



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



NOMBRE Y APELLIDO:

PROFESOR:

CURSO:

MATERIA:

2026



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:

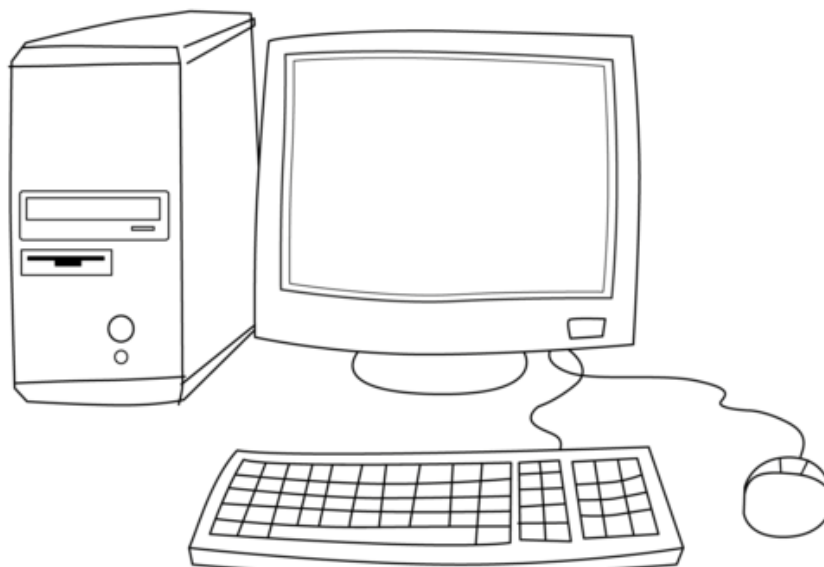


¿ POR QUÉ SON IMPORTANTES LAS COMPUTADORAS ?

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

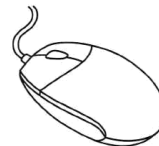
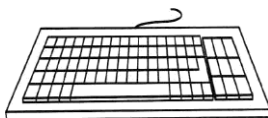
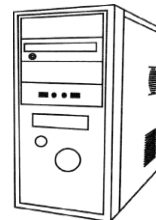
EL MONITOR: SE PUEDE VER TODO LO QUE SUCEDE EN LA PC.

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:



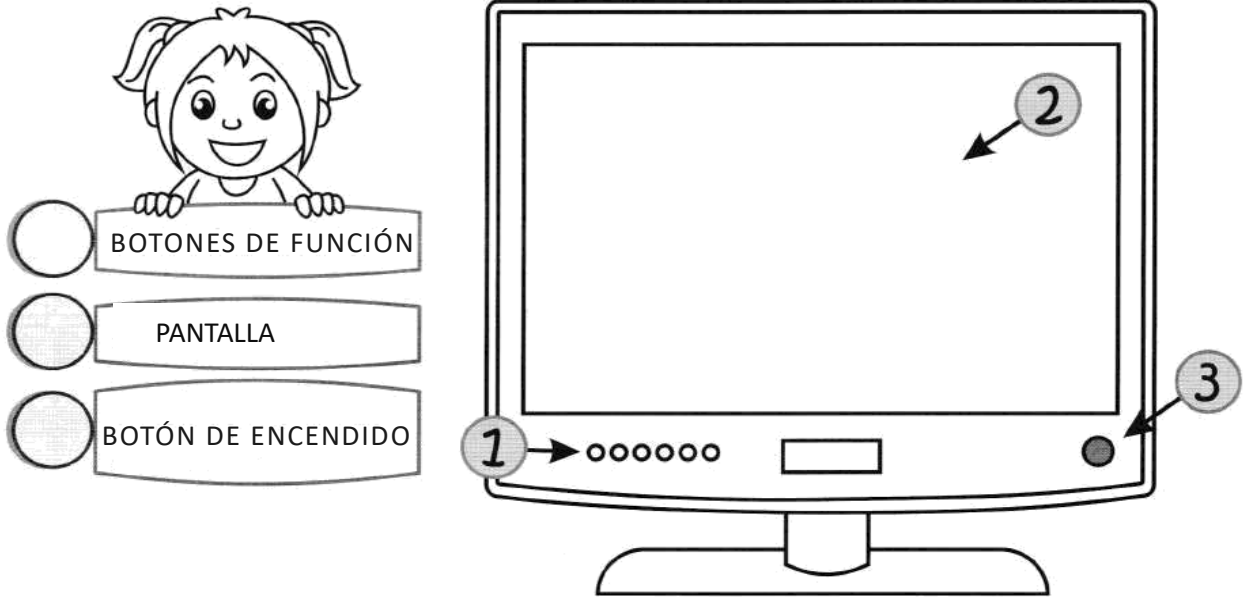
ESCRIBE VERDADERO O FALSO SEGÚN CORRESPONDA:

- 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 ____

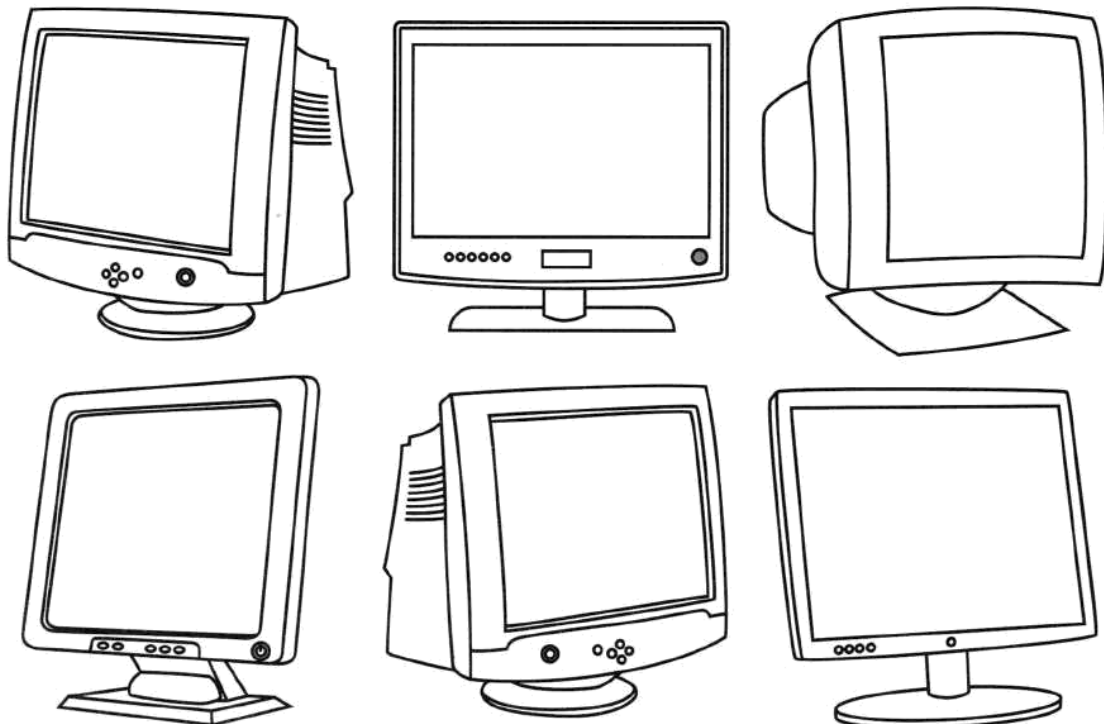
EL MONITOR

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



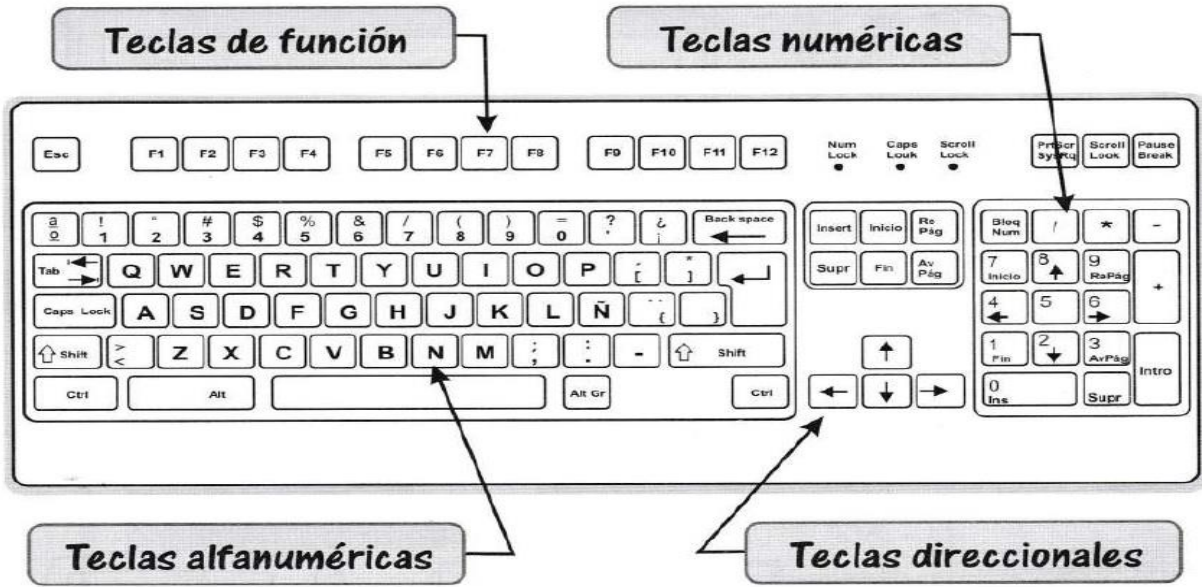
- COLOREA LOS MONITORES LED



EL TECLADO

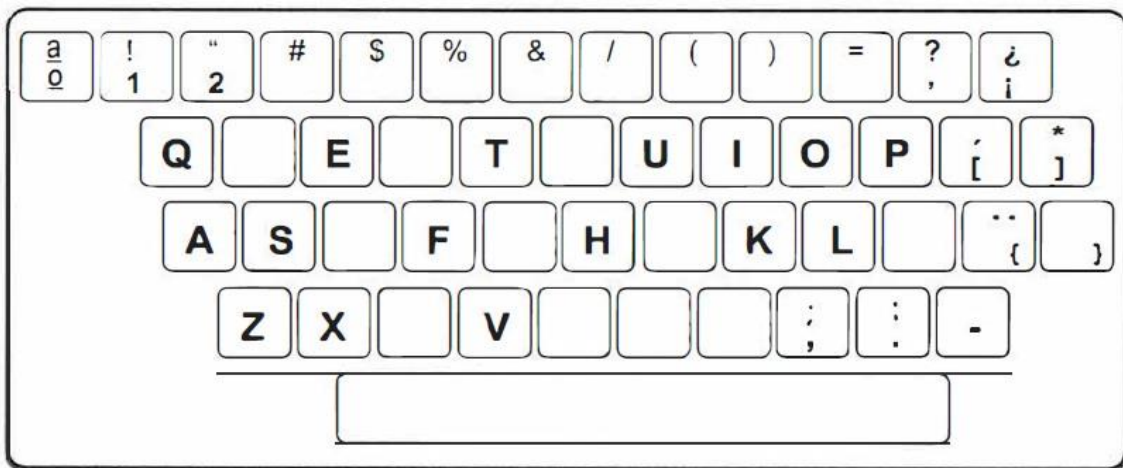
EL TECLADO ES UN DISPOSITIVO DE ENTRADA PORQUE PODEMOS INGRESAR TEXTOS O ESCRIBIR DATOS ALFABÉTICOS Y NUMÉRICOS

COLOREA LAS LETRAS QUE CONFORMAN TU NOMBRE:

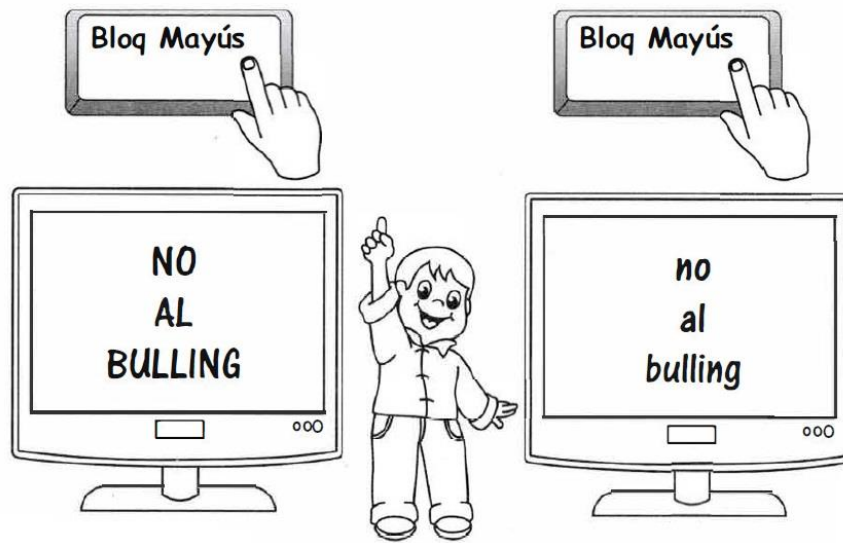


LAS TECLAS ALFANUMERICAS ES EL QUE GENERALMENTE SE UTILIZA OARA INTRODUCIR TEXTOS, CONTIENE TECLAS DE LETRAS, NÚMEROS Y CARACTERES ESPECIALES, BARRA ESPACIADORA, TELAS DE MAYÚSCULA/MINÚSCULA, TECLA DE BORRAR ETC.

