

Apellidos y Nombres:.....

Profesor: Jaime Huanca Esquia

Nivel: 3º Primaria

Fecha: 06/05/2021

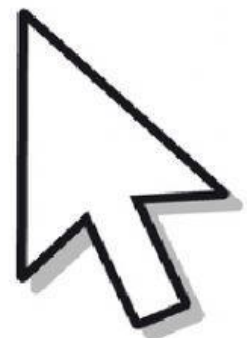
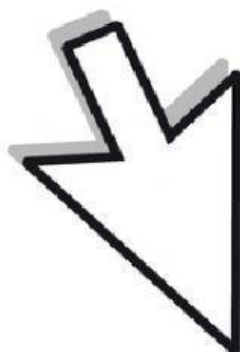
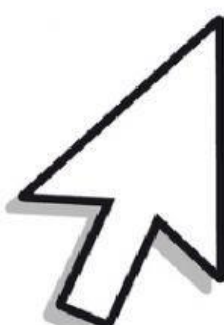
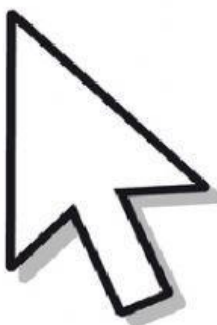
1.-RECONOCE Y MARCA LOS EJEMPLOS DE HARDWARE:



2.-RECONOCE Y MARCA LOS EJEMPLOS DE SOFTWARE:



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



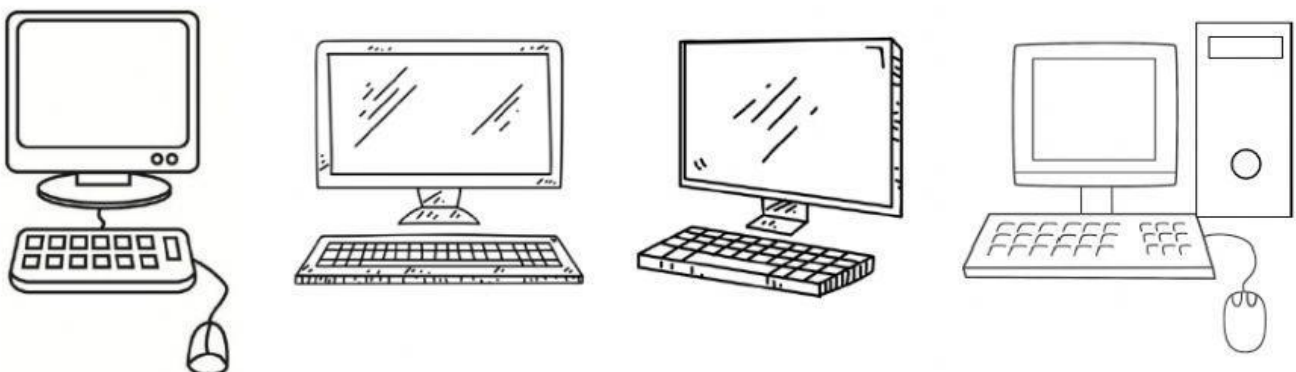
4.-RECONOCE Y ARRASTRA LAS PARTES DEL TECLADO:



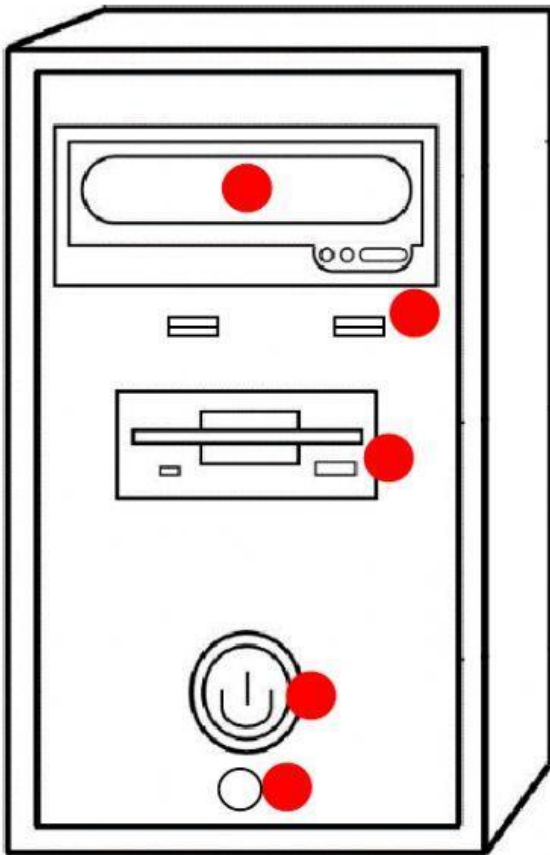
5.-MARCA LAS COMPUTADORAS QUE TIENEN CPU:



6.- MARCA LAS COMPUTADORAS QUE NO TIENEN CPU:



7.-RECONOCE Y UNE LOS NOMBRES DE LAS PARTES



BOTON DE ENCENDIDO

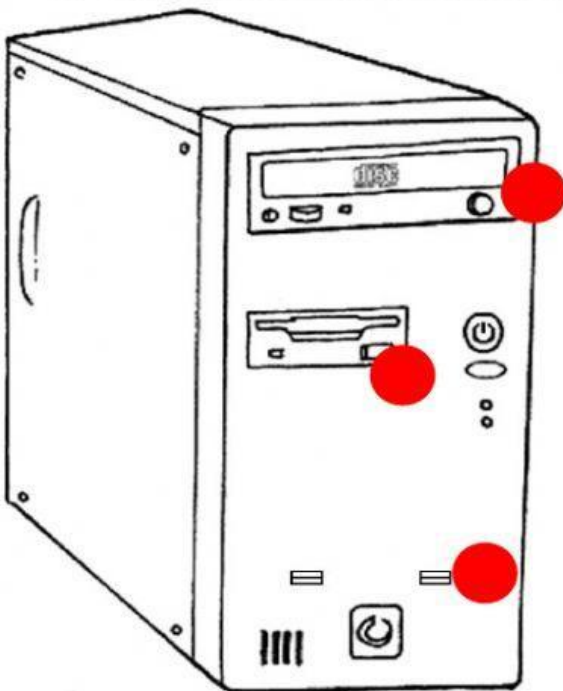
DISQUETERA

