

UNIDAD EDUCATIVA PIERA GRAZIA BRUCCOLERI

Nombre:

Grado:

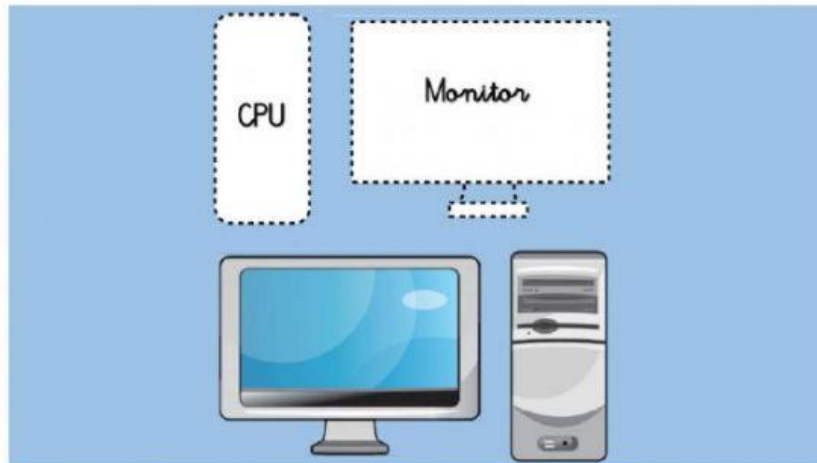
1. Presione las imágenes que representa al CPU de la computadora.



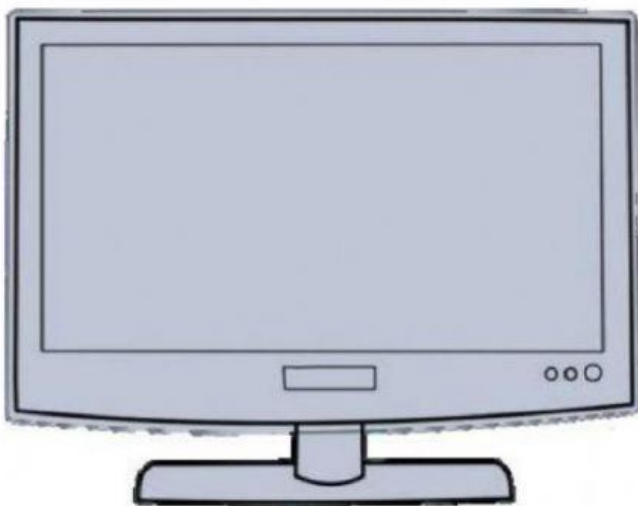
2. Seleccione los monitores encendidos.



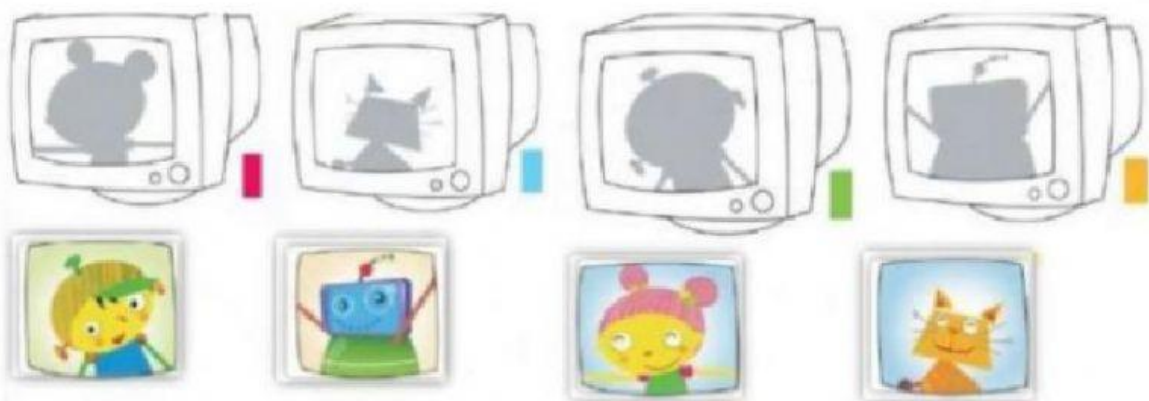
3. Lleve a su respectiva sombra al monitor y al CPU



4. Arma y completa las partes del monitor



5. Coloque los objetos en las sombras que le corresponden



6. Enlace con líneas las partes del monitor con sus respectivos nombres



Base

Pantalla

*Botón de
encendido*

7. Descubre y marca las sombras que son iguales al modelo.

