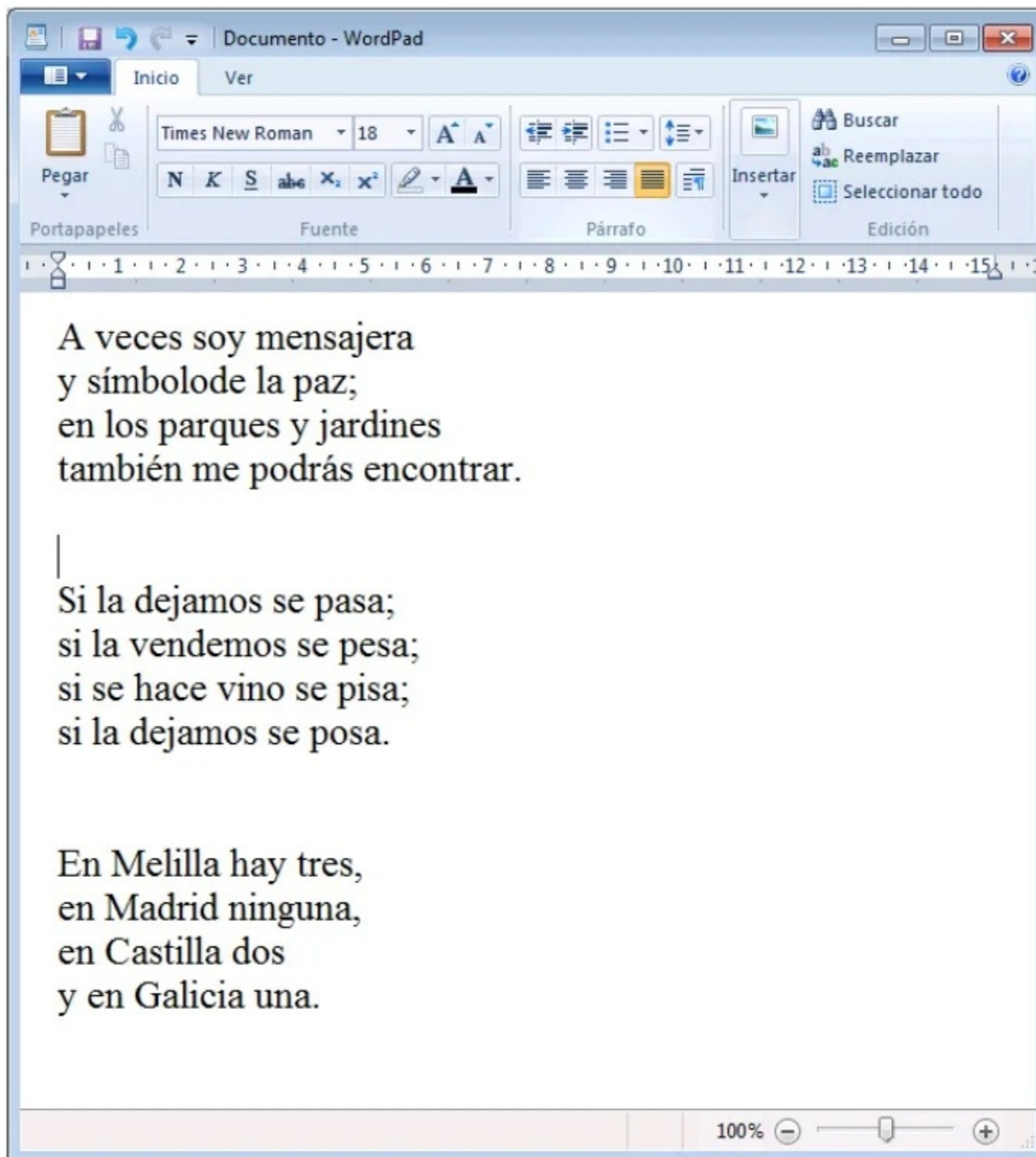
---



---

---

## 5. Realiza lo siguiente en Wordpad:



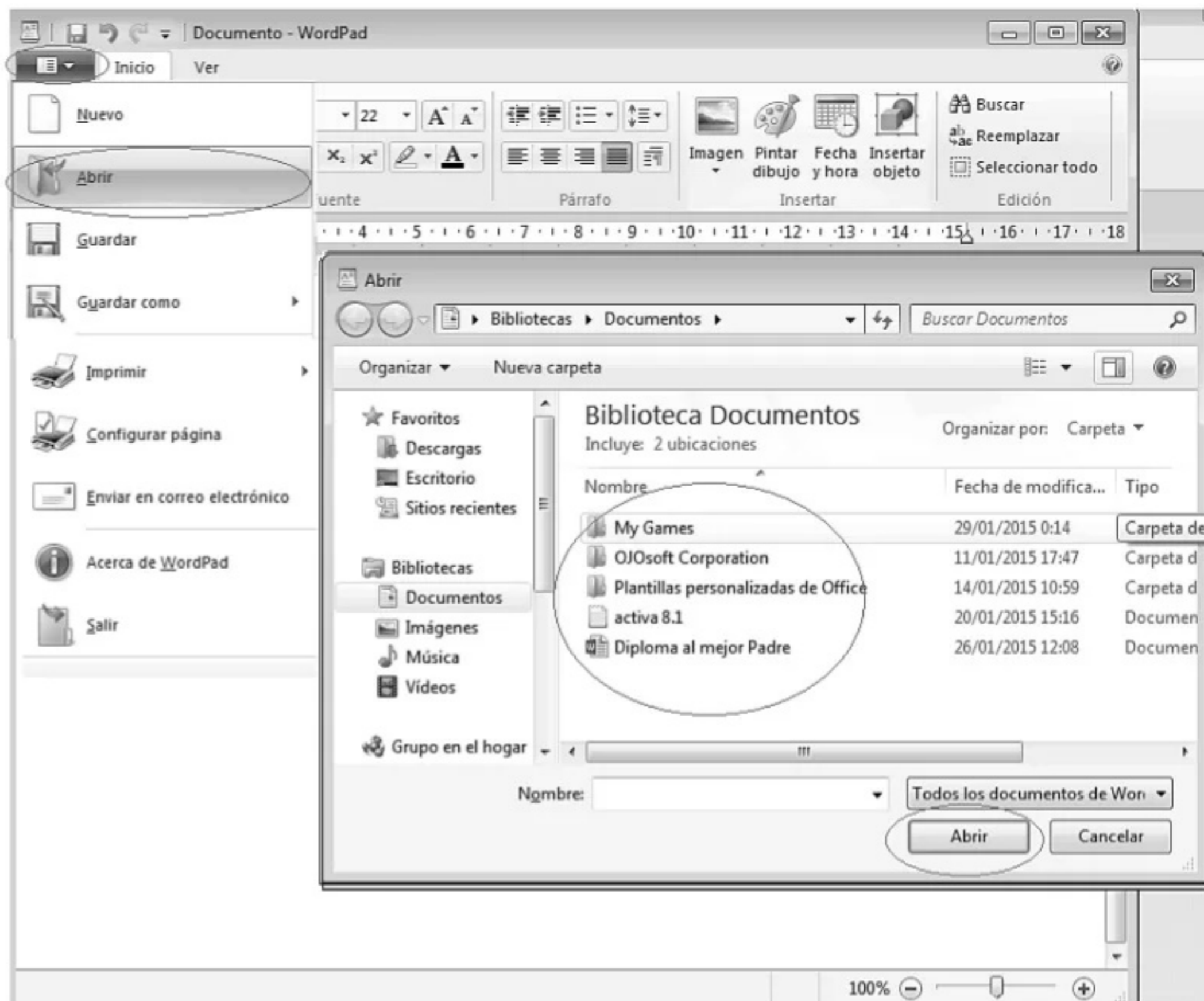
- Coloca un color diferente a cada párrafo.
- Con el botón Pintar dibujo realiza la respuesta en Paint.
- Guárdalo con el nombre Adivinanzas.