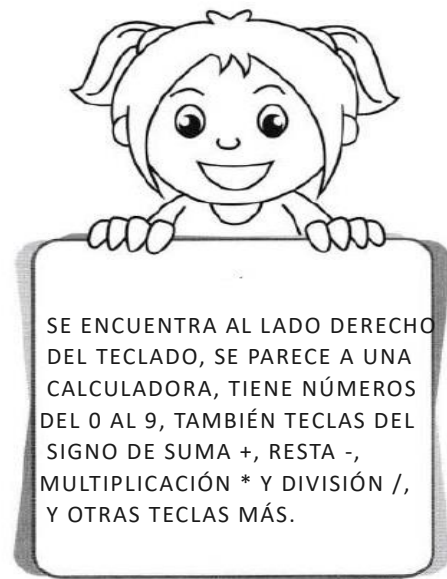
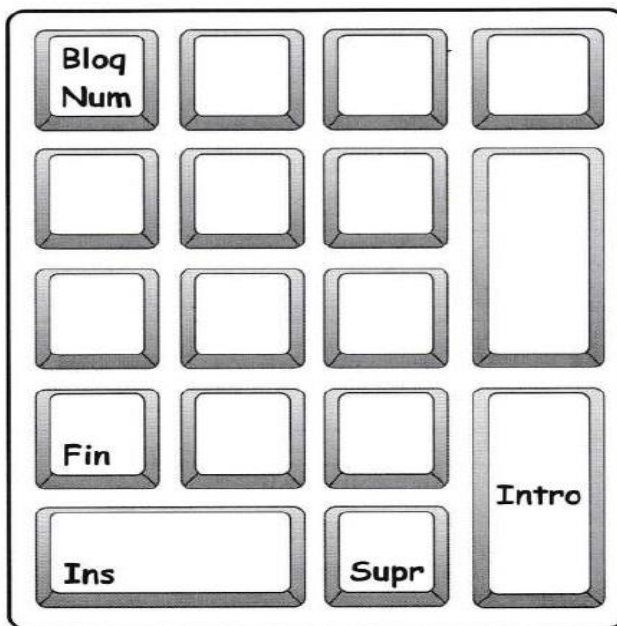
COMPLETA LAS TECLAS QUE FALTAN:



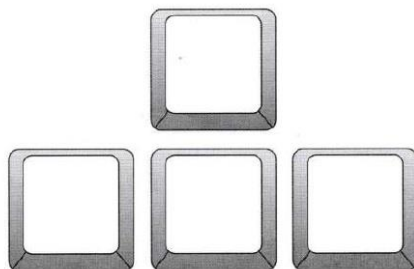
AHORA REALIZA EN LA COMPUTADORA EL SIGUIENTE EJERCICIO:



TECLAS NUMÉRICAS



TECLAS DIRECCIONALES

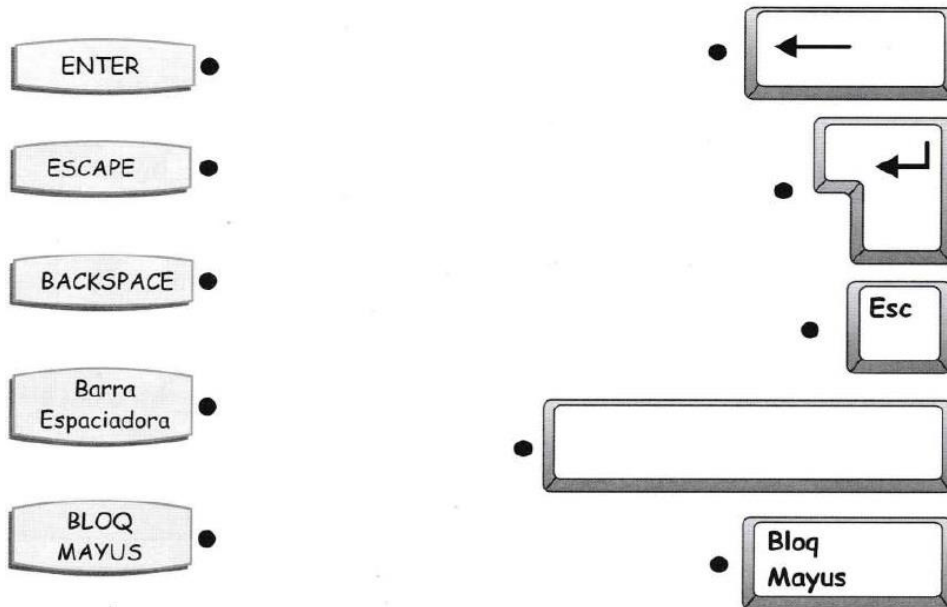


SE ENCUENTRA ENTRE EL TECLADO NUMÉRICO Y EL TECLADO ALFABÉTICO. ESTÁ COMPUESTO:

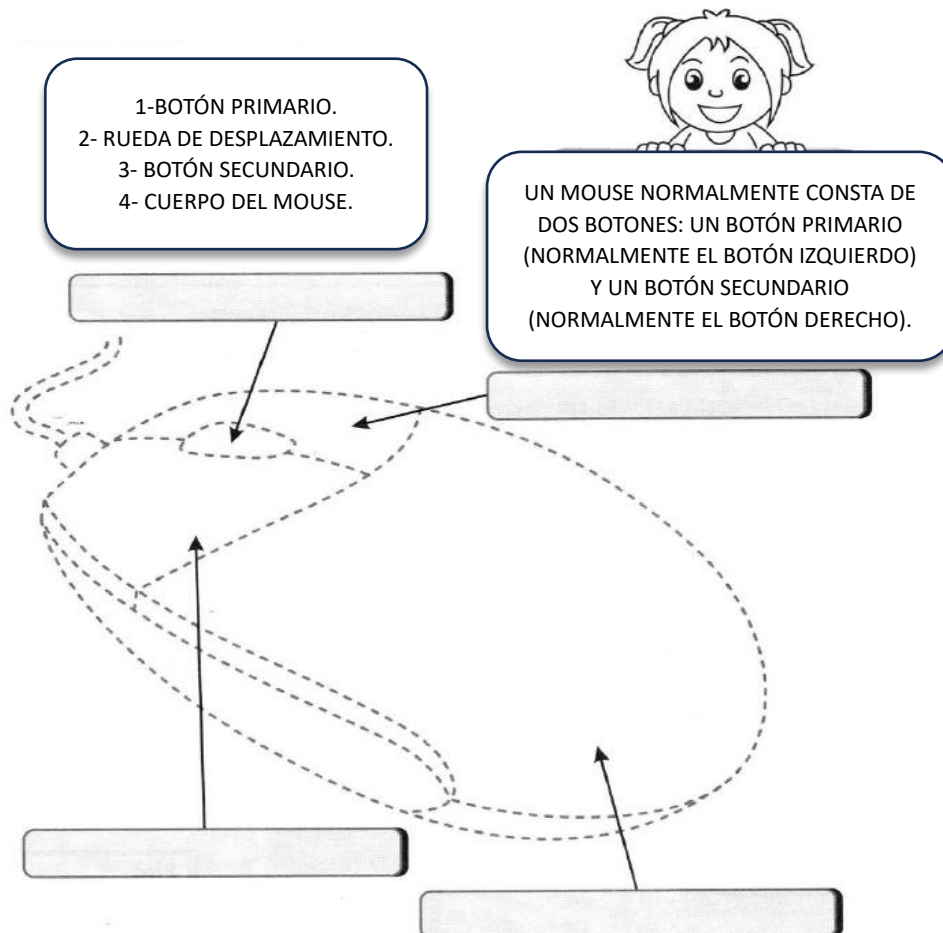
1. FLECHA ARRIBA.
2. FLECHA ABAJO.
3. FLECHA IZQUIERDA.
4. FLECHA DERECHA

TECLAS ESPECIALES

UNIR CON DIFERENTES COLORES SEGÚN CORRESPONDA



EL MOUSE

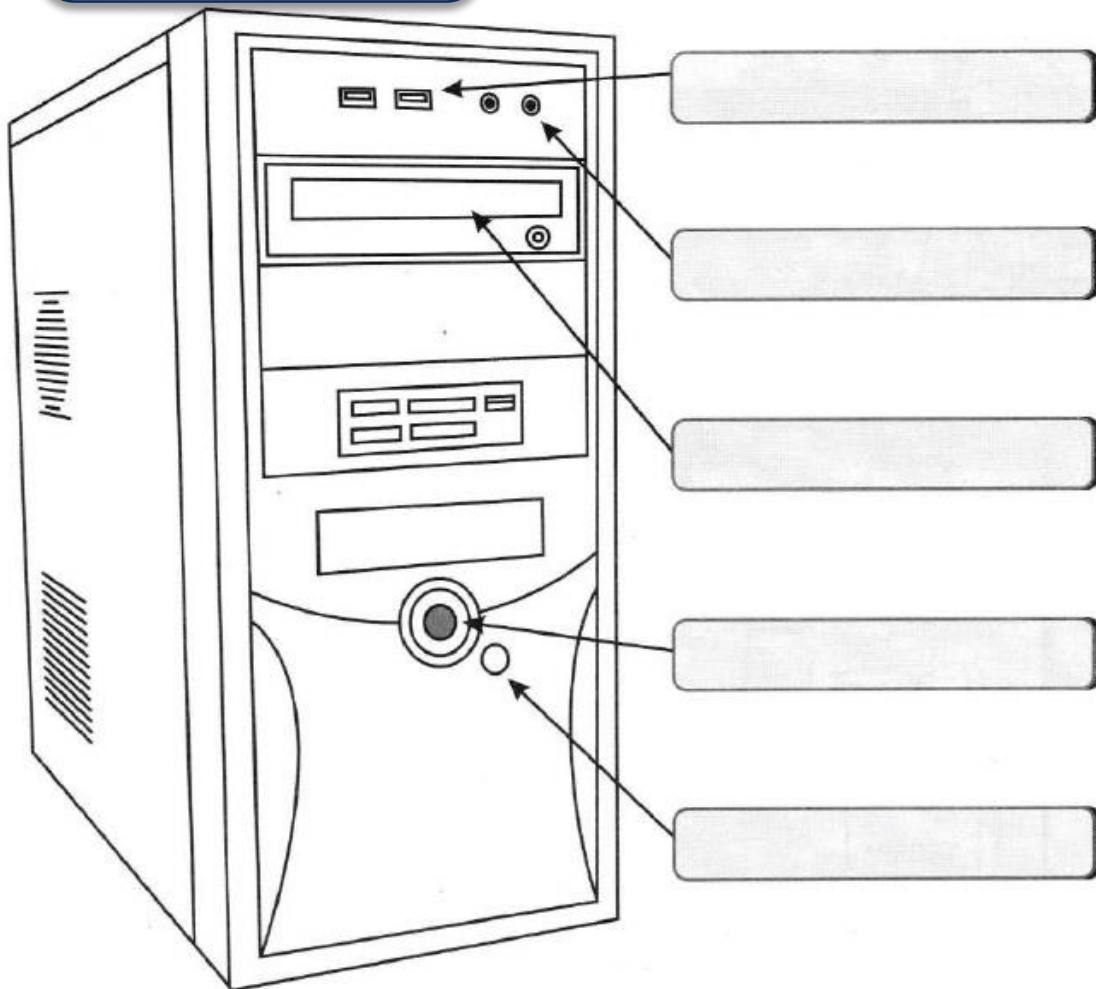


EL GABINETE

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.



