



# COLEGIO MERCEDITAS DE SAN MARTIN DE CE.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:

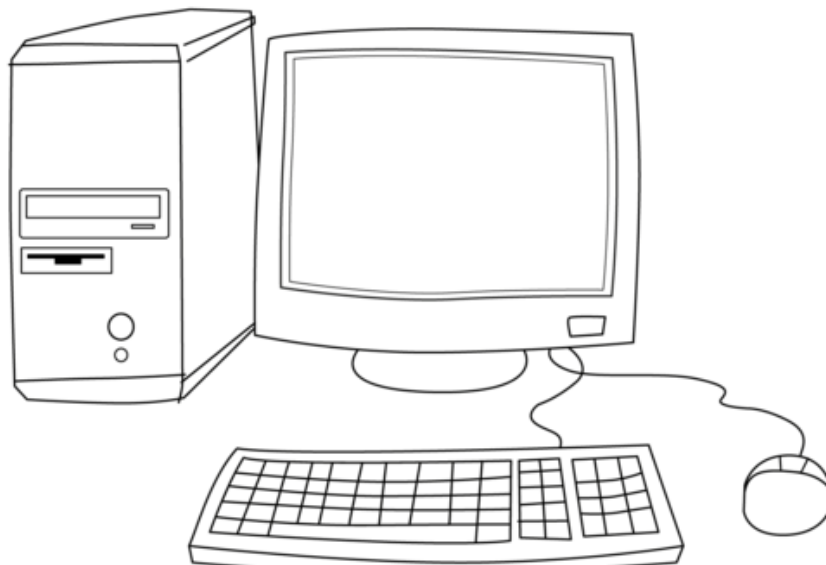


¿ POR QUÉ SON IMPORTANTES LAS COMPUTADORAS ?

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 CABLES 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

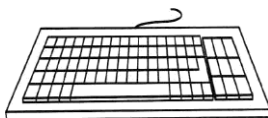
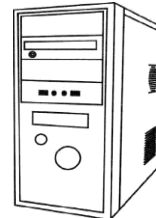
**EL MONITOR:** SE PUEDE VER TODO LO QUE SUCEDE EN LA PC.

**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:



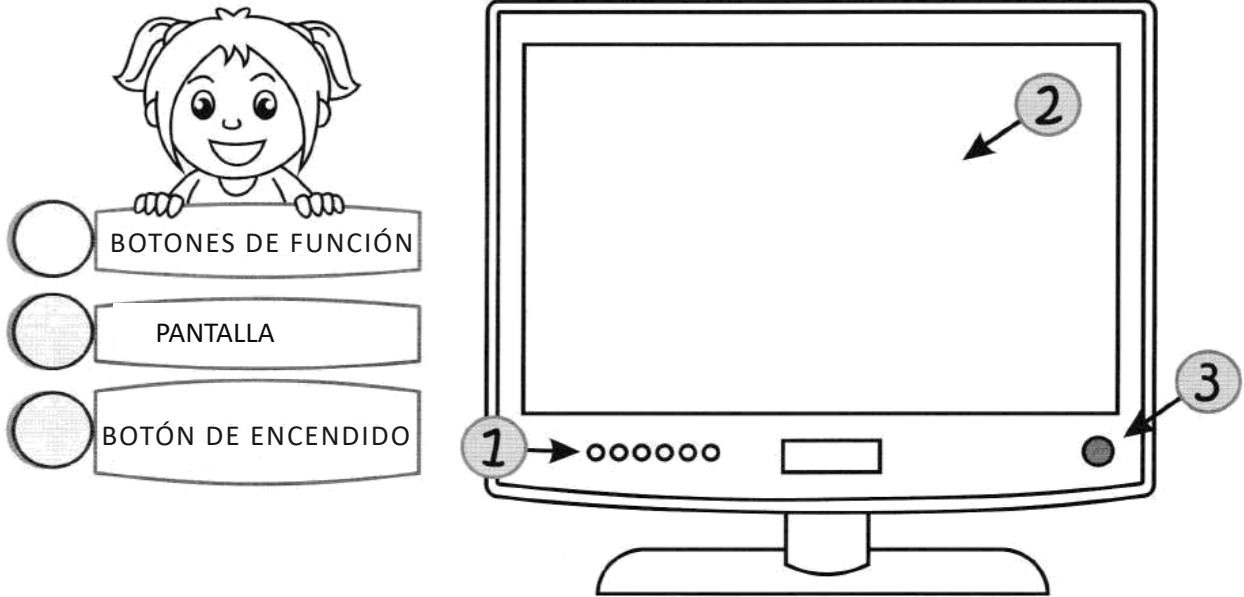
ESCRIBE VERDADERO O FALSO SEGÚN CORRESPONDA:

- 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 \_\_\_\_

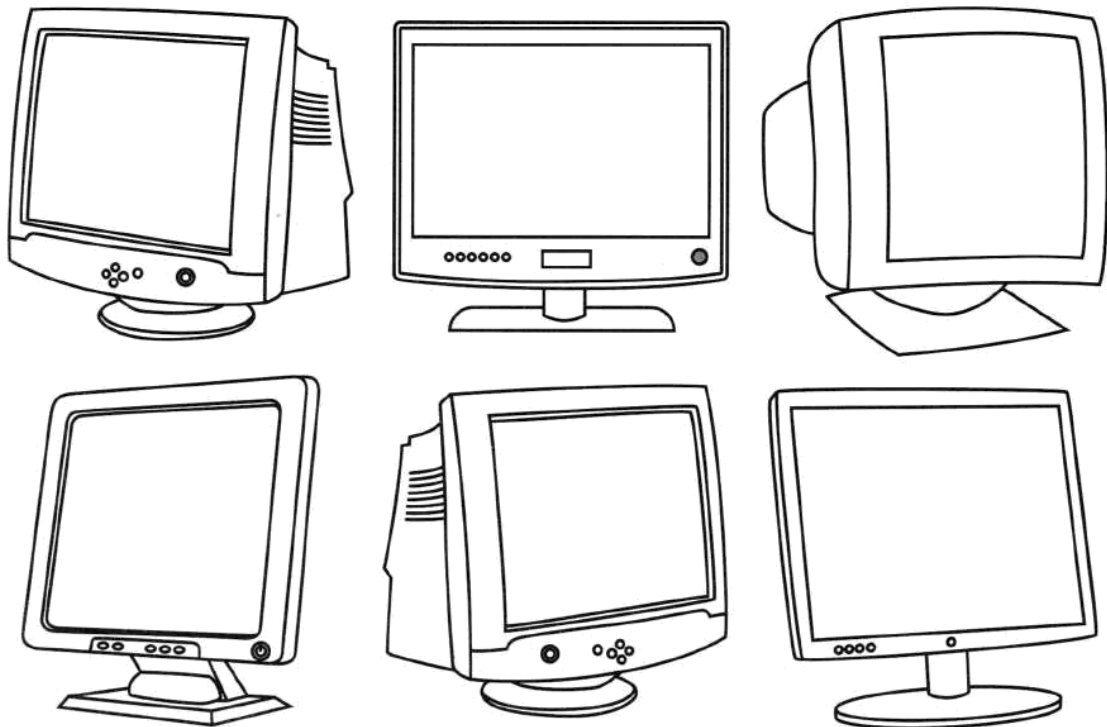
# EL MONITOR

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

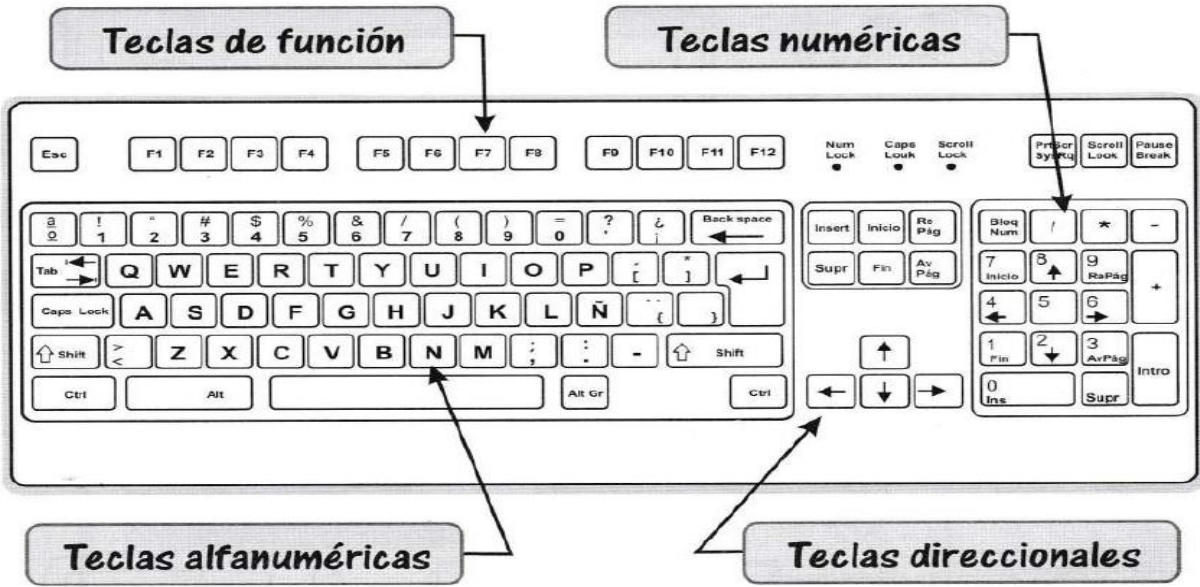




# EL TECLADO

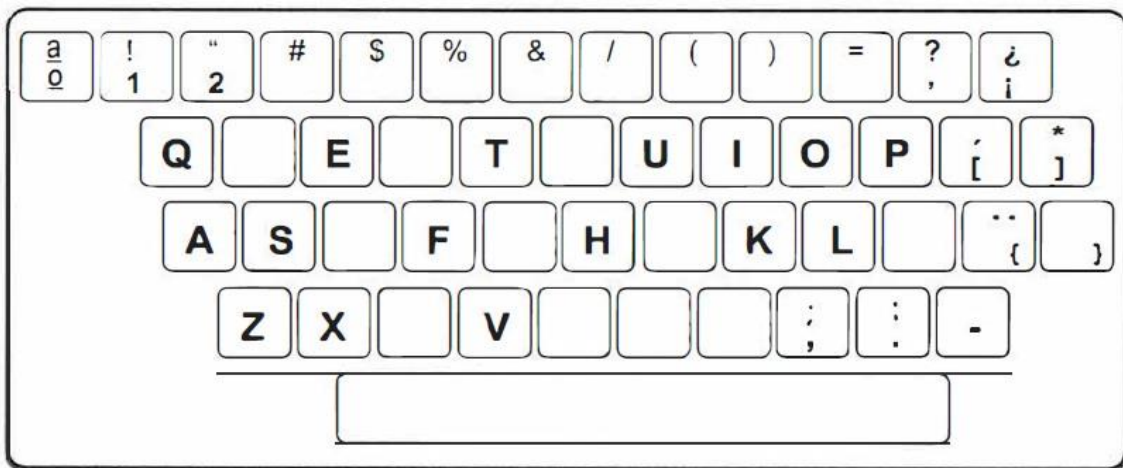
EL TECLADO ES UN DISPOSITIVO DE ENTRADA PORQUE PODEMOS INGRESAR TEXTOS O ESCRIBIR DATOS ALFABÉTICOS Y NUMÉRICOS

COLOREA LAS LETRAS QUE CONFORMAN TU NOMBRE:

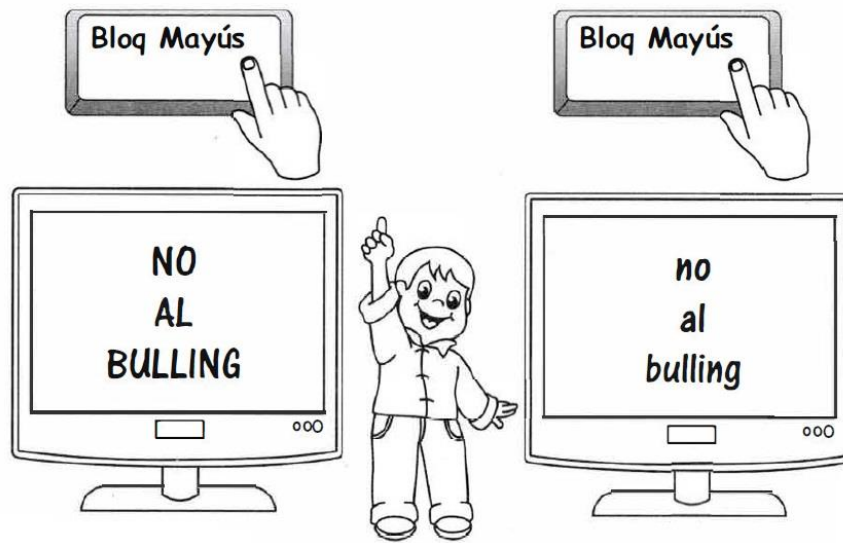


LAS TECLAS ALFANUMERICAS ES EL QUE GENERALMENTE SE UTILIZA OARA INTRODUCIR TEXTOS, CONTIENE TECLAS DE LETRAS, NÚMEROS Y CARACTERES ESPECIALES, BARRA ESPACIADORA, TELAS DE MAYÚSCULA/MINÚSCULA, TECLA DE BORRAR ETC.