BOTON RESET

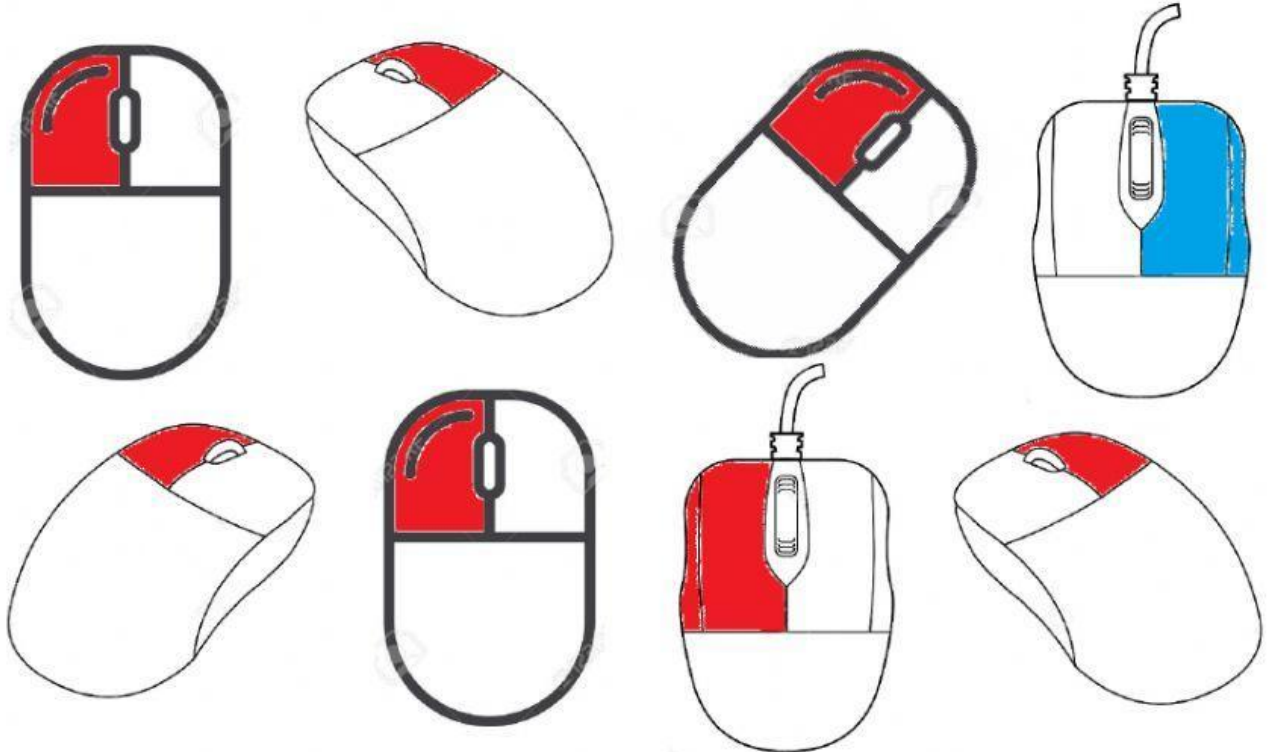
PUERTO USB

LECTORA DE CD/DVD

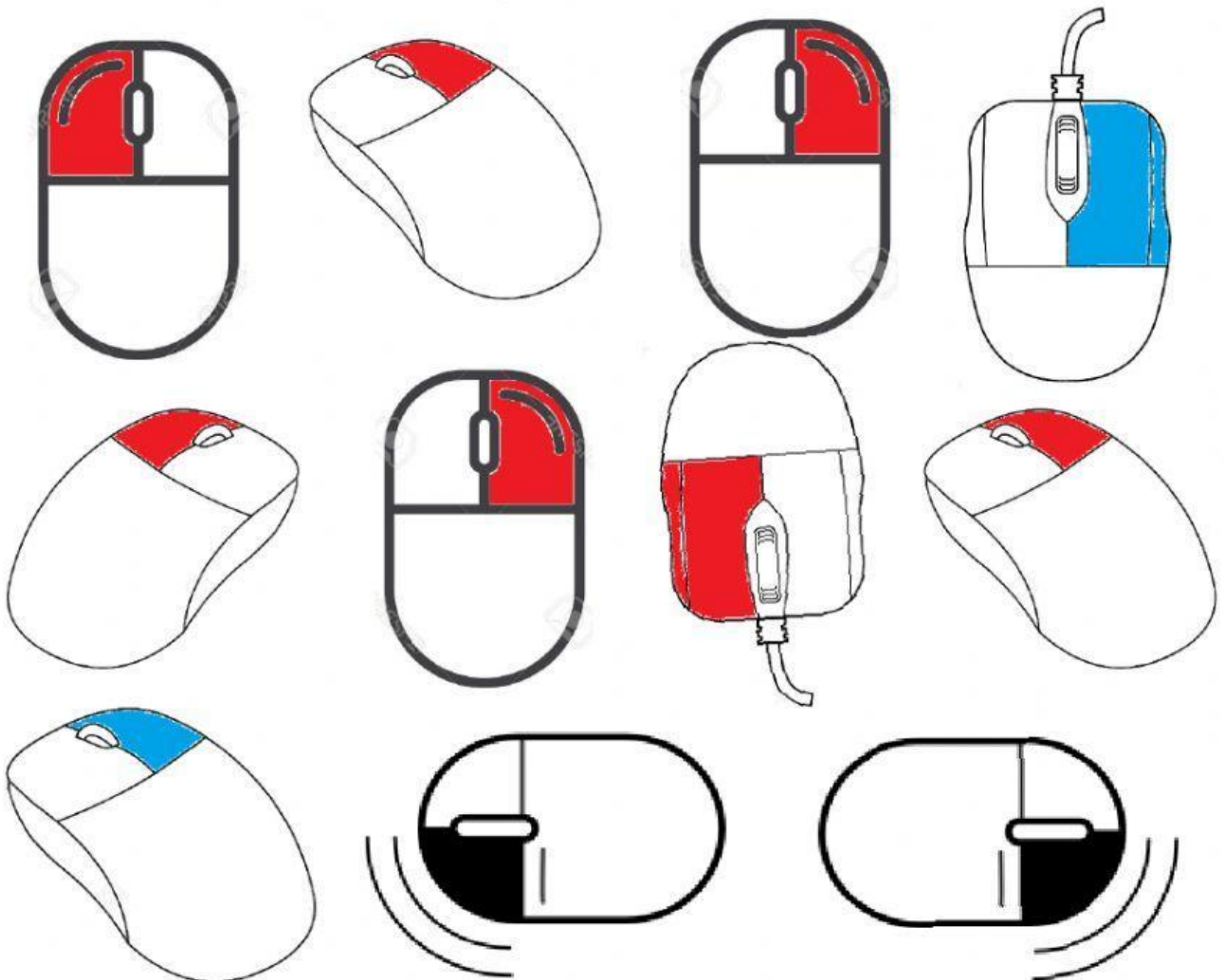
8.- UNE LOS DISPOSITIVOS DONDE SE COLOCAN EN LA CPU:



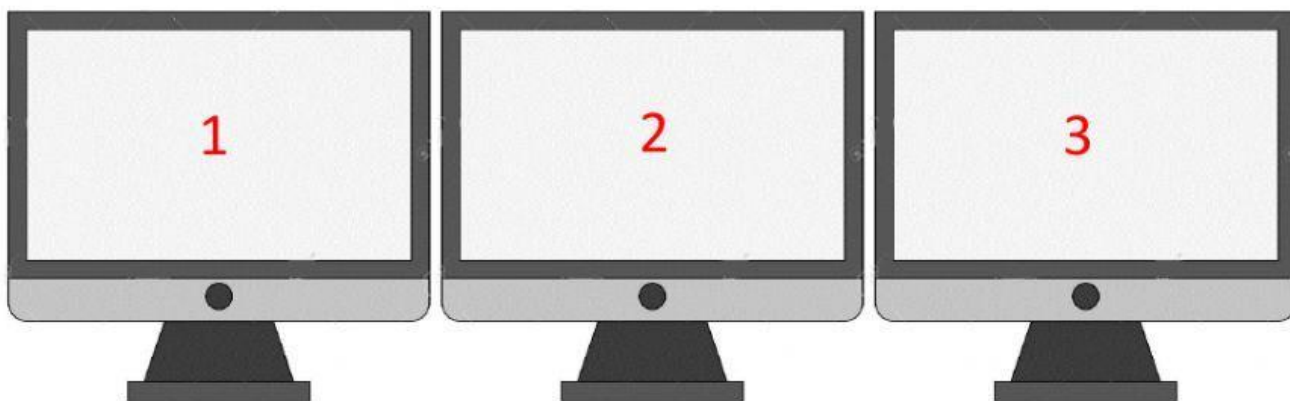
9.-INDICA Y MARCA LOS MOUSE QUE TIENEN EL BOTÓN IZQUIERDO PINTADO:



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



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



Base del
Monitor

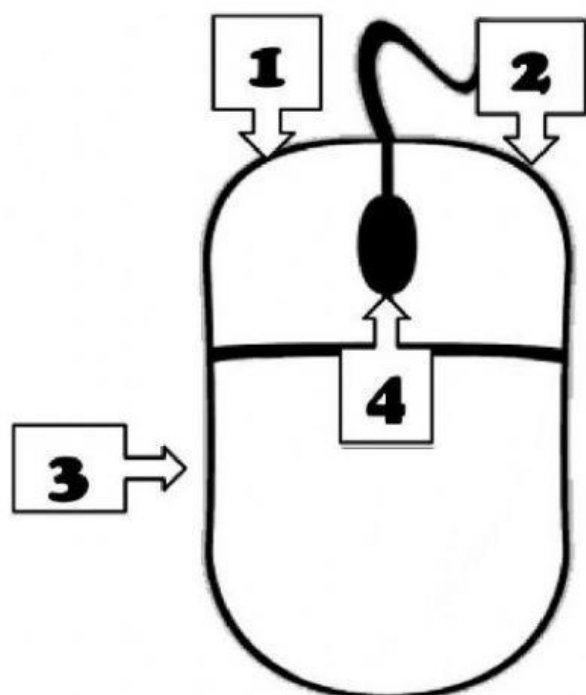
Pantalla

Botón de
encendido y apagado

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



13.-ARRASTRA EL NÚMERO QUE CORRESPONDE AL NOMBRE DE LAS PARTES DEL MOUSE:



- ☐ Botón derecho
- ☐ Botón izquierdo
- ☐ Scroll
- ☐ Cuerpo del mouse

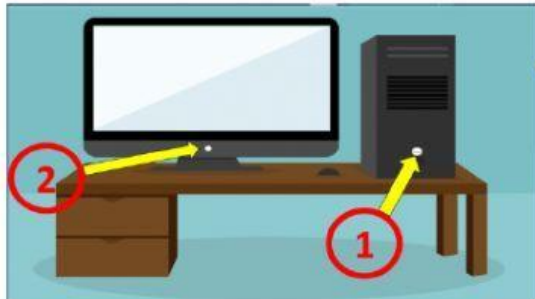
14.-SEÑALA Y MARCA LAS IMÁGENES DE COMPUTADORA:



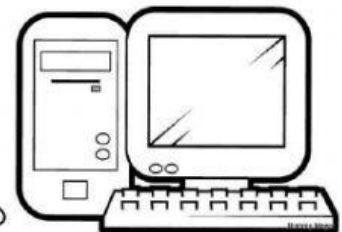
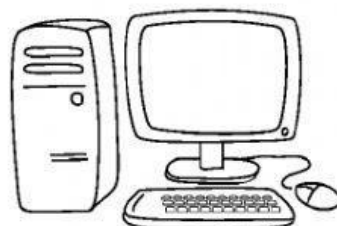
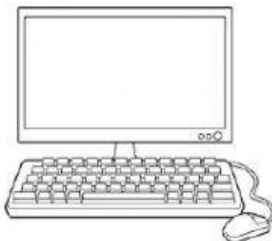
15.- RECONOCE Y MARCA LA PARTE MÁS IMPORTANTE DE LA COMPUTADORA:



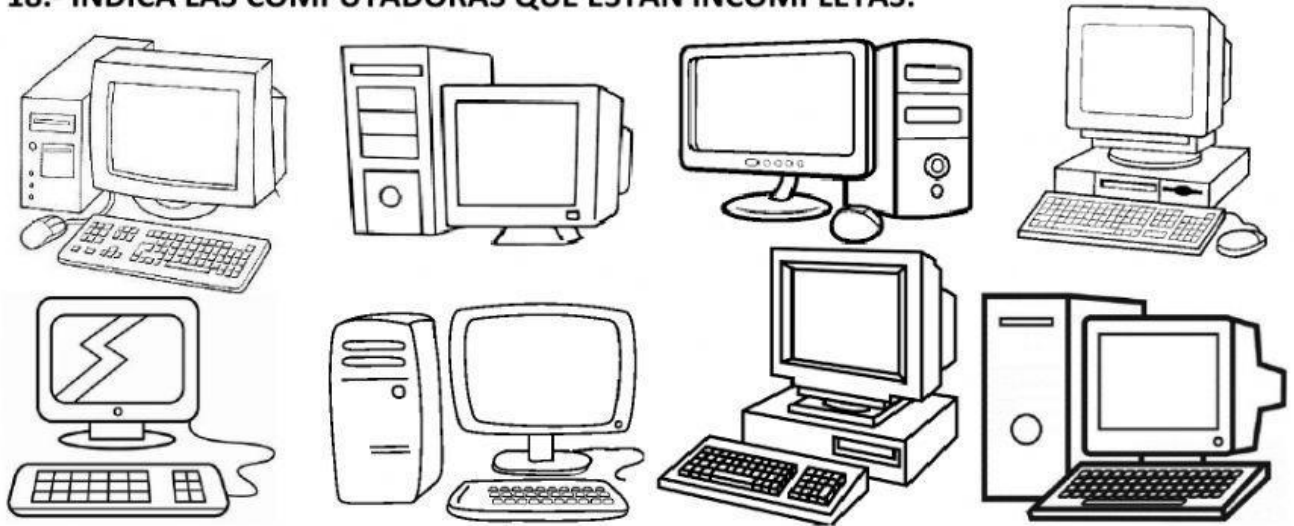
16.-MARCA EL ORDEN CORRECTO DE ENCENDER LA COMPUTADORA:



17.-INDICA LAS COMPUTADORAS QUE ESTÁN COMPLETAS:



18.- INDICA LAS COMPUTADORAS QUE ESTÁN INCOMPLETAS:



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



20.-RECONOCE EL ESCANER Y LA IMPRESORA:

