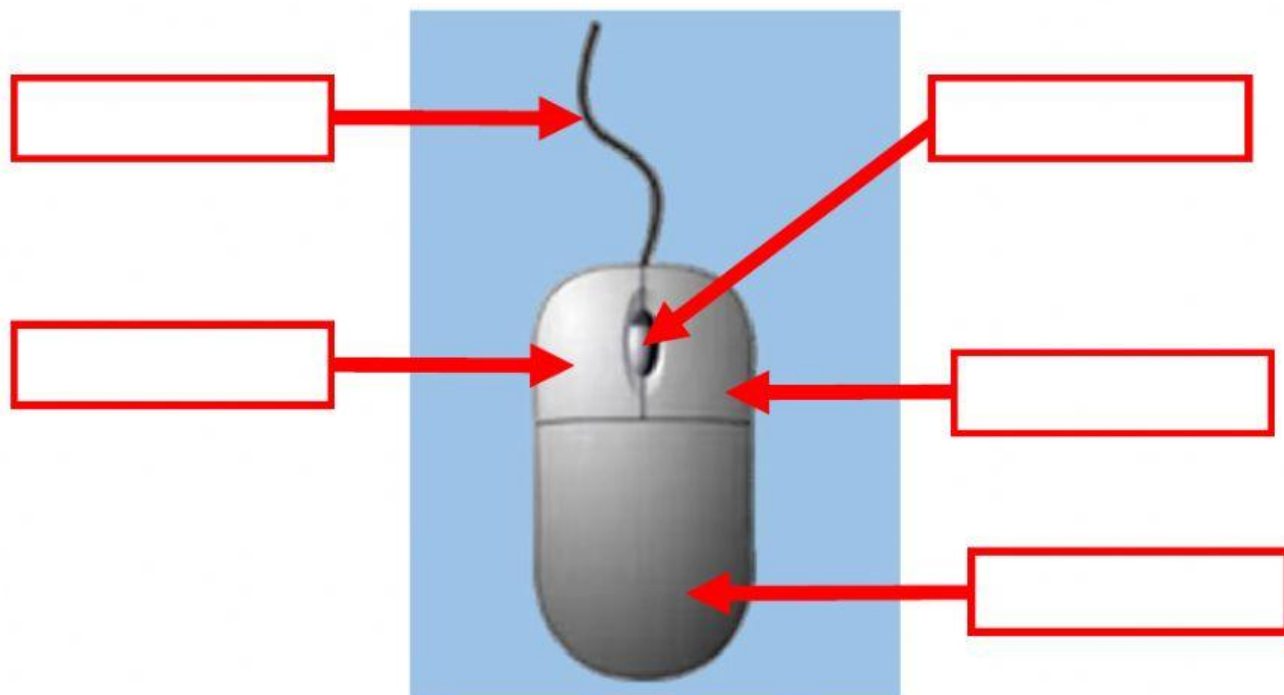


EJERCICIO DE INFORMÁTICA

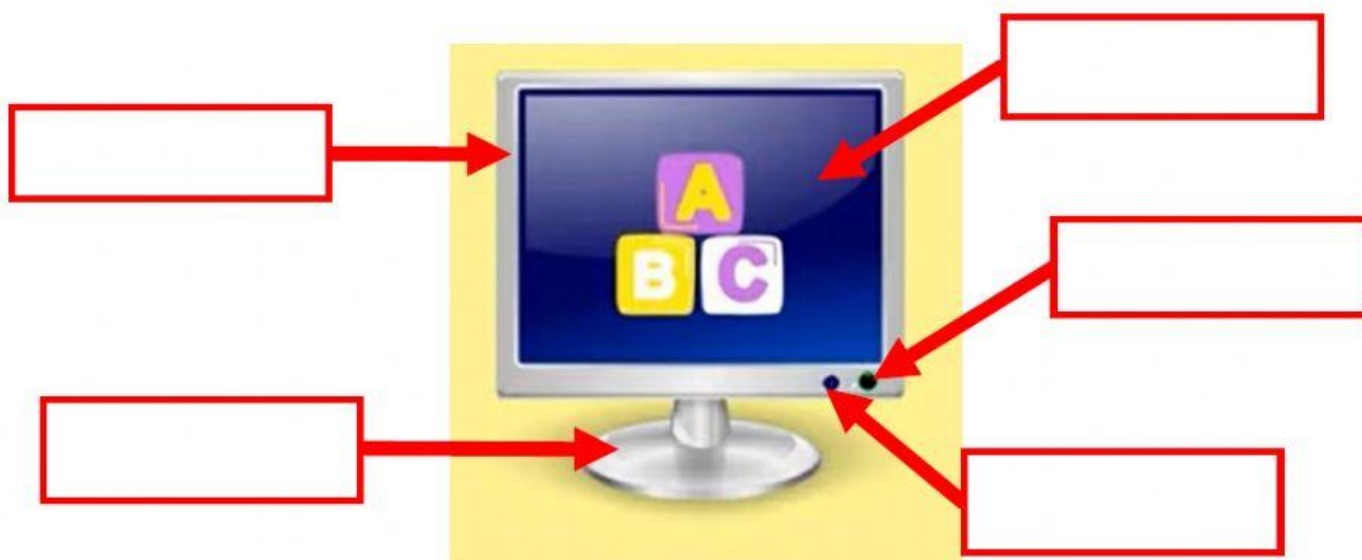
NOMBRE:

GRADO:

I PARTE: ubica correctamente los nombres



CARCASA	BOTÓN DERECHO	SCROLL	CABLE DE CONEXIÓN	BOTÓN IZQUIERDO
---------	---------------	--------	-------------------	-----------------



BASE	BOTÓN DE ENCENDIDO	CUBIERTA DE MONITOR	PANTALLA	BOTÓN DE AJUSTES
------	--------------------	---------------------	----------	------------------

II. PARTE: Pareo

CABLE DE CONEXIÓN	Botón redondo o cuadrado capaz de encender un dispositivo electrónico y/o apagarlo
CARCASA DEL MOUSE	Disco de plástico utilizado para el desplazamiento, generalmente de arriba hacia abajo.
BASE DE MONITOR	Principal dispositivo de salida y muestra la información de tu equipo como imágenes y textos
SCROLL	Cubrir todos los componentes o piezas internas que tiene el monitor.
BOTÓN DE AJUSTES	Se usa a menudo para abrir menús contextuales.
BOTÓN IZQUIERDO	Soporte del monitor para que este no se caiga.
BOTÓN DE ENCENDIDO Y APAGADO	Permite darle más o menos brillo a la pantalla, también acomodar el tamaño y color de la misma.
PANTALLA	Permite conectar este periférico a la parte trasera de un ordenador.
CUBIERTA DE MONITOR	Protege la parte interna y es la que hace que el mouse tenga un diseño, color y forma ergonómica
BOTÓN DERECHO	Botón principal del mouse, se usa para realizar tareas comunes como desplegar menús y hacer doble clic.