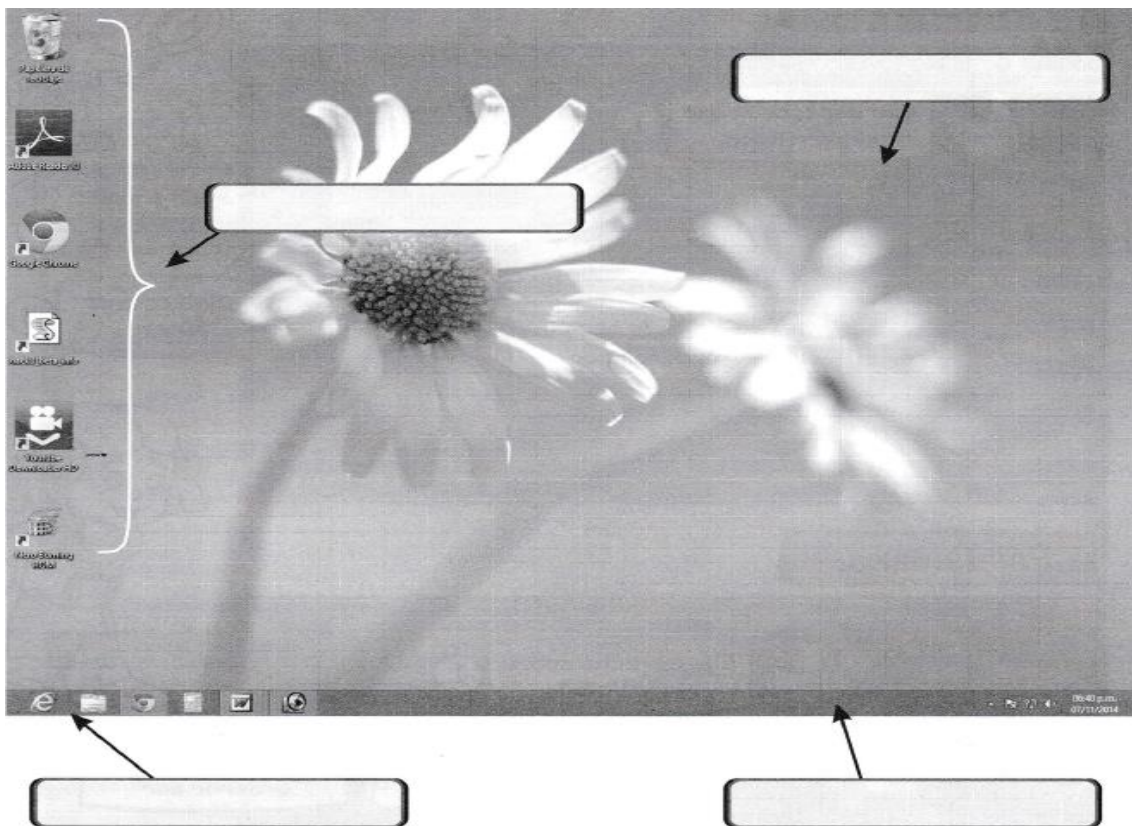
EL ESCRITORIO DE WINDOWS

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.

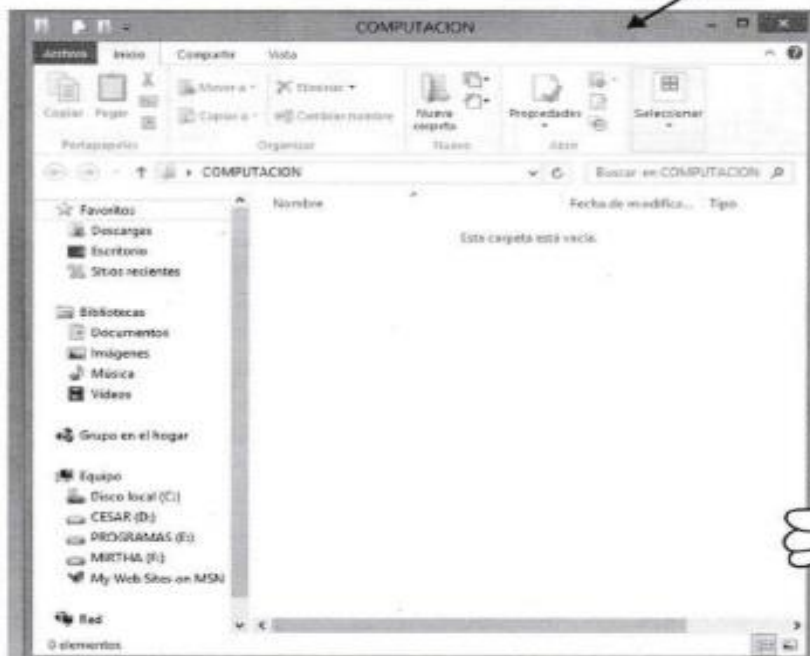
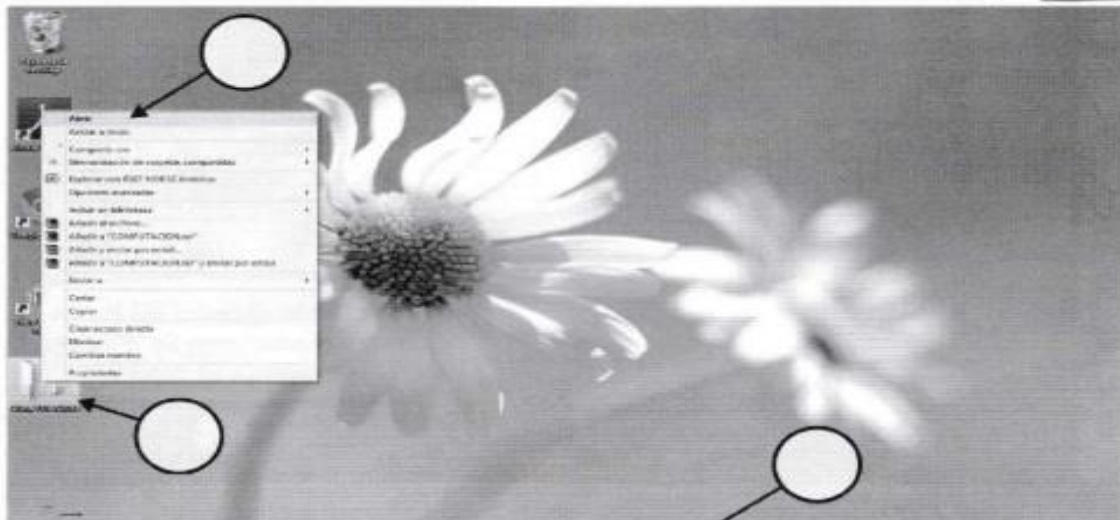
◆ **EL FONDO DE PANTALLA:** ES LA IMAGEN QUE APARECE DETRÁS DE LOS ICONOS. PUEDE SER UN DIBUJO, UNA FOTO O UN COLOR LISO. EN EL ESCRITORIO PODEMOS HACER CLIC EN LOS ICONOS PARA ABRIR PROGRAMAS Y EMPEZAR A USAR LA COMPUTADORA.



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:

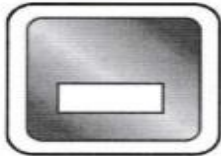
BARRA DE TÍTULO: ESTÁ ARRIBA Y MUESTRA EL NOMBRE DEL PROGRAMA.

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

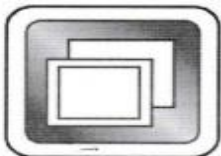
ÁREA DE TRABAJO: ES DONDE USAMOS EL PROGRAMA. POR EJEMPLO, EN PAINT, AQUÍ PODEMOS DIBUJAR.

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

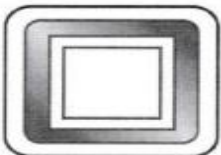
UNE LOS BOTONES DE CONTROL CON SU NOMBRE.




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.



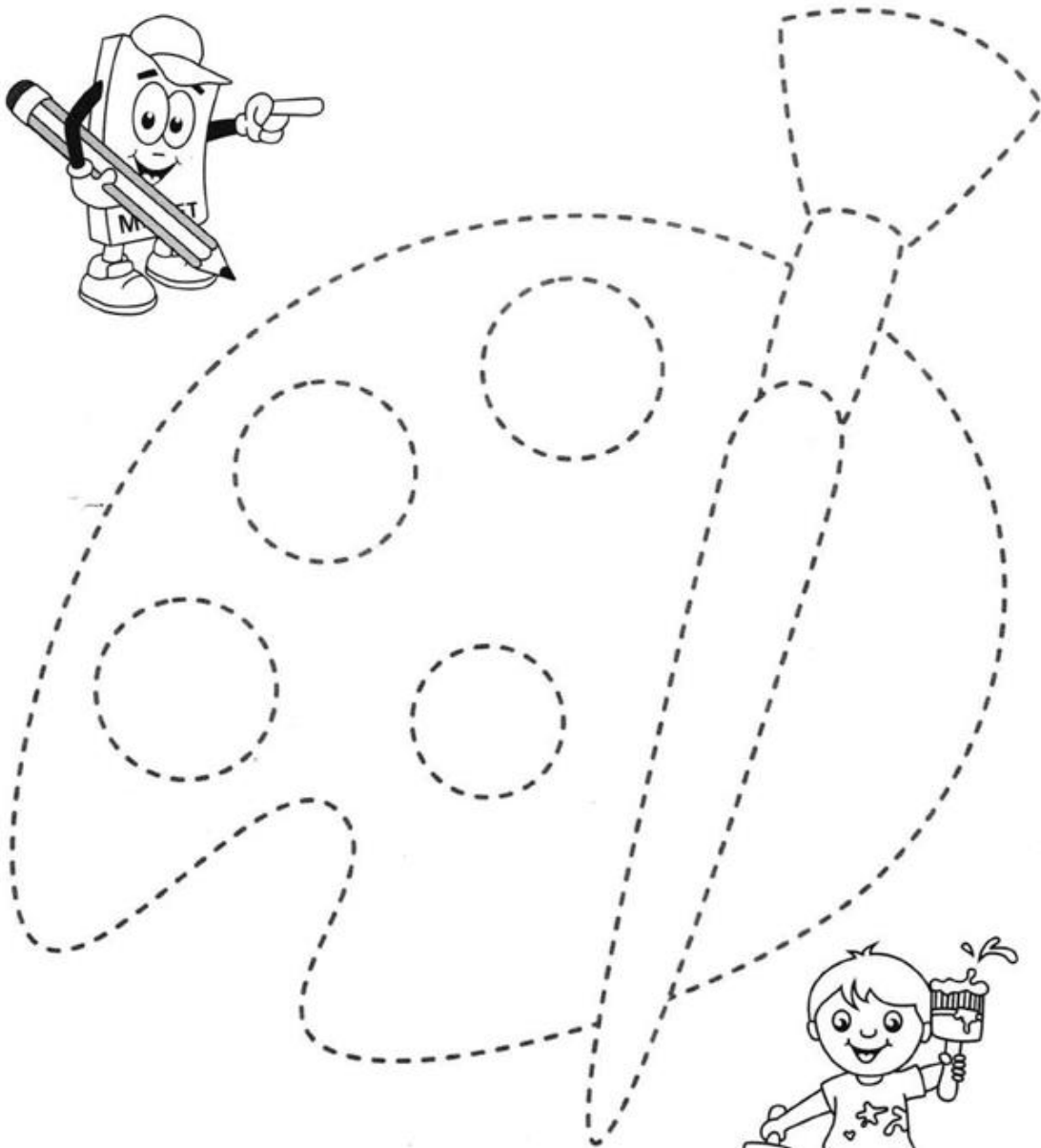
BOTÓN MAXIMIZAR - LA VENTANA SE AGRANDARÁ.

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



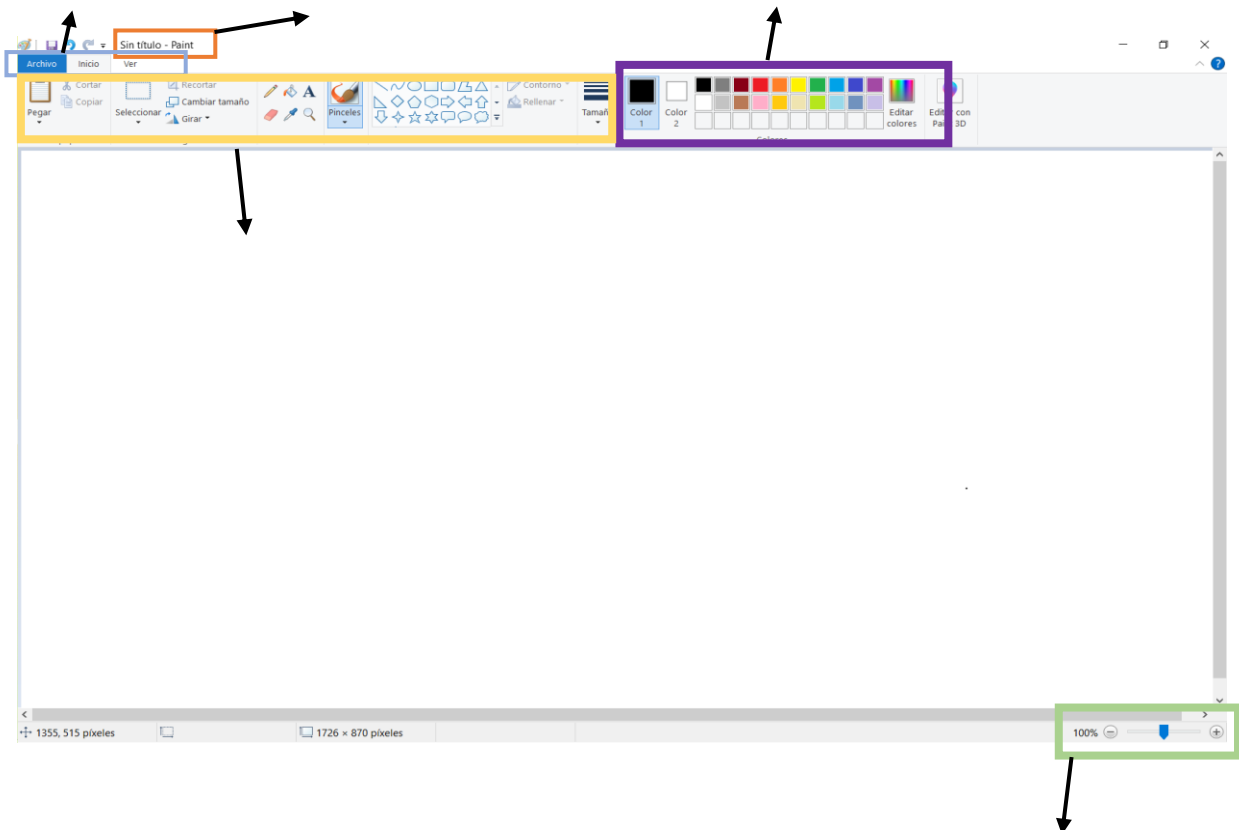
COMO INGRESO A PAINT

ORDENAR SEGÚN CORRESPONDA:

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

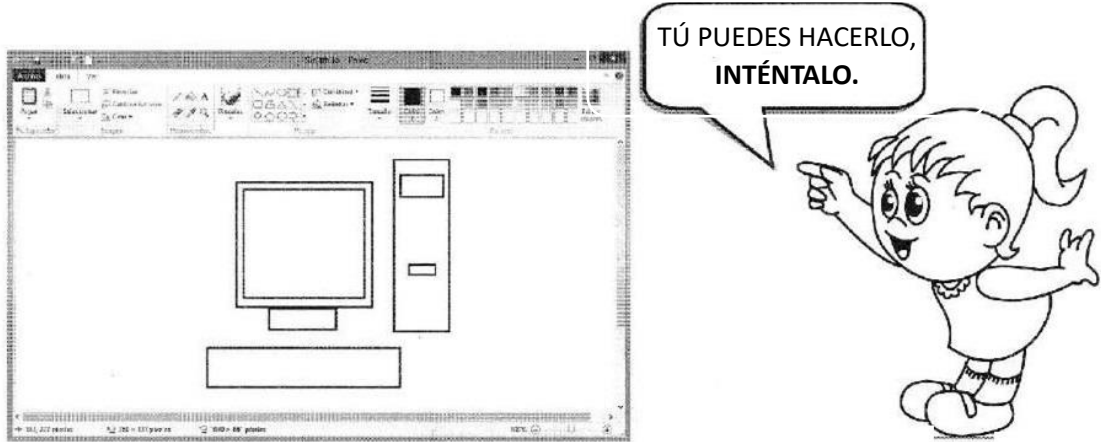
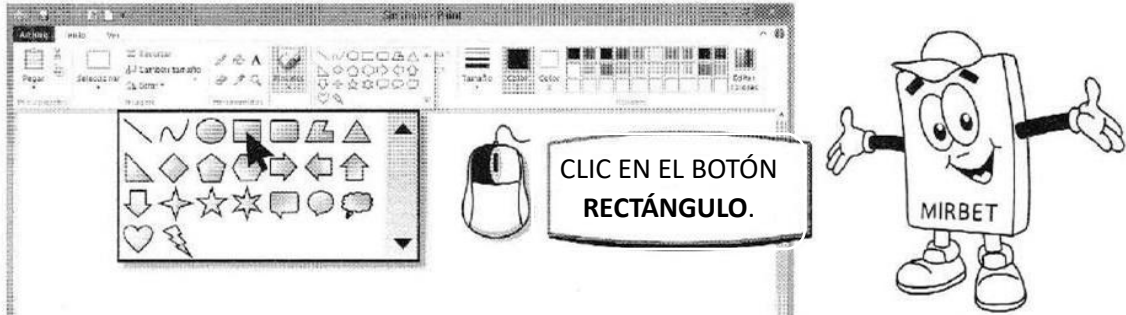
PARTES DE LA VENTANA PAINT

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



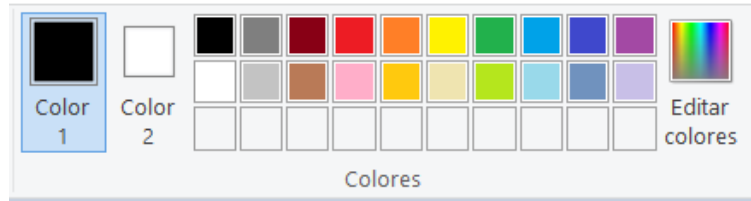
DIBUJO CON AUTOFORMAS

PUEDA 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.

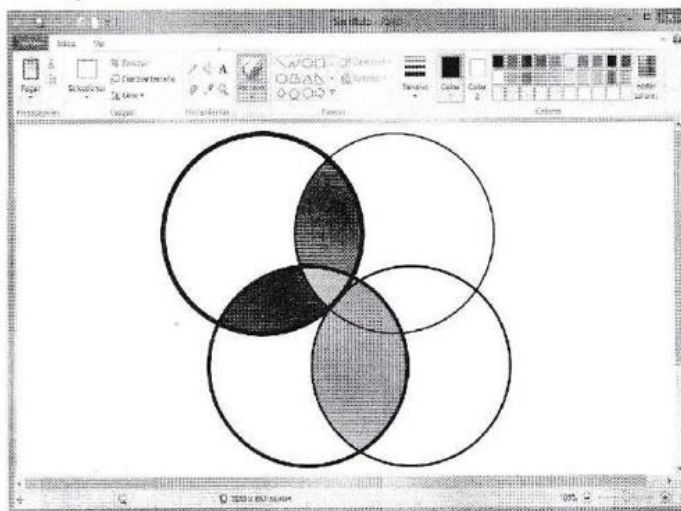


PARA RELLENAR DE COLOR TENEMOS QUE HACER CLIC EN EL BOTE DE PINTURA Y LUEGO SELECCIONAR UN COLOR.



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.



