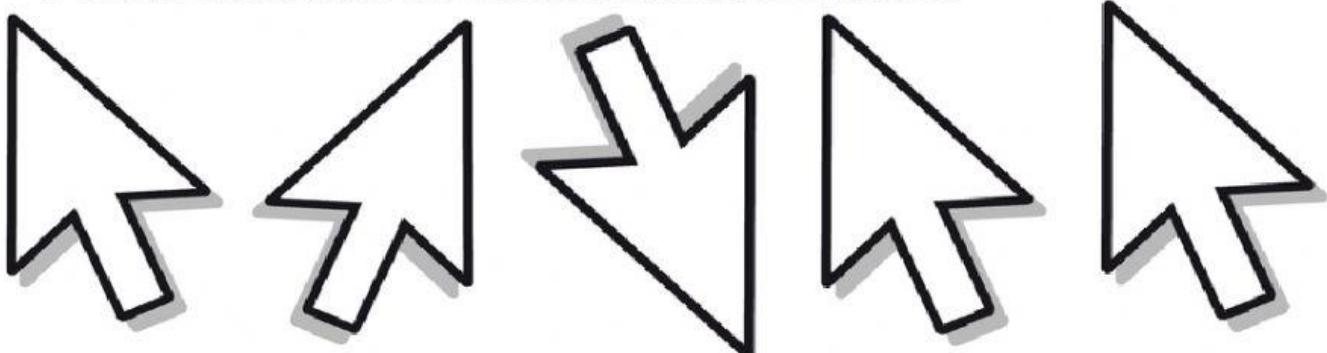


Apellidos y Nombres:

Profesor: Jaime Huanca Esquia

Nivel: 2º Primaria

Fecha: 06/05/2021

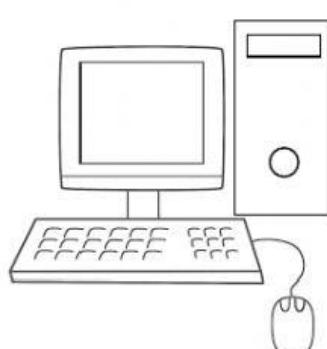
1.- INDICA Y MARCA LOS QUE NO SON PUNTEROS DEL MOUSE:

2.- RECONOCE Y ARRASTRA LAS PARTES DEL TECLADO:


TECLAS NUMÉRICAS

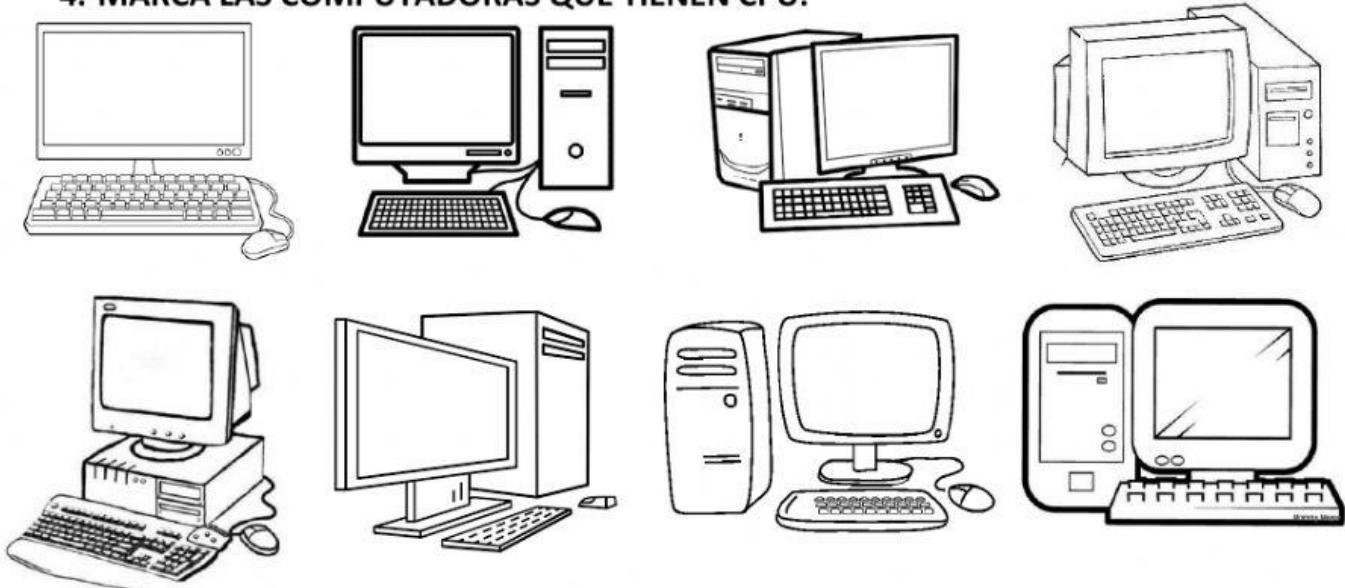
TECLAS ALFANUMÉRICAS

TECLAS DE DIRECCIÓN

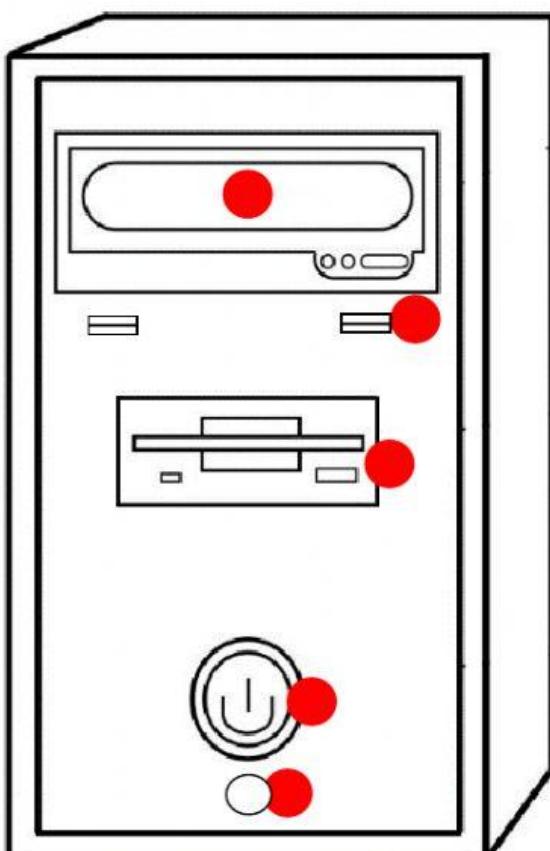
TECLAS DE FUNCIÓN

3.- MARCA LAS COMPUTADORAS QUE NO TIENEN CPU:


4.-MARCA LAS COMPUTADORAS QUE TIENEN CPU:



5.-RECONOCE Y UNE LOS NOMBRES DE LAS PARTES DE LA CPU:



BOTON DE ENCENDIDO

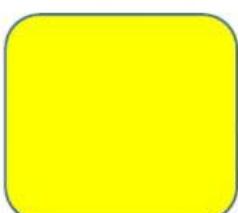
DISQUETERA

BOTON RESET

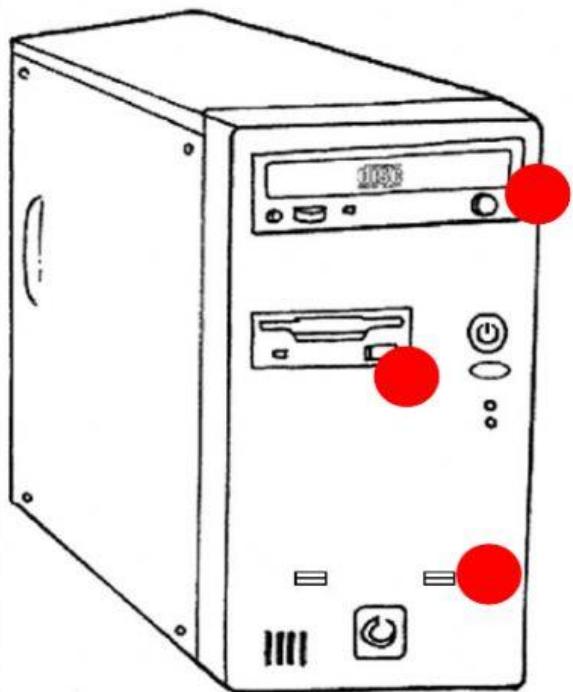
PUERTO USB

LECTORA DE CD/DVD

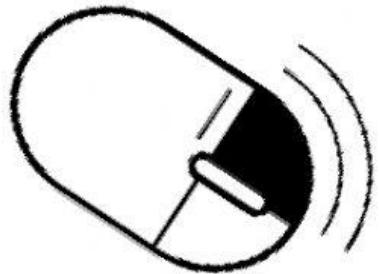
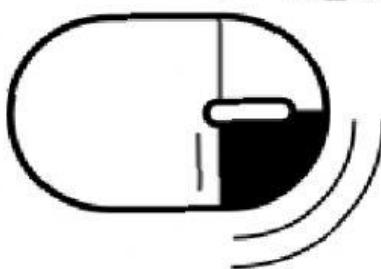
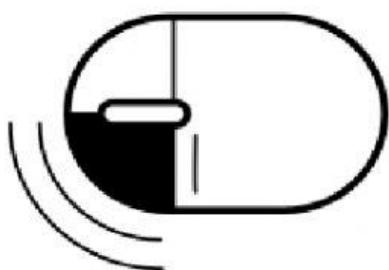
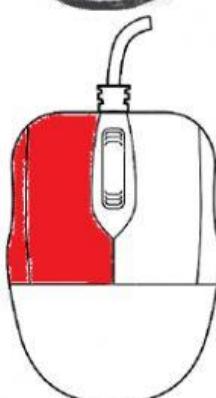
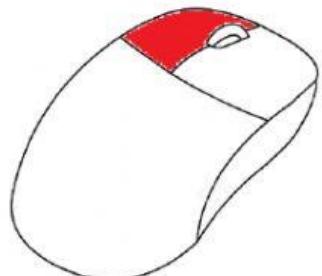
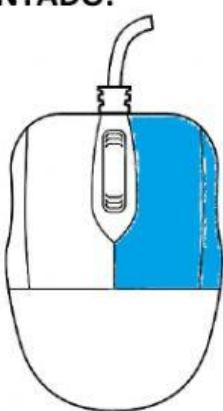
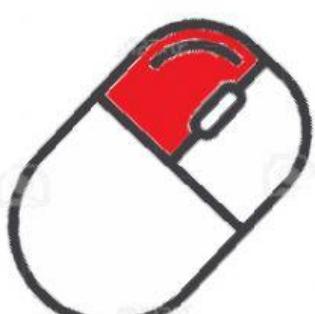
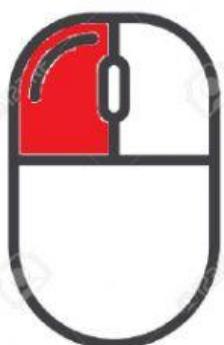
6.-EN LA PANTALLA DE LOS MONITORES ESTÁN PRESENTES 3 COLORES LLAMADO RGB, MARCAS ESOS COLORES:



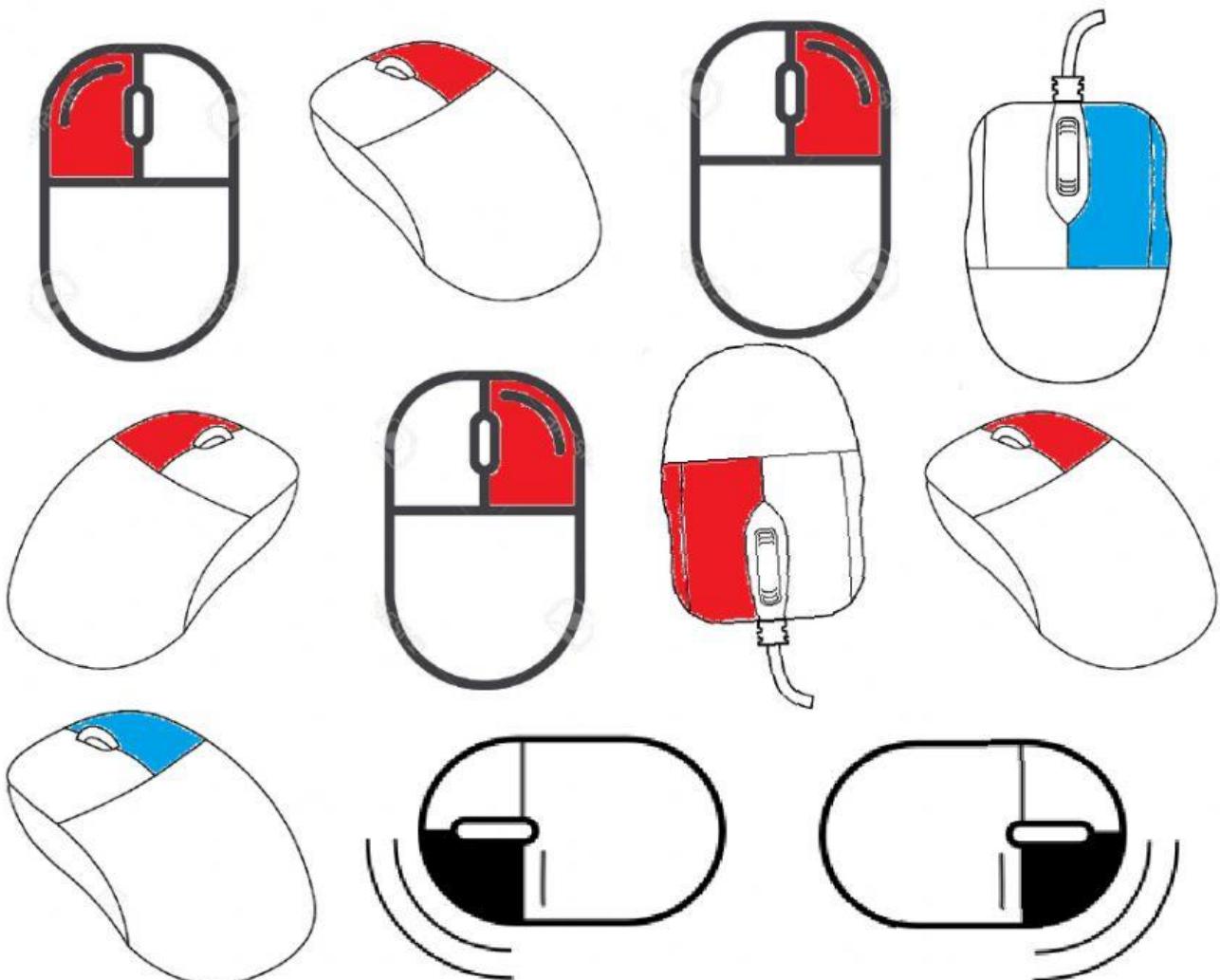
7.- UNE LOS DISPOSITIVOS DONDE SE COLOCAN EN LA CPU:



8.-INDICA Y MARCA LOS MOUSE QUE TIENEN EL BOTÓN IZQUIERDO PINTADO:



9.-INDICA Y MARCA LOS MOUSE QUE TIENEN EL BOTÓN DERECHO PINTADO:



10.- RECONOCE LAS PARTES DEL MONITOR Y SEÑALA LAS PARTES INDICADAS:



Base del
Monitor

Pantalla

Botón de
encendido y apagado

11.-RECONOCE Y COLOCA LA CANTIDAD DE MONITORES ANTIGUOS Y MONITORES ACTUALES:



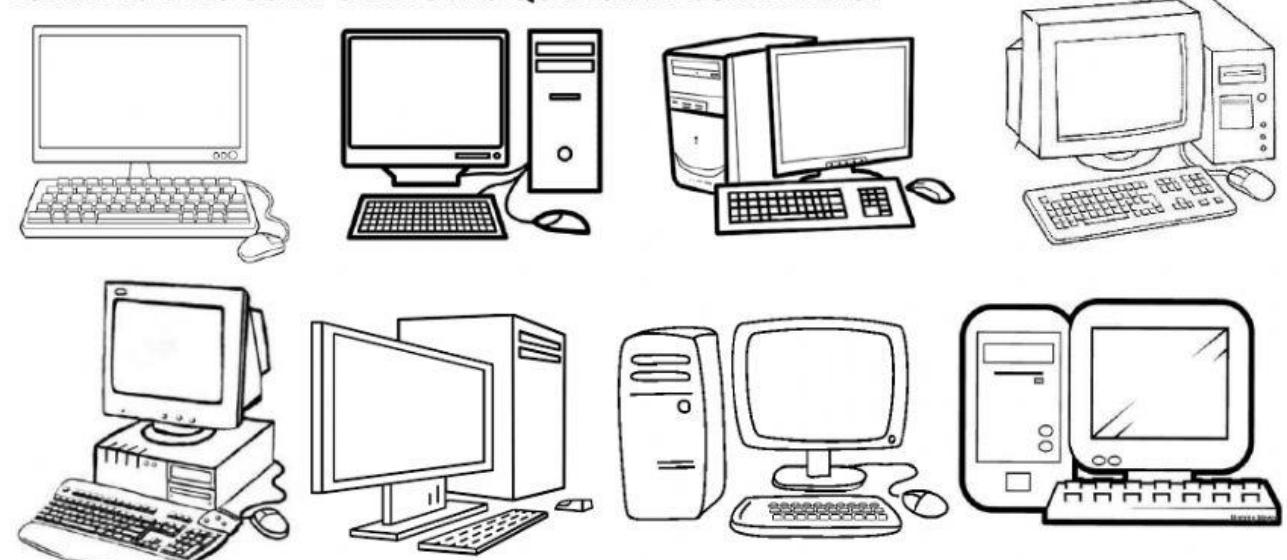
MONITORES ANTIGUOS:

MONITORES ACTUALES:

12.-SEÑALA Y MARCA LAS IMÁGENES DE COMPUTADORA:



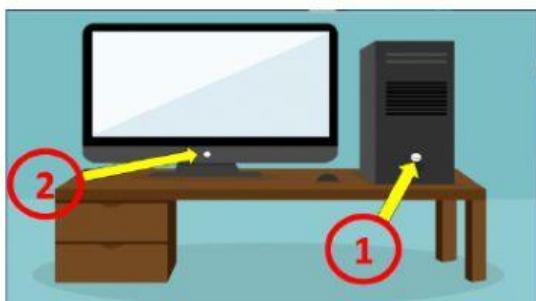
13.-INDICA LAS COMPUTADORAS QUE ESTÁN COMPLETAS:



14.- RECONOCE Y MARCA LA PARTE MÁS IMPORTANTE DE LA COMPUTADORA:



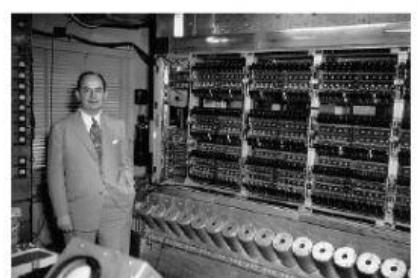
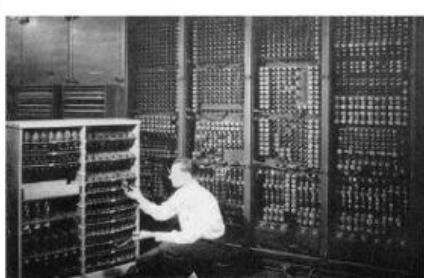
15.- MARCA EL ORDEN CORRECTO DE ENCENDER LA COMPUTADORA:



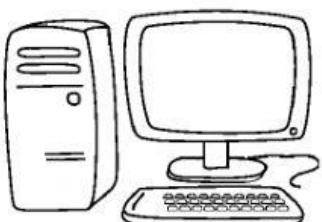
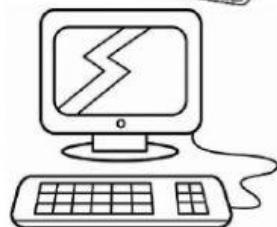
16.- SEÑALA LOS LUGARES EN DONDE USAMOS USAN LA COMPUTADORA:



17.- INDICA LAS IMAGENES DE COMO ERAN LAS PRIMERAS COMPUTADORAS:



18.- INDICA LAS COMPUTADORAS QUE ESTÁN INCOMPLETAS:



19.-RELACIONA:



AUDIFONOS



PARLANTES



MICROFONO



CAMARA WEB

20.-RECONOCE EL ESCANER Y LA IMPRESORA:

