

Practicas de clase

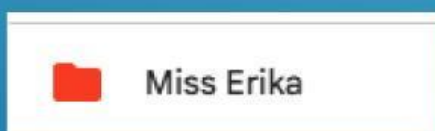
Segundo Trimestre

Nota: Los ejercicios que se muestran a continuación son un ejemplo de las prácticas que se realizan en el centro de computo y se revisan dentro de la clase.

Práctica. Drive

Crea una carpeta de tú grupo y dentro una carpeta más con tú nombre.

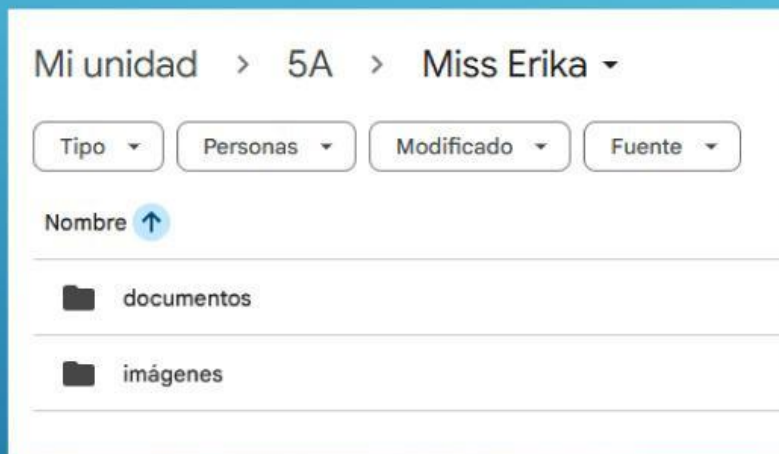
Cambia el color de tu carpeta y compártela.



Práctica. Drive

Crear carpetas en Drive.

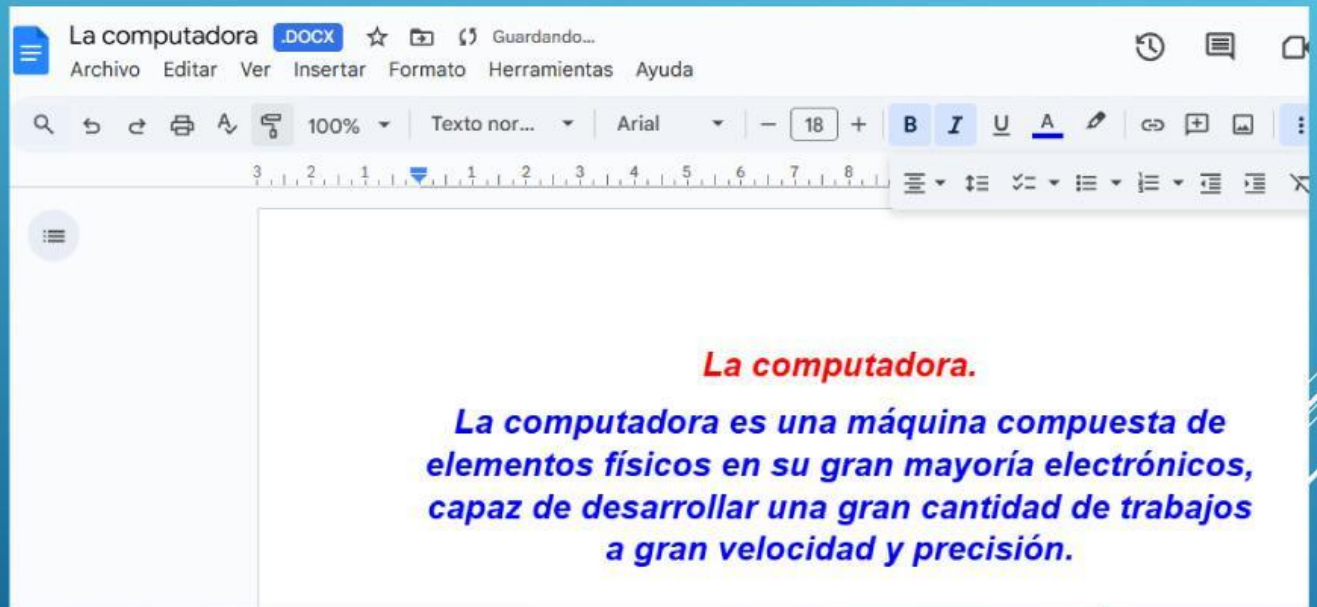
Crea dentro de la carpeta con tú nombre las siguientes carpetas.



Práctica. Drive

Google Docs.

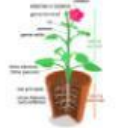
Mi primer documento, escribe el siguiente texto y aplica formato.



Práctica. Drive

Google Docs.
Texto en columnas.

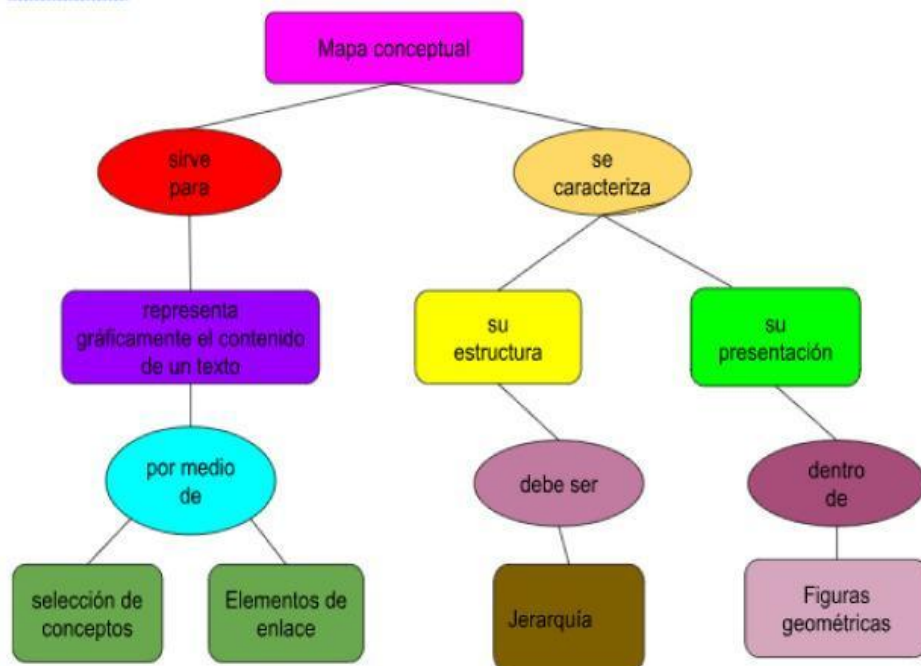
Escribe lo siguiente y aplica 2 columnas, inserta imágenes

LAS PLANTAS LAS PLANTAS SON SERES VIVOS PORQUE CRECEN, SE REPRODUCEN Y MUEREN. PARTES DE LA PLANTA: LAS PARTES DE LA PLANTA SON: RAÍZ, TALLO, HOJAS, FLORES Y FRUTOS. 	LA RAÍZ ES LA PARTE DE LA PLANTA QUE CRECE BAJO LA TIERRA. * SIRVE DE SOPORTE PARA LA PLANTA * BUSCA ALIMENTOS. 
--	---

Práctica. Drive

Google Docs.

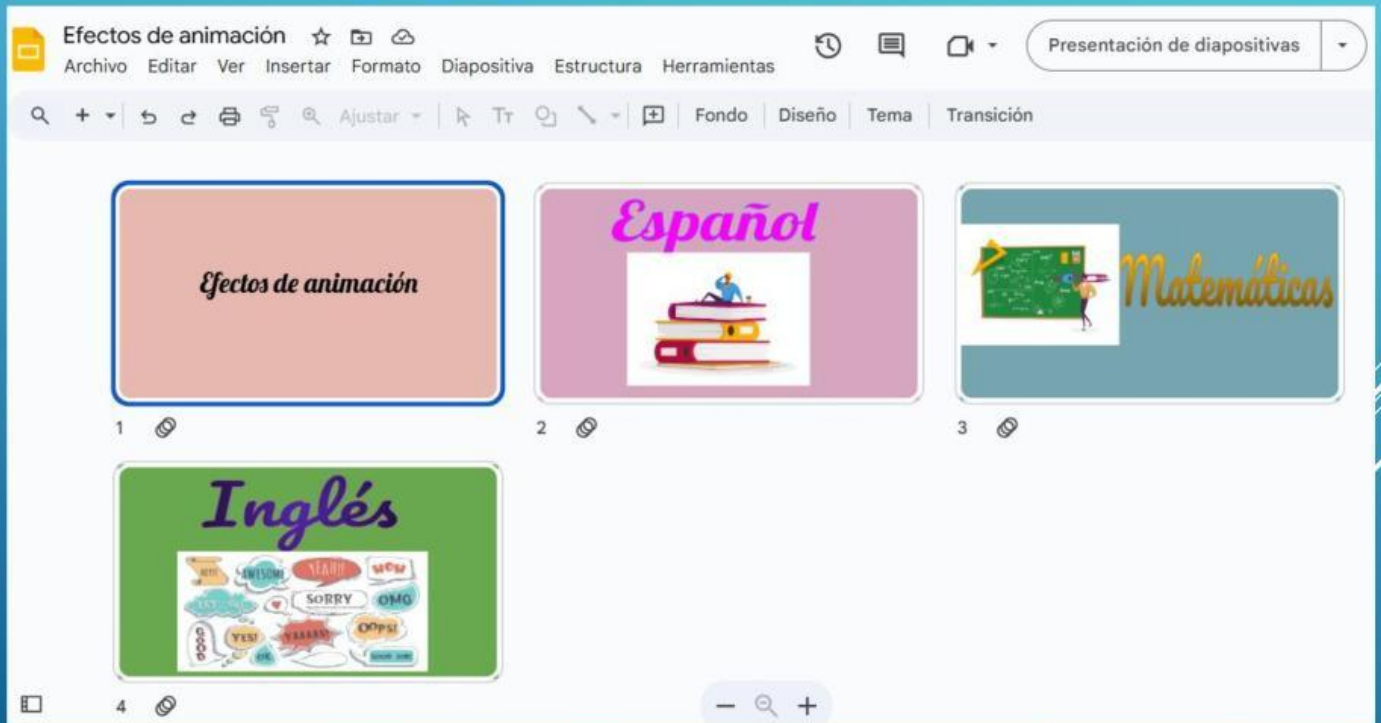
Practica: Insertar formas



Práctica. Drive

Presentación en google.

Inserta imágenes y agrega efectos de animación y transición



Práctica. Drive

Presentación en google.

Realiza una presentación electrónica "El hardware"

Inserta imágenes y agrega efectos de animación y transición

Inserta una tabla

HARDWARE ☆ 📁 🌐

Archivo Editar Ver Insertar Formato Diapositiva Estructura Herramientas

🔍 + ↶ ↷ 🖨️ 🗑️ 🔍 Ajustar ▾ 🔗 Tt 📏 📐 Fondo Diseño Tema Transición

Presentación de diapositivas ▾

Slide 1: HARDWARE

Slide 2: hardware

Slide 3: clasificación del hardware

Entrada	Salida	Almacenamiento
• Teclado	• Monitor	• USB
• Mouse	• Cámara	• Memoria SD
• Escáner	• Impresora	• Disco duro
• Webcam	• Altavoz	• SSD
• Tablet	• Reproductor	

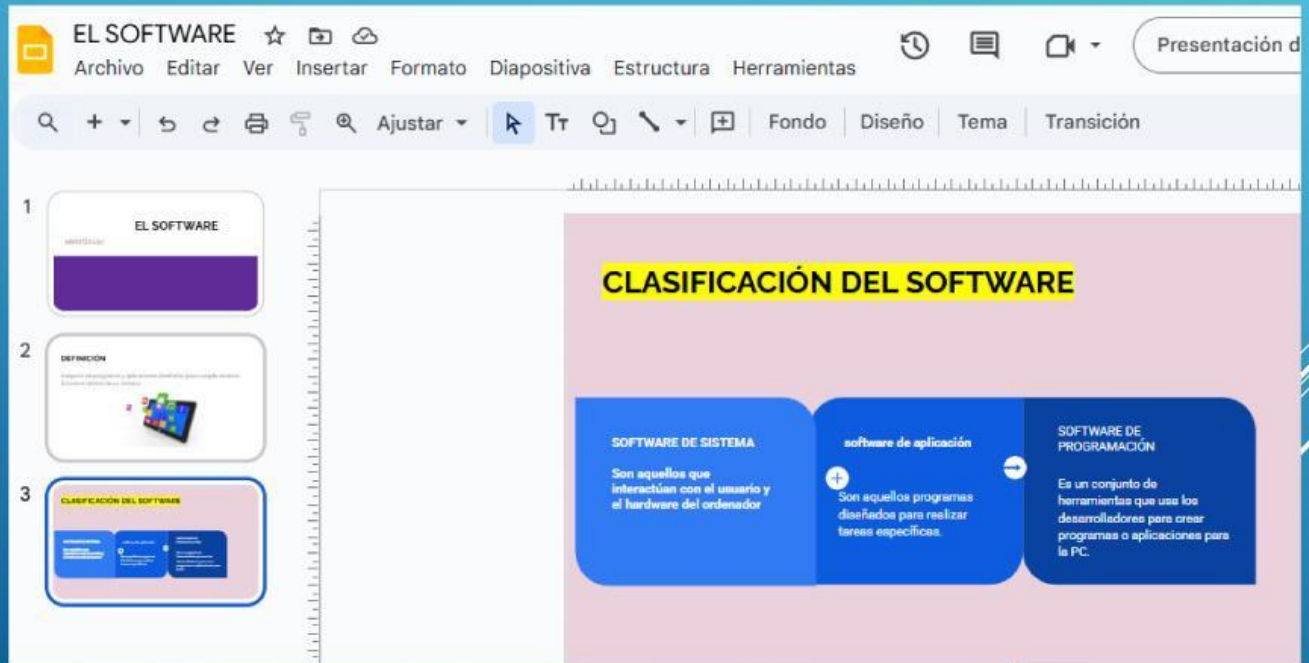
Práctica. Drive

Presentación en google.

Realiza una presentación electrónica "El software"

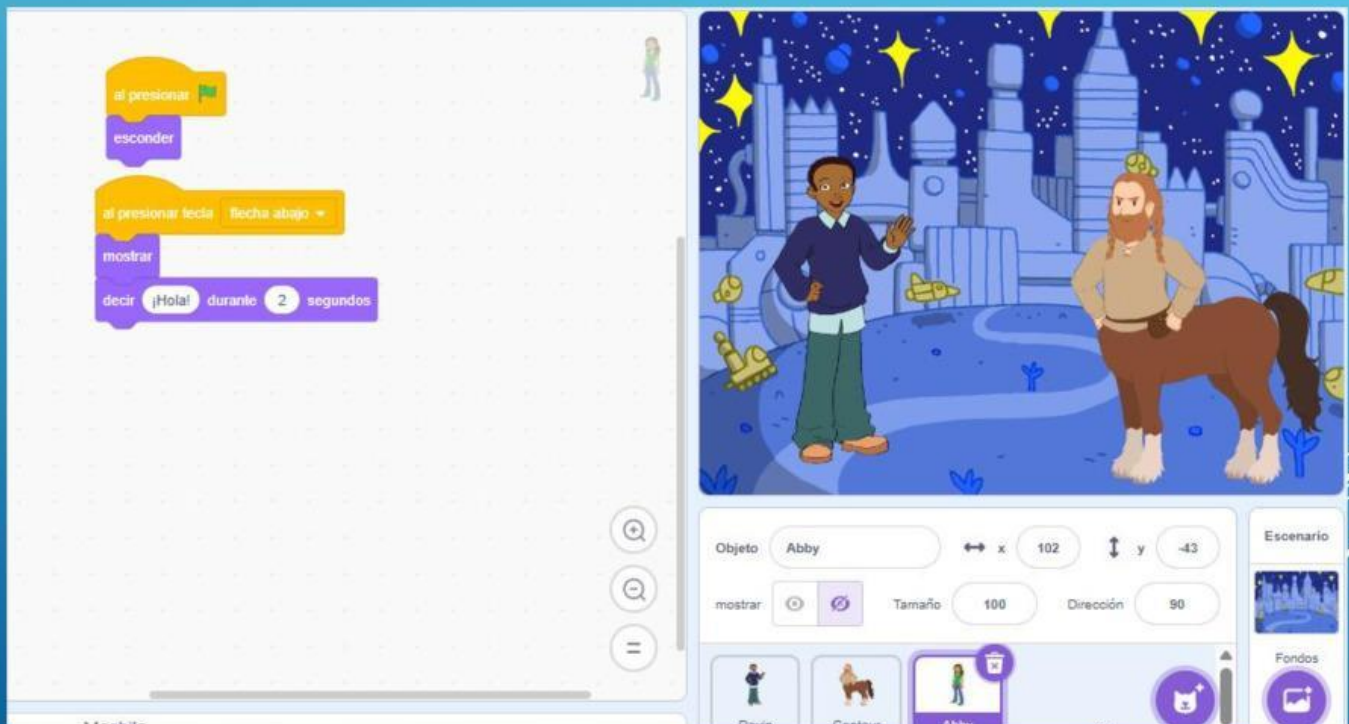
Inserta imágenes y agrega efectos de animación y transición

Inserta un grafico



Práctica. Scratch

Escribe un programa donde se muestren dos personajes al inicio, posteriormente se oculte uno de ellos y se muestre otro personaje.



Práctica. Scratch

Escribe un programa donde el personaje pregunte al usuario su nombre y edad y al final exprese el siguiente mensaje: "tú nombre tiene ____ años".



Práctica. Scratch

Escribe un programa donde el personaje pida al usuario escribir dos números, el programa los sume y el personaje muestre el resultado final.

