



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



NOMBRE Y APELLIDO:

PROFESOR:

CURSO:

MATERIA:

**2025**

# CONTRATO

EL PRESENTE CONTRATO ES ENTRE

\_\_\_\_\_ Y EL PROFE DE  
COMPUTACIÓN MATIAS; EL MISMO SE INICIA EL DIA 10 DE MARZO DE  
2025 HASTA LA FINALIZACIÓN DE LAS CLASES.



YO, \_\_\_\_\_ ME COMPROMETO A:

- RESPETAR A MIS COMPAÑEROS. SER AMABLE CON ELLOS. RESPETAR TURNOS PARA USAR LA COMPUTADORA.
- RESPETAR AL PROFESOR Y ESCUCHAR ATENTAMENTE CUANDO ÉL HABLE.
- CUIDAR LA LIMPIEZA Y EL ASEO PERSONAL
- NO BRITAR. CUIDAR LOS NIVELES DE VOZ
- NO OLVIDARME NUNCA EL CUADERNILLO DE COMPUTACIÓN
- ESFORZARME TODAS LAS CLASES
- SIEMPRE SALUDAR Y DESPEDIARNOS



FIRMA

## LA COMPUTADORA

Completa:

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

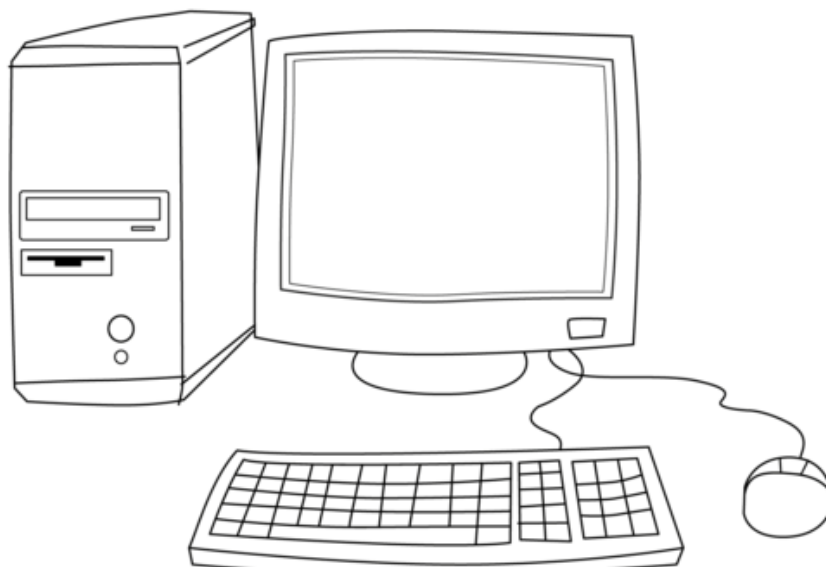


¿ Por qué son importantes las computadoras ?

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:



## ENCENDIDO Y APAGADO DE LA PC

¿CUÁLES SON LOS PASOS PARA ENCENDER UNA COMPUTADORA? ENUMÉRALOS

- \_\_\_ SE ENCIENDE EL GABINETE APRETANDO EL BOTÓN DE ENCENDIDO (POWER)
- \_\_\_ POR ÚLTIMO, ENCENDER EL MONITOR DESDE EL BOTÓN DE POWER DEL MISMO
- \_\_\_ OBSERVAR QUE LOS CABRES ESTÉN CORRECTAMENTE CONECTADOS
- \_\_\_ ENCENDER EL ESTABILIZADOR



¿COMO APAGAMOS LA PC?

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

## LA COMPUTADORA Y SUS PARTES

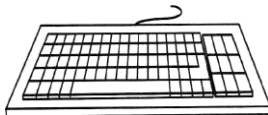
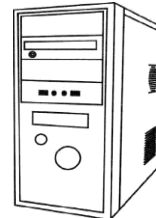
**EL MONITOR:** SE PUEDE VER TODO LO QUE SUCEDE EN LA PC.

**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:



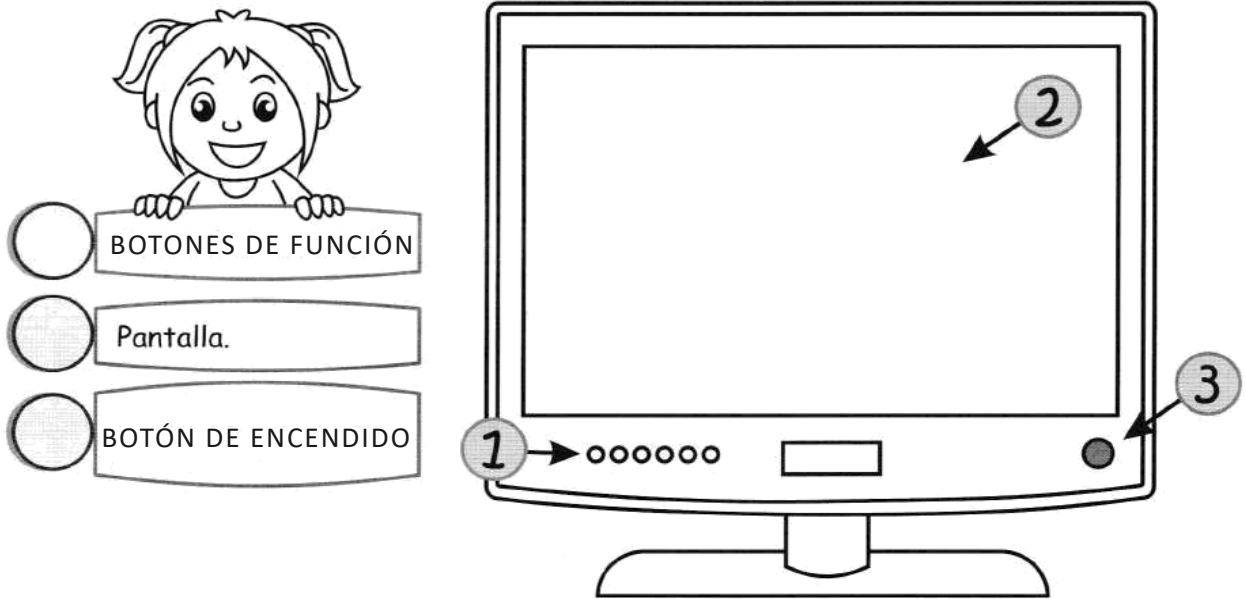
ESCRIBE VERDADERO O FALSO SEGÚN CORRESPONDA:

- 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 \_\_\_\_

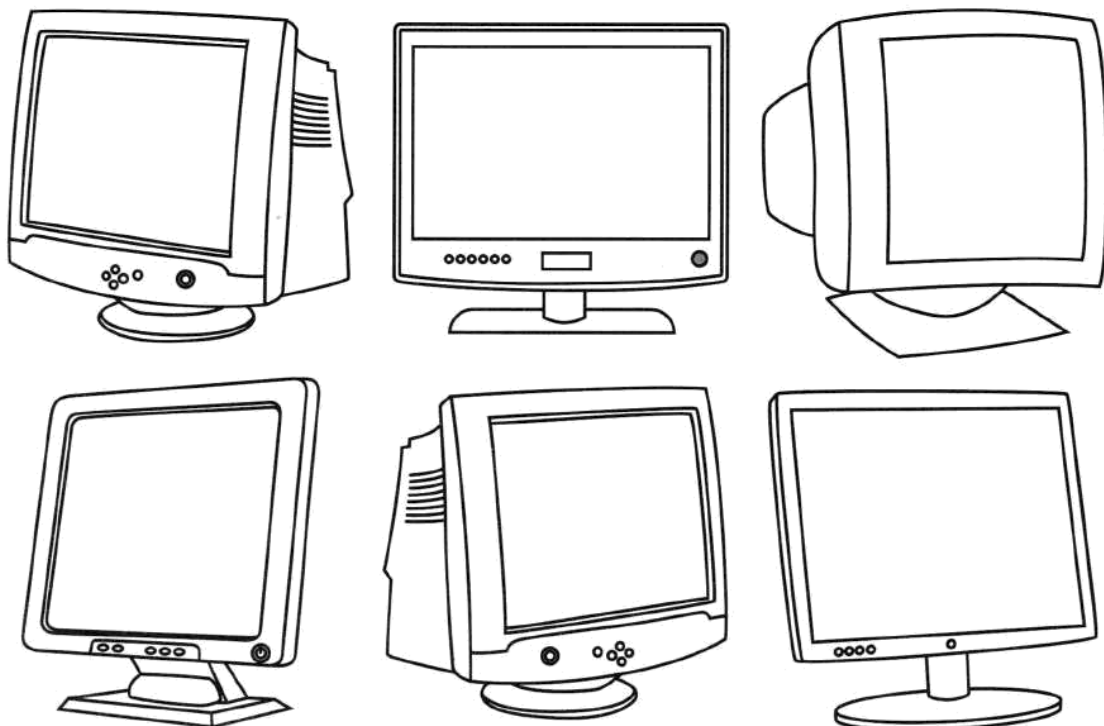
# EL MONITOR

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



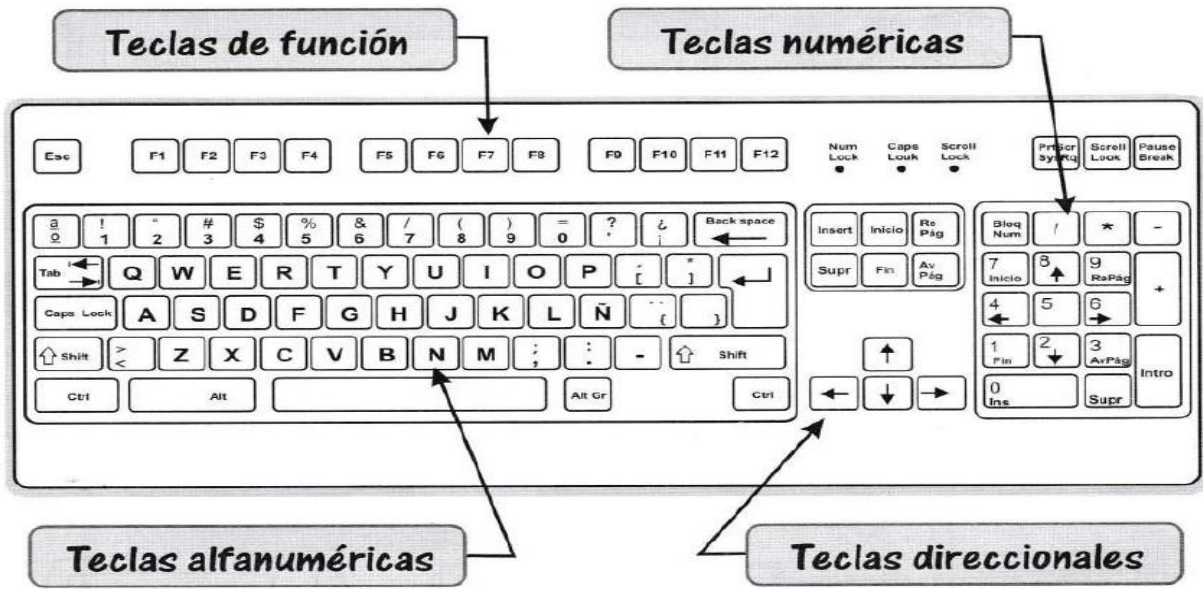
- COLOREA LOS MONITORES LED



# EL TECLADO

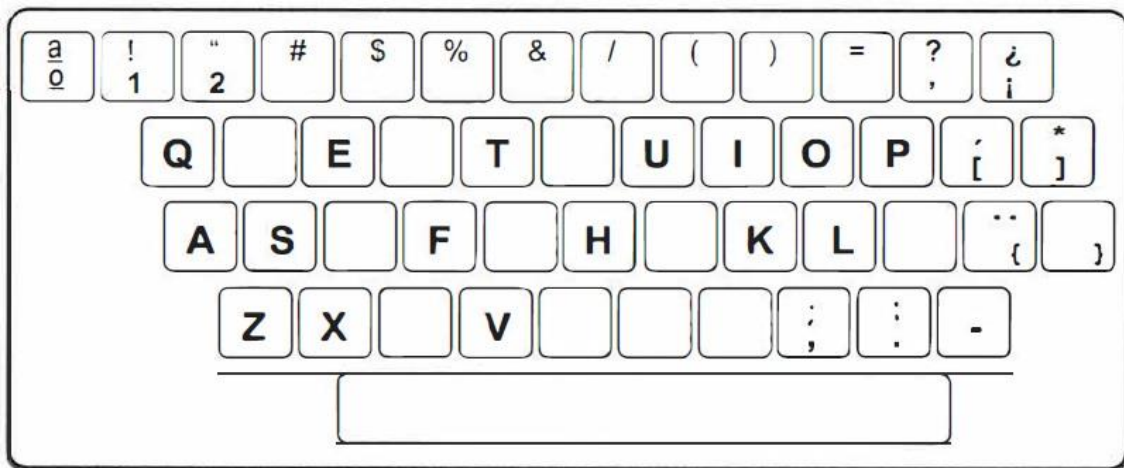
EL TECLADO ES UN DISPOSITIVO DE ENTRADA PORQUE PODEMOS INGRESAR TEXTOS O ESCRIBIR DATOS ALFABÉTICOS Y NUMÉRICOS

COLOREA LAS LETRAS QUE CONFORMAN TU NOMBRE:

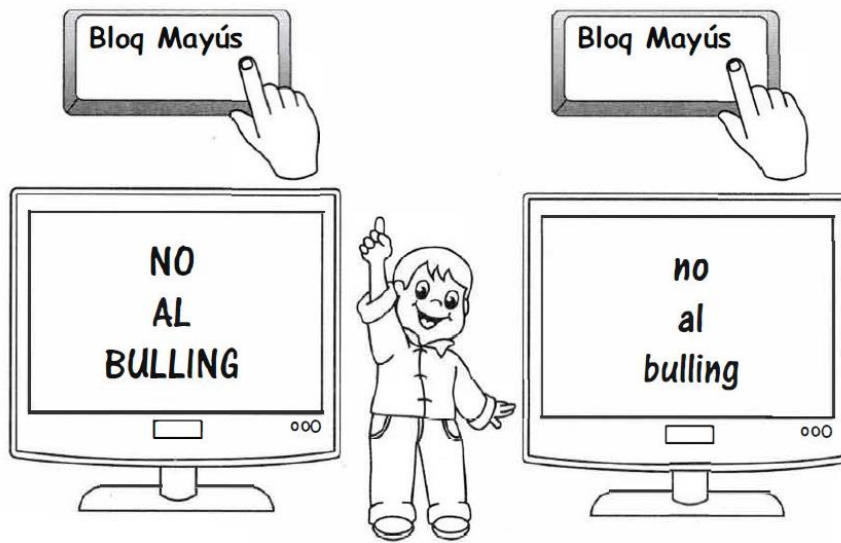


LAS TECLAS ALFANUMERICAS ES EL QUE GENERALMENTE SE UTILIZA OARA INTRODUCIR TEXTOS, CONTIENE TECLAS DE LETRAS, NÚMEROS Y CARACTERES ESPECIALES, BARRA ESPACIADORA, TELAS DE MAYÚSCULA/MINÚSCULA, TECLA DE BORRAR ETC.

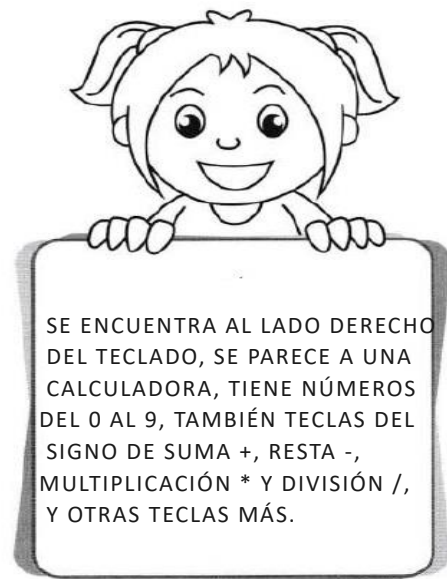
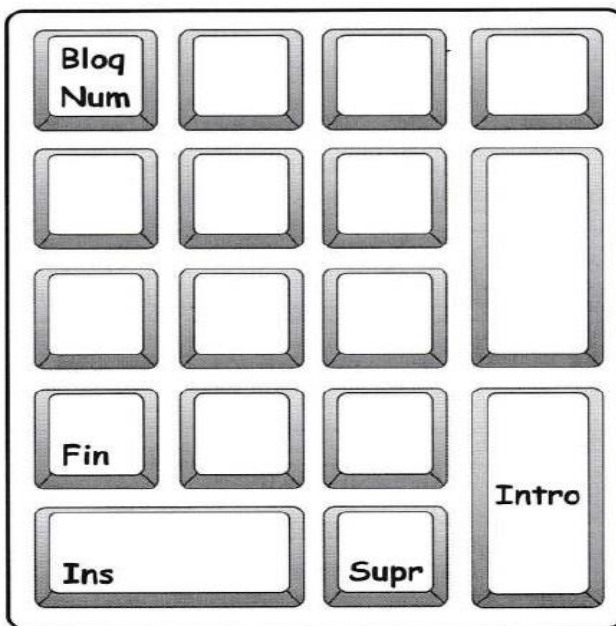
COMPLETA LAS TECLAS QUE FALTAN:



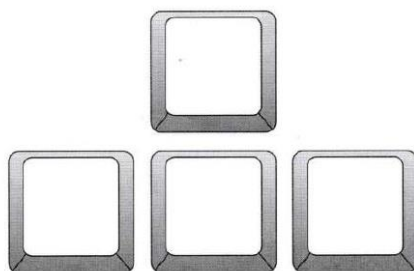
AHORA REALIZA EN LA COMPUTADORA EL SIGUIENTE EJERCICIO:



## 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

ENTER

ESCAPE

BACKSPACE

Barra Espaciadora

BLOQ MAYUS

←

←

Esc

Bloq Mayus

# EL MOUSE

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

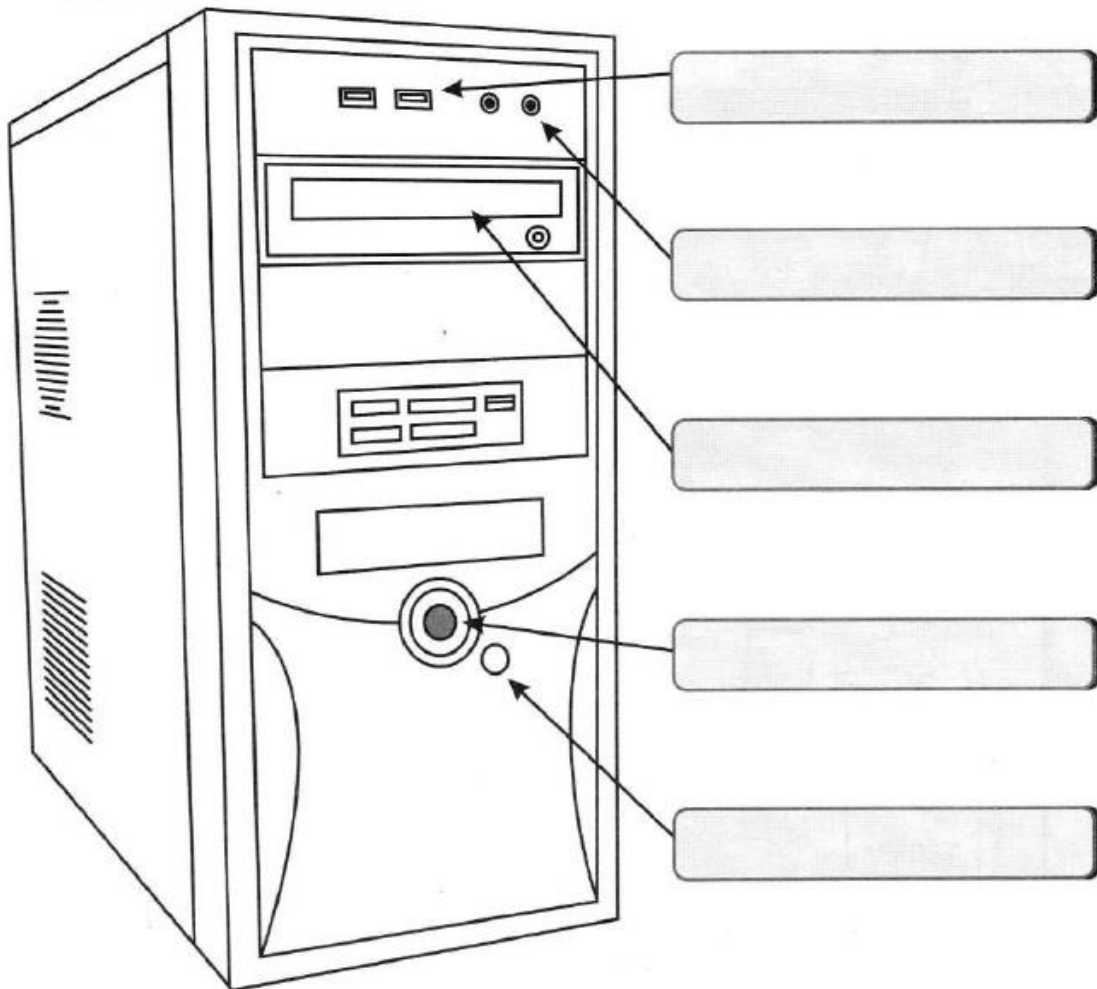
Un mouse normalmente consta de dos botones: un botón primario (normalmente el botón izquierdo) y un botón secundario (normalmente el botón derecho).

## 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.



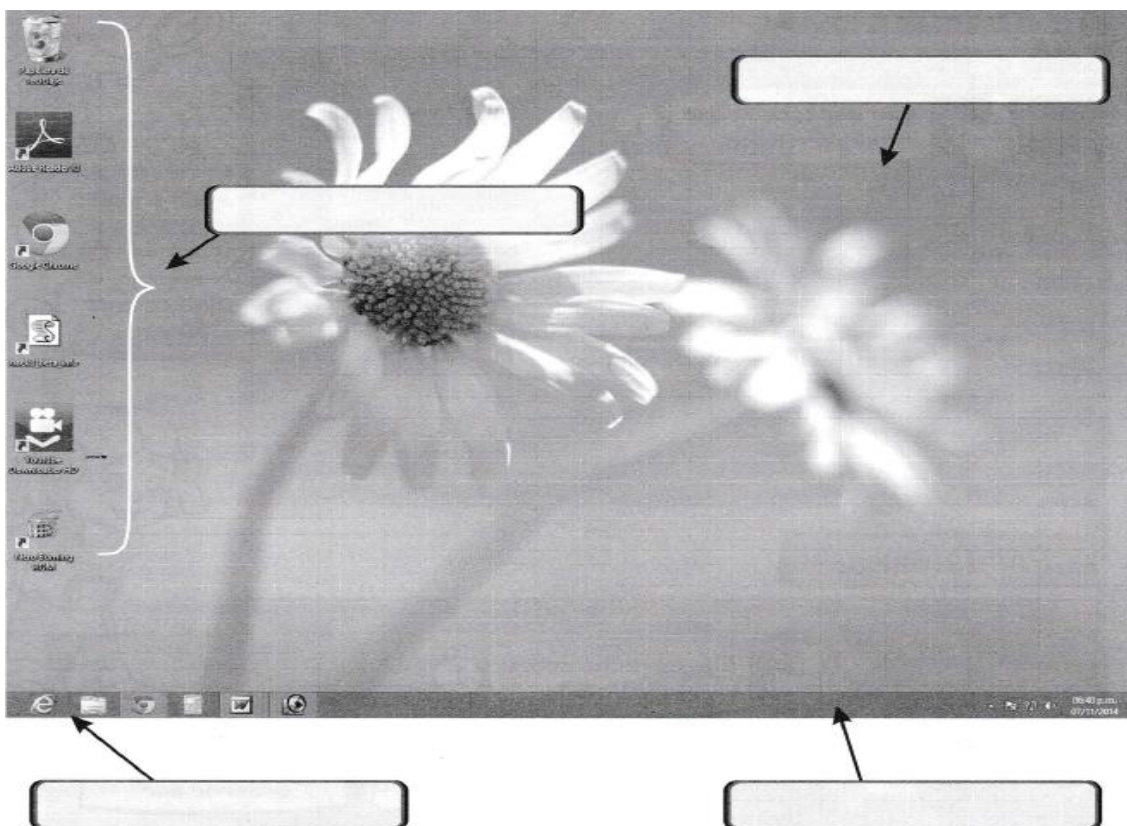
## EL ESCRITORIO DE WINDOWS

CUANDO ENCENDEMOS LA COMPUTADORA, LO PRIMERO QUE VEMOS EN LA PANTALLA ES EL **ESCRITORIO DE WINDOWS**. ES COMO EL ESCRITORIO DE UNA MESA DE TRABAJO, DONDE TENEMOS TODO LO QUE NECESITAMOS PARA USAR LA COMPUTADORA.

◆ **LOS ICONOS:** SON PEQUEÑOS DIBUJITOS QUE NOS AYUDAN A ABRIR PROGRAMAS Y CARPETAS. POR EJEMPLO, PODEMOS VER UN ICONO PARA ENTRAR A **PAINT** Y DIBUJAR, O UNO PARA ABRIR UNA CARPETA CON NUESTRAS FOTOS.

◆ **LA BARRA DE TAREAS:** ES UNA FRANJA QUE ESTÁ ABAJO EN LA PANTALLA. AHÍ PODEMOS VER EL **BOTÓN DE INICIO**, DONDE ENCONTRAMOS TODOS LOS PROGRAMAS DE LA COMPUTADORA. TAMBIÉN NOS MUESTRA QUÉ PROGRAMAS ESTÁN ABIERTOS.

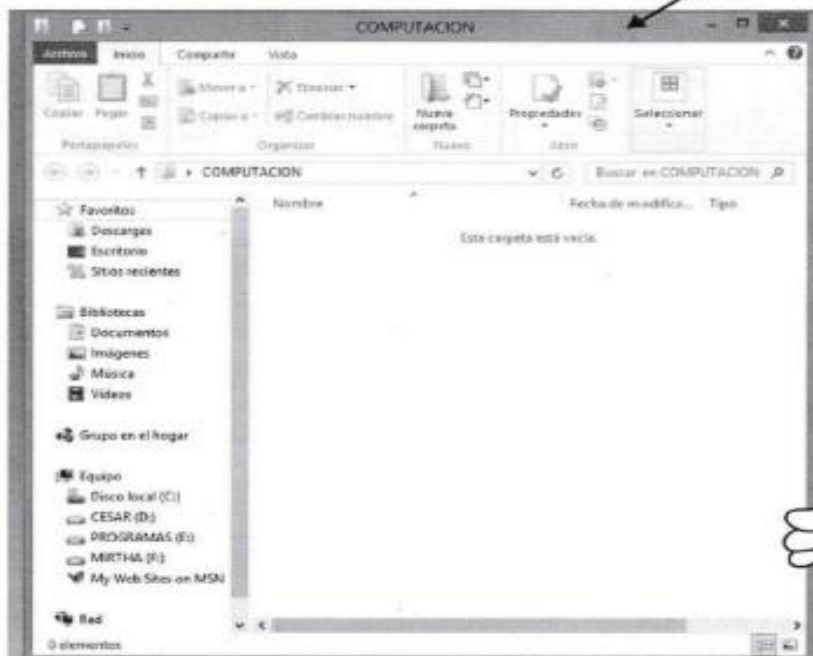
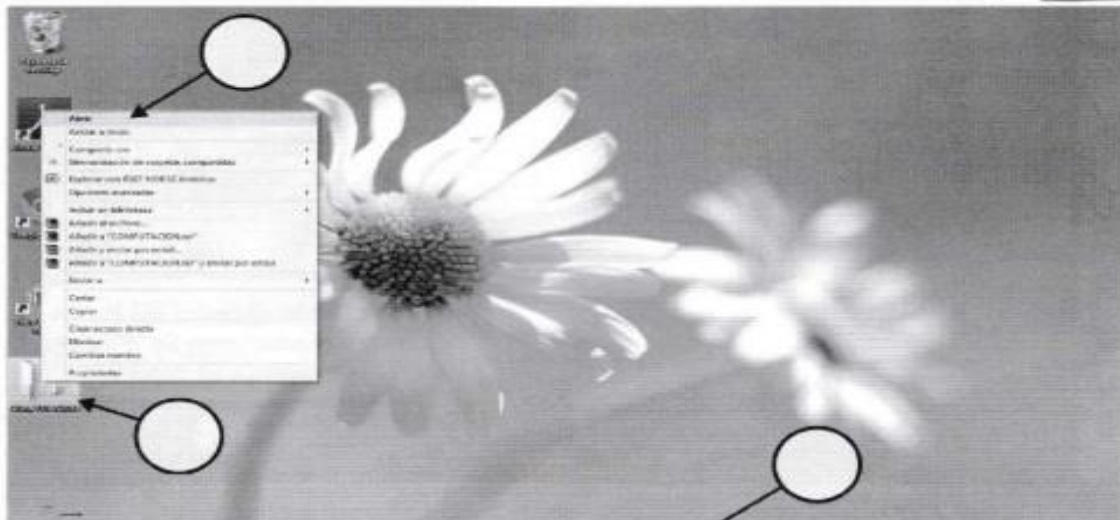
◆ **EL FONDO DE PANTALLA:** ES LA IMAGEN QUE APARECE DETRÁS DE LOS ICONOS. PUEDE SER UN DIBUJO, UNA FOTO O UN COLOR LISO. EN EL ESCRITORIO PODEMOS HACER CLIC EN LOS ICONOS PARA ABRIR PROGRAMAS Y EMPEZAR A USAR LA COMPUTADORA.



# ABRIENDO ÍCONOS

ESCRIBIR EL NUMERO SEGUN CORRESPONDA:

- 1- CLIC DERECHO SOBRE EL ÍCONO
- 2- CLIC SOBRE LA OPCIÓN ABRIR
- 3- SE ABRIRÁ UNA VENTANA



## PARTES DE UNA VENTANA

CUANDO ABRIMOS UN PROGRAMA EN LA COMPUTADORA, APARECE UNA **VENTANA** EN LA PANTALLA. SE LLAMA ASÍ PORQUE NOS DEJA “VER” Y USAR EL PROGRAMA, COMO SI ESTUVIÉRAMOS MIRANDO POR UNA VENTANA.

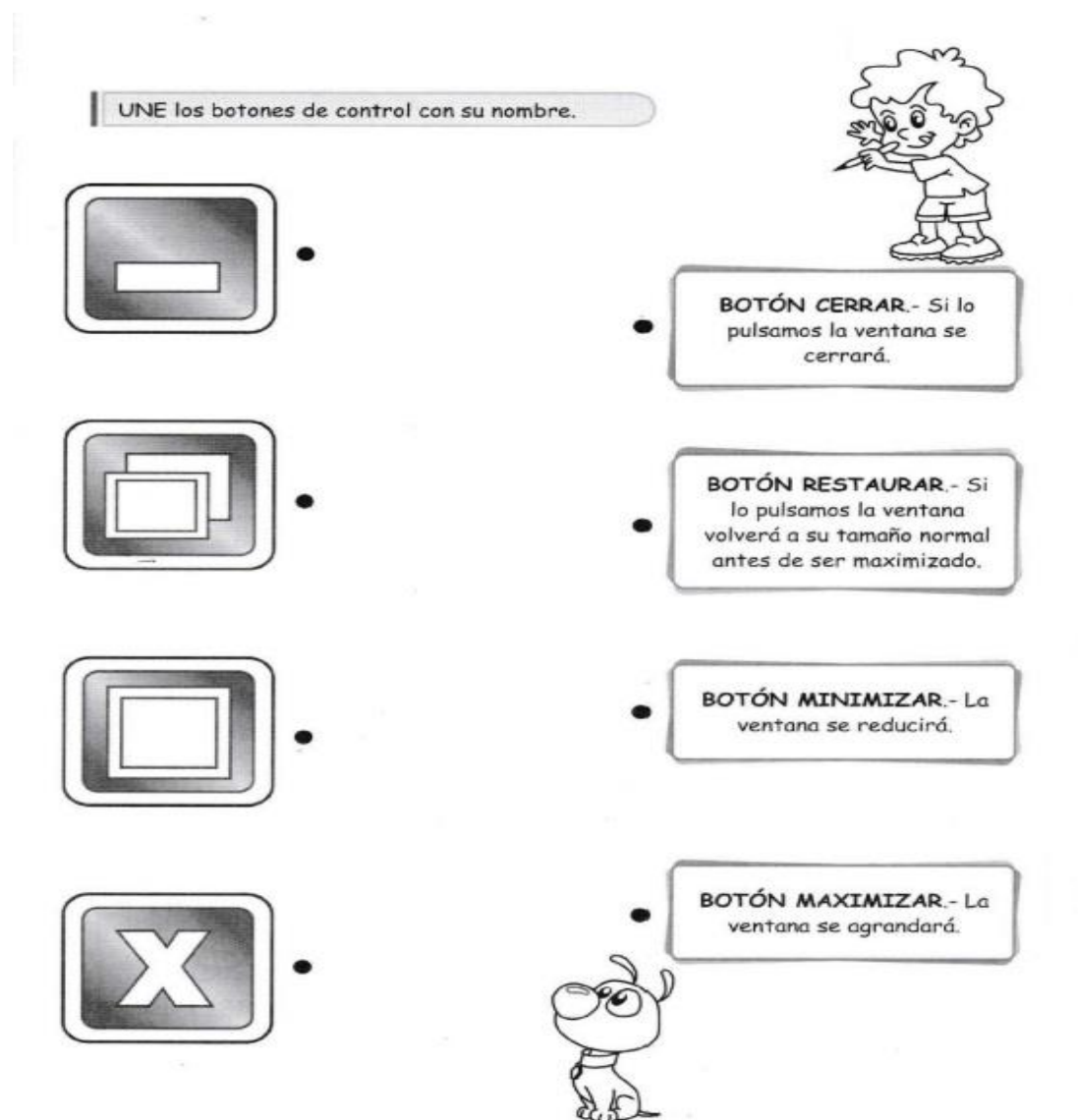
### ❖ PARTES DE UNA VENTANA:

**BARRA DE TÍTULO:** ESTÁ ARRIBA Y MUESTRA EL NOMBRE DEL PROGRAMA.

**BOTONES PARA CERRAR, MINIMIZAR Y MAXIMIZAR:** ESTÁN EN LA ESQUINA DERECHA. SIRVEN PARA CERRAR LA VENTANA, HACERLA MÁS PEQUEÑA O AGRANDARLA.

**ÁREA DE TRABAJO:** ES DONDE USAMOS EL PROGRAMA. POR EJEMPLO, EN PAINT, AQUÍ PODEMOS DIBUJAR.

PODEMOS ABRIR MUCHAS VENTANAS A LA VEZ Y MOVERLAS POR LA PANTALLA.



