



1. Arrastra el nombre que identifica posición para estar en el computador



CORRECTO

INCORRECTO



2. Arrastra el nombre que identifica la red



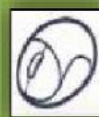
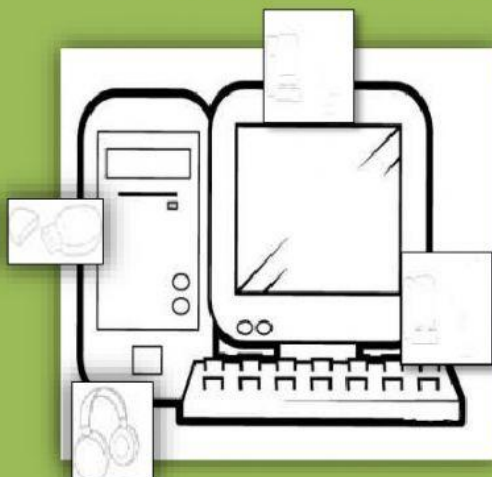
Pesca

Cancha

Raqueta

Araña

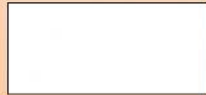
3. Une con el lápiz la parte del computador que hace falta



4. Arrastra el nombre que identifica los aparatos que son teclados o que tienen teclado.



Máquina de
escribir



Pera

Celular

Bicicleta

Máquina de
escribir

5. Une con un lapiz la aplicación con al cual realizamos práctica en el computador .



ZOOM



GOOGLE



SKYPE

6. Une con un lapiz los aparatos e identifica la impresora



Fotocopiadora

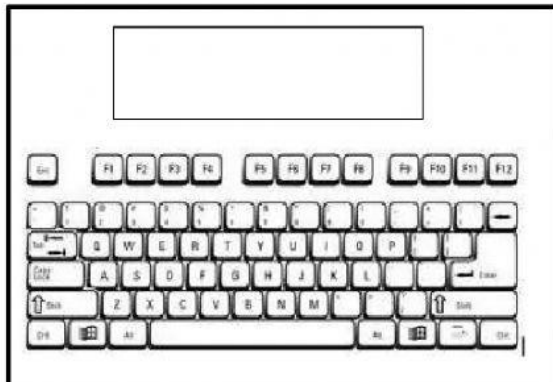


Impresora



Scanner

7. Arrastra el nombre que identifica el teclado numérico del computador



Numérico



Alfanumérico

8. Arrastra el nombre que identifica Aplicación Para DIBUJAR en el computador



Word Pad

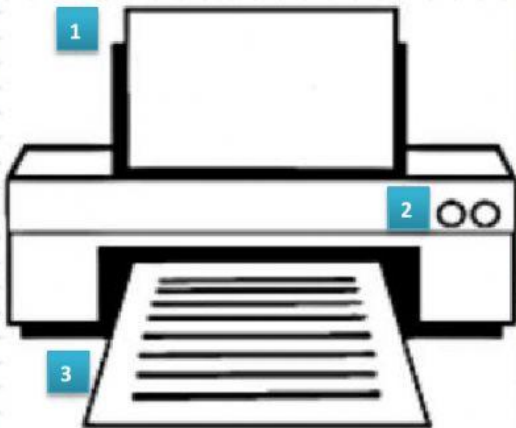
Paint

williamtics

9. Une con un lapiz los números que faltan

Num Lock	/	*	-	1
7 Home	□ ↑	□ PgUp	+	8
4 ←	□	6 →		5
□ End	2 ↓	3 PgDn	Enter	9
0 Ins	. Del			

10. Arrastra el numero que identifica en cada casilla según correpsonda



- ☐ Bandeja de papel
- ☐ Botón encendido
- ☐ Salida de Hojas