## 6. Dibuja el icono de Wordpad y Paint



## ABRIR UN DOCUMENTO EN WORDPAD

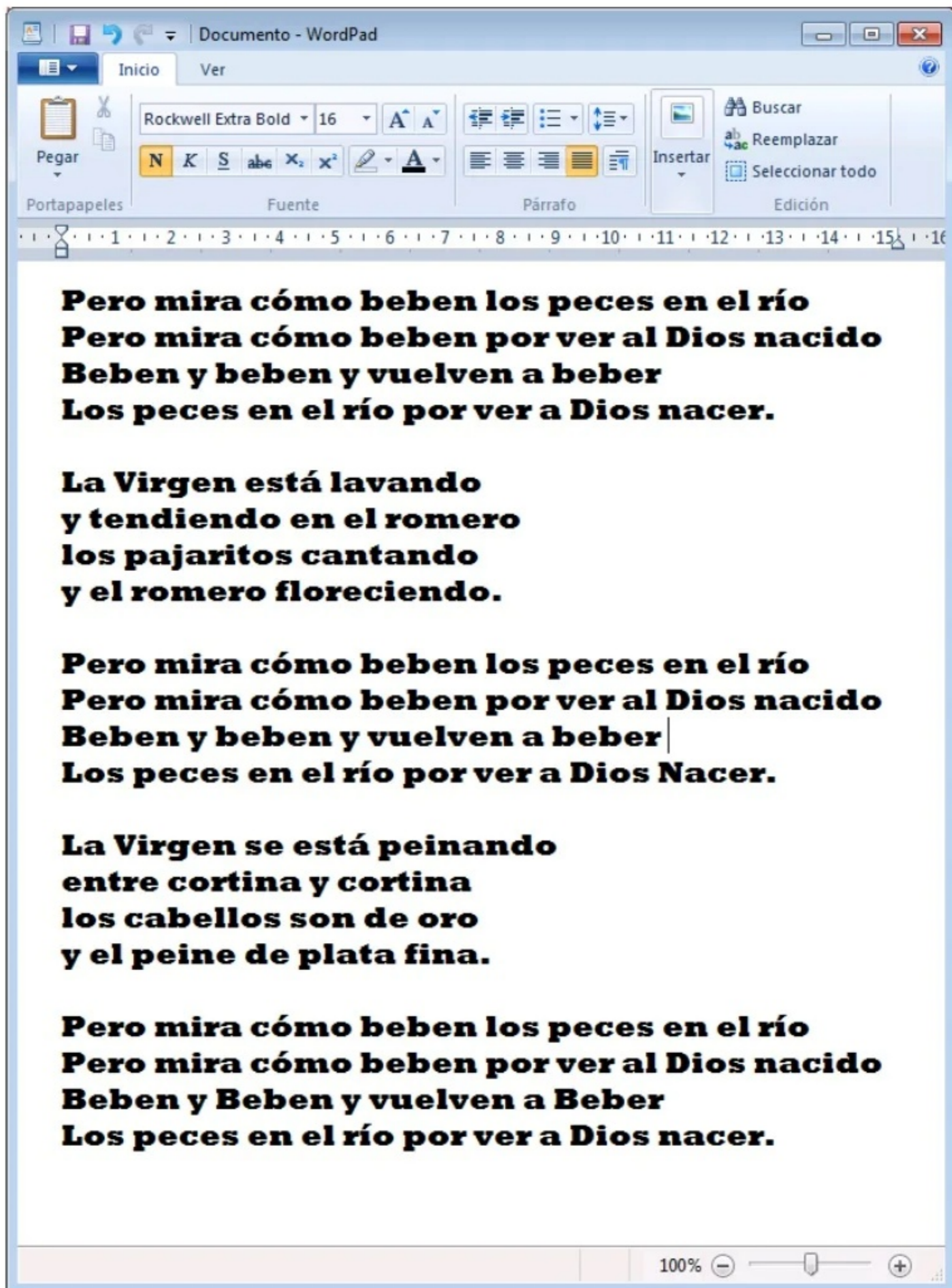
- Clic en la opción Wordpad
- Elegir la opción abrir
- Aparece la ventana de dialogo abrir
- Buscar el documento en la carpeta o dispositivo guardado
- Pulsar el botón abrir



## EJERCICIO N° 26

**Ingresar a Wordpad y digitar lo siguiente**

- Cambiar el título siguiente formato:  
Color rojo, Tamaño 16, Letra Monotype cursiva, negrita, subrayado  
Los peces en el río
- Cambiar los párrafos el siguiente formato  
Color azul, Monotype cursiva, tamaño 12.
- Colocar todo el texto a la alineación centrada.
- Guardarla con el nombre Villancico - \_\_\_\_\_



## Práctica de la unidad

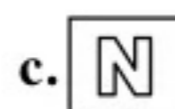
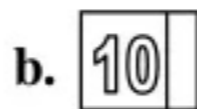
### 1. Menciona los pasos para ingresar a Wordpad

---

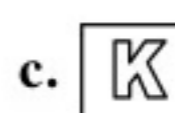
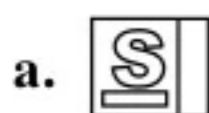
---

### 2. Marca correctamente la respuesta

#### 2.1.El botón que permite cambiar el tamaño de la letra



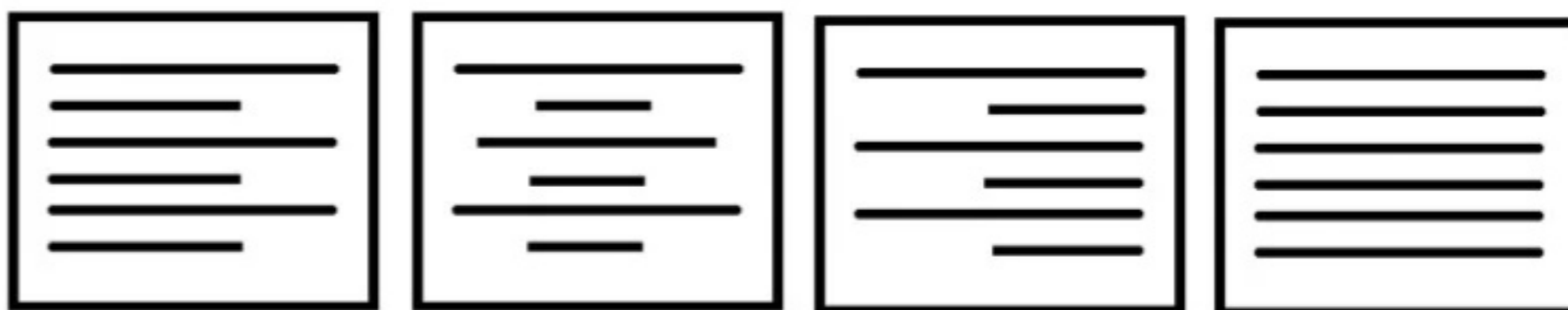
#### 2.2.El botón que permite cambiar el tipo de letra



#### 2.3.El botón que cambia de color a la letra



### 3. Escribe los nombres de las botones de alineación



---

---

- Escribe los pasos para guardar un archivo en Word

---

---

---

---

---

---



Autores: **Juan Carlos Rodríguez**

**Yahir Solorio**

**COMPUTO E INFORMATICA**

**25 Años Innovando Soluciones a tu Medida**

