

INSTITUTO NACIONAL EL TRÁNSITO

INDET

PRUEBA OBJETIVA DE INTERPERIODO

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

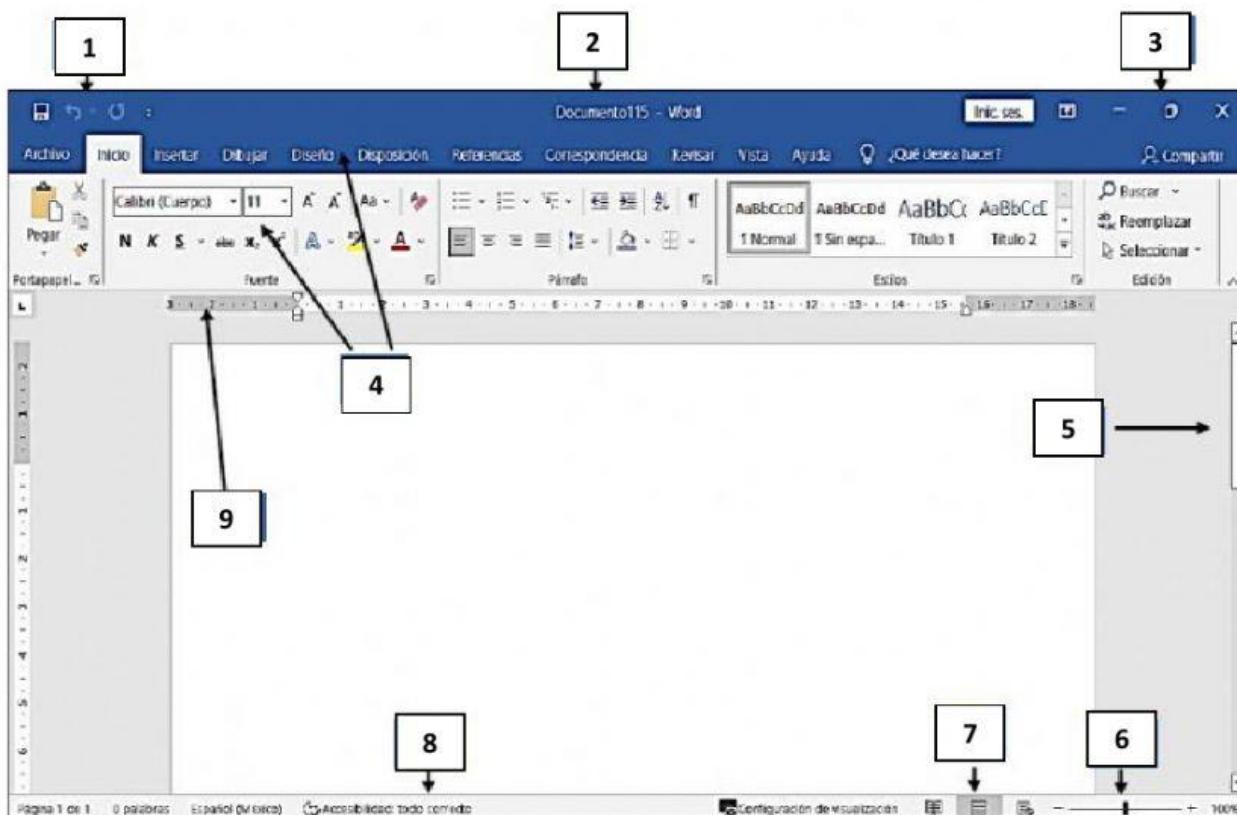
NOMBRE DEL ALUMNO/A.

Prof. Ramón Alfredo Velásquez Fecha: _____ Grado: _____ Sección: _____

INTRODUCCIÓN

Lee detenidamente la presente prueba, durante los primeros 10 minutos puede hacer cualquier consulta al docente, todo manchón anula la pregunta:

1. Coloca el número donde corresponda.



Reglas.	<input type="checkbox"/>	Barras de desplazamiento.	<input type="checkbox"/>	Botones de: Ayuda – Presentación – Minimizar – Maximizar y Cerrar.	<input type="checkbox"/>
Barra de título.	<input type="checkbox"/>	Barra de herramientas de acceso rápido.	<input type="checkbox"/>	Vistas del documento	<input type="checkbox"/>
Cinta y barras de opciones.	<input type="checkbox"/>	Zoom.	<input type="checkbox"/>	Barra de estado.	<input type="checkbox"/>

2. Coloca el nombre correcto de cada elemento del escritorio de Windows.

ICONOS

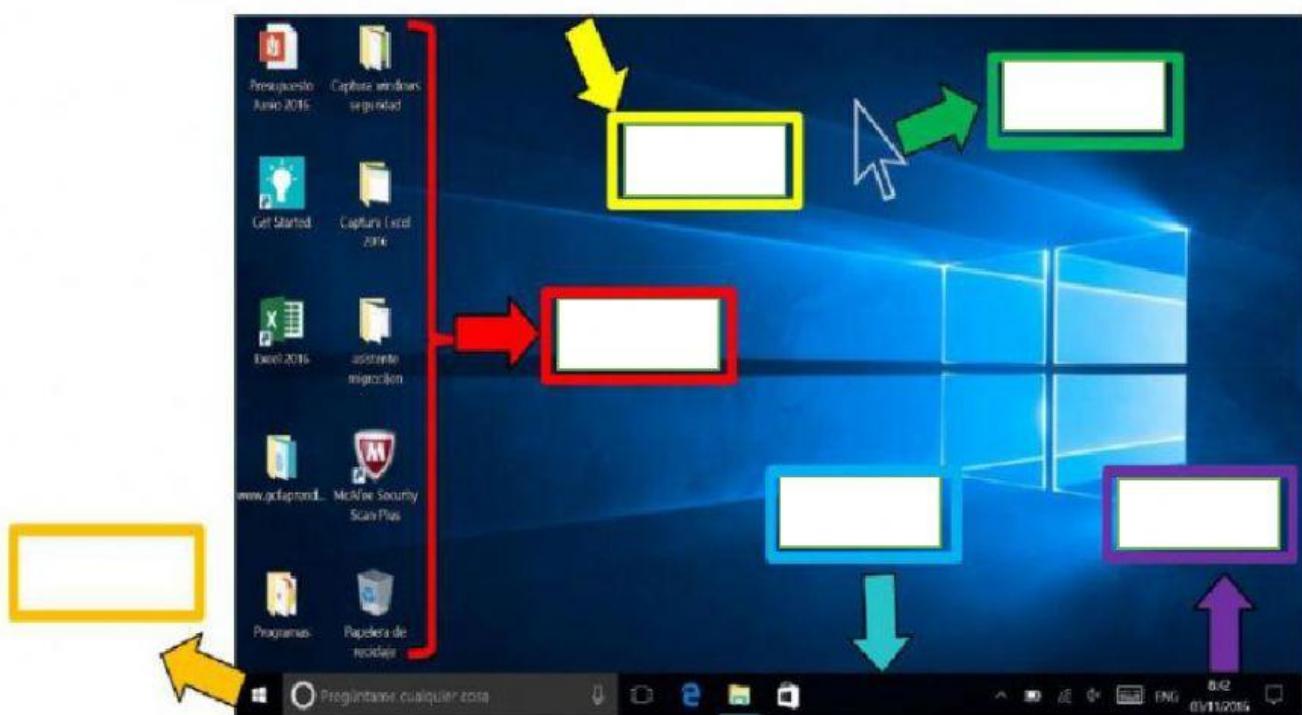
BOTÓN INICIO

BARRAS DE
TAREAS

PUNTERO

PAPEL
TAPIZ

HORA Y
FECHA



3. Escribe A si es un archivo o B si es una carpeta.



4. IDENTIFICA con un X los componentes de la siguiente tabla que son elementos de HARDWARE y SOFTWARE. Así mismo, identifica según su clasificación: Dispositivo de entrada, salida, almacenamiento, entrada salida.

DISPOSITIVO	HARDWARE	SOFTWARE	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA/SALIDA	ALMACENAMIENTO
						
TECLADO						
						
MONITOR						
 Word						
						
DISCO DURO						
						
PANTALLA TÁCTIL						
						
						

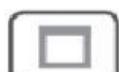
5. Une con una línea según corresponda.



○



MAXIMIZAR



○



CERRAR



○



MINIMIZAR



○



RESTAURAR

INDICACIONES. Subraya la respuesta correcta.

1. ¿Qué es el Hardware?

- a. Aquello que se puede escuchar.
- b. Todo lo que se puede tocar.
- c. Lo que no se puede tocar

2. ¿Qué es el Software?

- a. Lo que no se puede tocar, pero si ver.
- b. Una unidad de almacenamiento.
- c. Son íconos

3. ¿Qué es Windows?

- a. Un programa con juegos divertidos.
- b. El sistema operativo de la computadora.
- c. Es la imagen de fondo de la pantalla

4. ¿Qué son los iconos?

- a. Son programas.
- b. Es el hardware del computador.
- c. Son las imágenes pequeñas que están en el escritorio

5. ¿Cuál es el comando o botón que usamos para cambiar el color del texto? Marca con una x



6. ¿Qué es un sistema operativo?

- a. Es un Software.
- b. Es un Hardware.
- c. Son carpetas del escritorio

7. ¿Cómo creamos una carpeta?

- a. Clic izquierdo, nuevo y carpeta.
- b. Clic derecho, insertar, carpeta.
- c. Clic derecho, nuevo y carpeta.

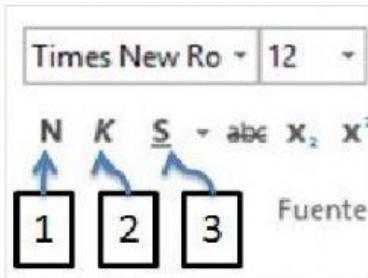
8. ¿Cuáles son ejemplos de procesadores de texto?

- a. Power Point, Windows y Excel.
- b. Word, Bloc de notas y Word Pad.
- c. Acces, Linux y Word

9. ¿Qué son los procesadores de texto?

- a. Programa que permite redactar, editar, dar formato, etc.
- b. Es el hardware que permite introducir datos
- c. Programa que permite crear programas y software.

10. ¿Cuál es el botón que usamos para poner el texto en cursiva?



- a. 1 b. 2 c. 3