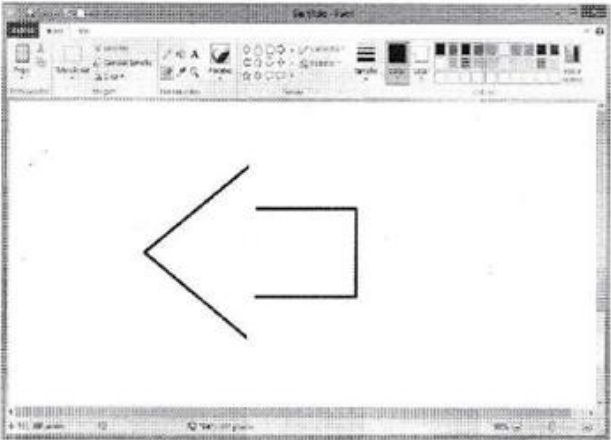
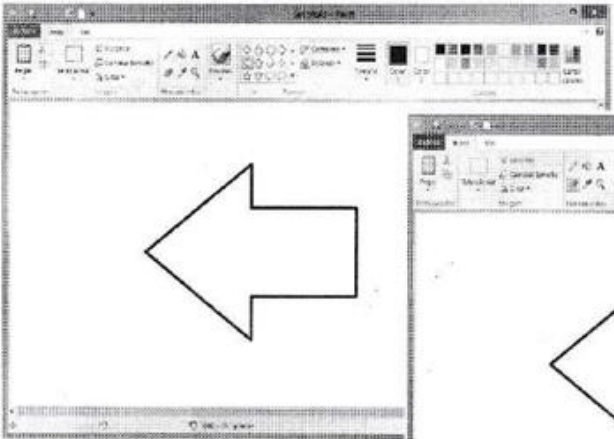
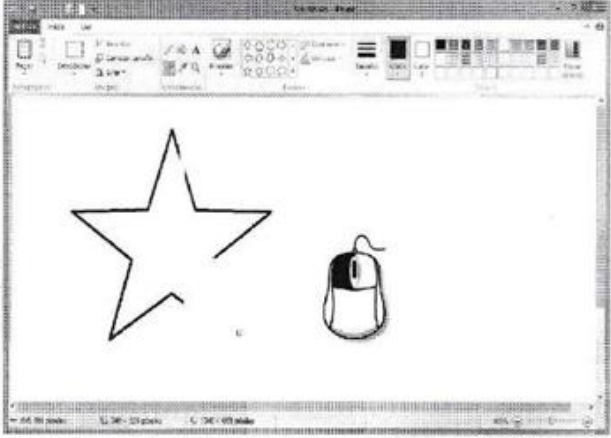
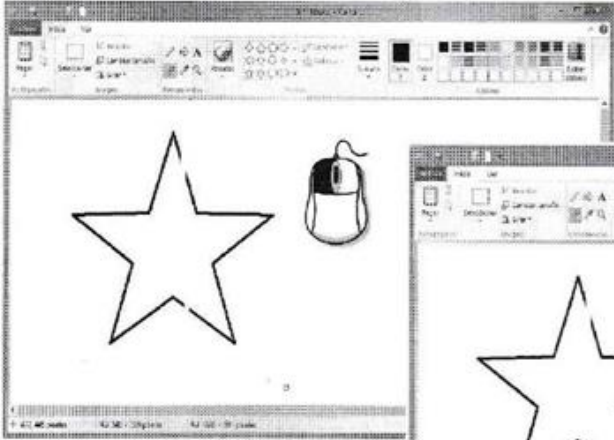
EL BOTÓN BORRADOR



SIRVE PARA
BORRAR LO QUE
HAS DIBUJADO



REALIZA EL SIGUIENTE EJERCICIO



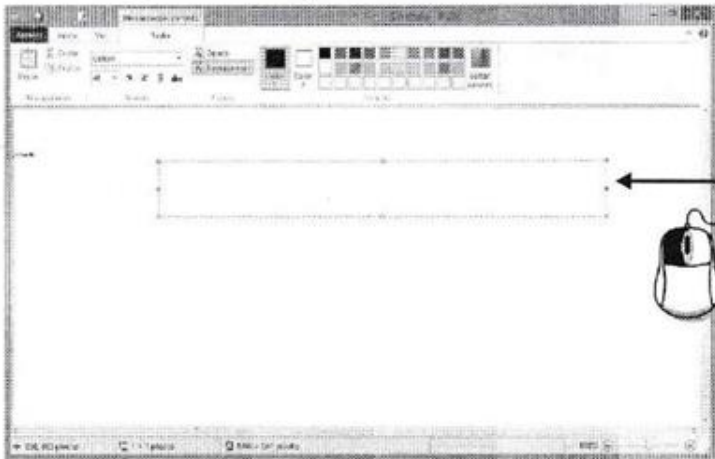
TEXTO EN PAINT



SIRVE PARA
INGRESAR TEXTO

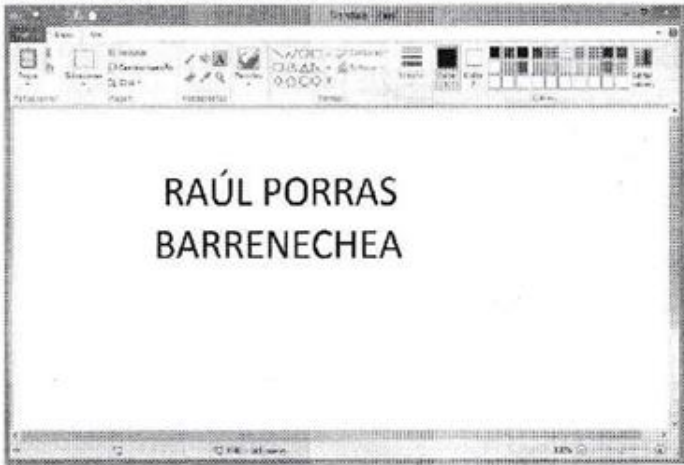


CLIC EN TEXTO,
REPRESENTADO POR
A



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"

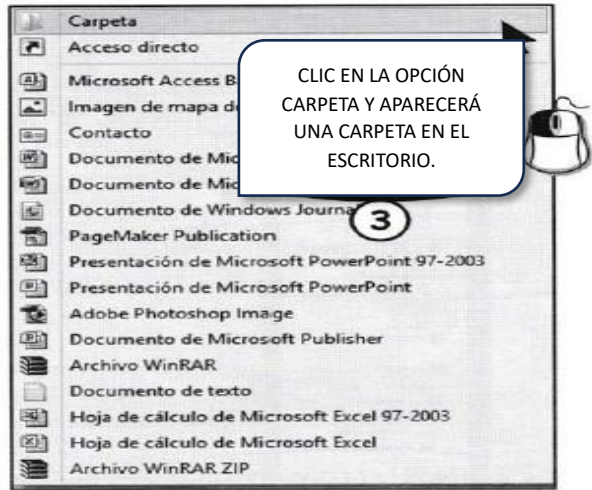
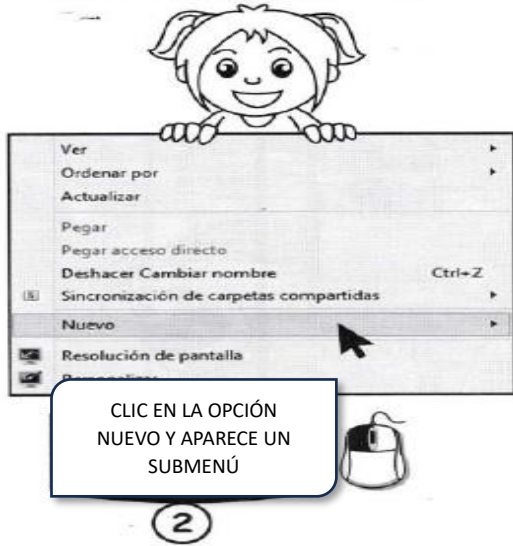
2

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

