

Cuaderno de Trabajo

# Computación e Informática



Colegio: \_\_\_\_\_

Alumno:(a): \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

Maestro(a) \_\_\_\_\_

## LA COMPUTADORA

Es una máquina electrónica digital que nos permite realizar diferentes operaciones con mucha facilidad y rapidez. En la computadora podemos: escribir, dibujar, pintar, escuchar música, ver videos, usar internet, comunicarnos, etc.

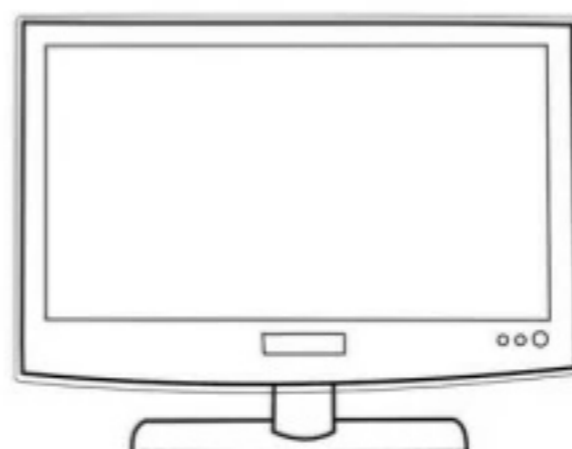
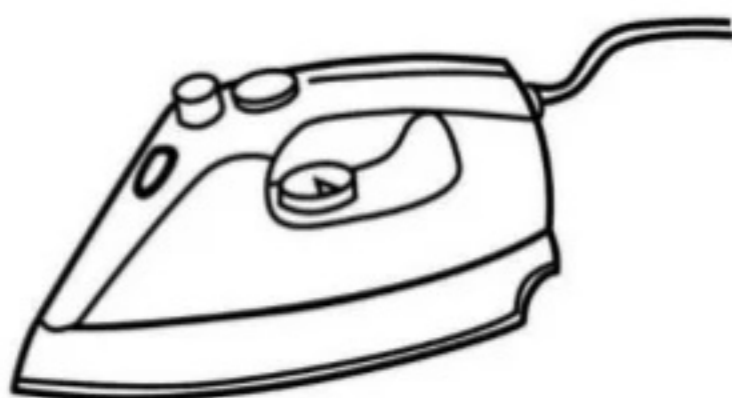
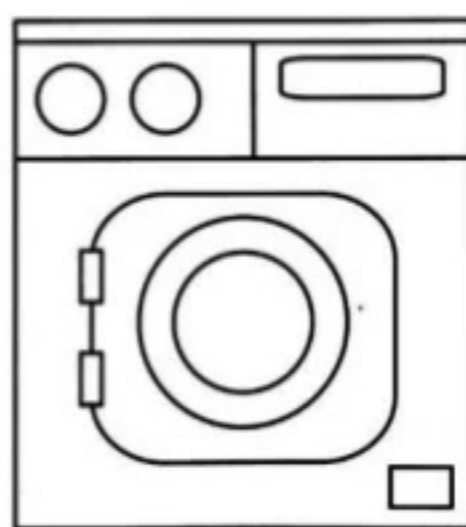
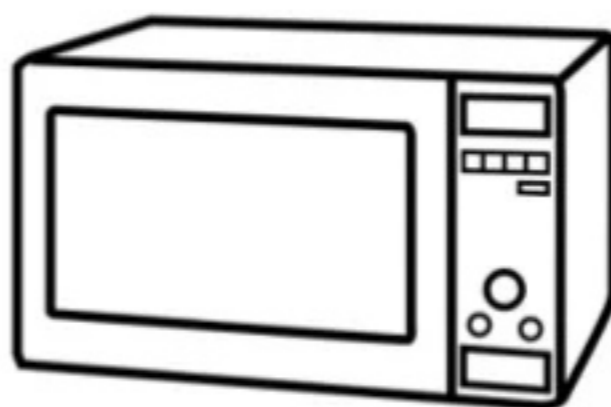
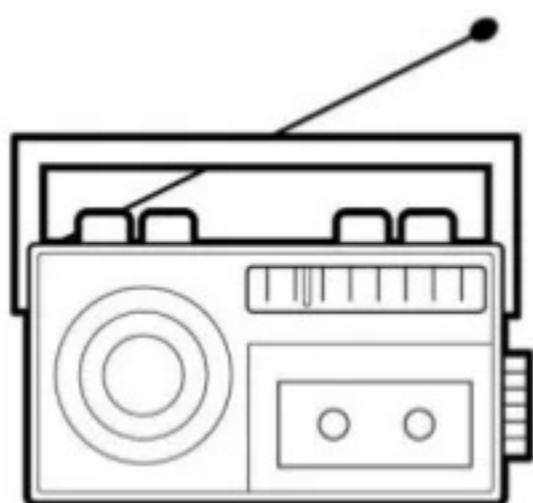
1

### EJERCICIO N°1

- 1) Colorea la computadora de diferentes colores



2) Pinta las computadoras que encuentres:



## Partes de la computadora

La computadora tiene cuatro partes principales:

**El monitor:** Puedes ver todos los trabajos realizados en la computadora.

**El case:** Parte principal de la computadora, dentro se encuentra hardware interno y el CPU (cerebro de la computadora).

**El teclado:** Sirve para ingresar datos: Letras, números y símbolos.

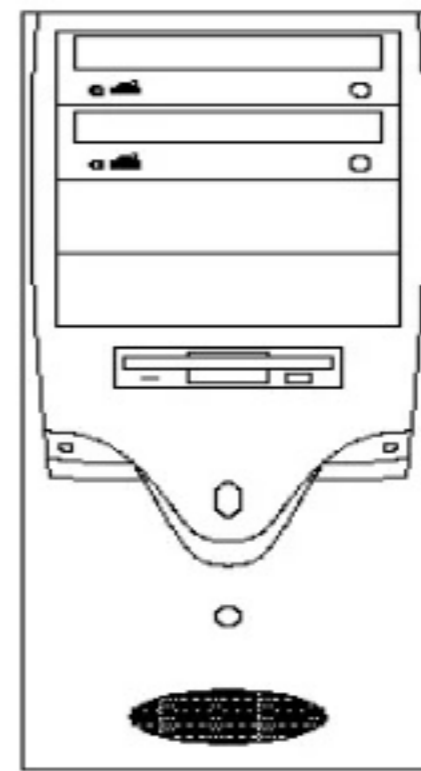
**El mouse:** Permite mover el puntero en la pantalla para señalar, seleccionar, activar y abrir programas.

### EJERCICIO N° 2

1. Pinta las partes del computador y delinea sus nombres:



Monitor



Case



Teclado



Mouse

## La sala de Cómputo

Es el aula donde encontramos las computadoras y equipos necesarios para desarrollar la clase de computación.



Al ingresar a la sala de cómputo debemos de tener presente que:

- a) Debemos ingresar y salir en forma ordenada a la Sala de Computo



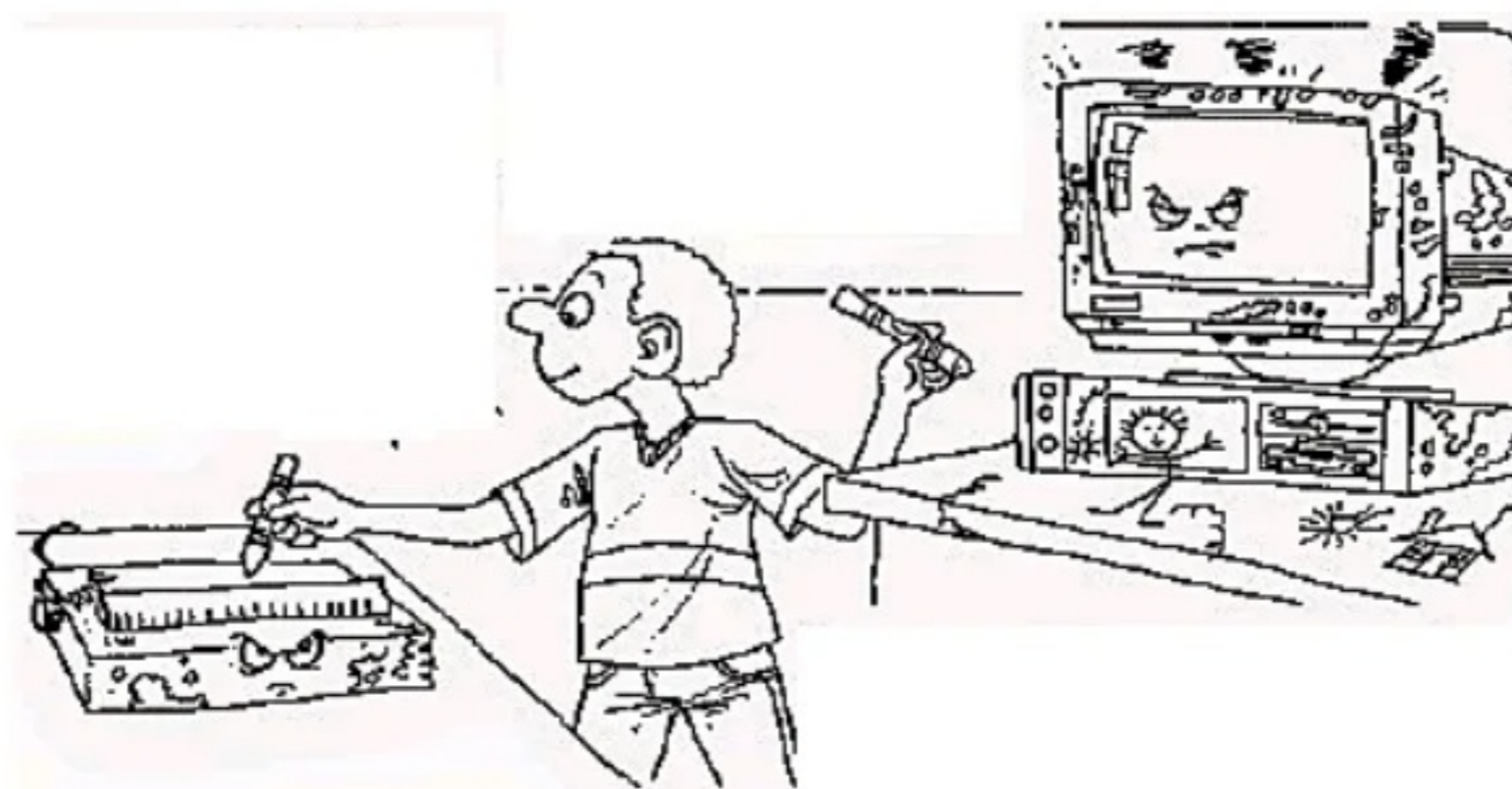
b) Mantenerse cada uno en su área de trabajo y seguir las órdenes del profesor(a):



c) No ingerir bebidas ni alimentos en clase:



d) No dañar los equipos de Cómputo:



e) Pedir permiso para ir al servicio higiénico

f) Levantar la mano si tienes preguntas o no sabes cómo utilizar un dispositivo del computador.

g) Traer siempre el material de computación

- h) Avisar al profesor si observas alguna avería en los equipos (humos, chispas, sonidos intermitentes) No lo intentes reparar solo.



- i) No tocar los cables eléctricos de la sala de cómputo.

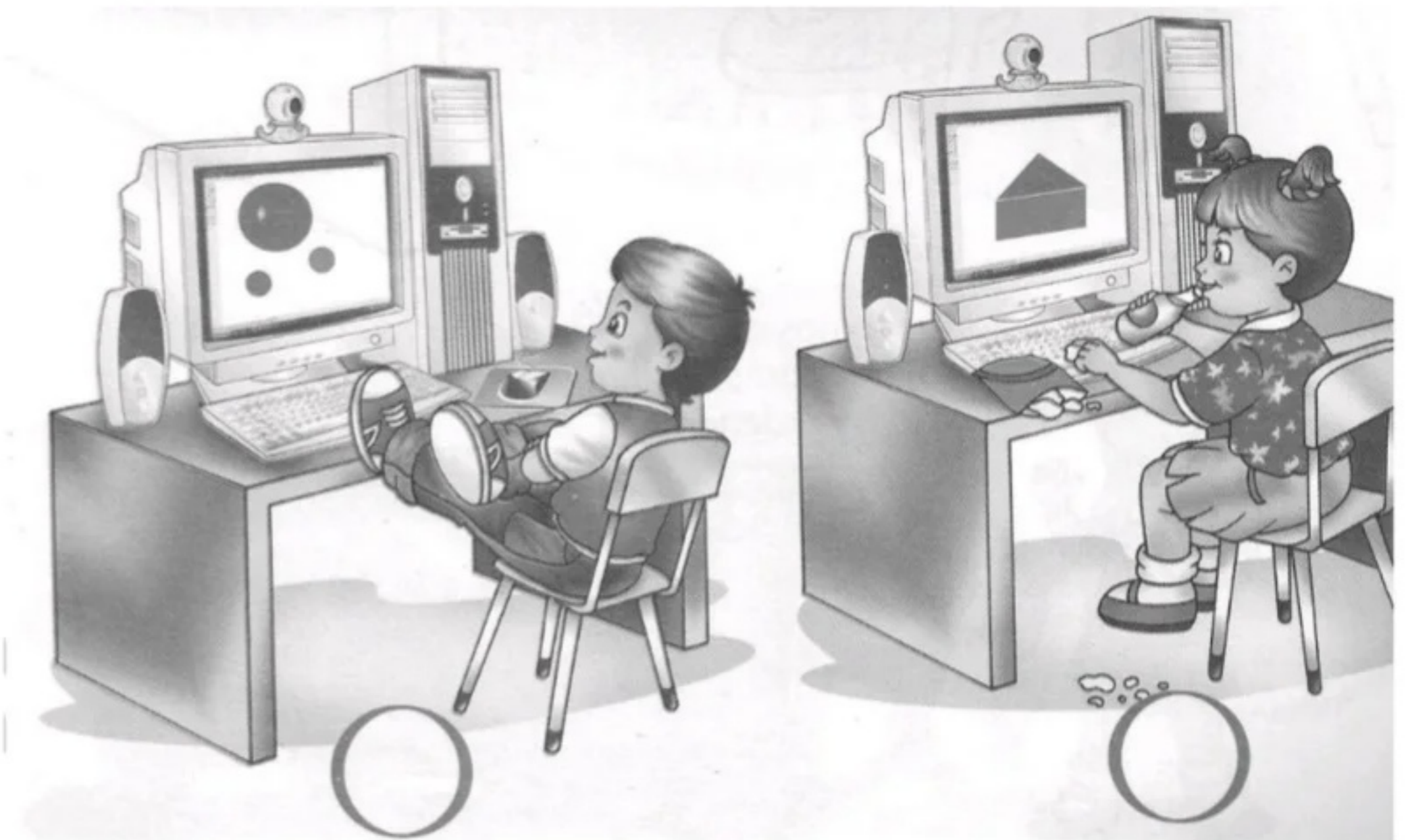
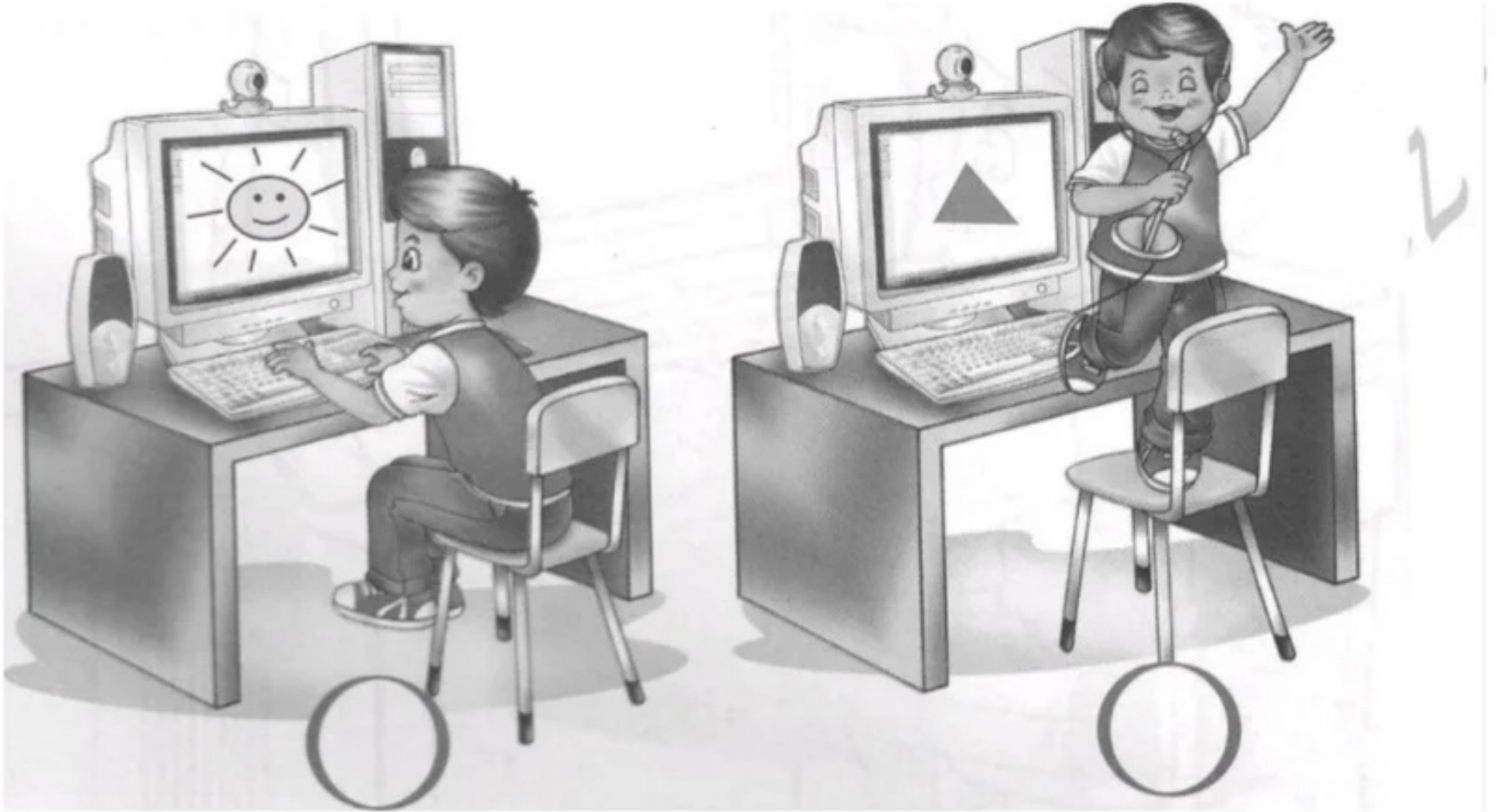


- j) Cooperación, trabajar en equipo y respetar a mis compañeros.



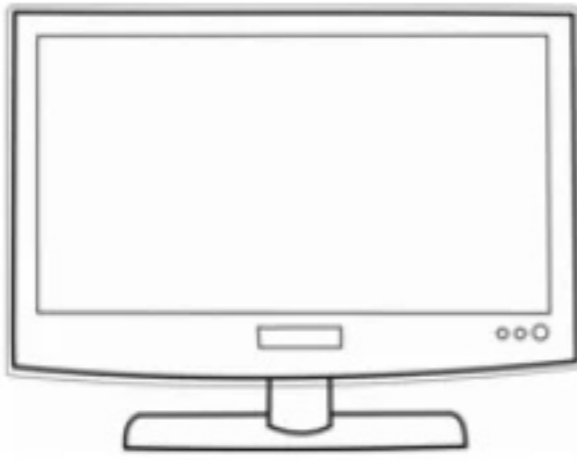
EJERCICIO N° 3

1) Observa las escenas y coloca una carita triste si la acción es correcta y una carita triste las acciones incorrectas. Luego pinta las acciones correctas





2) Une cada parte de la computadora con su nombre:



Teclado



Case



Monitor



Mouse

3) ¿Cuántas computadoras hay en tu sala de cómputo?

---

---

4) ¿Cuántas partes principales tiene la computadora?, Escríbelas

---

---

---

---

# I.E.P. "Karol Józef Wojtyła"

## Lugares donde se usan las computadoras

Las computadoras se utilizan en diferentes lugares de trabajo o estudio. Observa las siguientes imágenes:



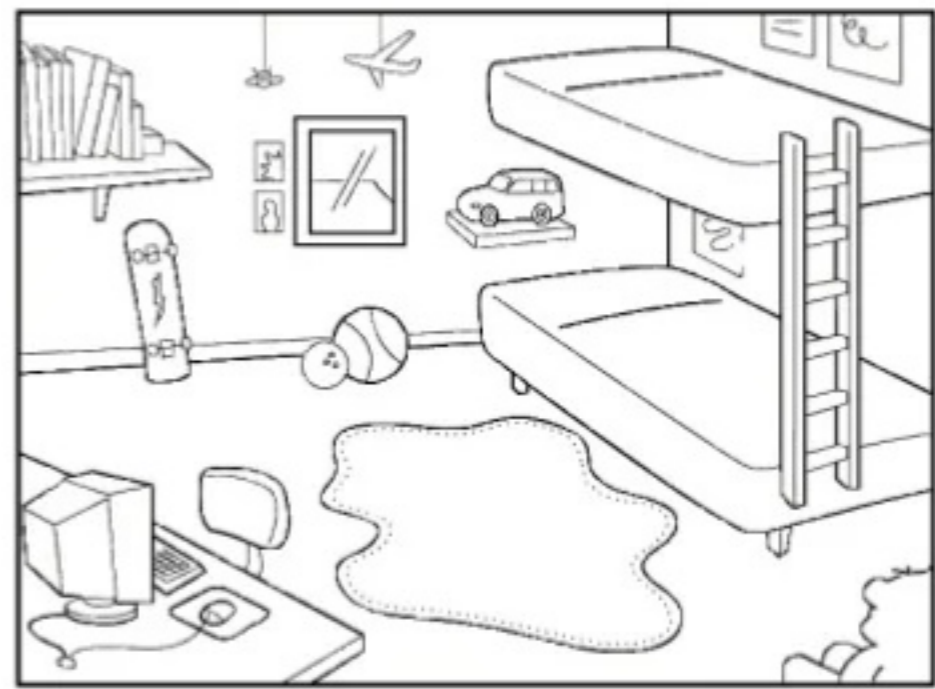
Supermercado



Bancos



Escuelas



Casa

### EJERCICIO N°4

1. Menciona otros lugares donde se utilizan las computadoras

---

---

2. ¿Qué podemos realizar con la computadora?

---

---

---

## Personas que utilizan la computadora

En la actualidad las computadoras están presentes en casi todos los trabajos ya que ayudan bastante en la realización de sus oficios.



Contador



Profesor



Doctora



Secretaria



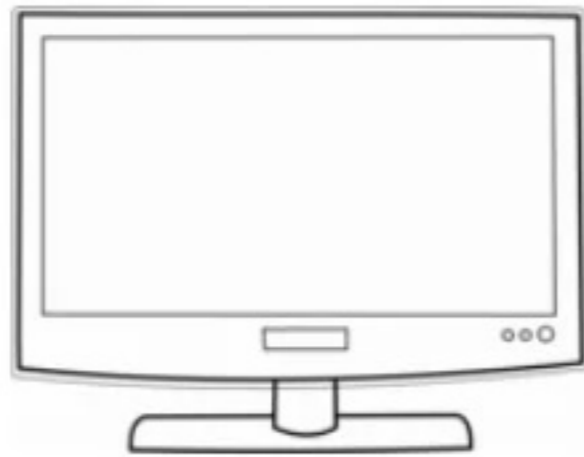
Ingeniero

## Práctica de la unidad

1) Escribe con "V" (verdadero) o "F" (falso) según corresponda.

- La computadora nos permite dibujar.
- Son 5 partes principales de la Computadora.
- El monitor nos permite mover el puntero.
- Un panadero usa la computadora en su trabajo.
- No debemos de comer en la sala de computo.

