

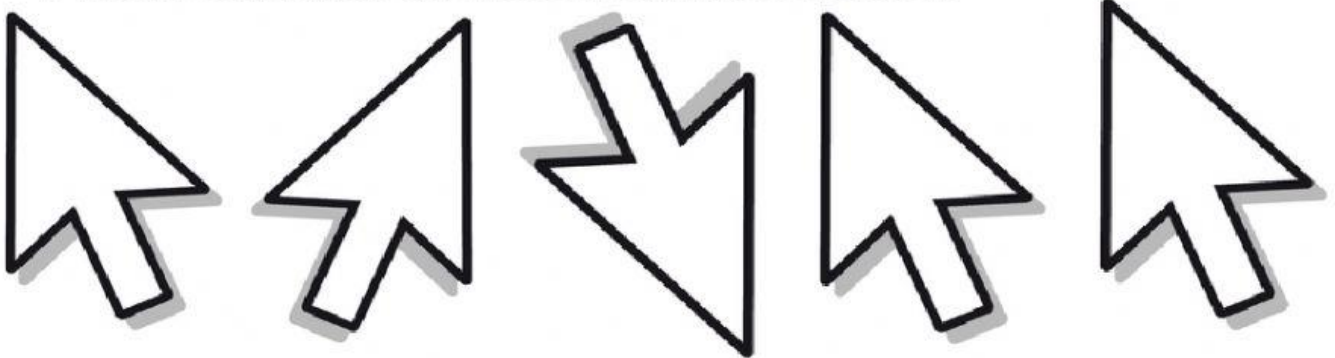
Apellidos y Nombres:.....

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:



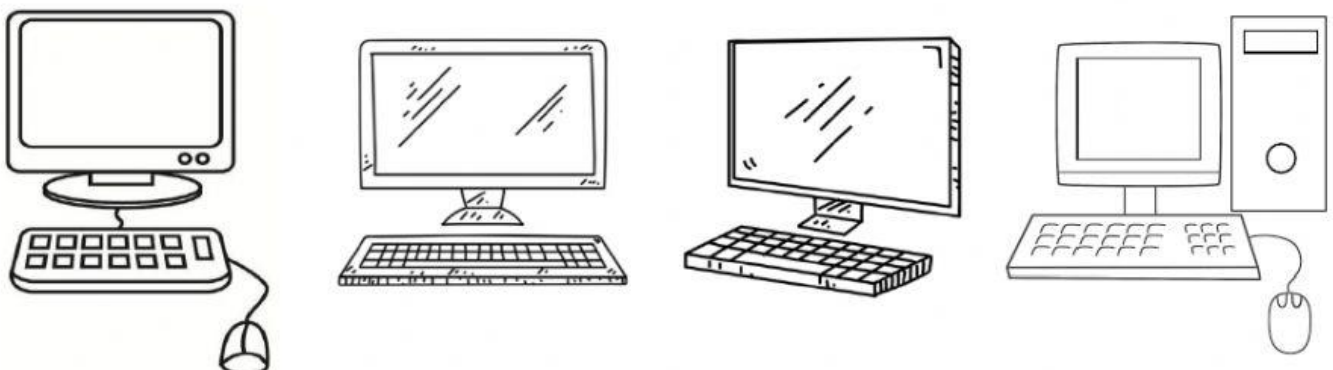
TECLAS NUMÉRICAS

TECLAS ALFANUMÉRICAS

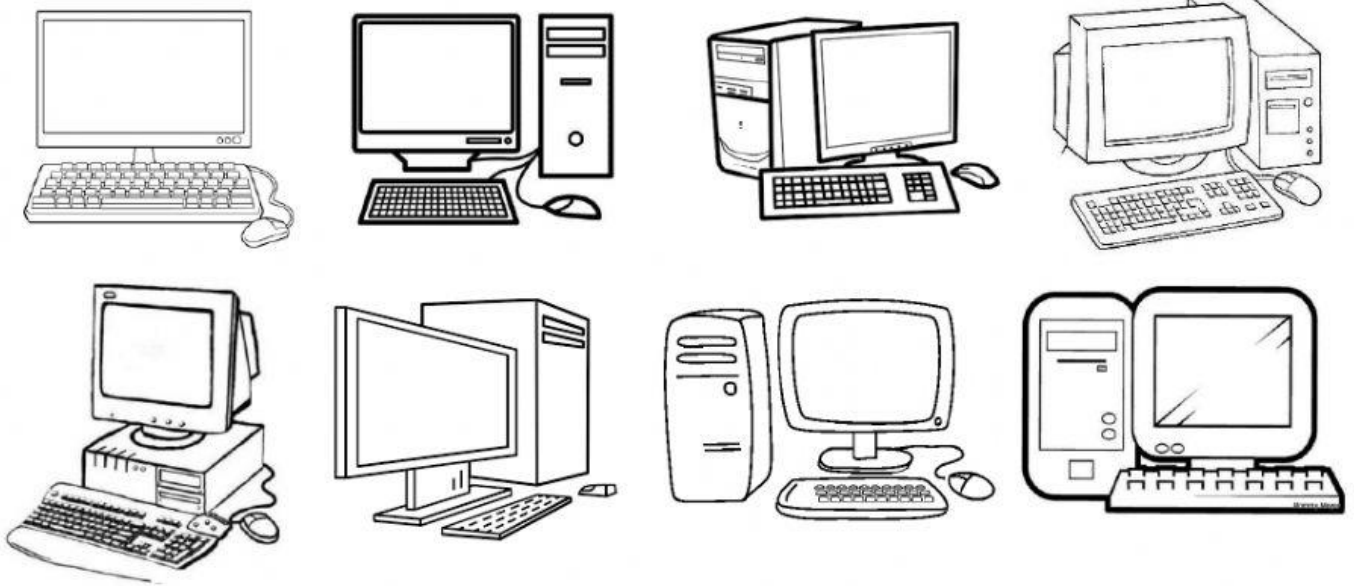
TECLAS DE DIRECCIÓN

TECLAS DE FUNCIÓN

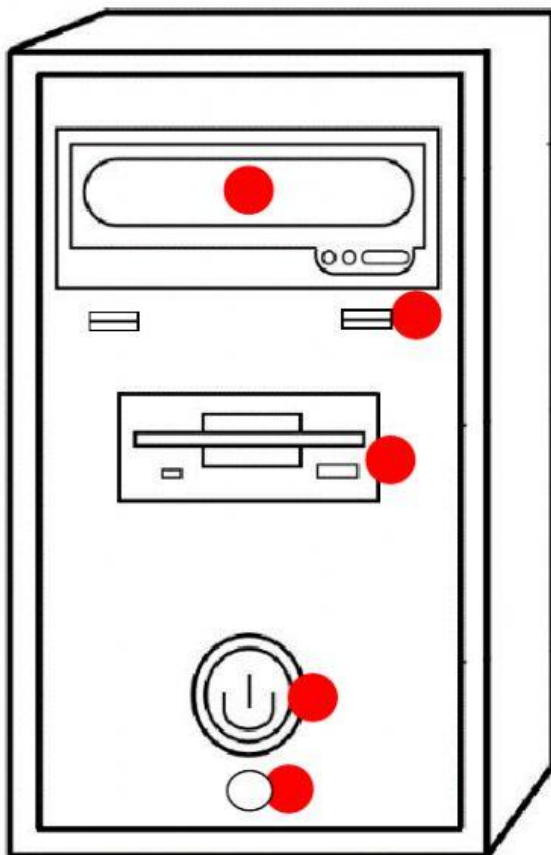
3.- MARCA LAS COMPUTADORAS QUE NO TIENEN CPU:



4.-MARCA LAS COMPUTADORAS QUE TIENEN CPU:



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



BOTON DE ENCENDIDO

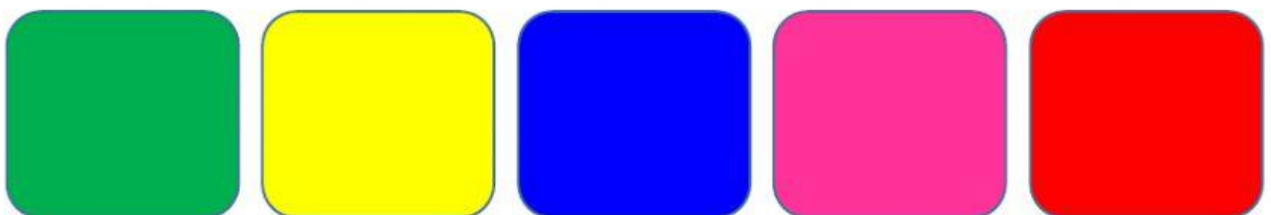
DISQUETERA

BOTON RESET

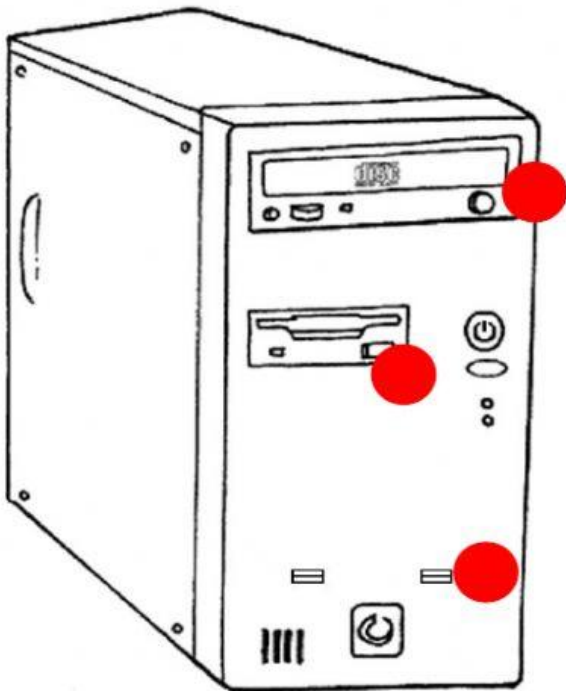
PUERTO USB

LECTORA DE CD/DVD

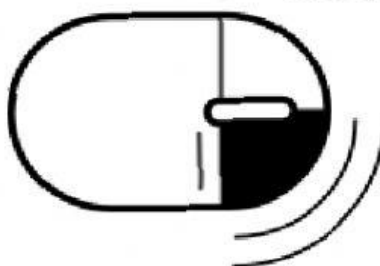
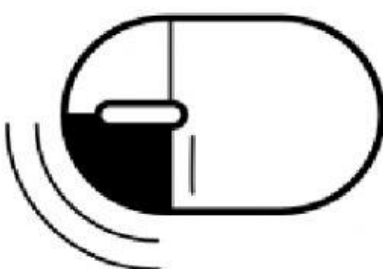
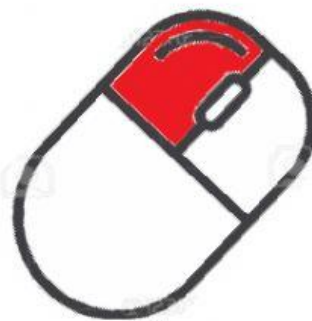
6.-EN LA PANTALLA DE LOS MONITORES ESTÁN PRESENTES 3 COLORES LLAMADO RGB, MARCAS ESOS COLORES:



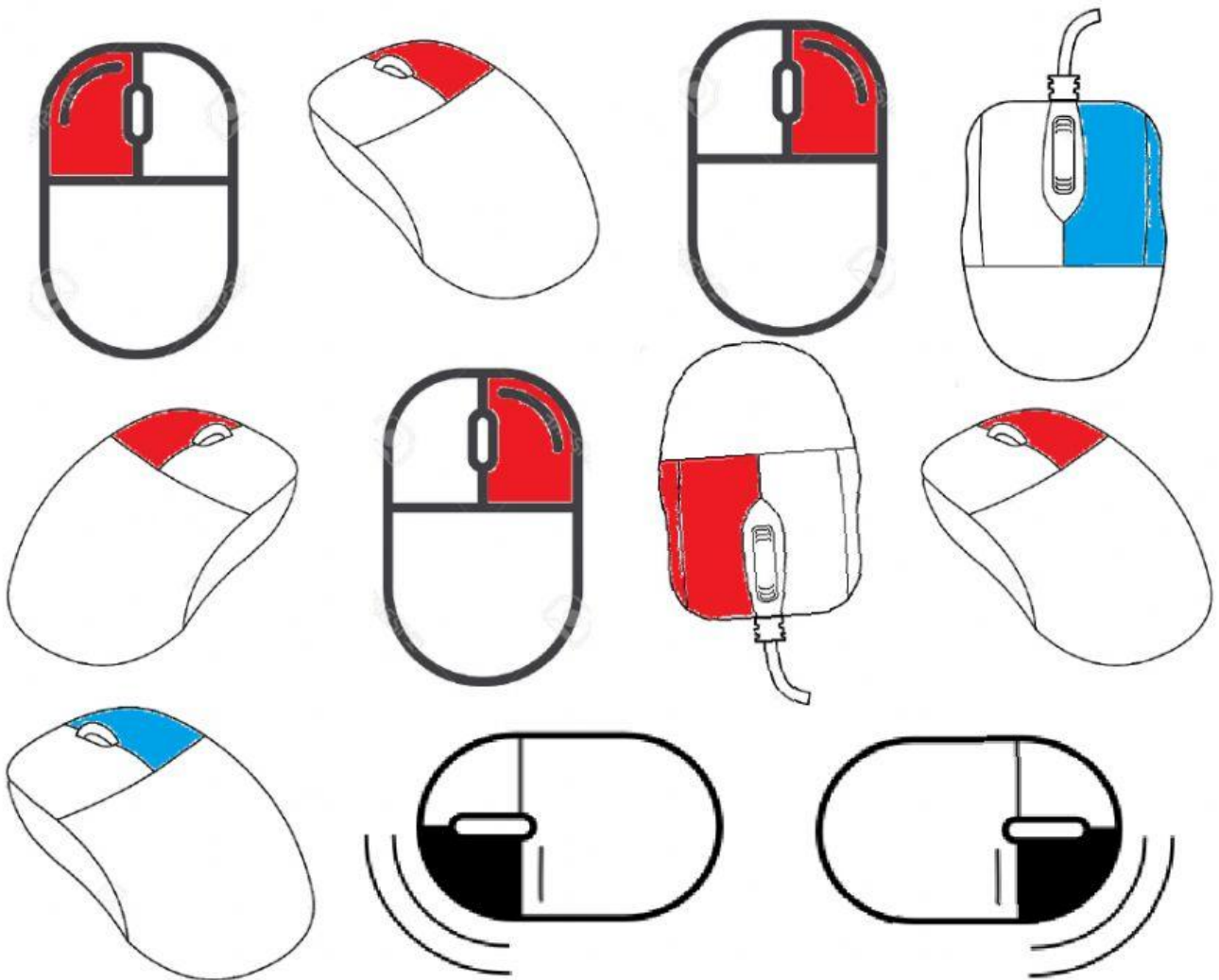
7.- UNE LOS DISPOSITIVOS DONDE SE COLOCAN EN LA CPU:



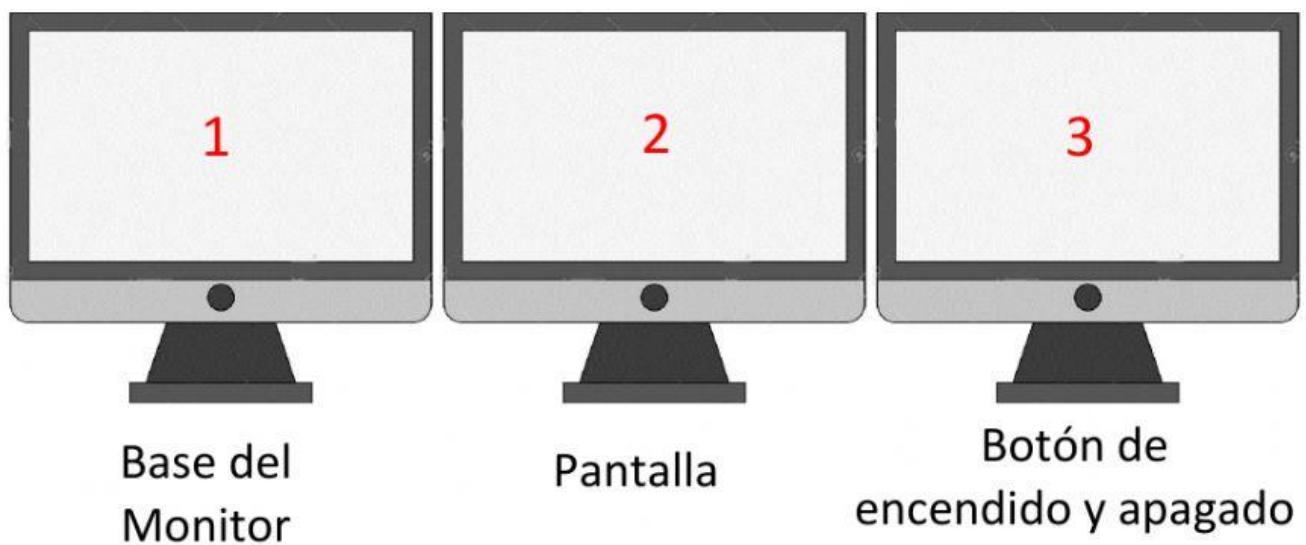
8.-INDICA Y MARCA LOS MOUSE QUE TIENEN EL BOTÓN IZQUIERDO PINTADO:



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



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



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



MONITORES ANTIGUOS:

MONITORES ACTUALES:

12.-SEÑALA Y MARCA LAS IMÁGENES DE COMPUTADORA:



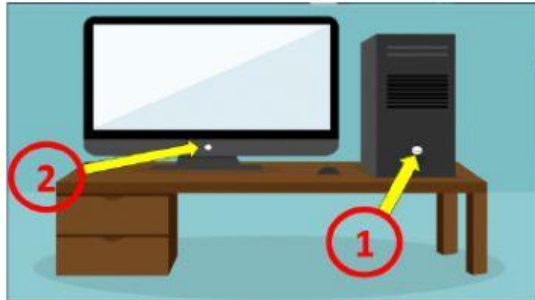
13.-INDICA LAS COMPUTADORAS QUE ESTÁN COMPLETAS:



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



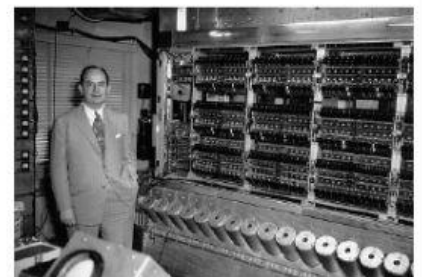
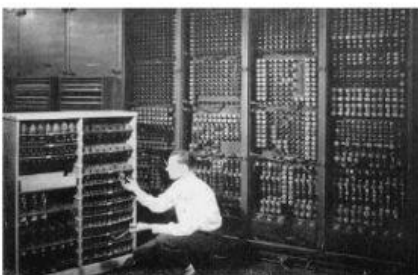
15.-MARCA EL ORDEN CORRECTO DE ENCENDER LA COMPUTADORA:



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:

