



COLEGIO MERCEDITAS DE SAN MARTIN DE C.E.S.A.P



Nombre y Apellido:

Profesor:

Curso:

Materia:

2024

LA COMPUTADORA

Completa:

La computadora es una máquina inteligente capaz de realizar múltiples funciones tales como:

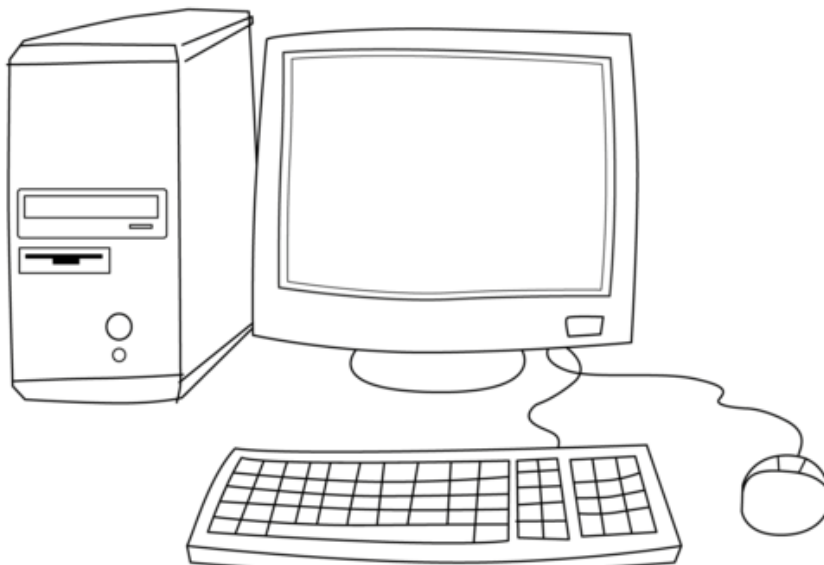


¿ Por qué son importantes las computadoras ?

Las computadoras son importantes porque son un medio de comunicación, se han vuelto una novedad porque simplifica y economiza actividades de manera rápida y sencilla.



Colorea la compu:



LA COMPUTADORA Y SUS PARTES

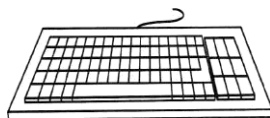
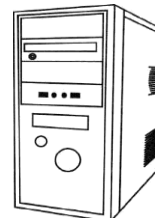
El monitor: Se puede ver todo lo que sucede en la pc.

El Gabinete: Es la parte principal de la computadora, es donde se encuentra el CPU.

El Teclado: Sirve para ingresar datos, letras, números, signos.

El Mouse: Permite mover el puntero en lo pantalla para seleccionar, ~~mo~~ y manipular objetos.

Escribe el nombre de las partes de la computadora:



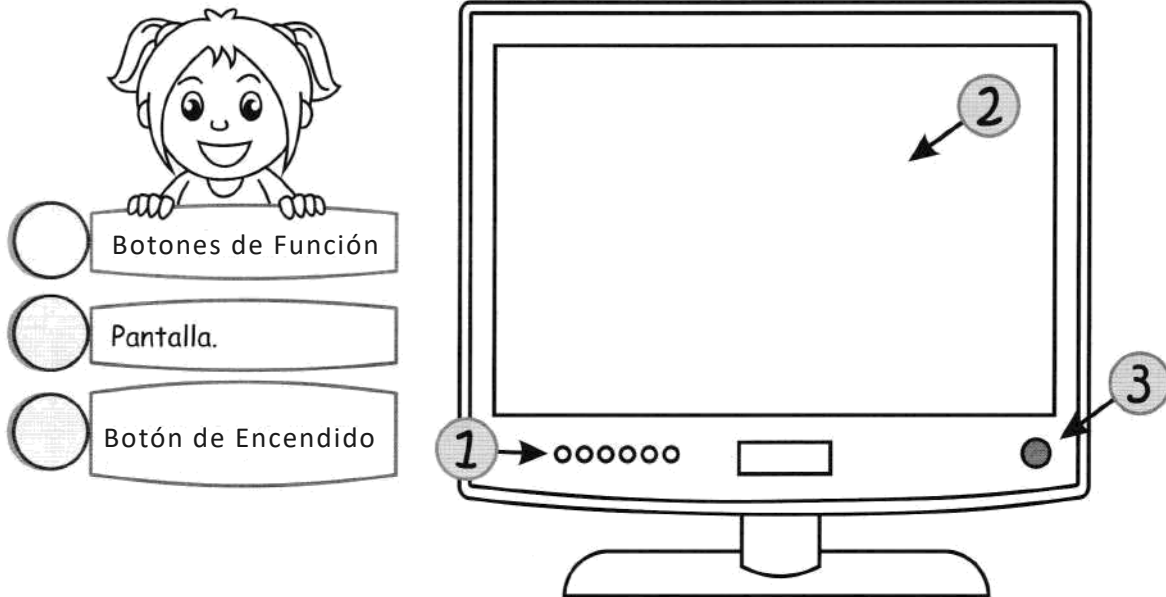
Escribe Verdadero o Falso según corresponda:

- El teclado es utilizado para escribir virtualmente ____
- La pantalla de la Pc emite una imagen de lo que se está haciendo ____
- El gabinete es considerado el cerebro de la computadora ____

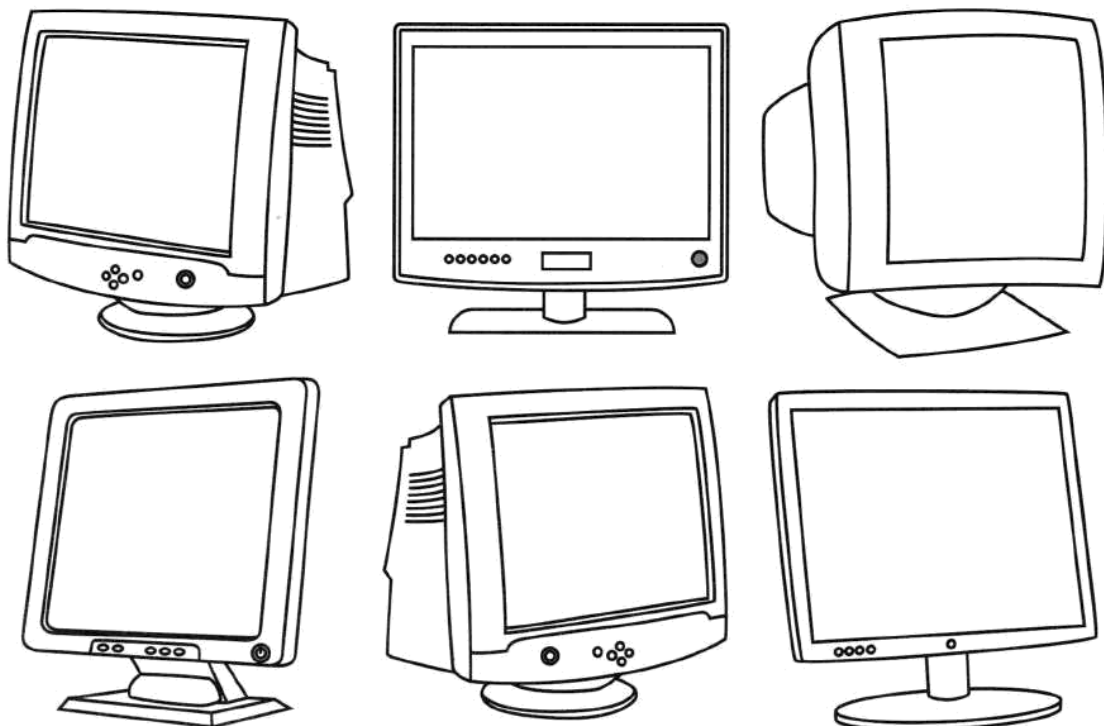
EL MONITOR

Es un dispositivo de salida que muestra la información de tu equipo como imágenes y textos ingresados.

- Enumera correctamente las partes del monitor y luego colorea



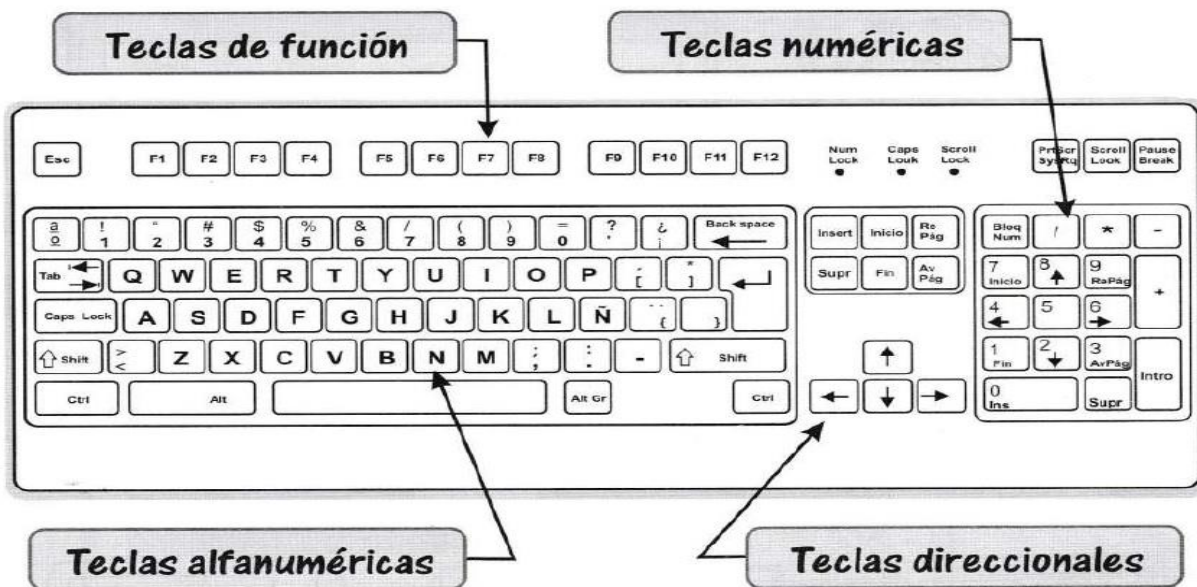
- Colorea los Monitores LED



EL TECLADO

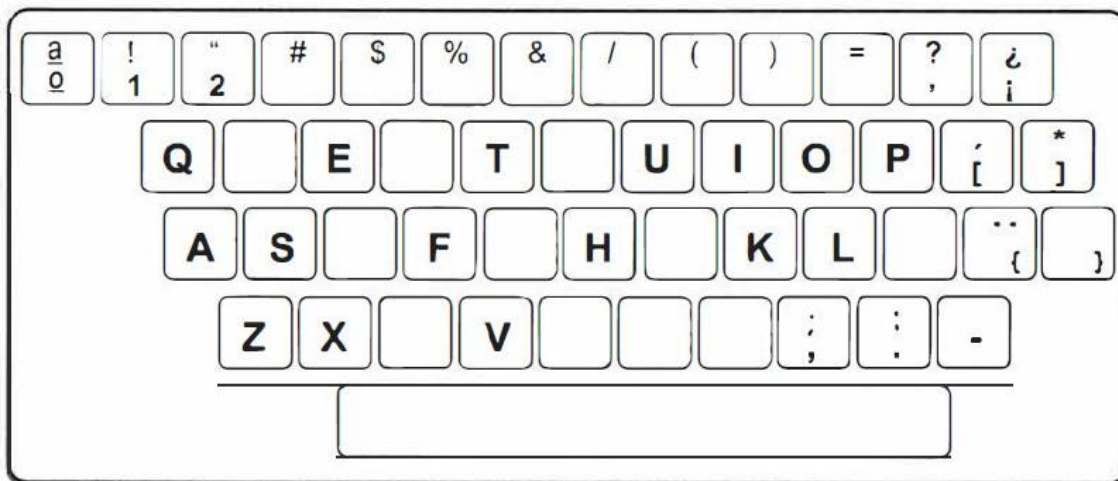
El teclado es un dispositivo de entrada porque podemos ingresar textos o escribir datos alfabéticos y numéricos

Colorea las letras que conforman tu nombre:

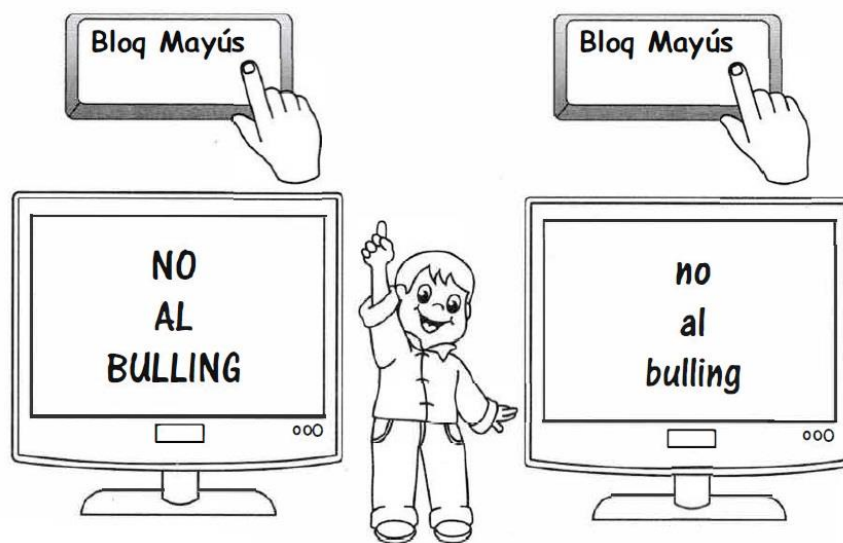


Las teclas alfanuméricas es el que generalmente se utiliza para introducir textos, contiene teclas de letras, números y caracteres especiales, barra espaciadora, teclas de mayúscula/minúscula, tecla de borrar etc.

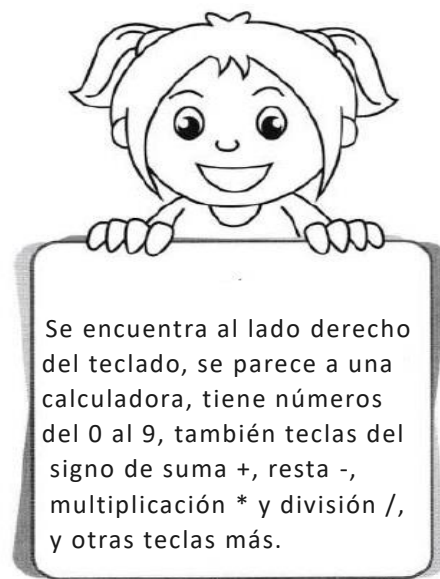
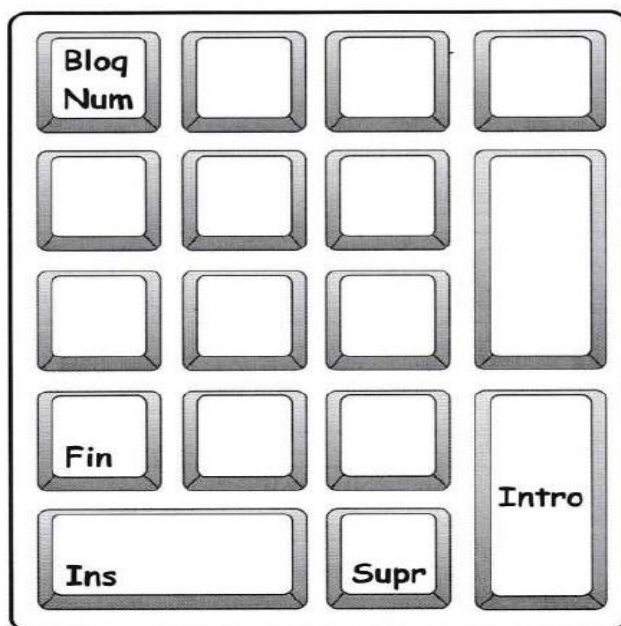
Completa las teclas que faltan:



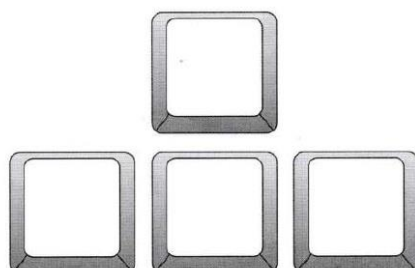
Ahora realiza en la computadora el siguiente ejercicio:



TECLAS NUMÉRICAS



TECLAS DIRECCIONALES



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

1. Flecha arriba.
2. Flecha abajo.
3. Flecha izquierda.
4. Flecha derecha.

TECLAS ESPECIALES

Unir con diferentes colores según corresponda

EL MOUSE

① Botón primario.
② Rueda o desplazamiento.
③ Botón Secundario.
④ Cuerpo del Mouse.

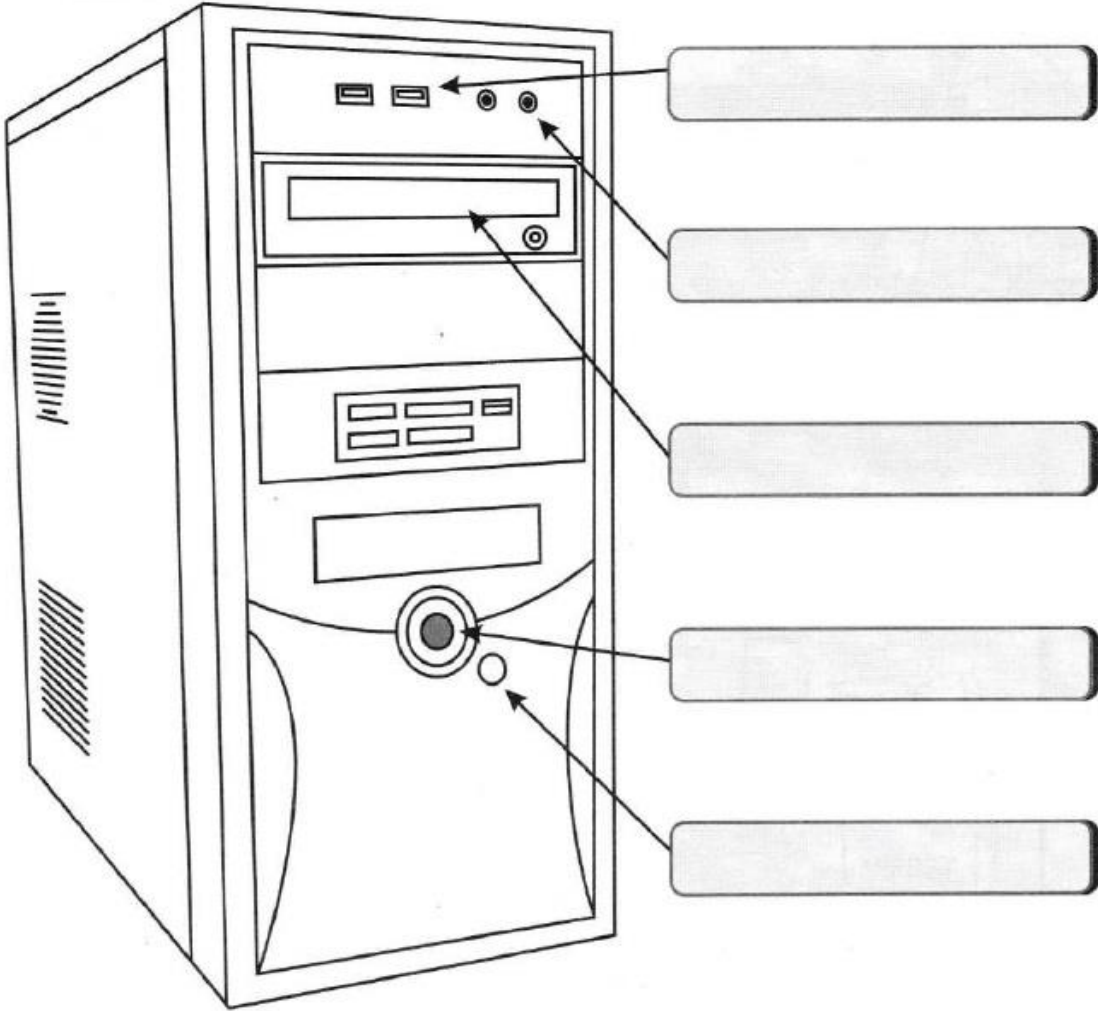
Un mouse normalmente consta de dos botones: un botón primario (normalmente el botón izquierdo) y un botón secundario (normalmente el botón derecho).

EL GABINETE

Es como el cerebro de la computadora, donde se procesa toda la información, contiene lectora de cd, de tarjeta, entradas usb y alberga muchos componentes para que pueda funcionar toda la computadora.

Colorea y completa según corresponda

- a Botón Power.
- b Puerto USB.
- c La lectora de CD/DVD.
- d El botón Reset.
- e Puerto de sonido.





PASOS PARA ENCENDER LA COMPUTADORA

1. Conecta el cable de alimentación a la computadora.
2. Revisa que todo esté conectado
3. Presiona el botón de encendido del gabinete y luego del monitor.
4. Espera a que la pantalla se encienda.
5. ¡Listo! La computadora está lista para usar.