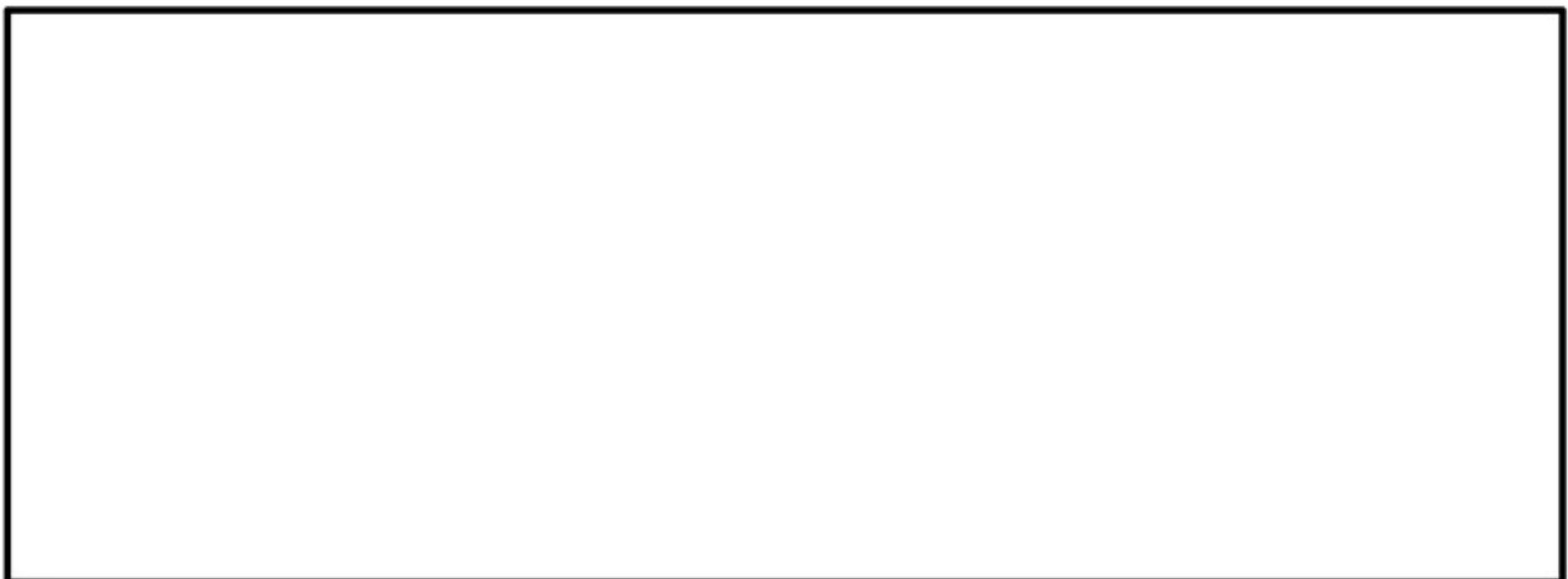
2) Escribe el nombre de las siguientes partes de la Computadora:



3) Marca con un aspa lo que no debes hacer en la sala de computo



4) Dibuja dos tipos de computadoras diferentes:



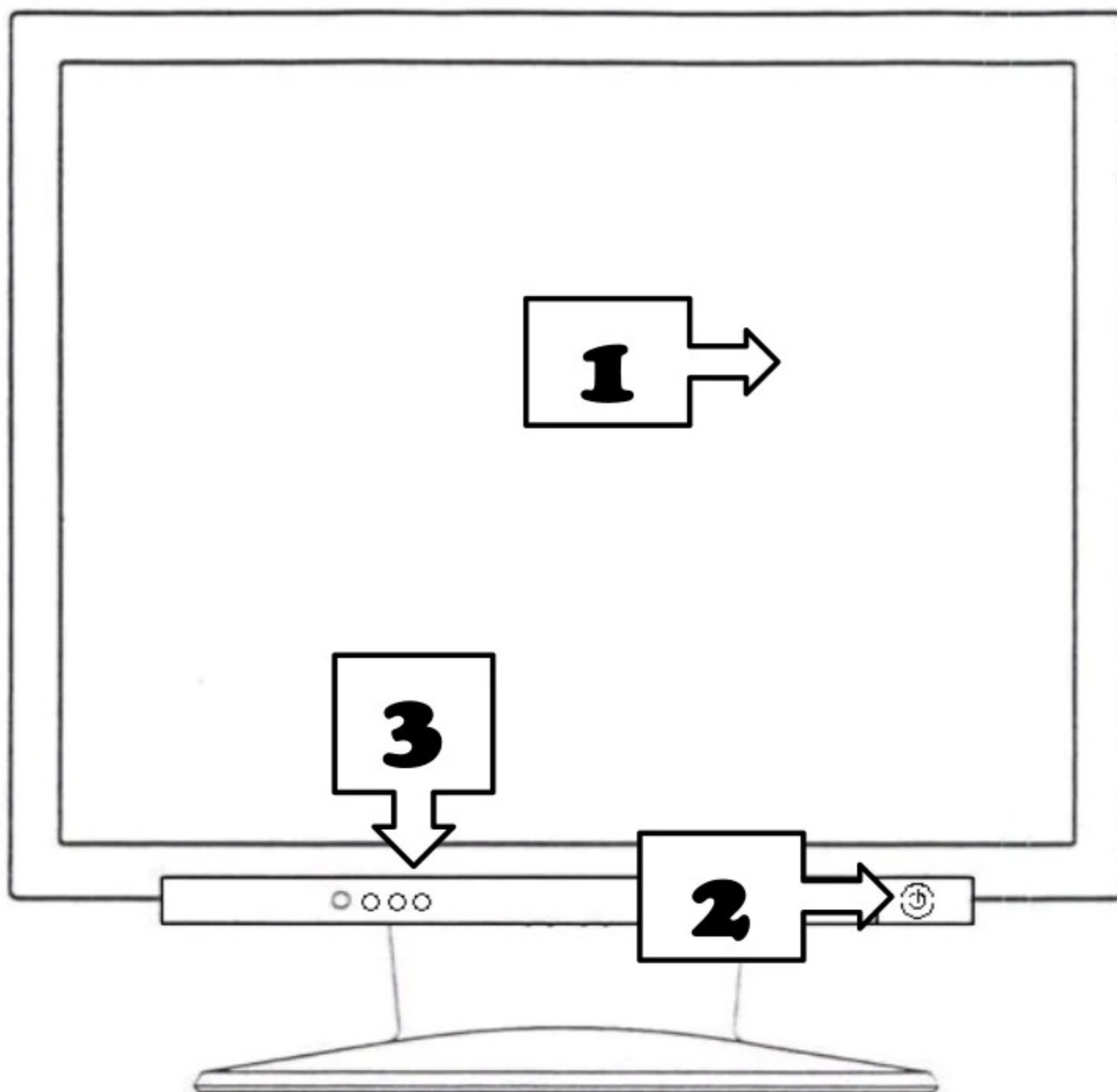
EL MONITOR

2

Es el dispositivo que nos permite ver lo que realizamos en la computadora y ver información que está dentro de la computadora.

En ella podemos ver el puntero del mouse para poder realizar las acciones que deseamos

PARTES DEL MONITOR:



1.

Pantalla

2.

Botón de encendido y apagado

3.

Botones de control

TIPOS DE MONITORES

Existen diversos tipos de monitores en la actualidad:



Monitor CTR



Monitor LED



Monitor DLP



Monitor OLED



Monitor Touch

EL BOTÓN DE ENCENDIDO DEL MONITOR



Con el podemos encender o apagar el monitor, al estar encendido se iluminara el LED que está a su lado o el mismo botón de encendido.

Ejercicio N° 5

1. Observa en la Sala de cómputo y luego pinta el led del monitor cuando:

Cuando el monitor y la Pc están encendida



Cuando la pc están apagada y el monitor encendido



2. ¿Qué tipos de monitor tiene tu sala de Cómputo?

\_\_\_\_\_

3. Colorea lo correcto y marca con un aspa lo incorrecto



4. Dibuja una imagen en el monitor encendido y pinta de negro la pantalla del monitor apagado

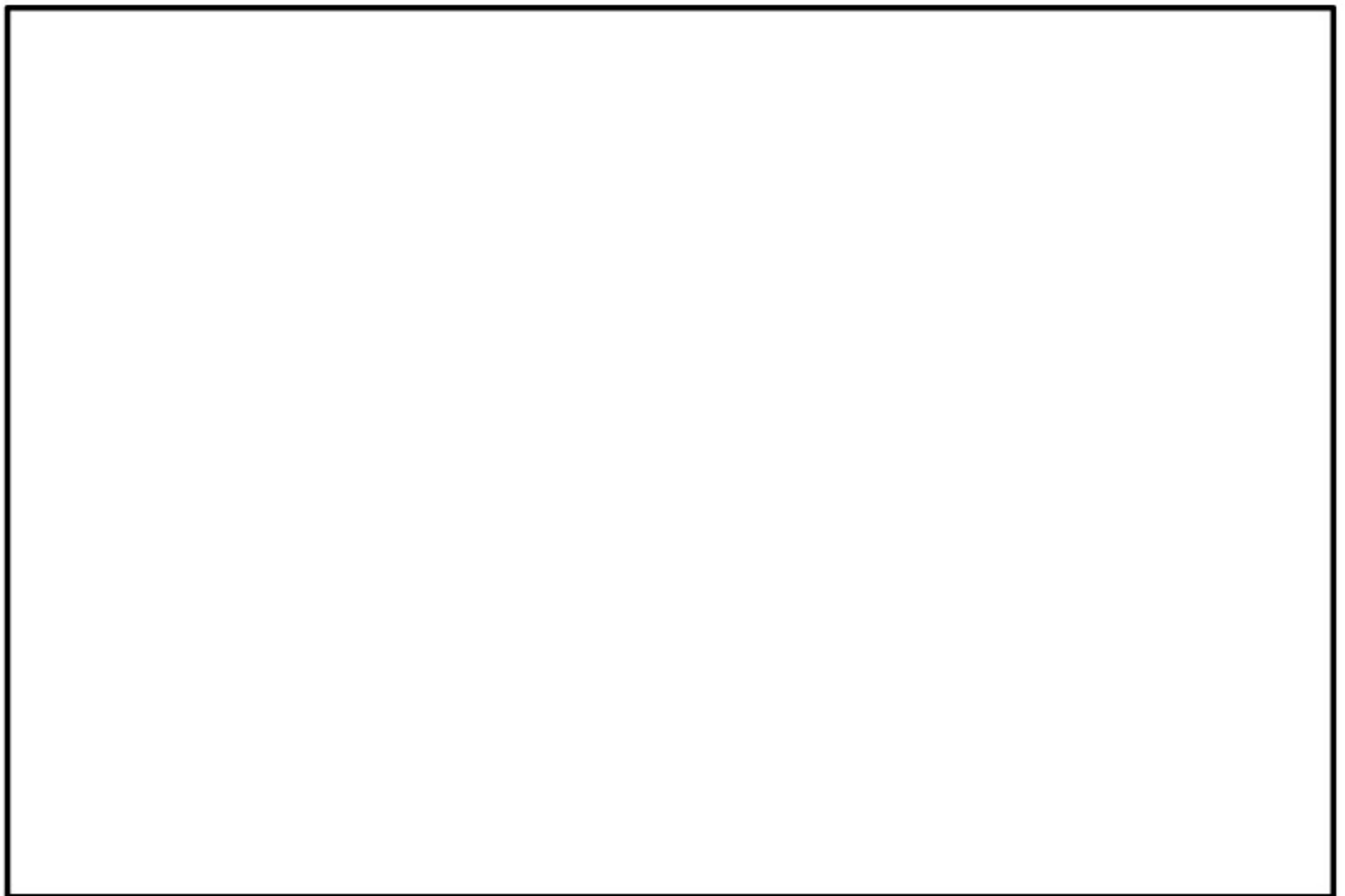
Monitor encendido

-

Monitor Apagado



5. Pega imágenes de diferentes monitores de revistas o anuncios





## El Mouse o Ratón

Es la parte de la computadora que ayuda a señalar las figuras que se observan en la pantalla a través del puntero que es la representación del mouse en el escritorio.



## EL PUNTERO

Es la representación gráfica del mouse, nos permite señalar las imágenes que aparecen en la pantalla, cada vez que muevas el mouse el puntero también se moverá.

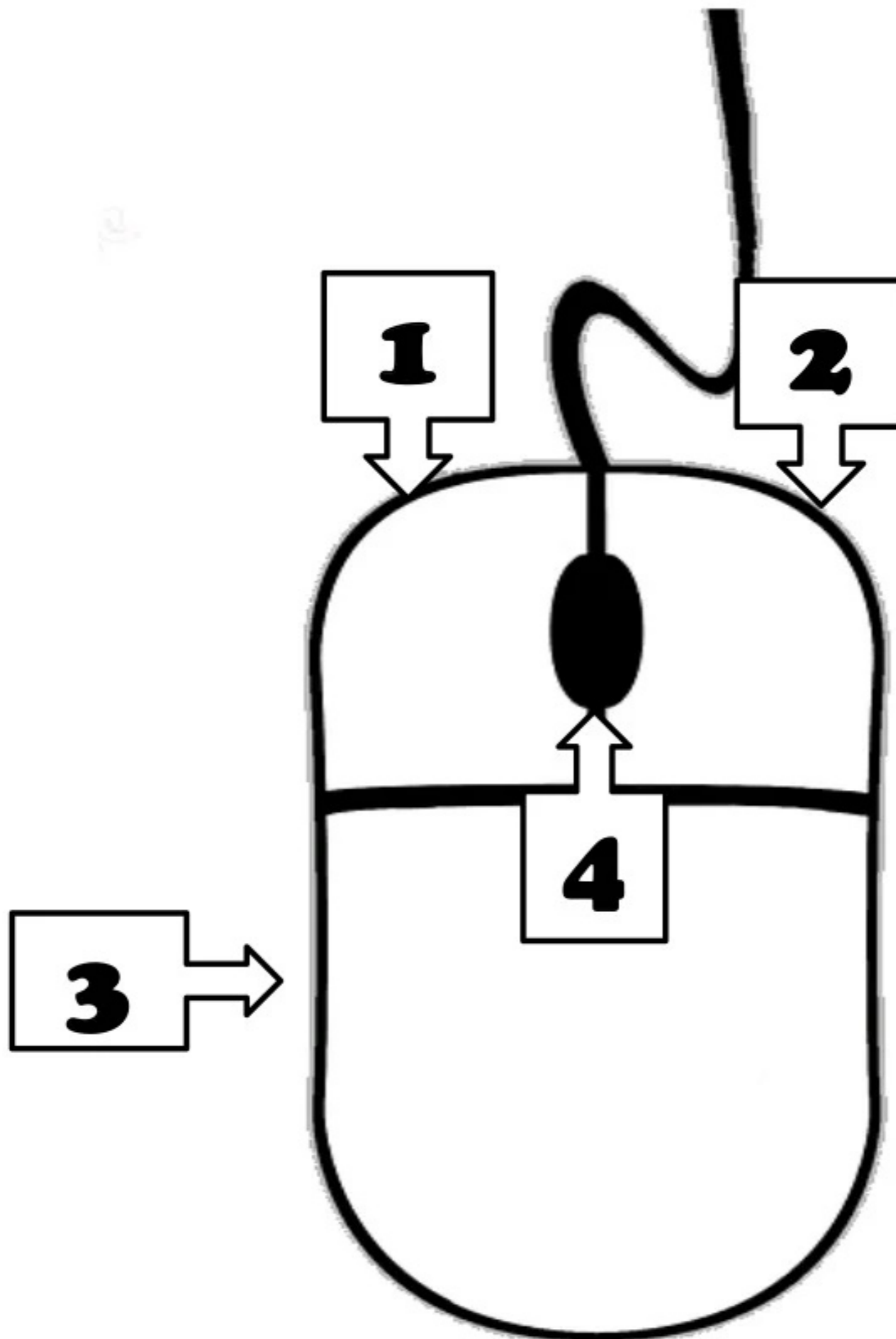


El puntero puede cambiar a diferentes formas de acuerdo a la acción que realiza.