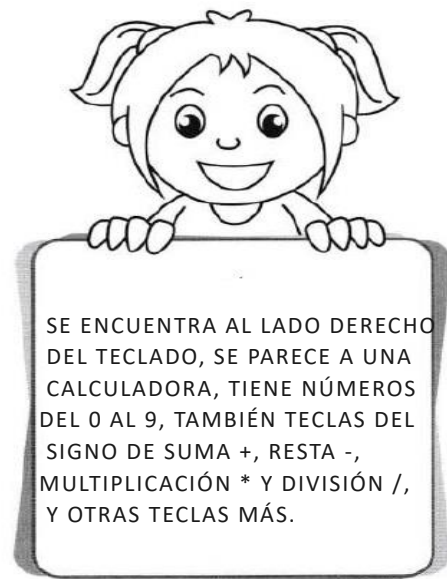
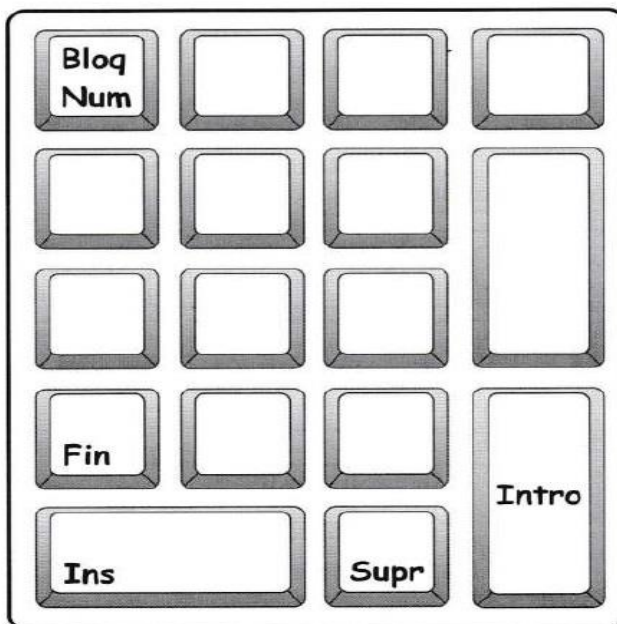
COMPLETA LAS TECLAS QUE FALTAN:



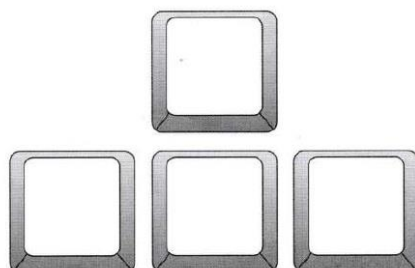
AHORA REALIZA EN LA COMPUTADORA EL SIGUIENTE EJERCICIO:



## TECLAS NUMÉRICAS



## TECLAS DIRECCIONALES

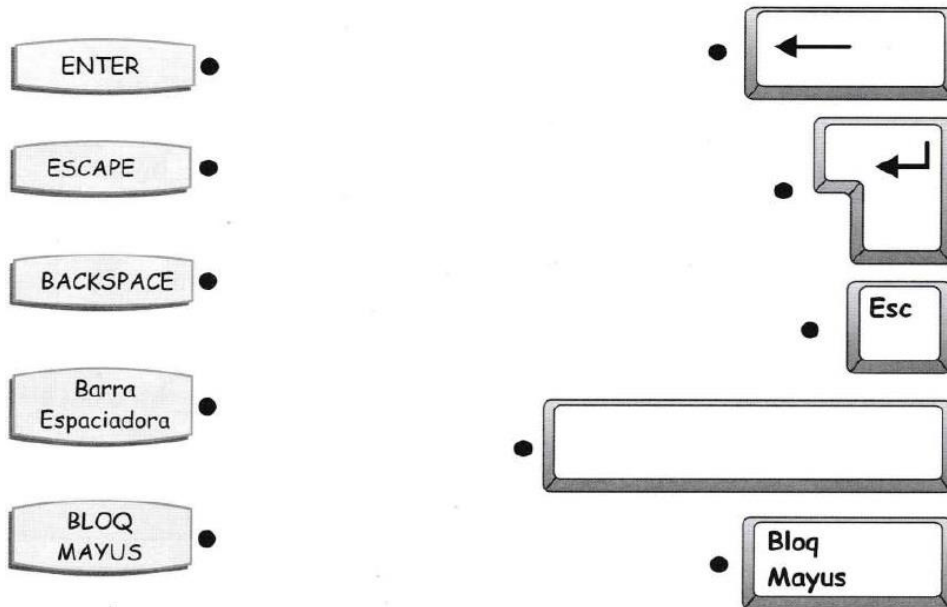


SE ENCUENTRA ENTRE EL TECLADO NUMÉRICO Y EL TECLADO ALFABÉTICO. ESTÁ COMPUESTO:

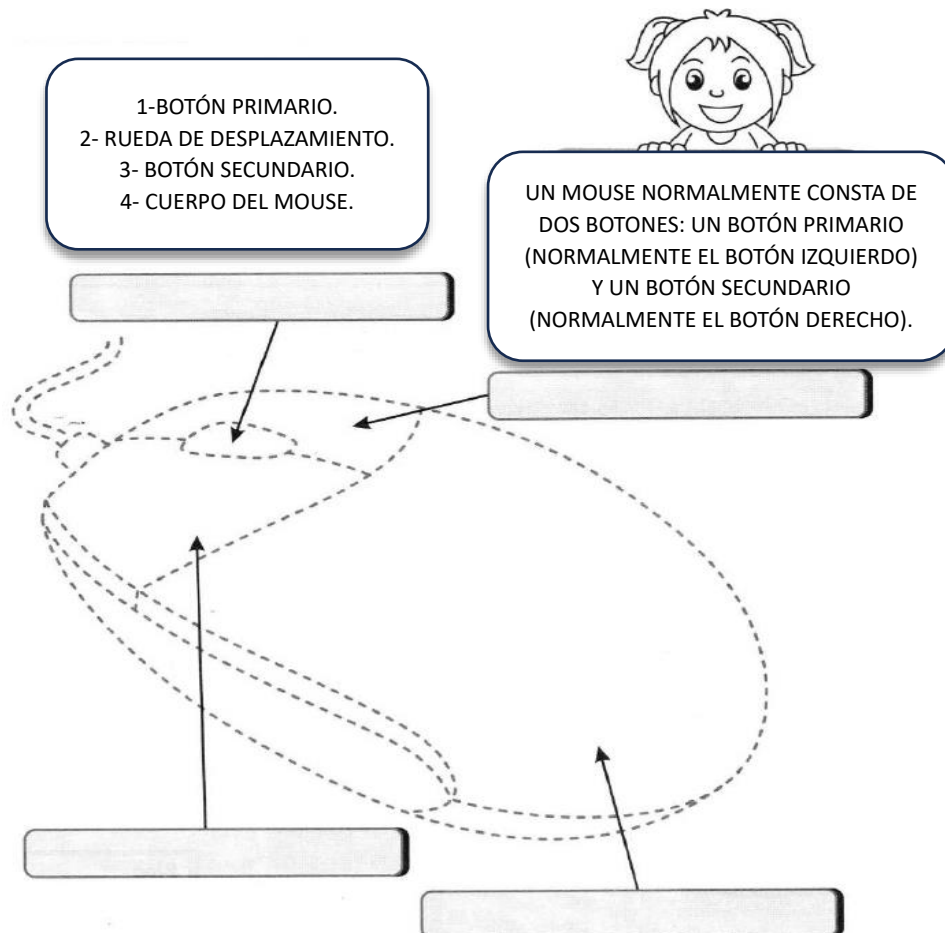
1. FLECHA ARRIBA.
2. FLECHA ABAJO.
3. FLECHA IZQUIERDA.
4. FLECHA DERECHA

## TECLAS ESPECIALES

UNIR CON DIFERENTES COLORES SEGÚN CORRESPONDA



## EL MOUSE

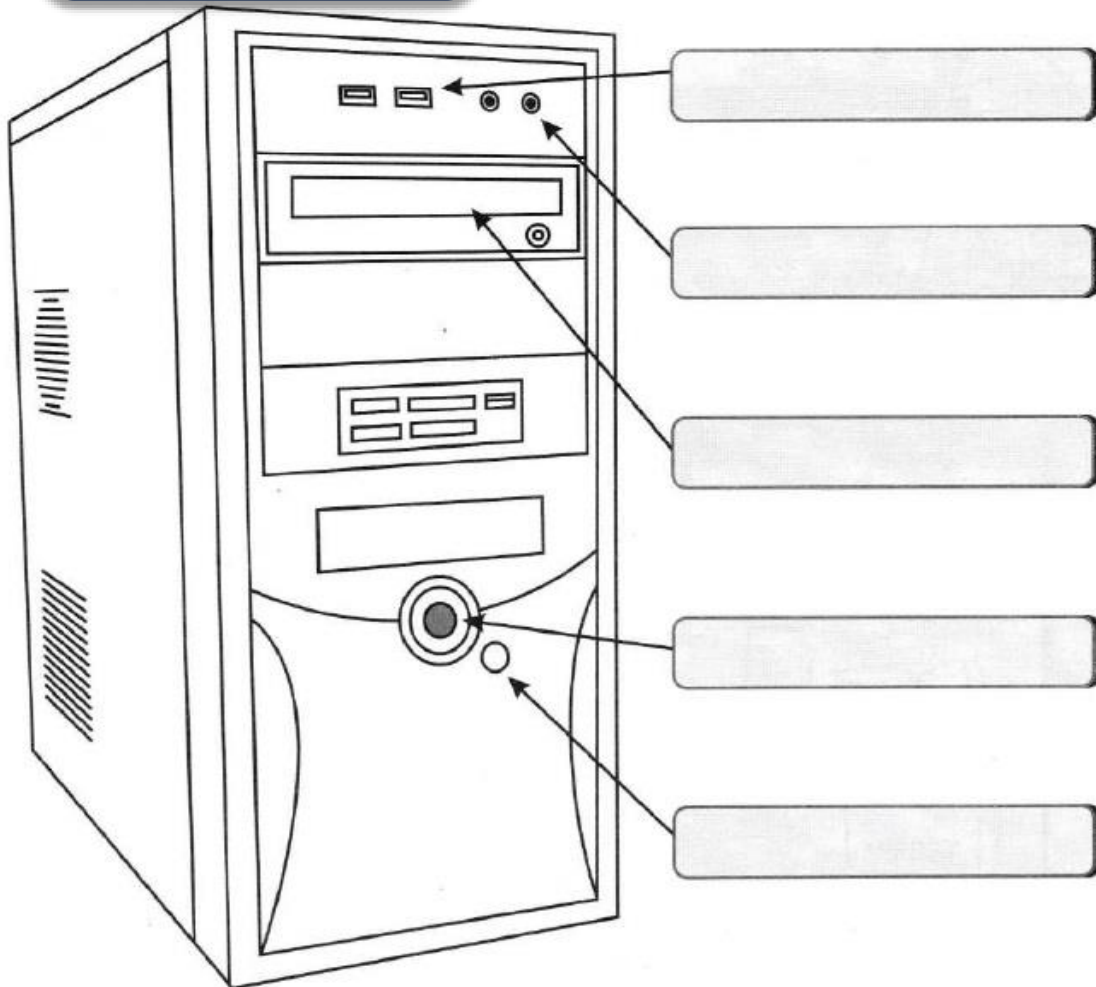


## EL GABINETE

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

- 1- BOTÓN POWER.
- 2- PUERTO USB.
- 3- LA LECTORA DE CD/DVD
- 4- EL BOTÓN RESET.
- 5- PUERTO DE SONIDO.



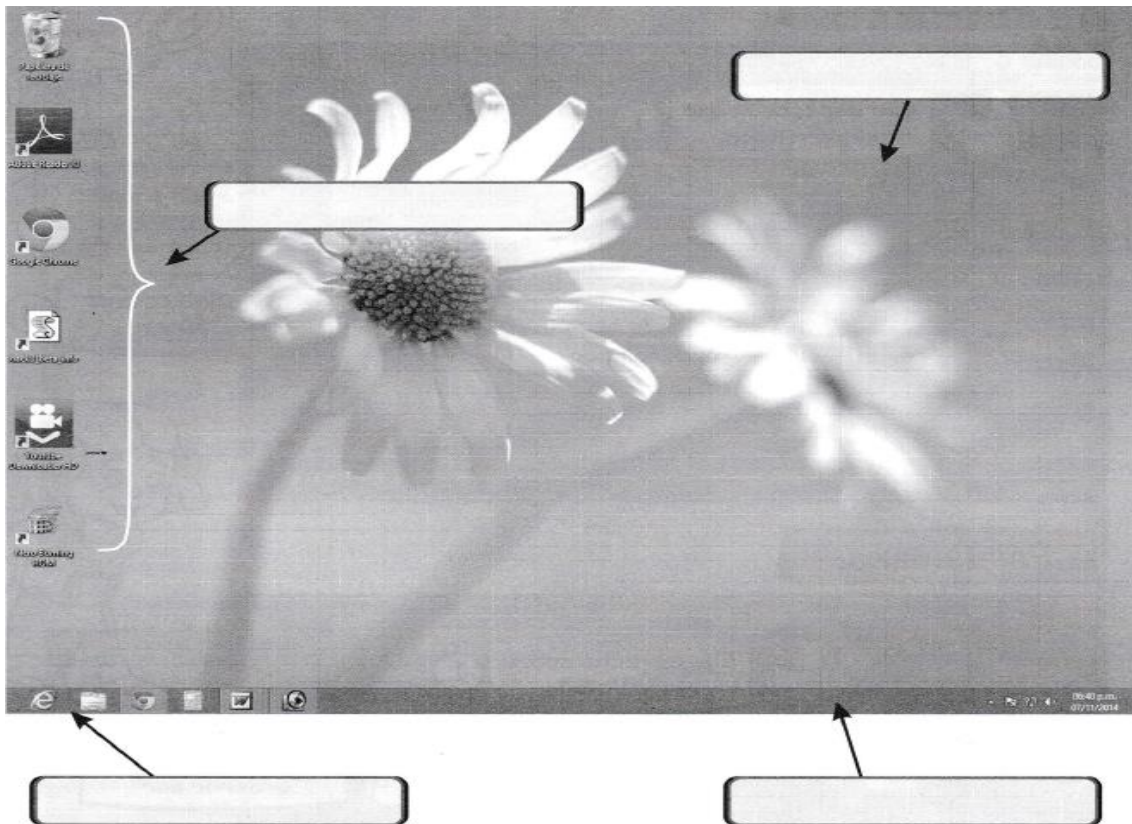
## EL ESCRITORIO DE WINDOWS

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.

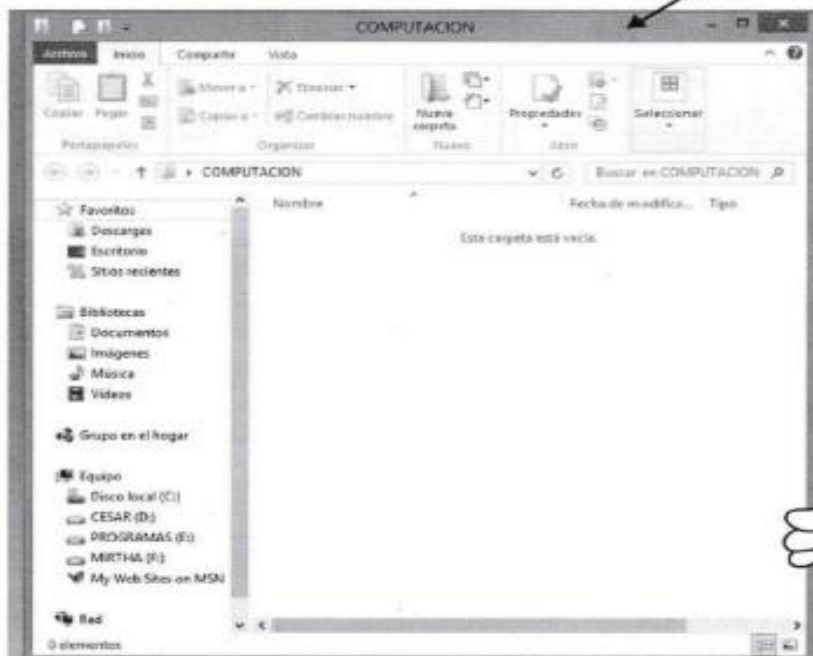
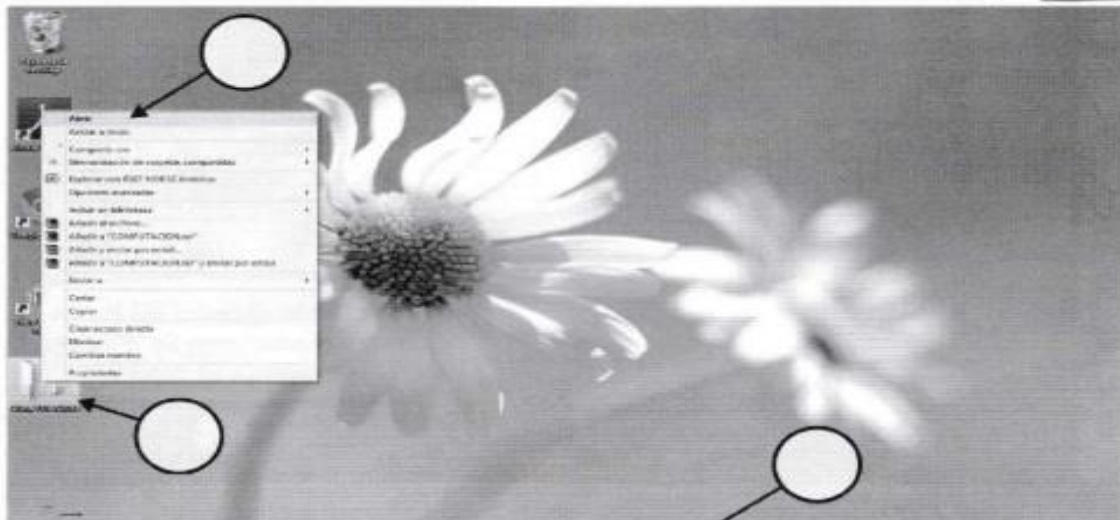
◆ **EL FONDO DE PANTALLA:** ES LA IMAGEN QUE APARECE DETRÁS DE LOS ICONOS. PUEDE SER UN DIBUJO, UNA FOTO O UN COLOR LISO. EN EL ESCRITORIO PODEMOS HACER CLIC EN LOS ICONOS PARA ABRIR PROGRAMAS Y EMPEZAR A USAR LA COMPUTADORA.



# 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:

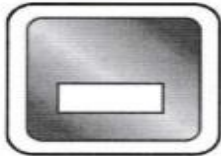
**BARRA DE TÍTULO:** ESTÁ ARRIBA Y MUESTRA EL NOMBRE DEL PROGRAMA.

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

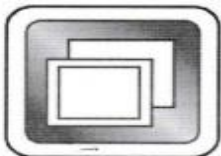
**ÁREA DE TRABAJO:** ES DONDE USAMOS EL PROGRAMA. POR EJEMPLO, EN PAINT, AQUÍ PODEMOS DIBUJAR.

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

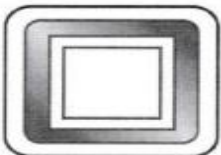
UNE LOS BOTONES DE CONTROL CON SU NOMBRE.



**BOTÓN CERRAR.**- SI LO PULSAMOS LA VENTANA SE CERRARÁ.



**BOTÓN RESTAURAR.**- SI LO PULSAMOS LA VENTANA VOLVERÁ A SU TAMAÑO NORMAL ANTES DE SER MAXIMIZADO.



**BOTÓN MINIMIZAR.**- LA VENTANA SE REDUCIRÁ.



**BOTÓN MAXIMIZAR** - LA VENTANA SE AGRANDARÁ.

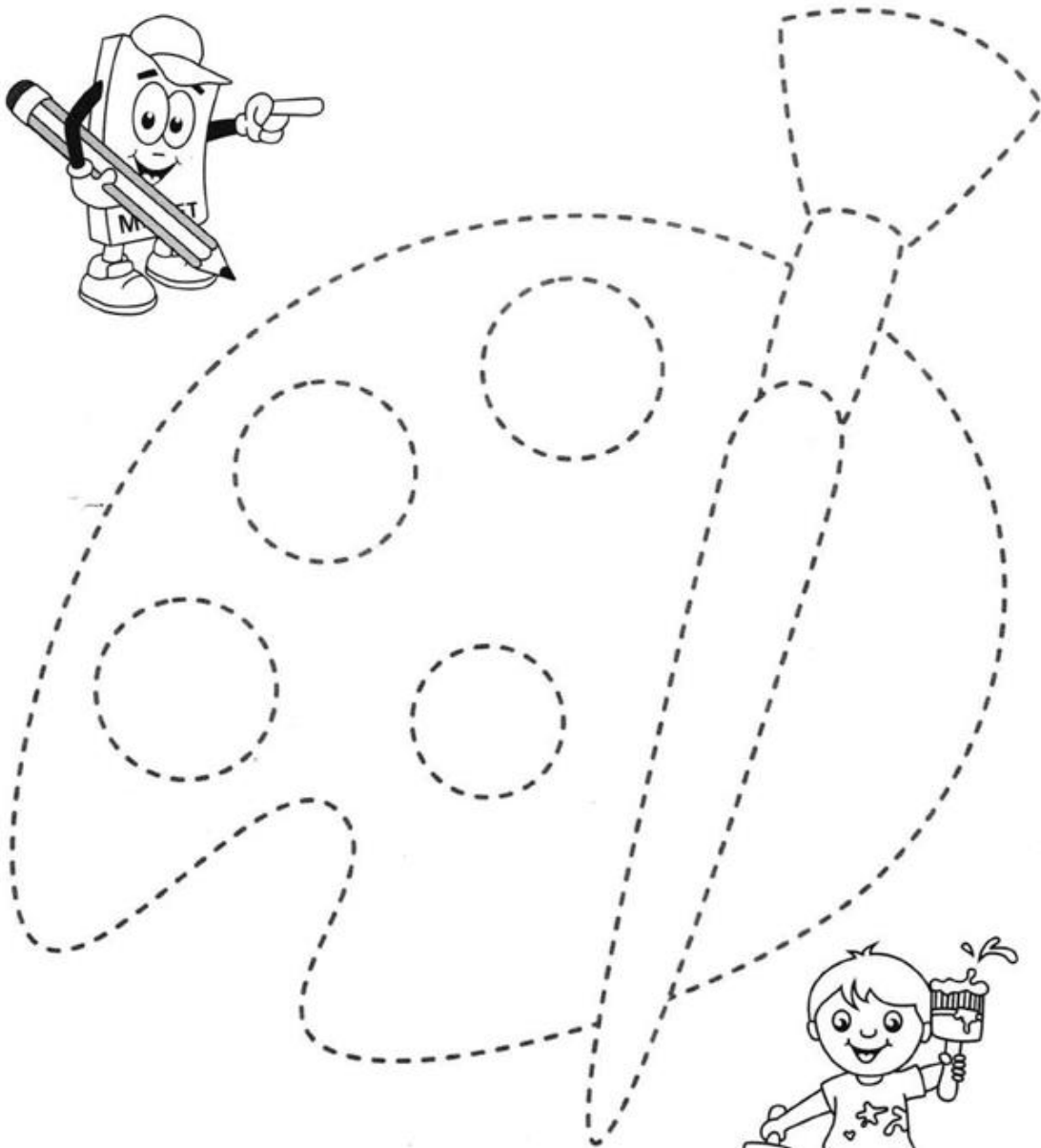


## PAINT

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 DE PAINT



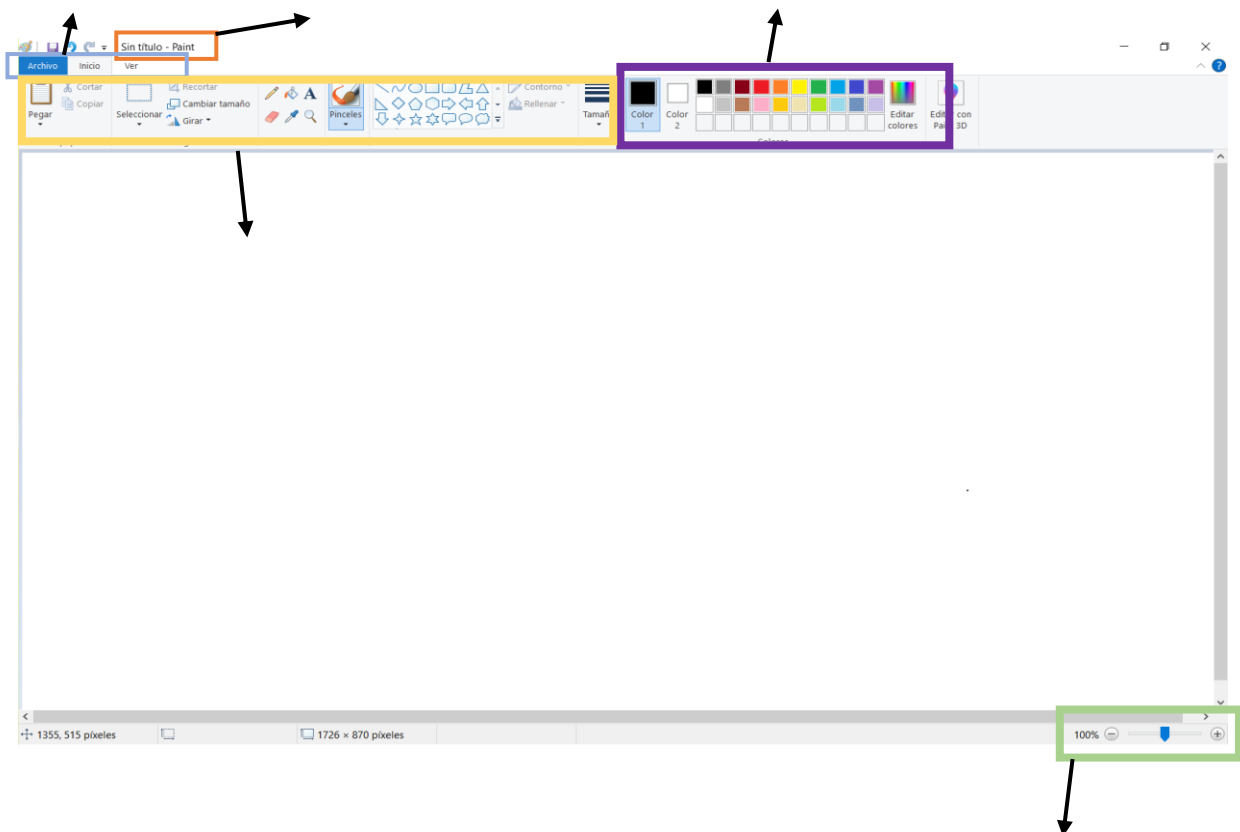
## COMO INGRESO A PAINT

ORDENAR SEGÚN CORRESPONDA:

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

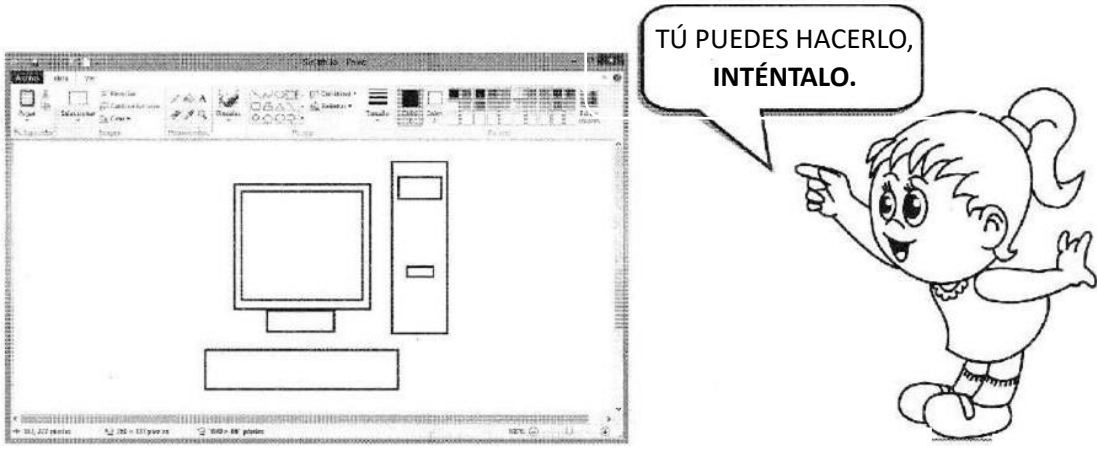
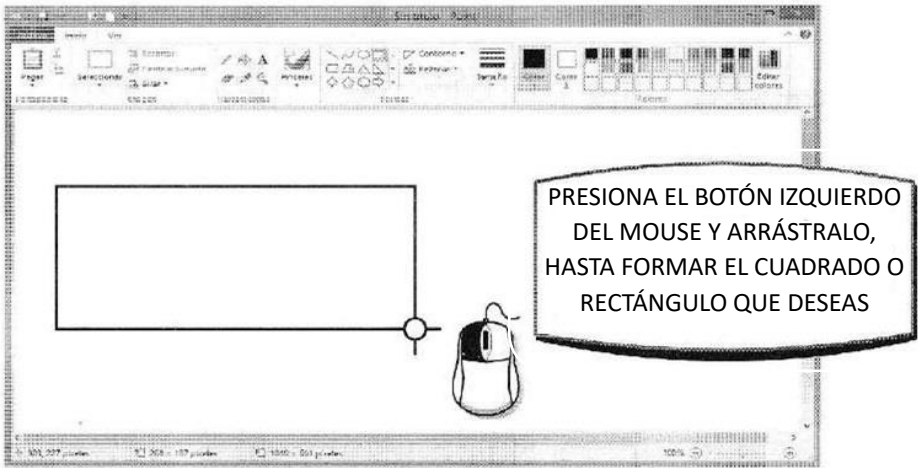
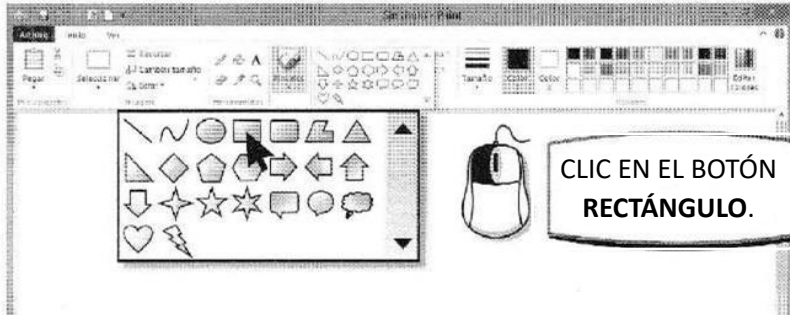
## PARTES DE LA VENTANA PAINT

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



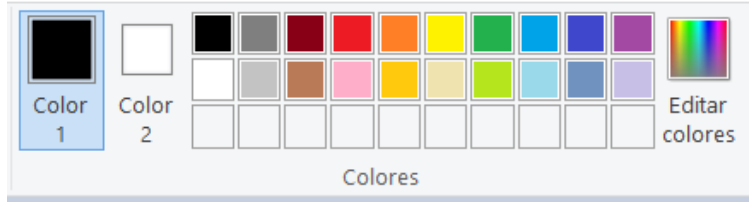
## DIBUJO CON AUTOFORMAS

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.

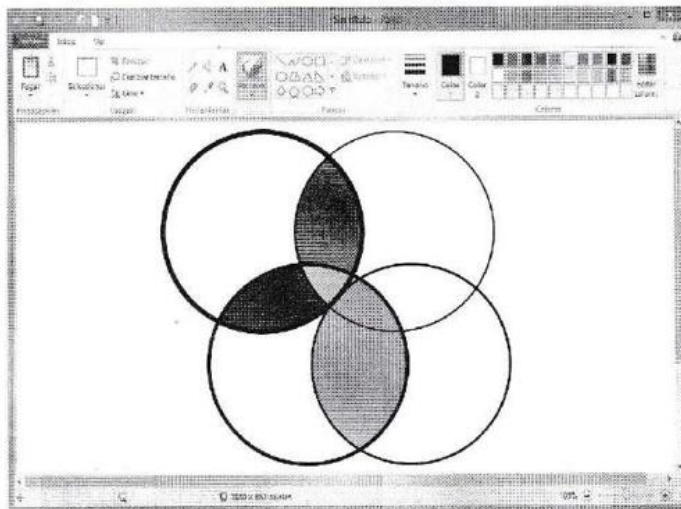


PARA RELLENAR DE COLOR TENEMOS QUE HACER CLIC EN EL BOTE DE PINTURA Y LUEGO SELECCIONAR UN COLOR.