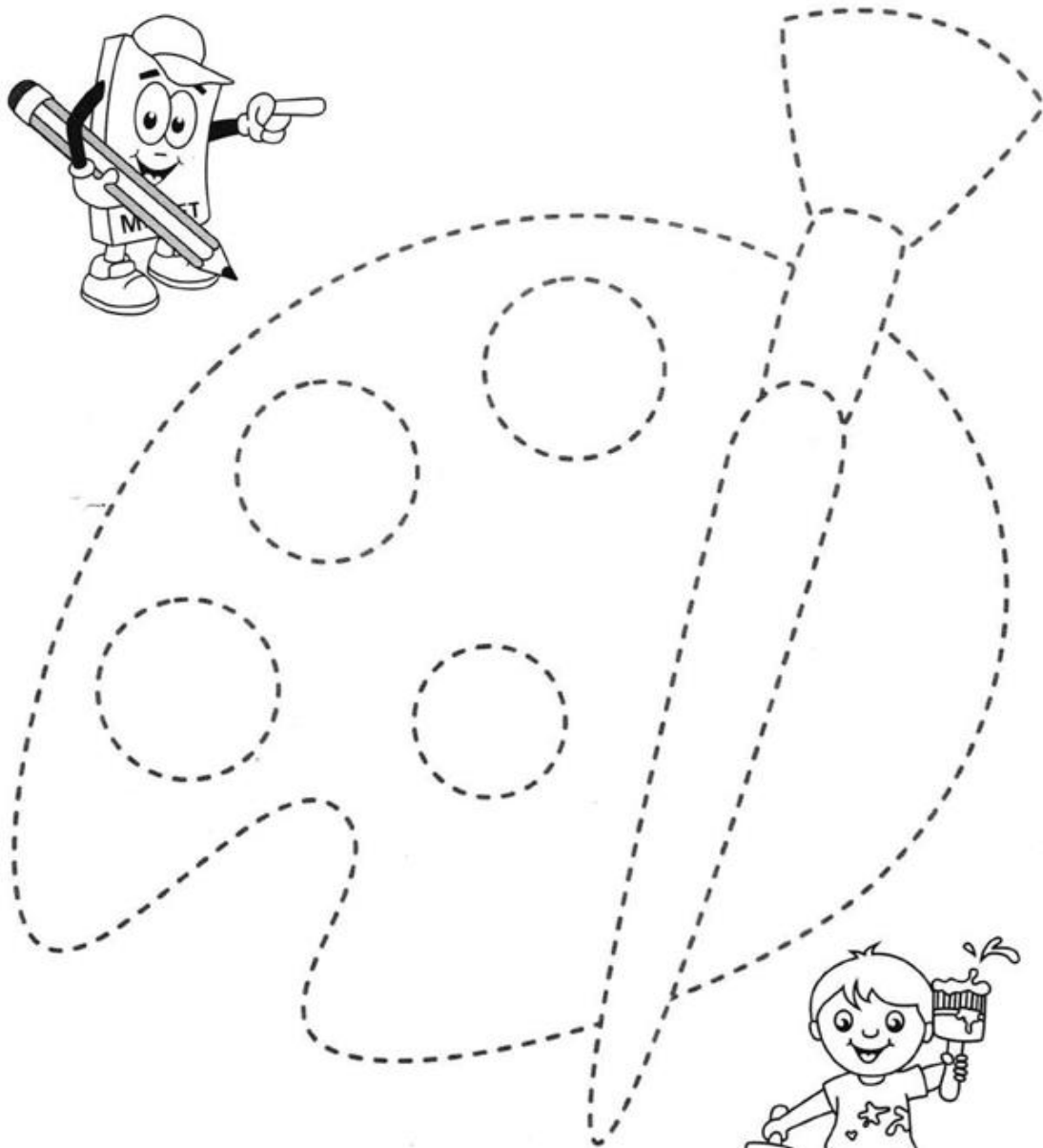
# PAINT



Paint es un programa que viene con todas las versiones de Windows, y cuya principal utilidad es crear dibujos sencillos o modificar imágenes de una manera básica.



DELINEA y COLOREA el ícono del paint.



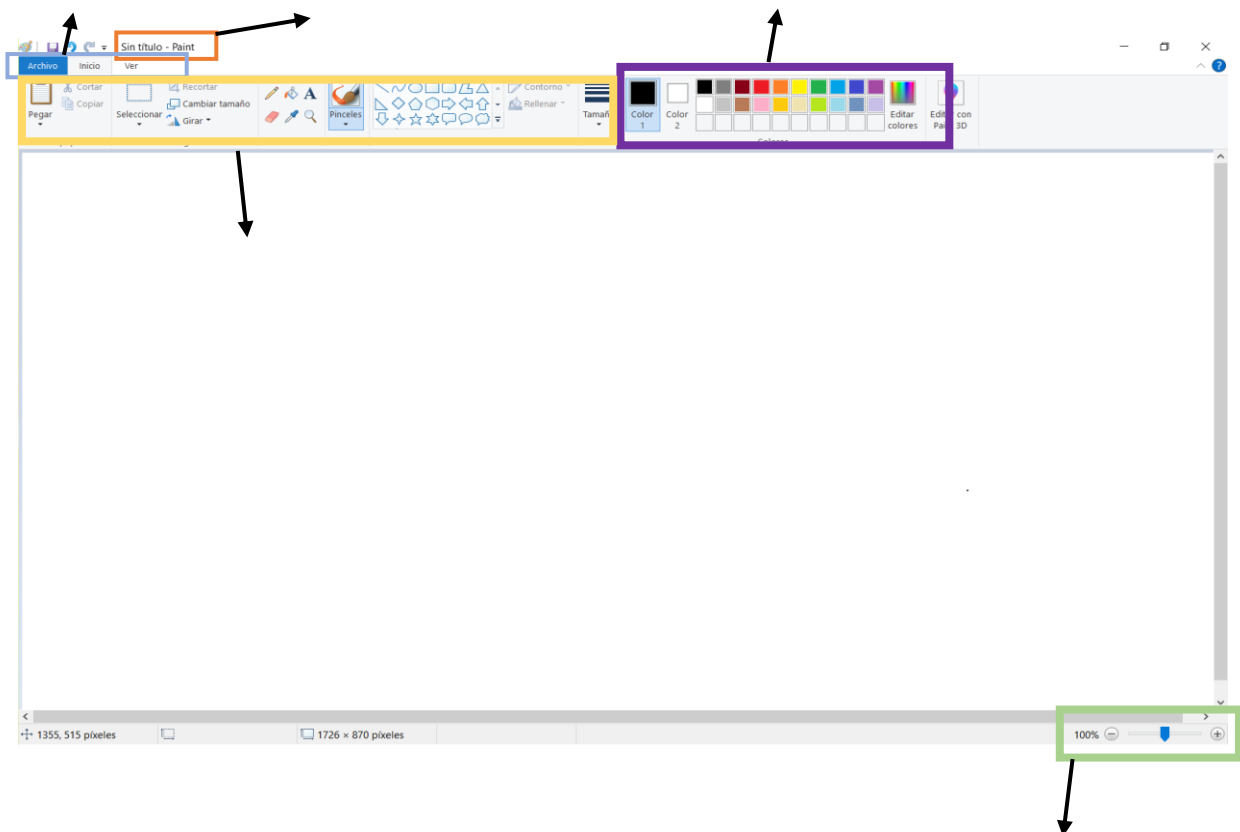
## COMO INGRESO A PAINT

ORDENAR SEGÚN CORRESPONDA:

- \_\_\_ HACER CLIC EN INICIO
- \_\_\_ ESCRIBIR PAINT
- \_\_\_ HACER CLIC IZQUIERDO EN EL ICONO DE PAINT
- \_\_\_ HACER CLIC EN LA LUPA

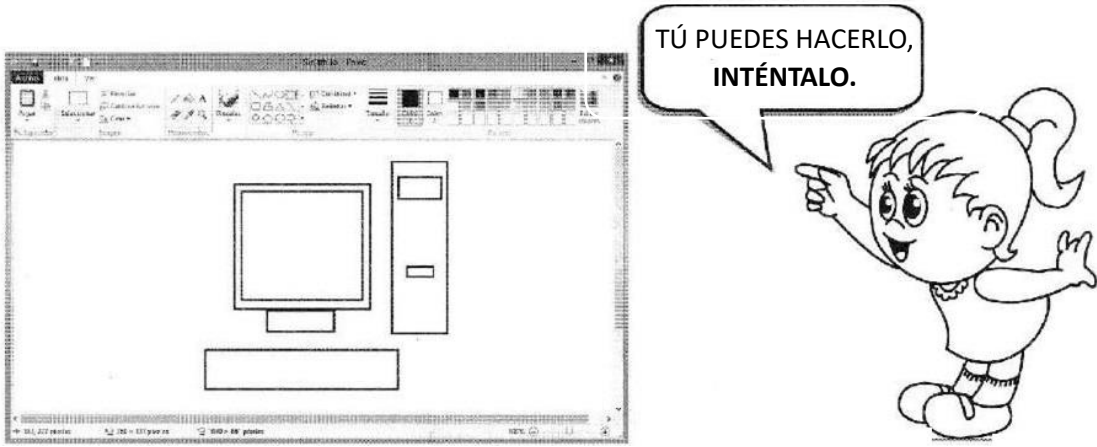
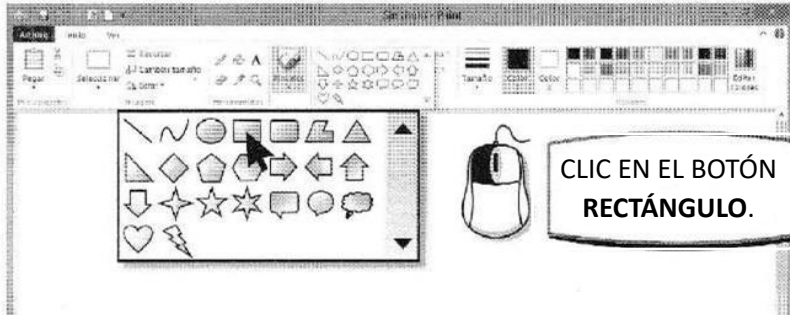
## PARTES DE LA VENTANA PAINT

- BARRA DE TÍTULO -PALETA DE COLORES -ZOOM - HERRAMIENTAS - BARRA DE MENÚ
- ÁREA DE TRABAJO



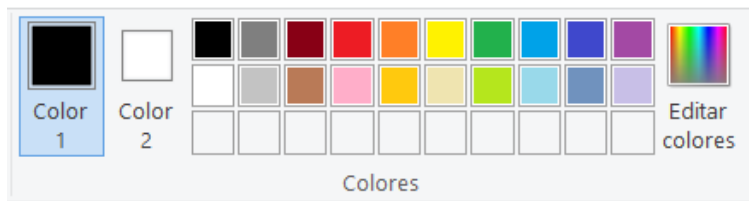
## DIBUJO CON AUTOFORMAS

PUEDEN USAR PAINT PARA AGREGAR DIFERENTES FORMAS A UNA IMAGEN. LAS FORMAS DEFINIDAS VAN DESDE LAS TRADICIONALES, COMO RECTÁNGULOS, ELIPSES, TRIÁNGULOS Y FLECHAS, HASTA OTRAS MÁS INUSUALES Y DIVERTIDAS, COMO CORAZONES, RAYOS O LEYENDAS (POR NOMBRAR UNAS CUANTAS).



## COLORES DE RELLENO

MUESTRA UN CUADRO DE COLORES, DONDE PODEMOS ELEGIR EL COLOR QUE MÁS LE AGRADE Y PRESENCIA TENGA. TIENE LA VENTAJA DE ELEGIR DOS COLORES E INCLUSIVE EDITAR LOS COLORES.

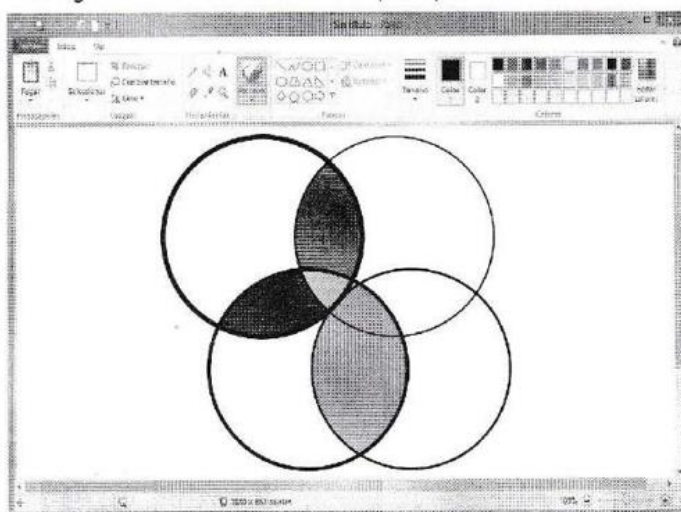


PARA RELLENAR DE COLOR TENEMOS QUE HACER CLIC EN EL BOTE DE PINTURA Y LUEGO SELECCIONAR UN COLOR.



### PRÁCTICA:

- UTILIZAR FORMAS PARA REALIZAR EL SIGUIENTE EJEMPLO.
- UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS TAMAÑO PARA EL CONTORNO DEL CÍRCULO.
- LUEGO UTILIZAR RELLENO DE COLOR PARA PINTAR EL DISEÑO.



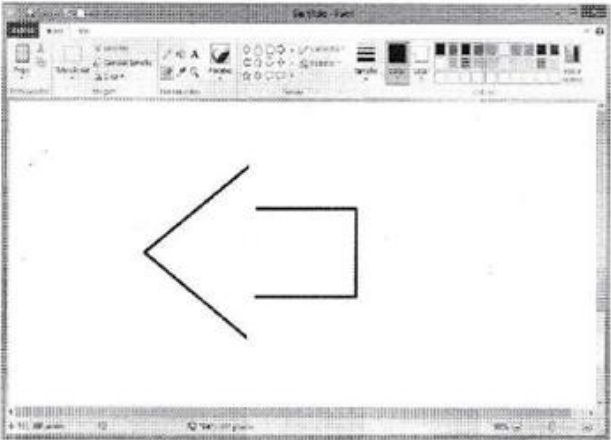
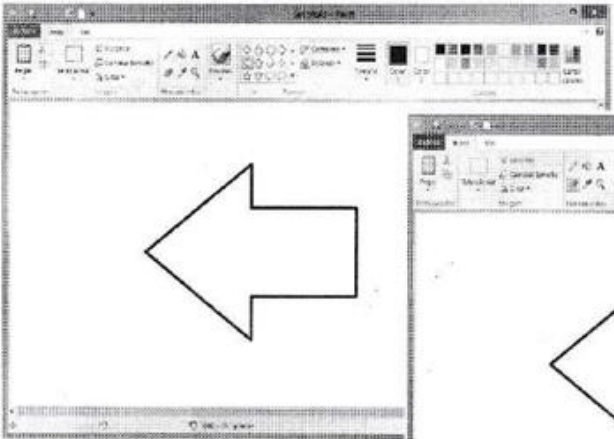
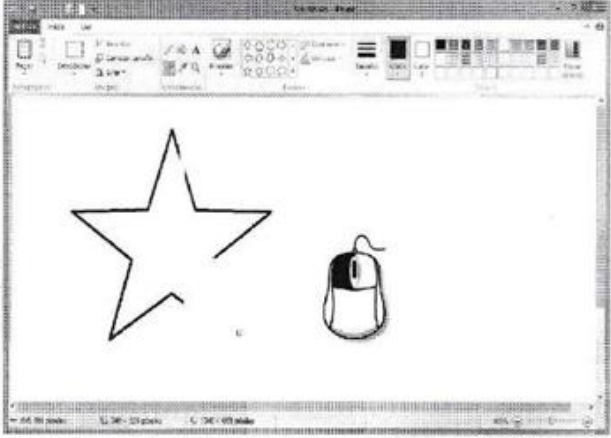
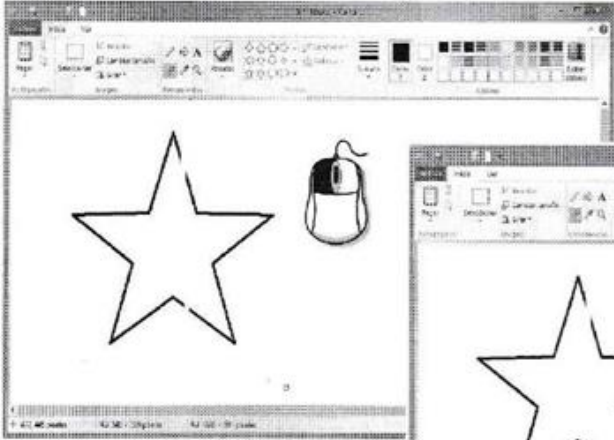
## EL BOTÓN BORRADOR



SIRVE PARA  
**BORRAR** LO QUE  
HAS DIBUJADO



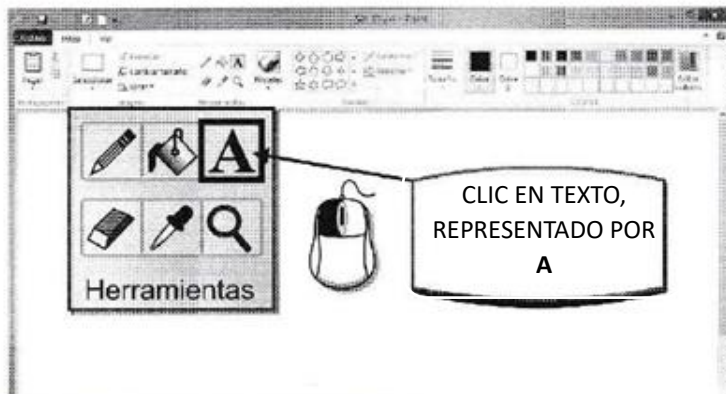
REALIZA EL SIGUIENTE EJERCICIO



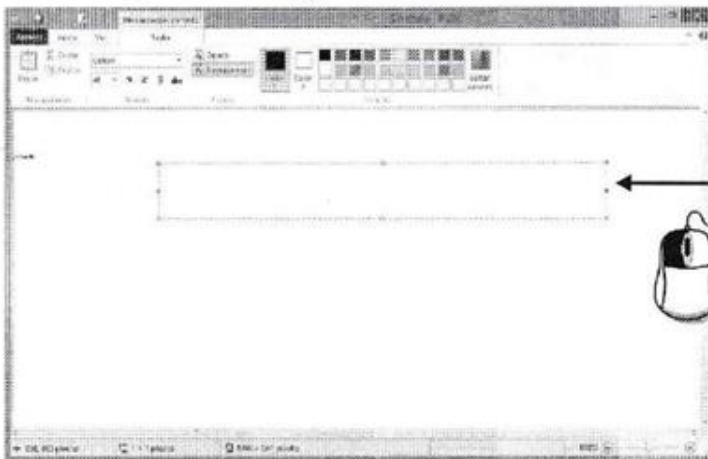
# TEXTO EN PAINT



SIRVE PARA  
INGRESAR TEXTO

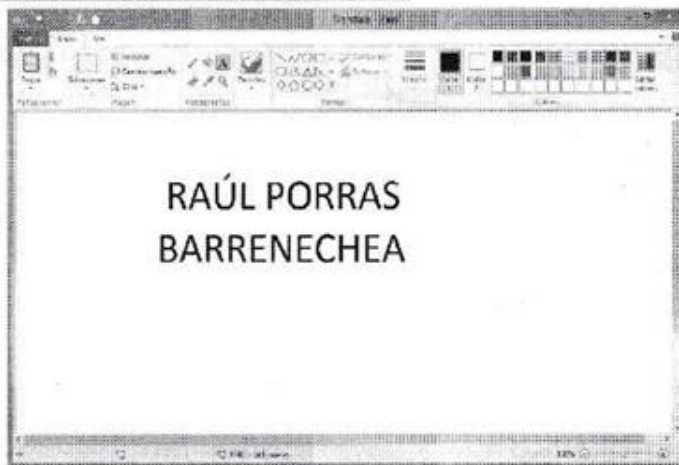


CLIC EN TEXTO,  
REPRESENTADO POR  
A



CLIC EN EL ÁREA  
DE TRABAJO,  
LUEGO ESCRIBE

ESCRIBE TU **NOMBRE** Y  
EL GRADO



# GUARDAR

CADA VEZ QUE REALIZAMOS UN TRABAJO ES MUY RECOMENDABLE **GUARDARLO**



## PASOS PARA **GUARDAR** UN TRABAJO

HAZ CLIC EN **ARCHIVO** Y LUEGO EN **GUARDAR**

1

OTRA OPCIÓN ES PRESIONAR LAS TECLAS **Ctrl + G**

ESCRIBE EL NOMBRE DEL ARCHIVO EN EL CASILLERO **"NOMBRE"**

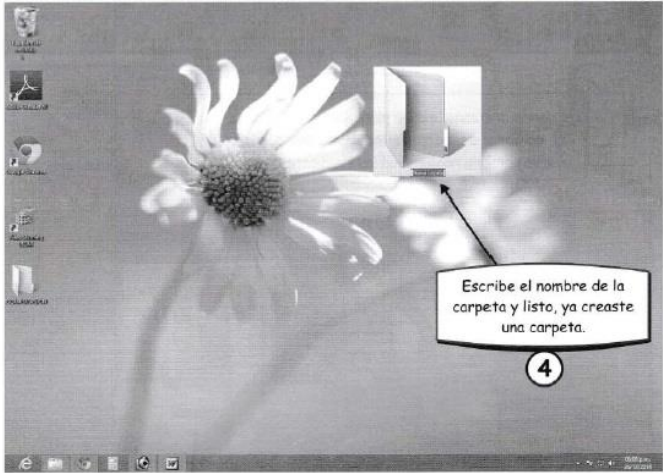
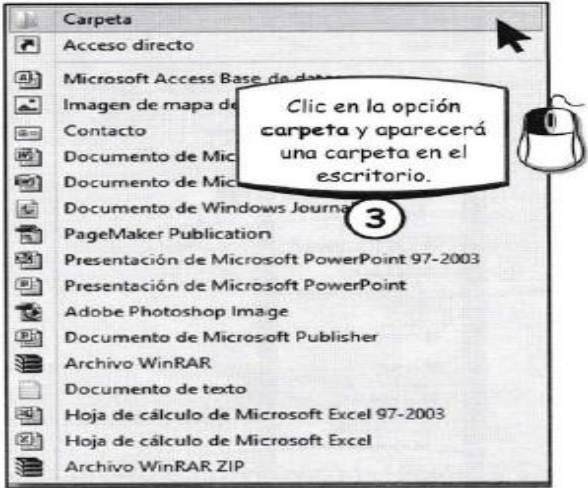
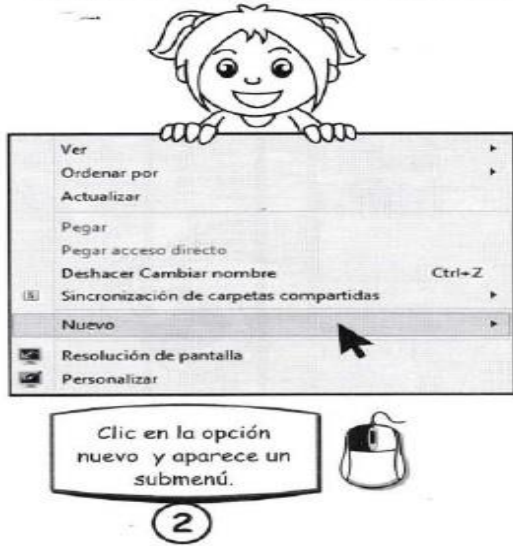
2

LUEGO CLIC EN **GUARDAR**

3

DEMUESTRA LO APRENDIDO, DIBUJA UN AUTO CON LAS AUTOFORMAS CUADRADO Y ELIPSE, LUEGO GUARDALO CON EL NOMBRE "AUTITO"

# CREAR CARPETAS





Computación 1° Año  
Profesor: Matias Zalazar

Ahora crea en el escritorio las siguientes carpetas