PARTES DEL MOUSE

El mouse tiene 4 partes:

1. El botón izquierdo
2. El botón derecho o anticlic
3. El cuerpo del mouse
4. El scroll o rueda.



Colorea de diferentes colores las partes del mouse

## TIPOS DE MOUSE

Existen diferentes tipos de mouse, entre los más comunes tenemos

**Mouse mecánico**



**Mouse óptico**



**Mouse laser**



**Mouse Trackball**



**Mouse inalámbrico**



**Mouse touch**

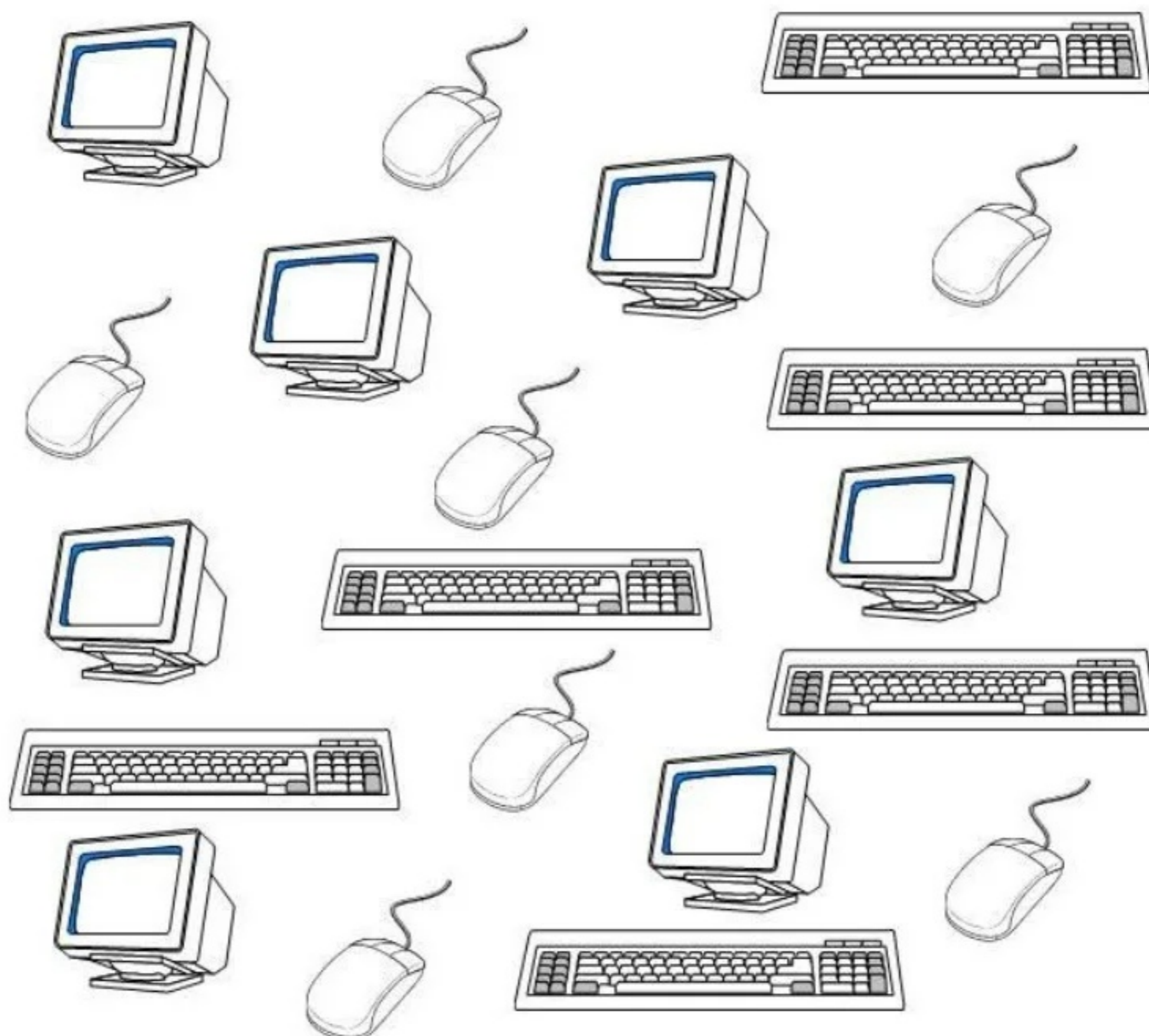


Algunos mouse pueden tener más de 3 botones



## EJERCICIO N° 6

1. Pinta de color verde los monitores y de amarillo los mouse que encuentres



2. ¿Qué tipo de mouse hay en tu sala de cómputo?

\_\_\_\_\_

3. ¿Cuántas partes tiene el mouse?

\_\_\_\_\_

4. Ordena las letras y forma una palabra

M S E O U

\_\_\_\_\_

T R O M O I N

\_\_\_\_\_

P N T R O U E

\_\_\_\_\_

## TIPOS DE PUNTERO

El puntero del mouse puede cambiar a diferentes modelos dependiendo de la acción que va a realizar en la Pc:

- Al señalar:



- Al escribir:



- Al utilizar el Zoom:



- Al señalar un enlace:



- Al mover una ventana:



- Al demorar en responder un programa:



## ACCIONES DEL MOUSE

Clic izquierdo



clic derecho



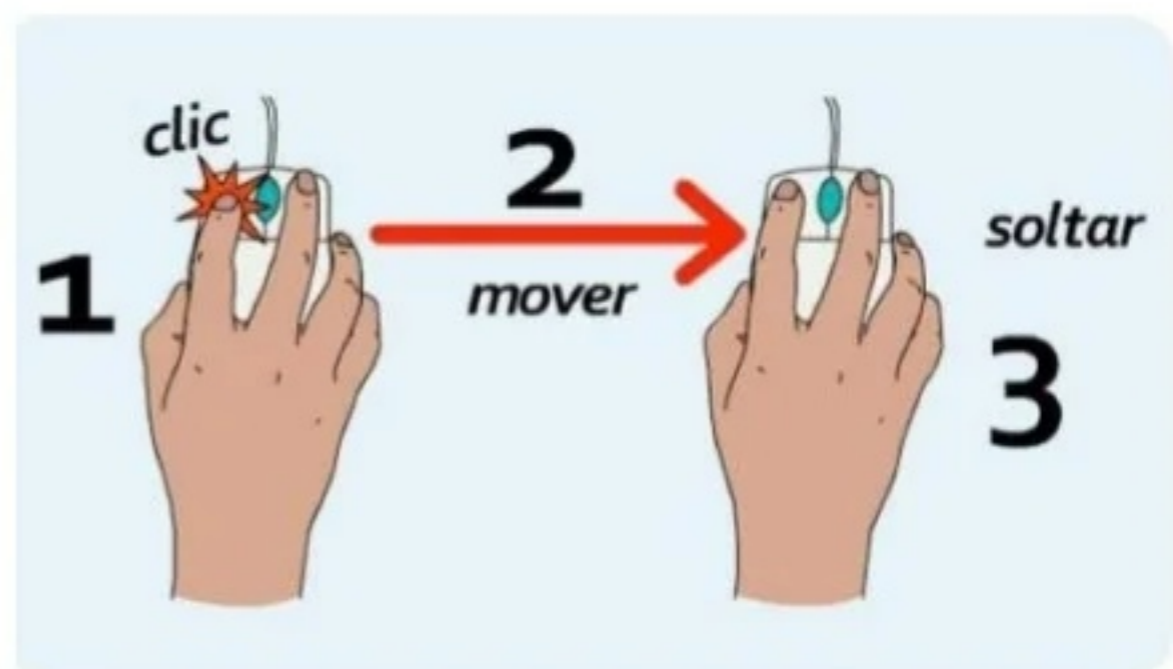
Doble clic



Moverse con el scroll



arrastrar y mover



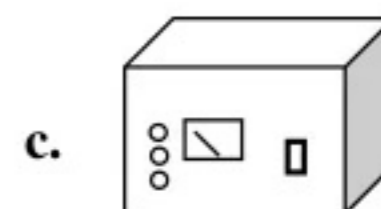
## PRACTICA DE LA UNIDAD

### 1. Marca correctamente:

#### 1.1. El Teclado



#### 1.2. El botón de encendido del monitor



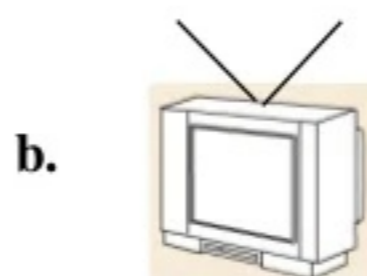
#### 1.3. El Mouse



#### 1.4. El monitor encendido



#### 1.5. Marca el monitor de tu colegio



### 2. Une los lugares donde se utiliza las computadoras computo



*Tiendas*



*Colegio*

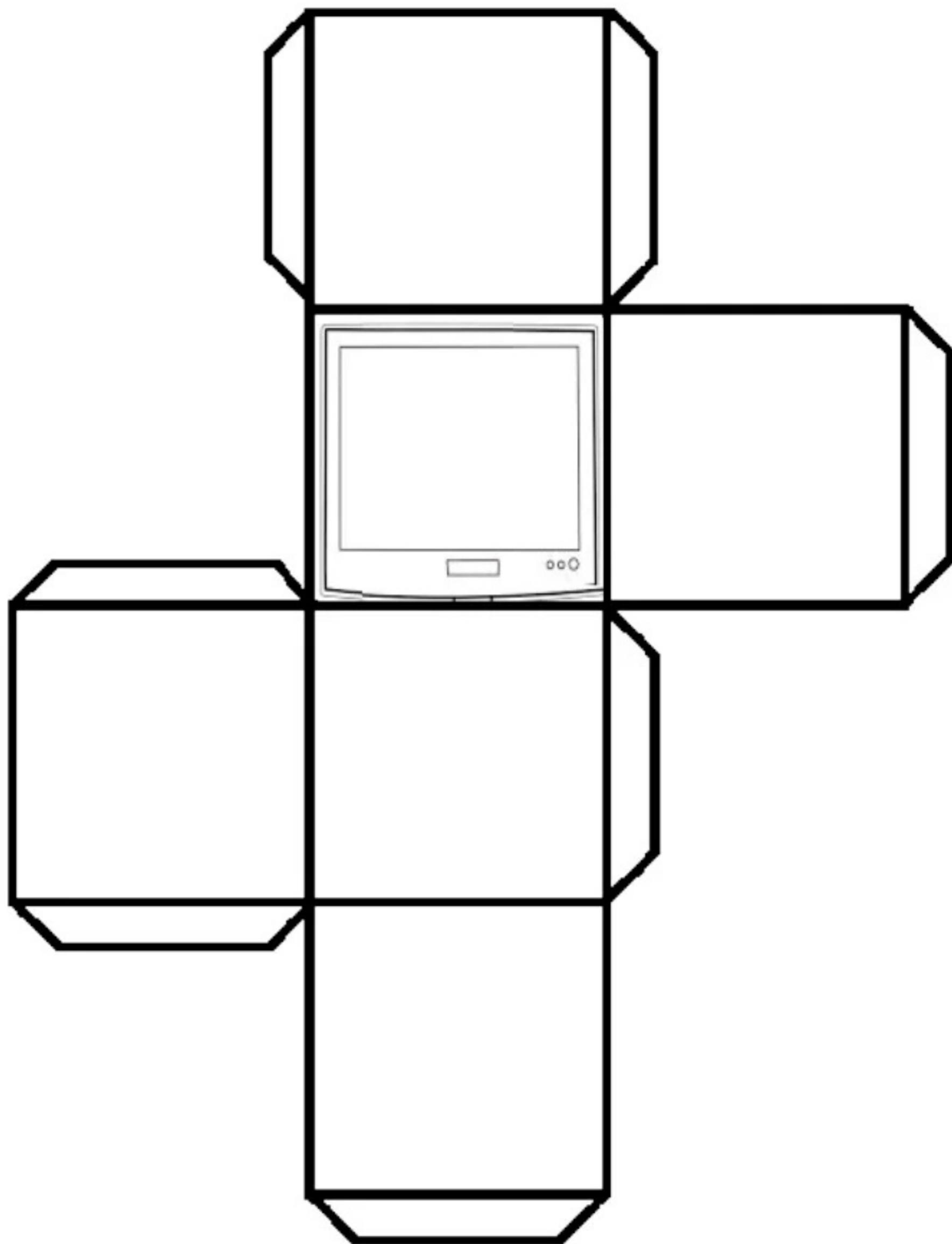


*Hospital*

## PROYECTO N° 1

Arma un monitor:

- Recorta la figura y pégalo en una cartulina.
- Coloréalo a tu gusto
- Recorta la imagen y pega los bordes donde corresponda
- Preséntalo a tu profesor.



- Recuerda pedir ayuda de tus papitos.
- Puedes pegar o dibujar una imagen en el monitor





## 3

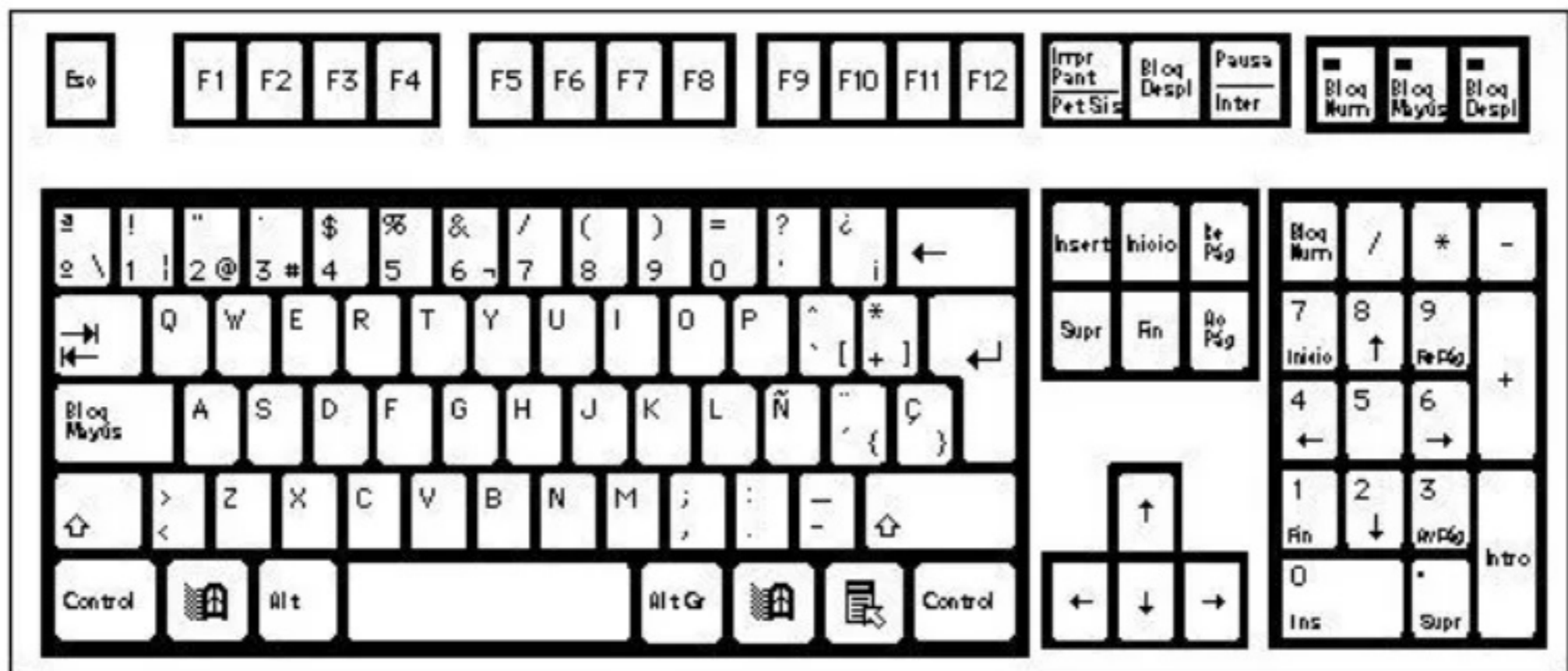
### EL TECLADO

Es la parte de la computadora que nos permite escribir letras, números y signos. Es un dispositivo de entrada.

Puede ser de diferentes colores pero los más comunes son blanco, marfil, negro, plomo.

#### Ejercicio N° 7

Colorea las vocales de verde y los números de color azul



#### Partes del teclado:

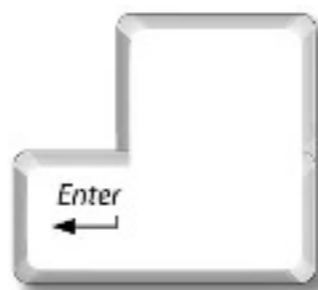


## Teclas Especiales en la escritura

**Tecla retroceso:** permite borrar las palabras que están al lado izquierdo del cursor



**Tecla Enter:** Permite bajar a la siguiente línea al escribir



**Tecla Mayúscula:** Permite activar o desactivar las letras mayúsculas



**Tecla Suprimir:** permite borrar las palabras que están al lado derecho del cursor.



**Barra espaciadora:** permite separar palabras, deja un espacio en blanco.



**Tecla Shift:** permite escribir los caracteres que se encuentran en la parte superior de una tecla.



## EJERCICIO N° 8

1. Busca las teclas especiales en el teclado y coloréalo de diferentes colores



2. Completa las letras para formar una palabra y luego pinta las teclas del teclado alfanumérico



M \_ R C \_ E \_ A \_ \_



M\_R\_P\_\_A



A\_U\_L\_T\_



T\_CL\_\_O

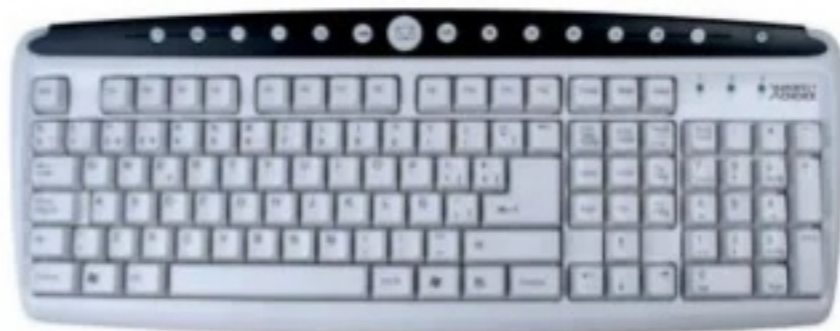
3. Observa y completa las teclas faltantes del teclado:



## TIPOS DE TECLADO

En la actualidad existen diferentes tipos de teclado los más conocidos son:

**Teclado multimedia:** Además de las teclas habituales tiene otras para música, calculadora, volumen entre otros.:



**Teclado inalámbrico:** Son teclado convencionales que no tiene cable conectado al Case sino a través de un rayo infrarrojo o bluetooth.



**Teclado Flexible:** Son teclados con goma siliconada o plástico que son muy flexibles y se puede llevar de un lugar a otro. Son de diferentes colores y algunos son luminosos.



**Teclado Ergonómico** Son teclados especiales para las personas que lo utilizan de una forma intensiva, donde las teclas están diseñadas para que sean presionadas con poco esfuerzo y de una manera más simple.



**Teclado virtual:** el teclado es una proyección el cual por medio de sensores y un programa controlador funciona normalmente.



**Teclado touch:** Es una pantalla que puedes personalizar con diversos temas y colores que muestra el teclado y otras teclas de funciones requeridas.



EJERCICIO N° 9

1. En la sala de computo escribir los siguiente:

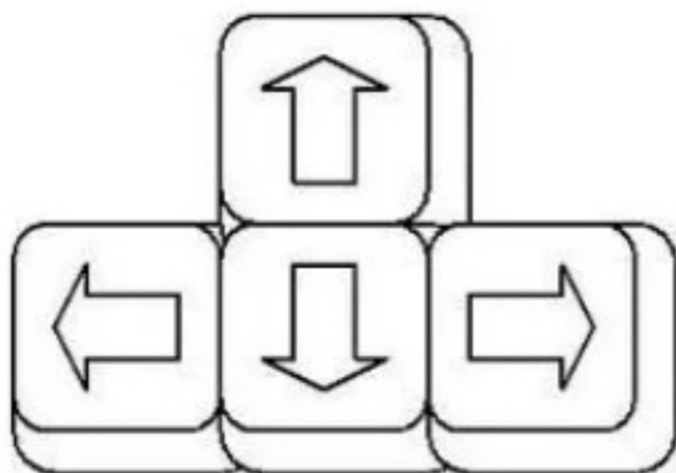
DATOS PERSONALES

MI NOMBRE ES \_\_\_\_\_  
TENGO AÑOS. \_\_\_\_\_  
MI MAMA SE LLAMA \_\_\_\_\_  
MI PAPA SE LLAMA \_\_\_\_\_  
ME GUSTA JUGAR \_\_\_\_\_  
MI COLOR FAVORITO ES \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Repasa el nombre de las siguientes partes del teclado:



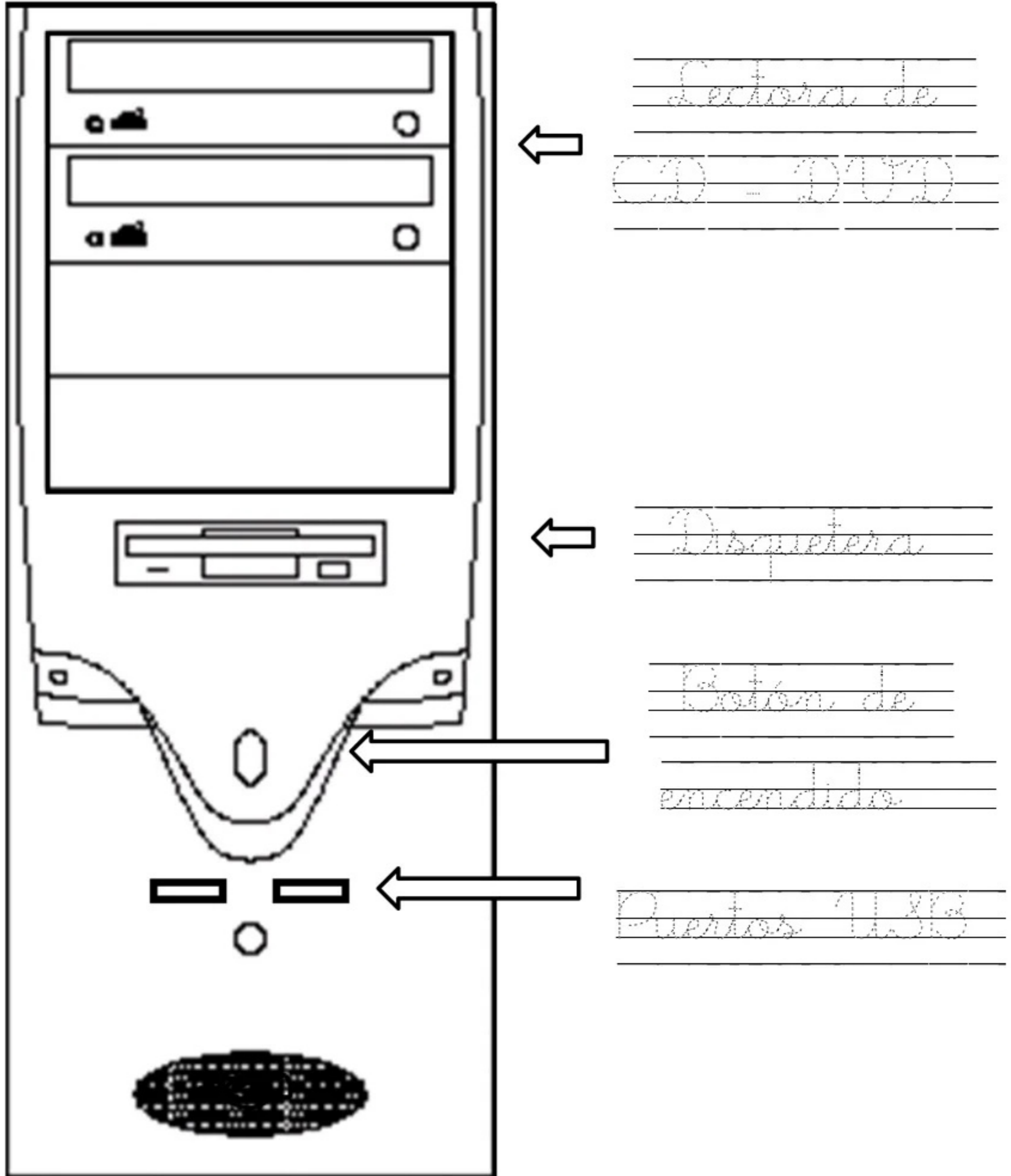
Teclado  
numérico



Flechas  
direccionales

## EL CASE

Es un gabinete donde se encuentra el microprocesador de la computadora, conocido como CPU que es la parte más importante del computador.



En el Case se conectan todas las partes y accesorios del computador.



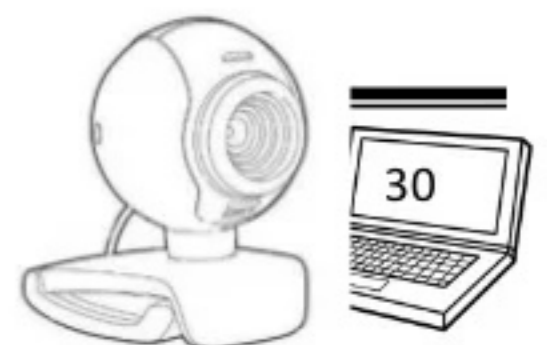
## TIPOS DE CASE



Horizontal



Vertical



EJERCICIO N° 10

1. ¿Qué modelo de Case hay en la sala de computo de tu colegio?

---

2. Une con líneas de colores los dispositivos que se conectan al Case



3. Recorta y pega de revistas diferentes tipos de Case que encuentres:

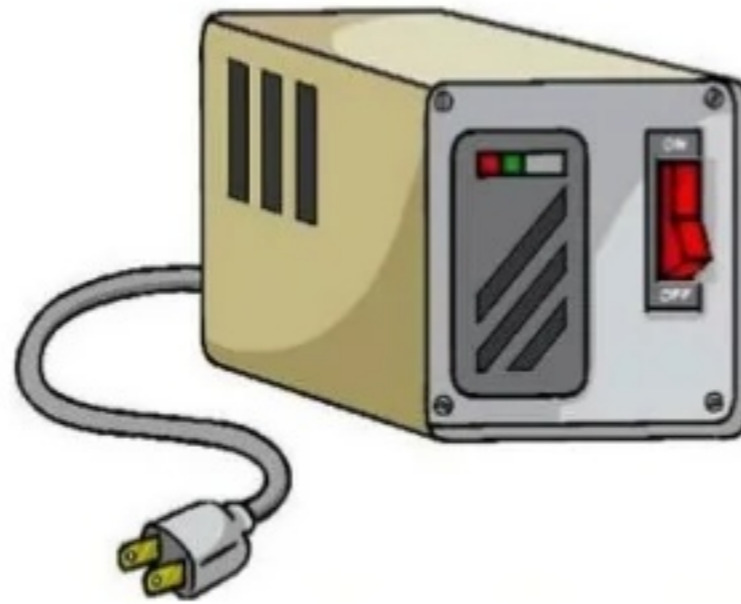




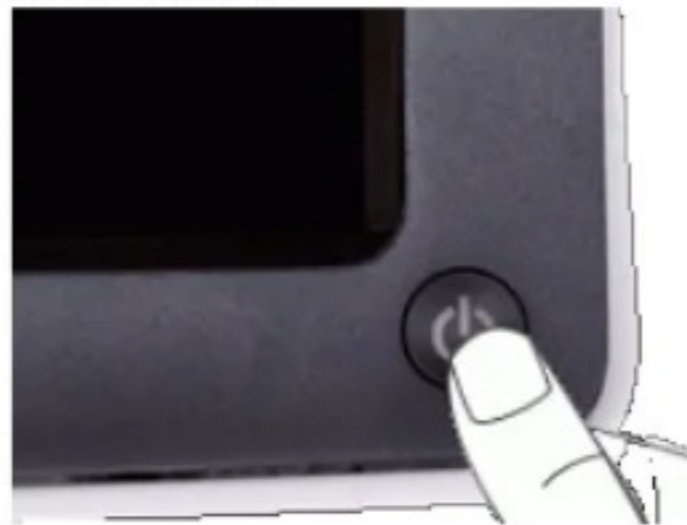
## ENCENDIDO DE LA COMPUTADORA

Para encender correctamente la computadora se debe de seguir los siguientes pasos:

- 1) Encender el estabilizador donde está conectado el Case. (con la ayuda de una persona adulta)



- 2) Presiona le botón de encendido del monitor



- 3) Presiona el botón de encendido del Case.



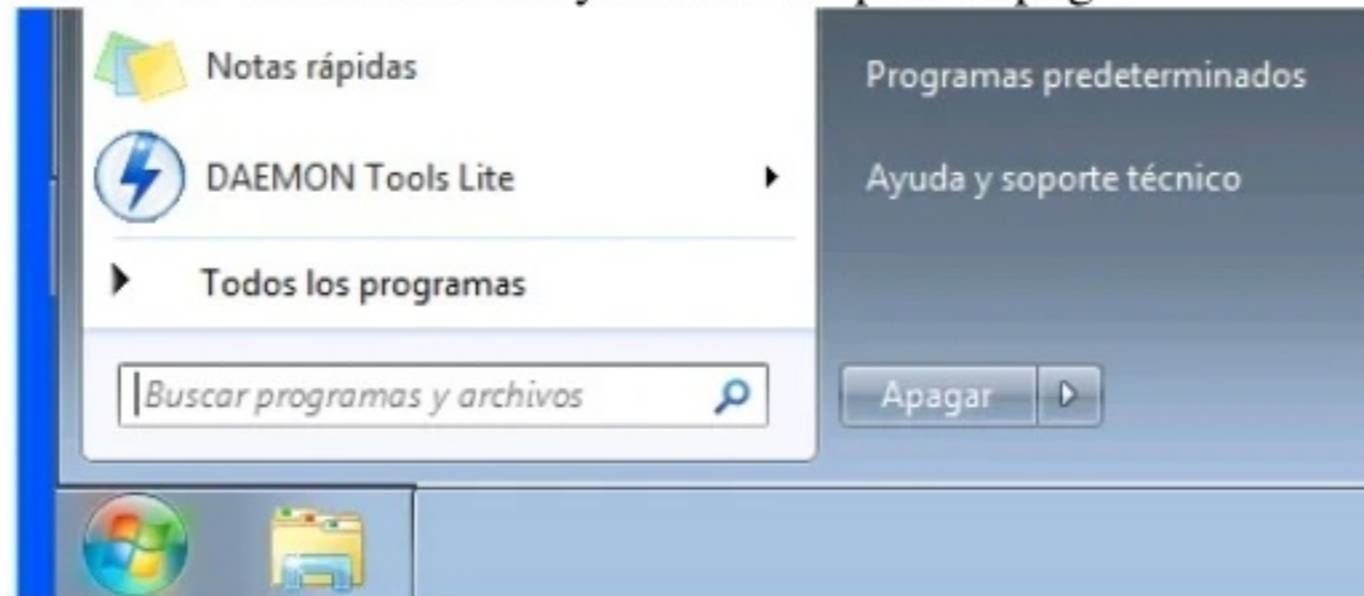
- 4) Esperar que cargue el sistema operativo para empezar a trabajar



## APAGADO DE LA COMPUTADORA

La forma correcta de apagar una computadora es siguiendo los siguientes pasos:

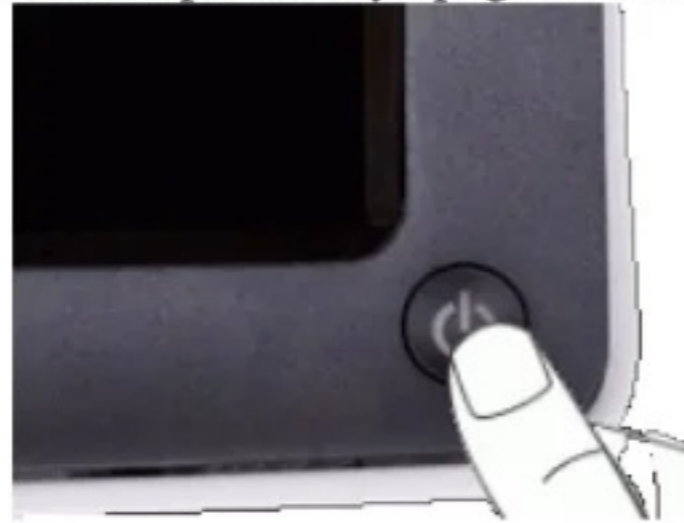
1. En la pantalla hacer clic el botón Inicio y buscar la opción apagar



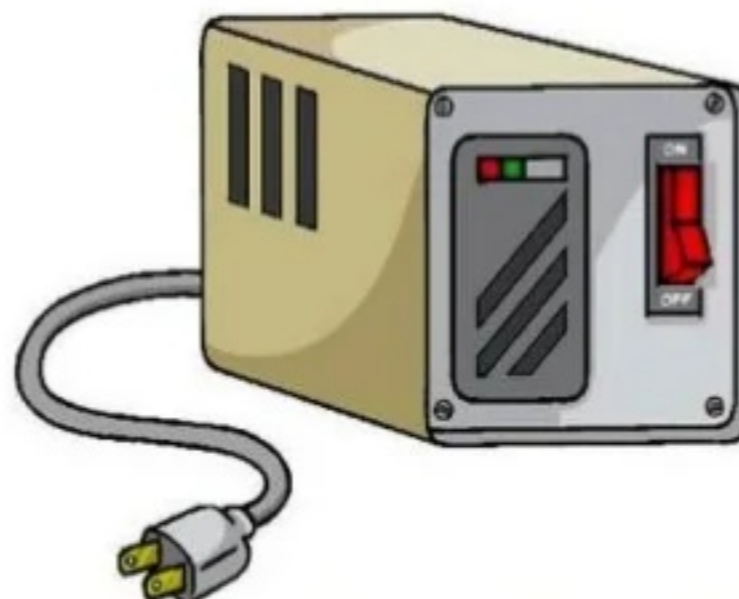
2. Aparecerá una ventana donde elegiremos la opción apagar y haremos clic en aceptar

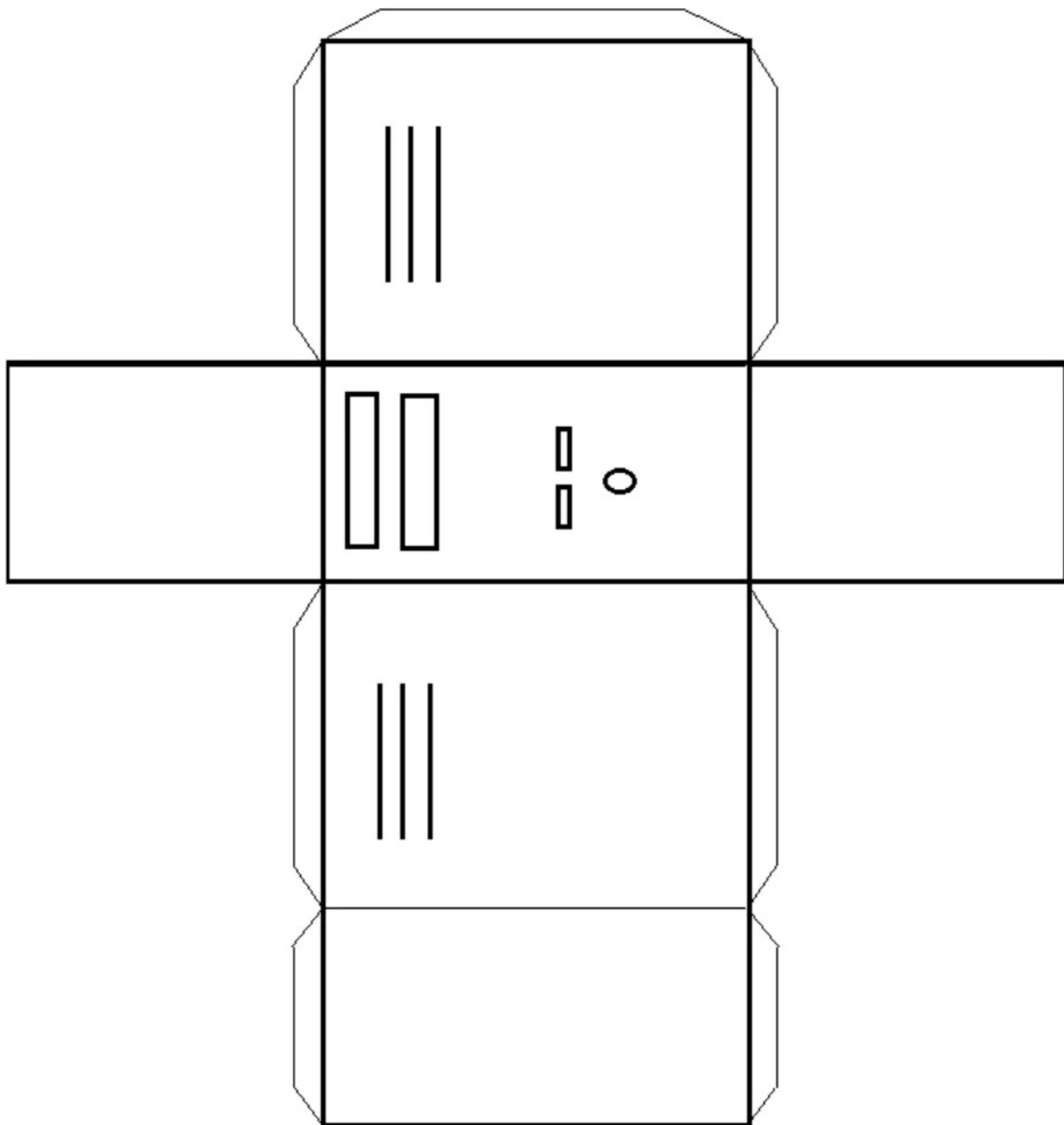


3. Esperar hasta que no salga nada en la pantalla y apagar el monitor.



4. Por ultimo apagar el estabilizador



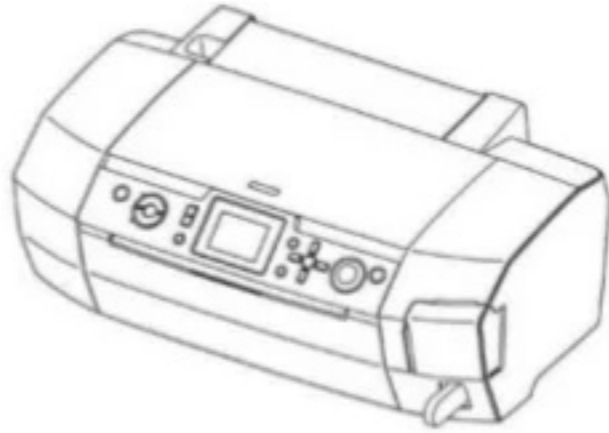




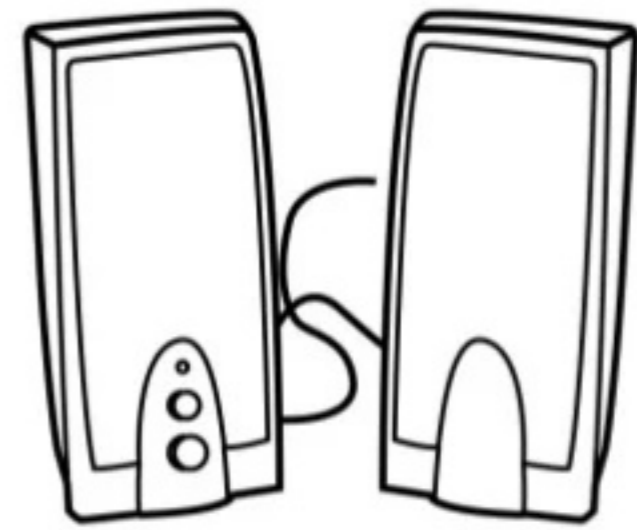
ACCESORIOS DEL COMPUTADOR

4

A parte de las cuatro partes básicas del computador existen accesorios que nos permiten hacer diferentes acciones en la Pc los más utilizados son: parlantes, audífonos, escáner, impresora, cámara web, micrófono, Joystick



Impresora



Parlantes



Audífonos



Cámara Web



Micrófono



Escáner

## Ejercicio N° 11

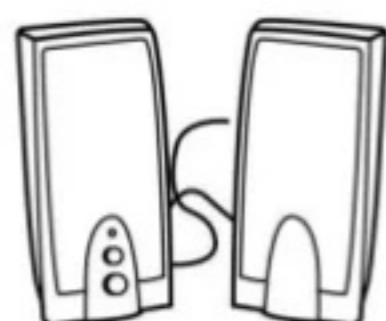
1. Une la descripción con el accesorio correspondiente:



Es un elemento capaz de captar la voz y convertirla en señal eléctrica.



Permite producir una copia en papel del trabajo realizado en la computadora.



Es para escuchar los sonidos o música en forma personal.



Permite escuchar los sonidos o música en forma pública.



Permite capturar imágenes o videos y trasmitirla por red e internet



Palanca de mando para controlar software a través de palancas y botones.



Permite digitalizar los documentos a una imagen digital

## UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

Son dispositivos que nos permiten guardar información de la computadora de forma permanente o temporal y Permite transportar datos de una Pc a otra Pc.



CD Disco

Compacto



Memoria

USB



Disco duro

portable



Disco duro -

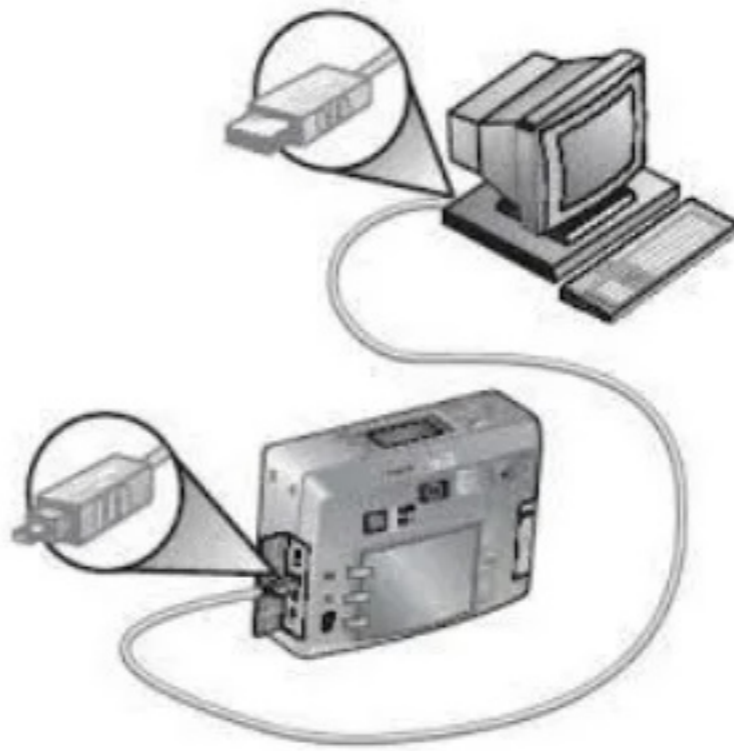
Disco duro

interno



Memorias

Los dispositivos que contenga memoria expandible también se pueden conectar al Case a través de un cable de datos: Cámara digital, celular, filmadora.



## EJERCICIO N° 12

1. Relaciona con colores diferentes donde se conectan las unidades al case.



2. Coloca "V" o "F" según corresponda.

- El monitor nos permite escuchar sonidos de la Pc
- Un CD tiene la misma capacidad que un DVD
- En el USB podemos guardar películas
- El USB tiene diferentes tamaños.



3. Recorta y pega imágenes de unidades de almacenamiento.



4. Colorea la manera correcta de agarrar un CD :

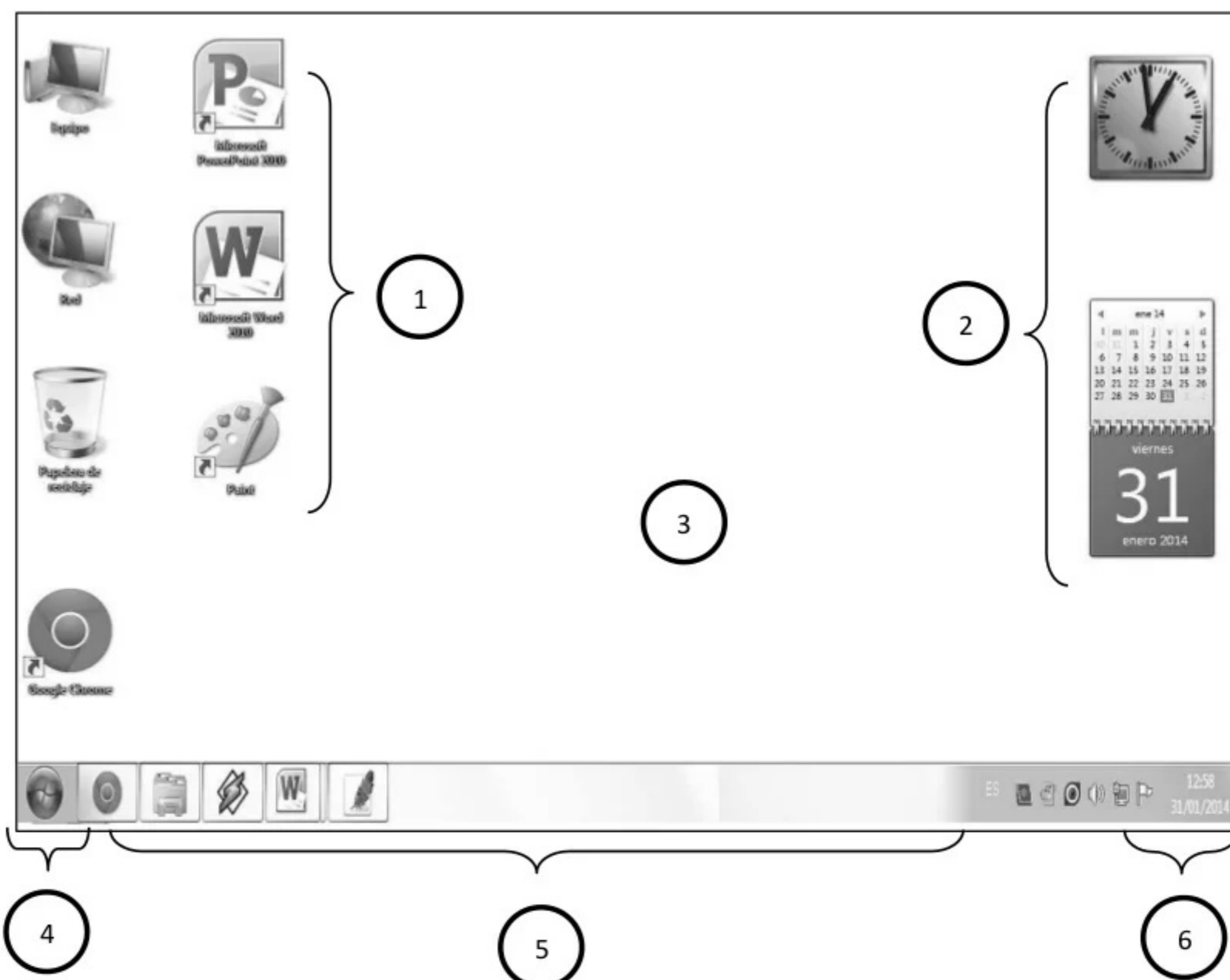


Recuerda que cuando uses los audífonos no debes de alzar todo el volumen porque te podría hacer daño



## ESCRITORIO DE WINDOWS

Es el elemento más importante de Windows y se hace visible después de encender la computadora.



1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

## Descripción de cada elemento del escritorio

- **El botón inicio:** contiene todos los accesos a los programas y accesorios instalados en el computador.
- **La barra de Tareas:** se utiliza para desplazarnos entre las ventanas abiertas y aplicaciones.
- **Los iconos:** son pequeños gráficos que representan aplicaciones, archivos u otros componentes del sistema operativo.
- **Fondo de escritorio:** es un escritorio virtual de trabajo, se coloca las aplicaciones que más usamos.