### 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.



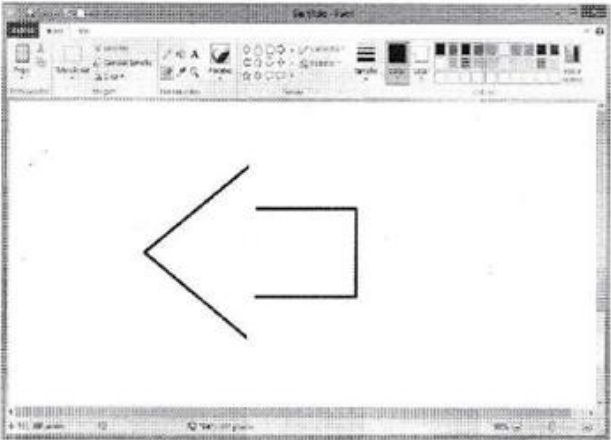
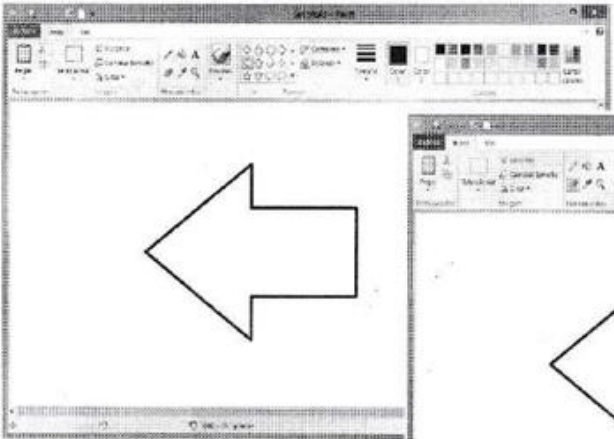
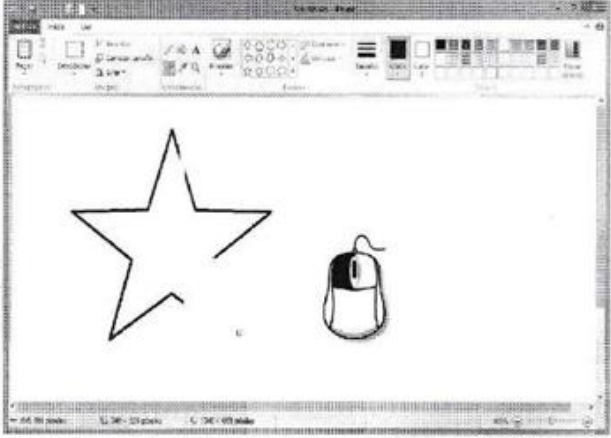
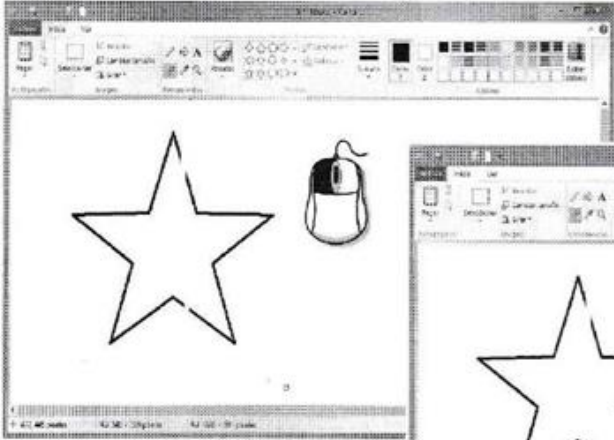
## EL BOTÓN BORRADOR



SIRVE PARA  
**BORRAR** LO QUE  
HAS DIBUJADO



REALIZA EL SIGUIENTE EJERCICIO



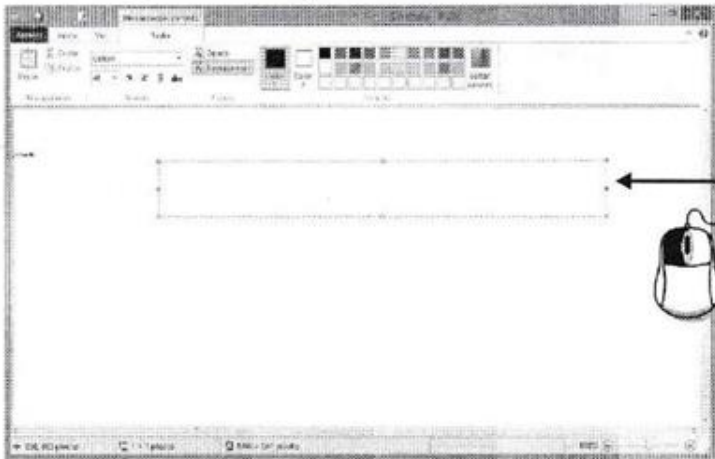
# TEXTO EN PAINT



SIRVE PARA  
INGRESAR TEXTO

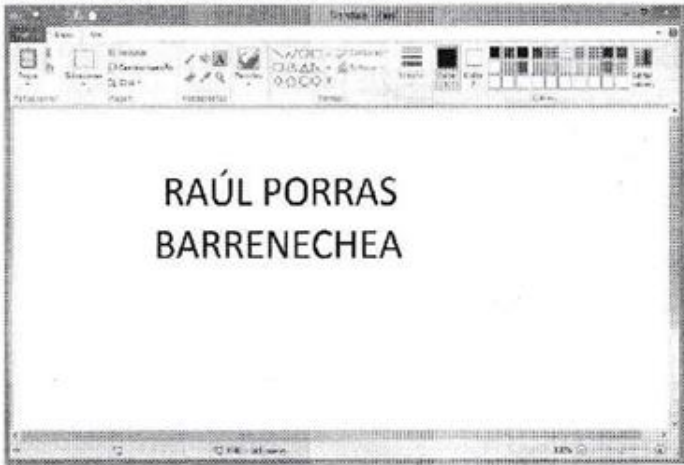


CLIC EN TEXTO,  
REPRESENTADO POR  
A



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"

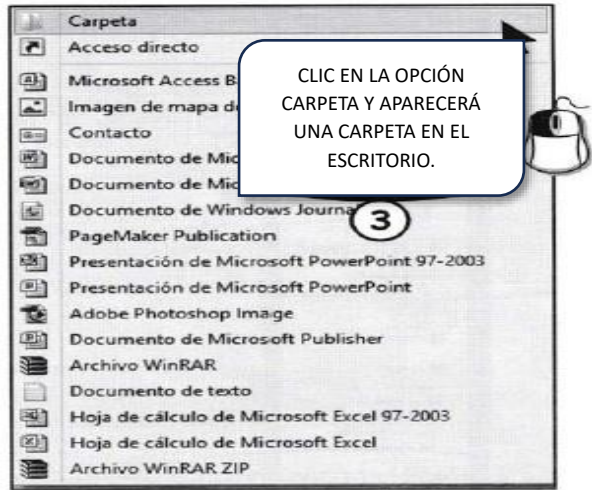
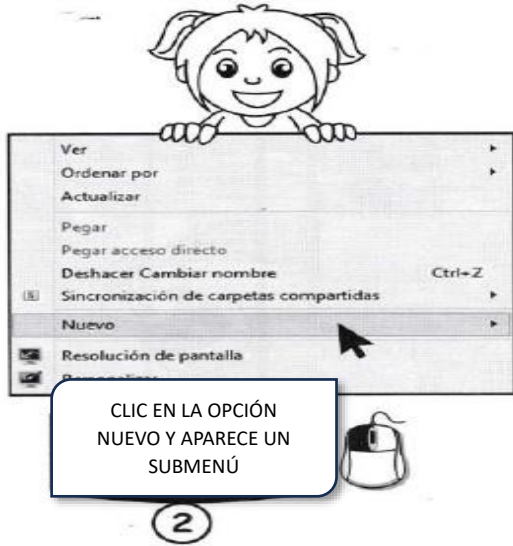
2

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





AHORA CREA EN EL ESCRITORIO LAS SIGUIENTES CARPETAS