PASOS PARA APAGAR LA COMPUTADORA

1. Haz clic en el botón de Windows.
2. Coloca apagar.
3. Confirmar la operación.



EL SISTEMA OPERATIVO

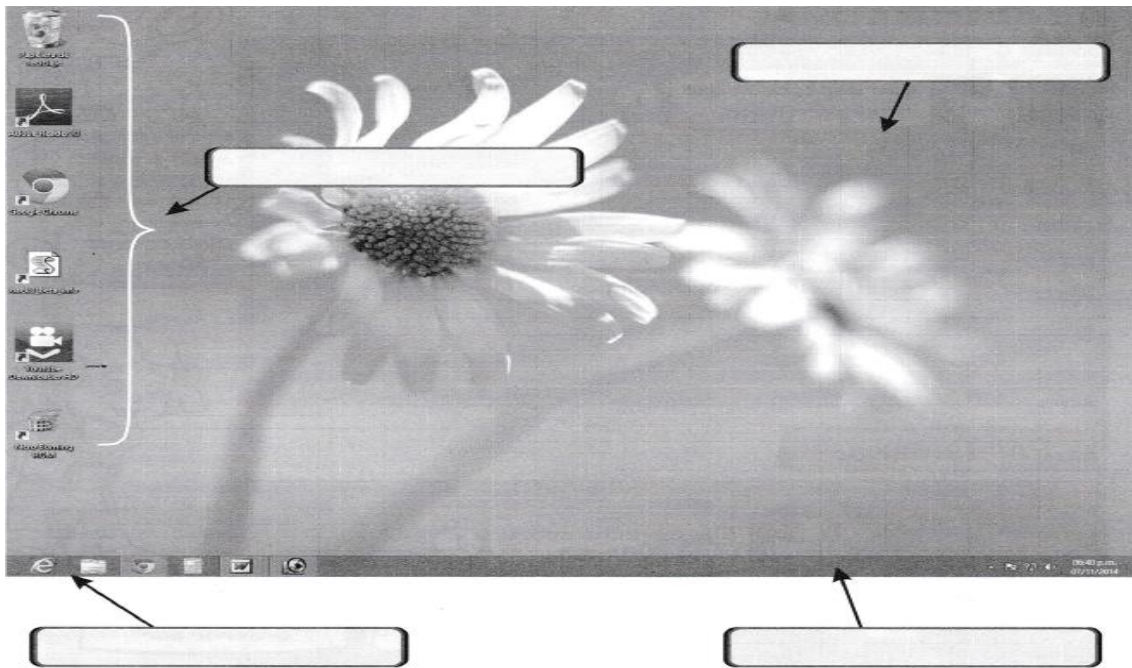


El sistema operativo es el primer Programa que visualizarás al encender La computadora, este supervisará el buen funcionamiento interno y Externo de la computadora.

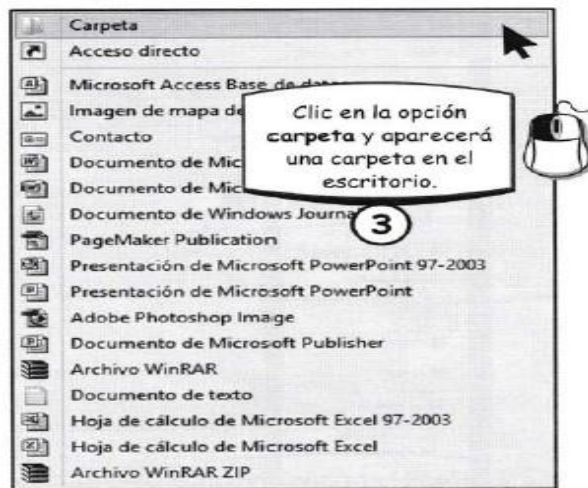
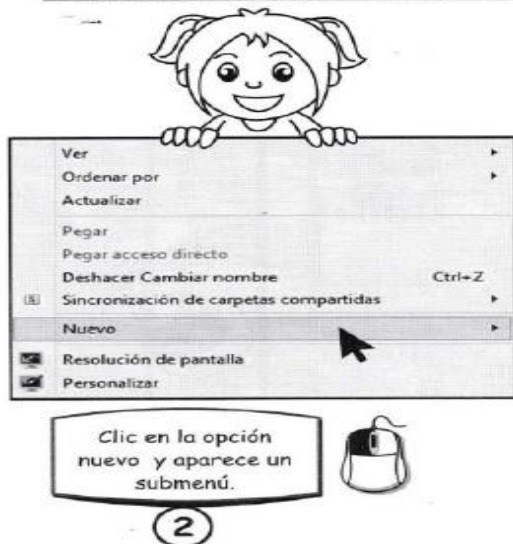
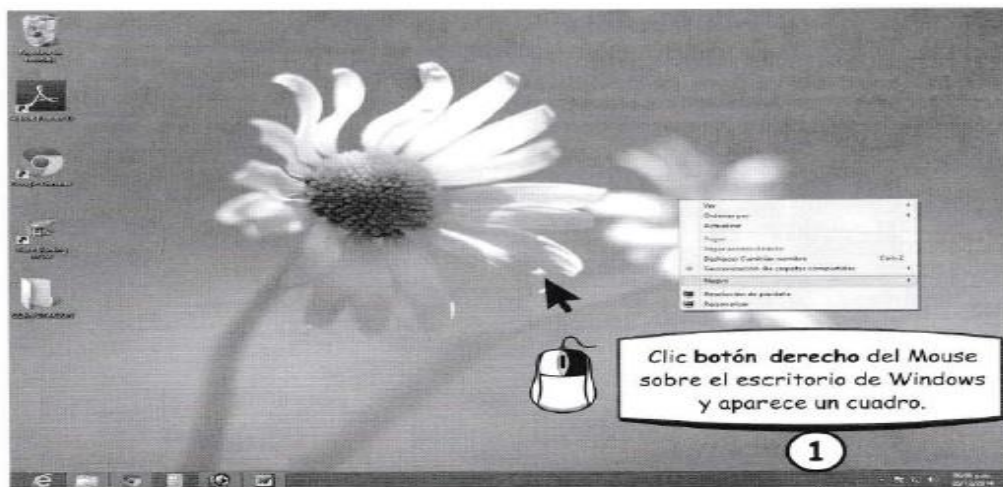
windows - windows

