

# INSTITUTO NACIONAL EL TRÁNSITO

## INDET

### PRUEBA OBJETIVA DE INTERPERIODO

#### ASIGNATURA: INFORMÁTICA

NOMBRE DEL ALUMNO/A. \_\_\_\_\_

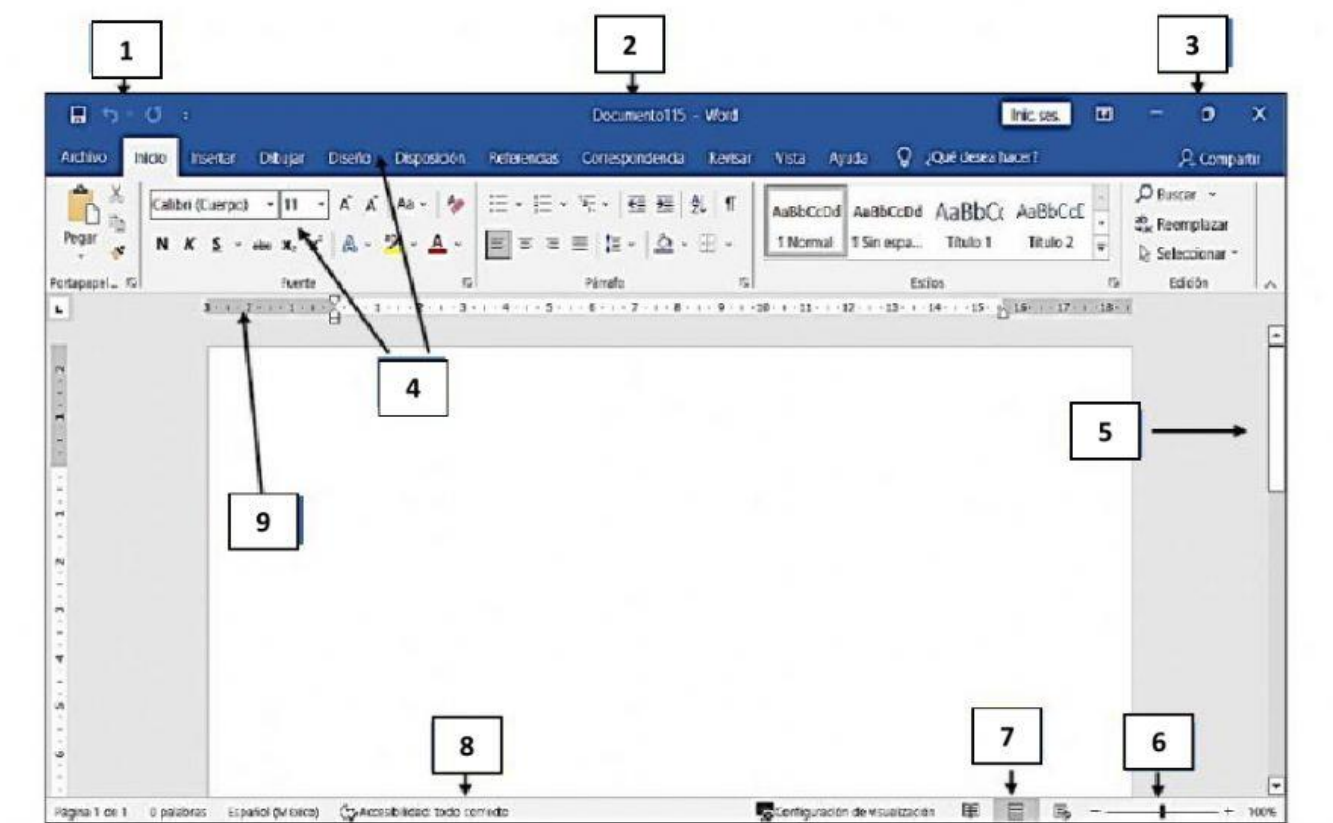
Prof. Ramón Alfredo Velásquez

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:

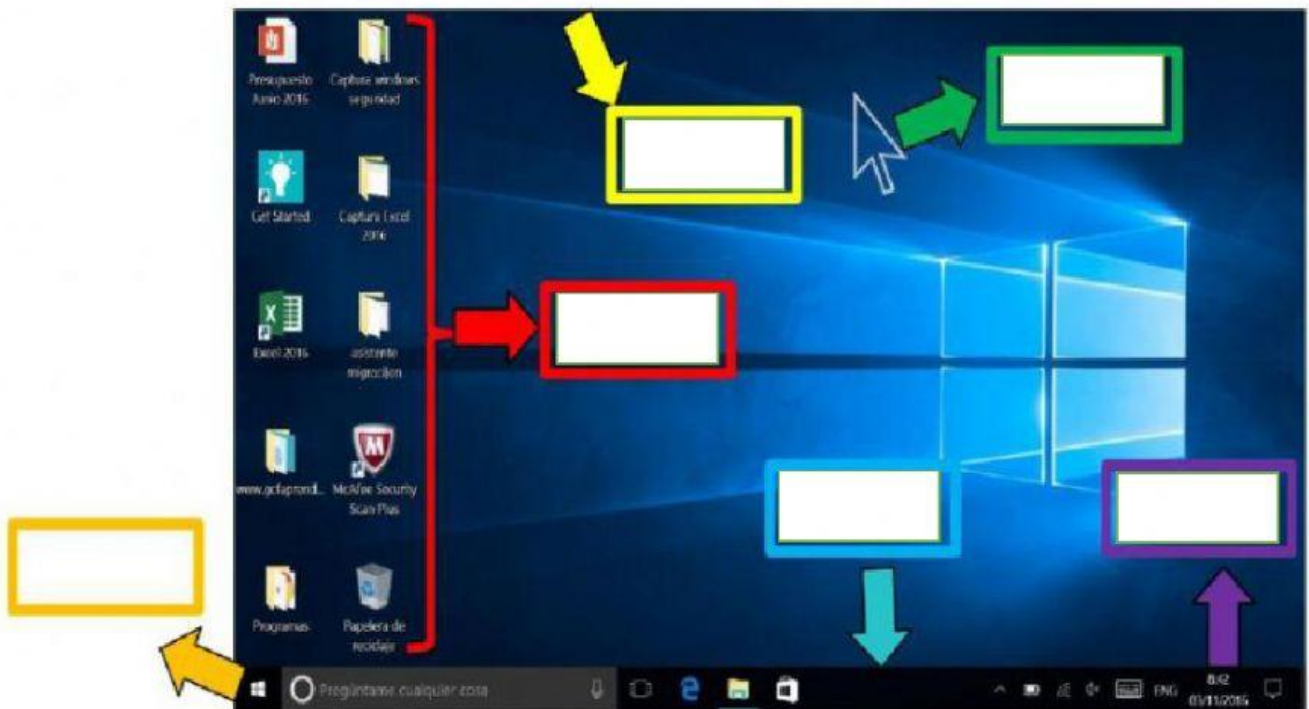
1. Coloca el número donde corresponda.



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.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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						
						
 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