windows - windows



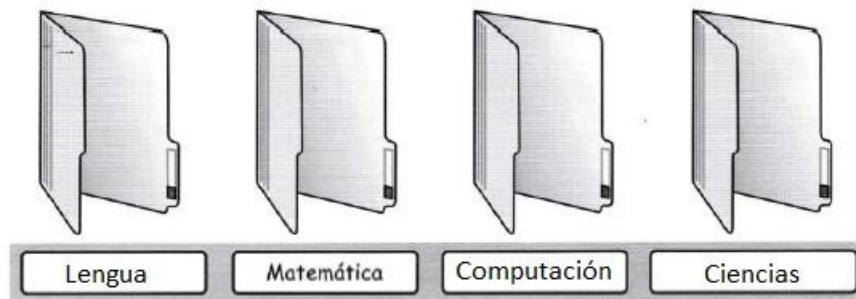


CREAR CARPETAS

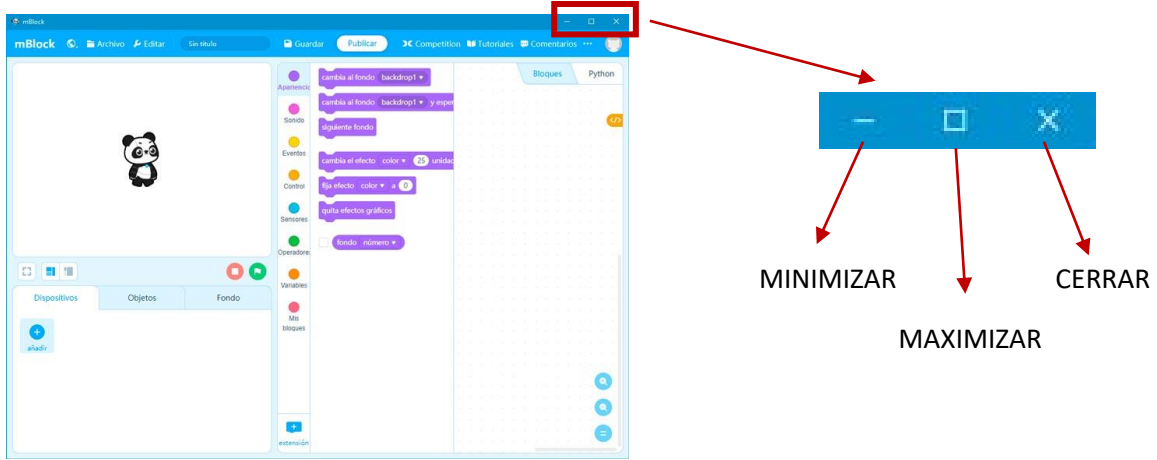




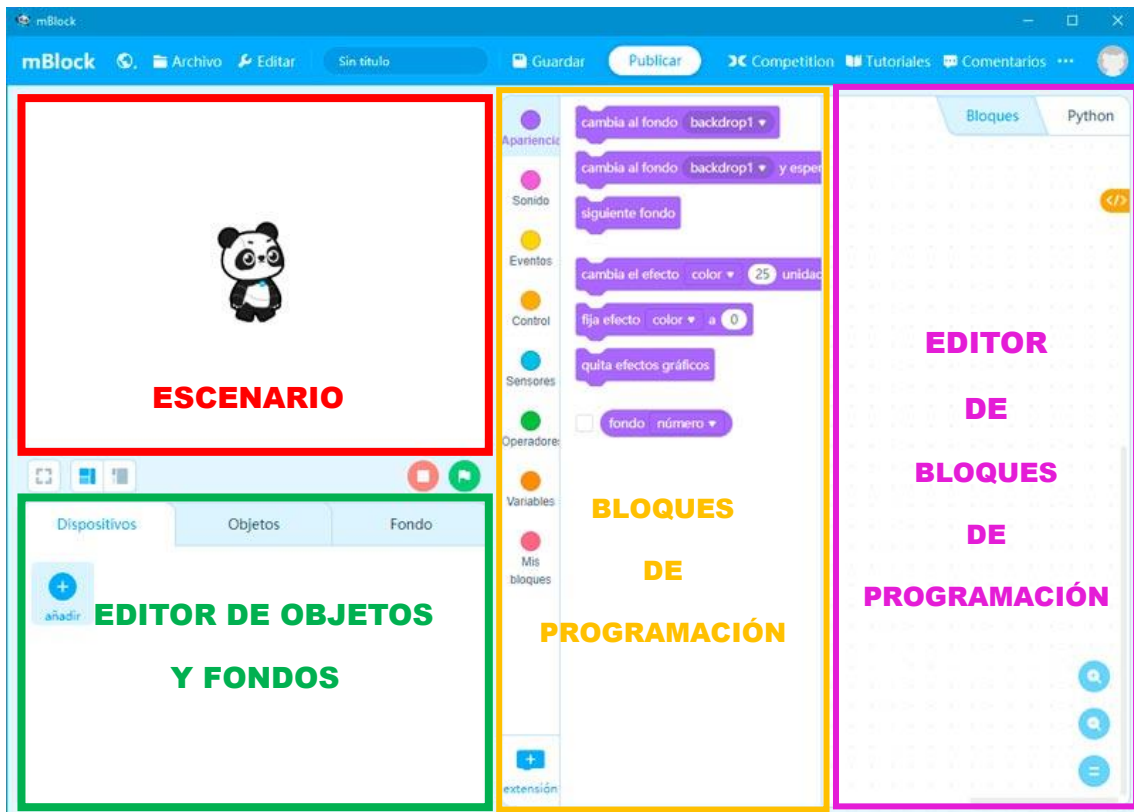
Ahora crea en el escritorio las siguientes carpetas



Partes de la ventana de M-Block



LUEGO PODEMOS ENCONTRAR LAS SIGUIENTES PARTES





UNIR CON FLECHAS:

ESCENARIO

EDITOR DE OBJETOS Y
FONDOS

BLOQUES DE PROGRAMACIÓN

EDITOR DE BLOQUES
DE PROGRAMACIÓN

- EDITA LAS PROPIEDADES DE LOS OBJETOS COMO TAMAÑO, POSICIÓN ETC.
- MUESTRA UNA VISTA PREVIA DE LO QUE SE ESTÁ CREANDO
- DA LAS INSTRUCCIONES DE LOS QUE DEBE REALIZAR EL OBJETO
- SE COMPILA Y EDITA LOS BLOQUES DE PROGRAMACIÓN

COLOCAR EL NOMBRE SEGÚN CORRESPONDA:

- EN ESTE ESPACIO LOS BLOQUES SE UNEN COMO ROMPECABEZAS, SE MODIFICA ALGUNAS PROPIEDADES DE LOS BLOQUES Y SE ESTABLECE EL ORDEN DE LAS INSTRUCCIONES.

- SE OBSERVAN LAS MODIFICACIONES QUE LE ESTOY REALIZANDO AL FONDO Y OBJETO

- CONTIENE LAS ORDENES O INSTRUCCIONES QUE LE QUIERO DAR AL OBJETO Y AL FONDO

- SE MODIFICA EL TAMAÑO, UBICACIÓN, SE AGREGAN DISFRACES, SONIDOS, SE CAMBIAN Y CREAN PERSONAJES ETC.