## EJERCICIO N° 13

### Delinea los nombres de los iconos de Windows



Equipo



Papelera de reciclaje



Documentos

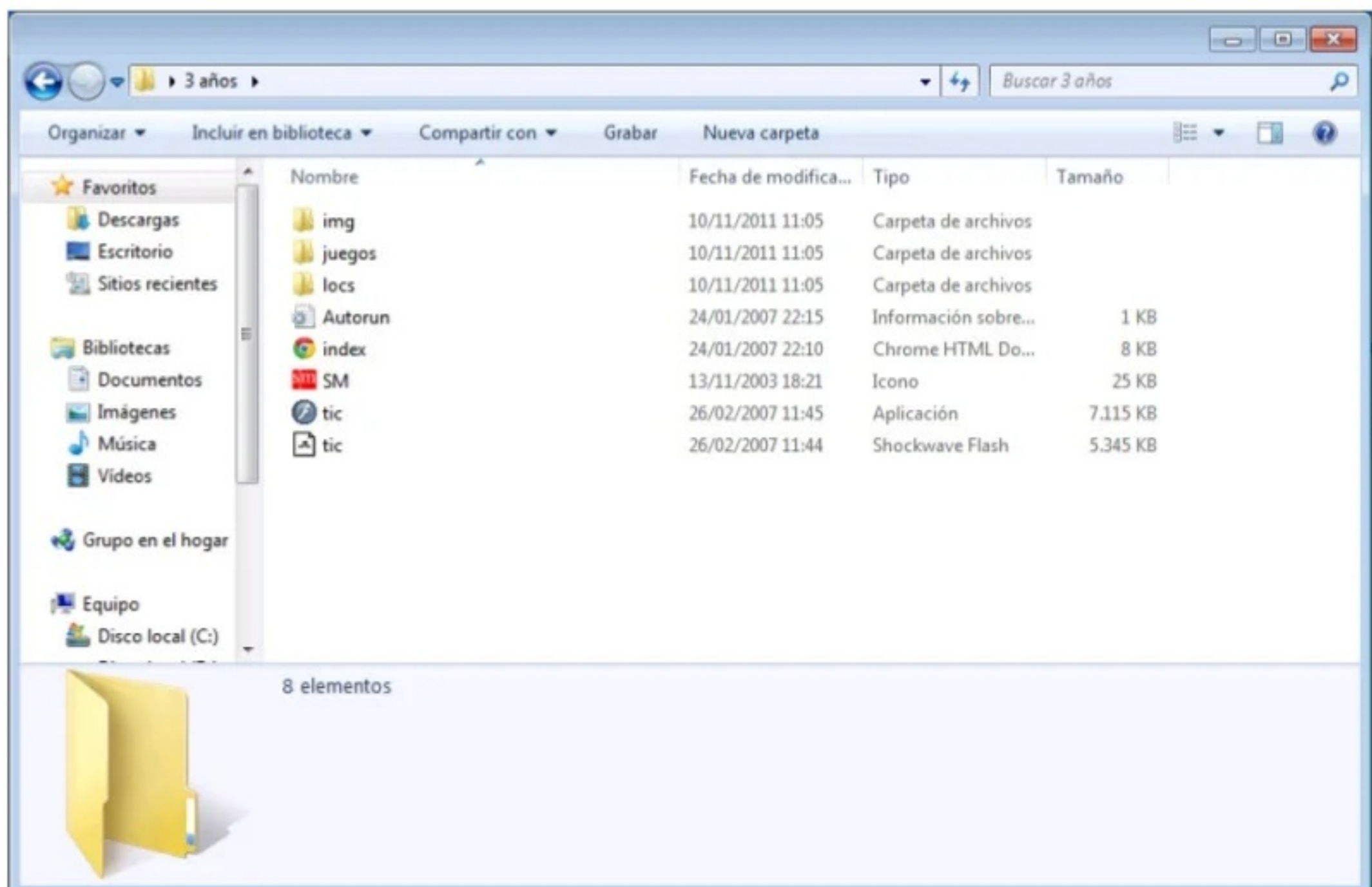


Red

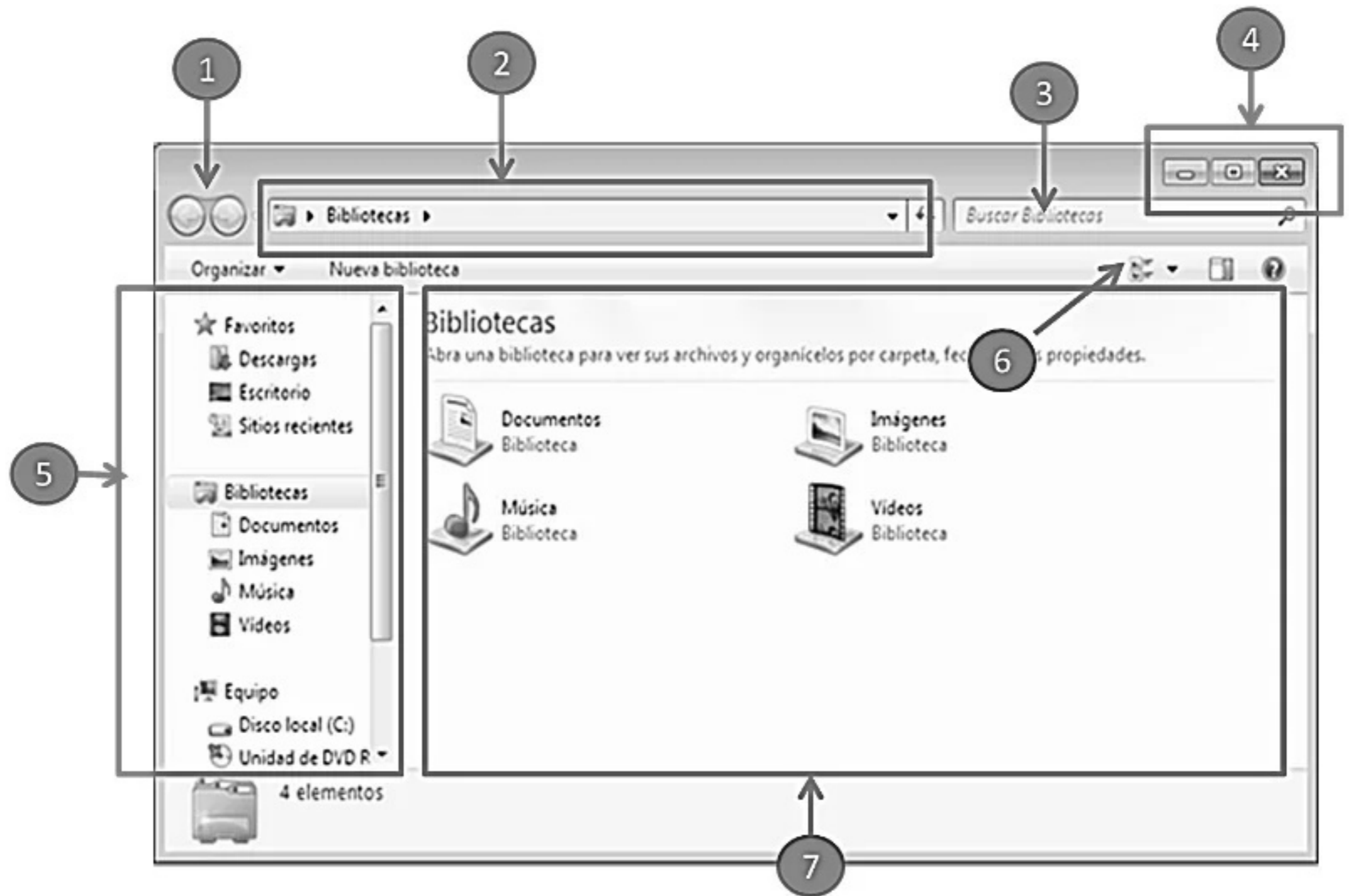
## Abriendo Carpetas e Iconos

Para abrir los iconos del escritorio debemos seguir los siguientes pasos:

1. Mover el puntero hacia el icono que vamos a abrir.
2. Hacer dos clic sobre el icono
3. Aparecerá la ventana del icono



## PARTES DE UNA VENTANA



1. B \_ T \_ N \_ S D \_ N \_ V \_ G \_ C \_ \_ N
2. B \_ R R \_ D \_ N \_ V \_ G \_ C \_ \_ N
3. B \_ R R \_ D \_ B \_ S Q U \_ D \_
4. B \_ T \_ N \_ S D \_ C \_ N T R \_ L
5. P \_ N \_ L D \_ N \_ V \_ G \_ C \_ \_ N
6. V \_ S T \_ S
7. P \_ N \_ L D \_ C \_ N T \_ \_ I \_ O

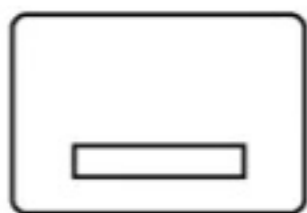


Los botones de navegación son adelante y atrás

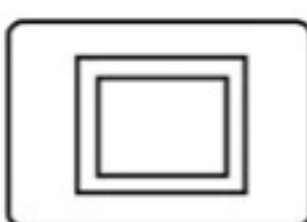
## BOTONES DE CONTROL

Los botones de control nos permiten modificar y controlar el tamaño de las ventanas de los programas abiertos. Son 4 y son los siguientes:

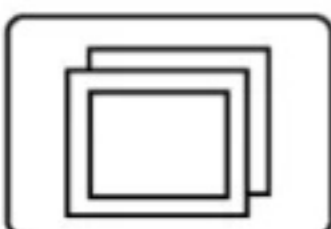
Une los botones de control con su respectivo nombre:



Botón cerrar: Sirve para salir de la ventana.



Botón restaurar: aparece cuando la ventana esta maximizada. Sirve para cambiar el tamaño de la ventana.



Botón minimizar: Oculta la ventana en la barra de tareas.



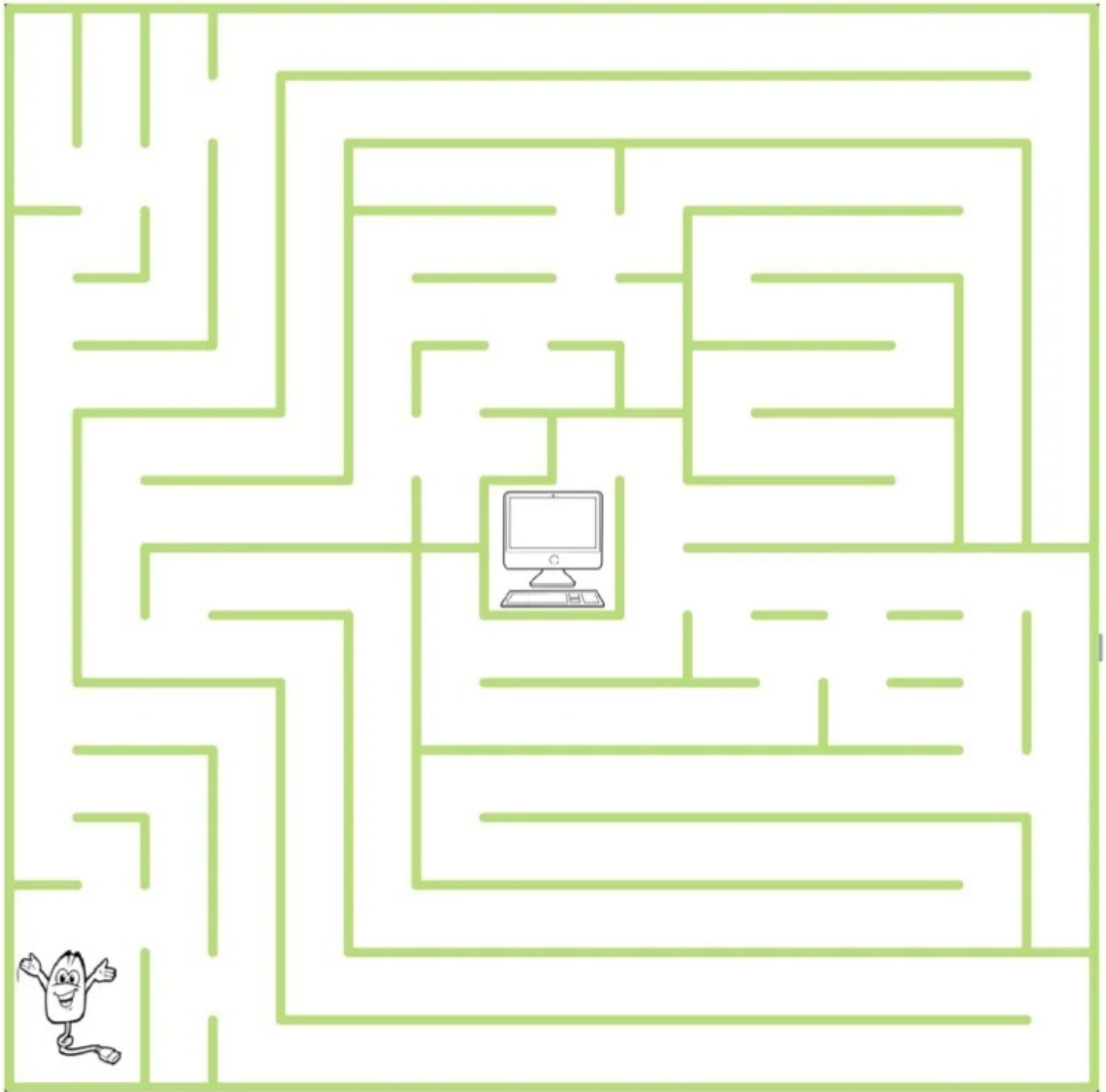
Botón maximizar: la ventana aumenta al tamaño de la pantalla.



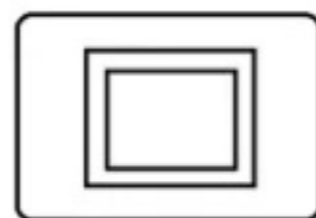
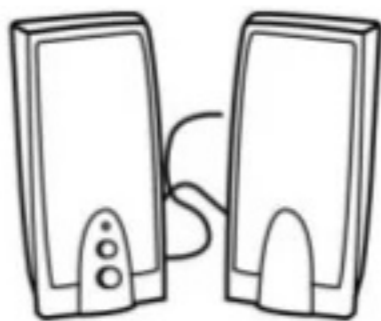
Recuerda que en la ventana solo aparecerán 3 botones de control de acuerdo a la posición de la ventana

EJERCICIO N° 14

1. Ayuda al mouse a encontrar a la computadora:



2. Escribe el nombre de:



.....

.....

.....

.....





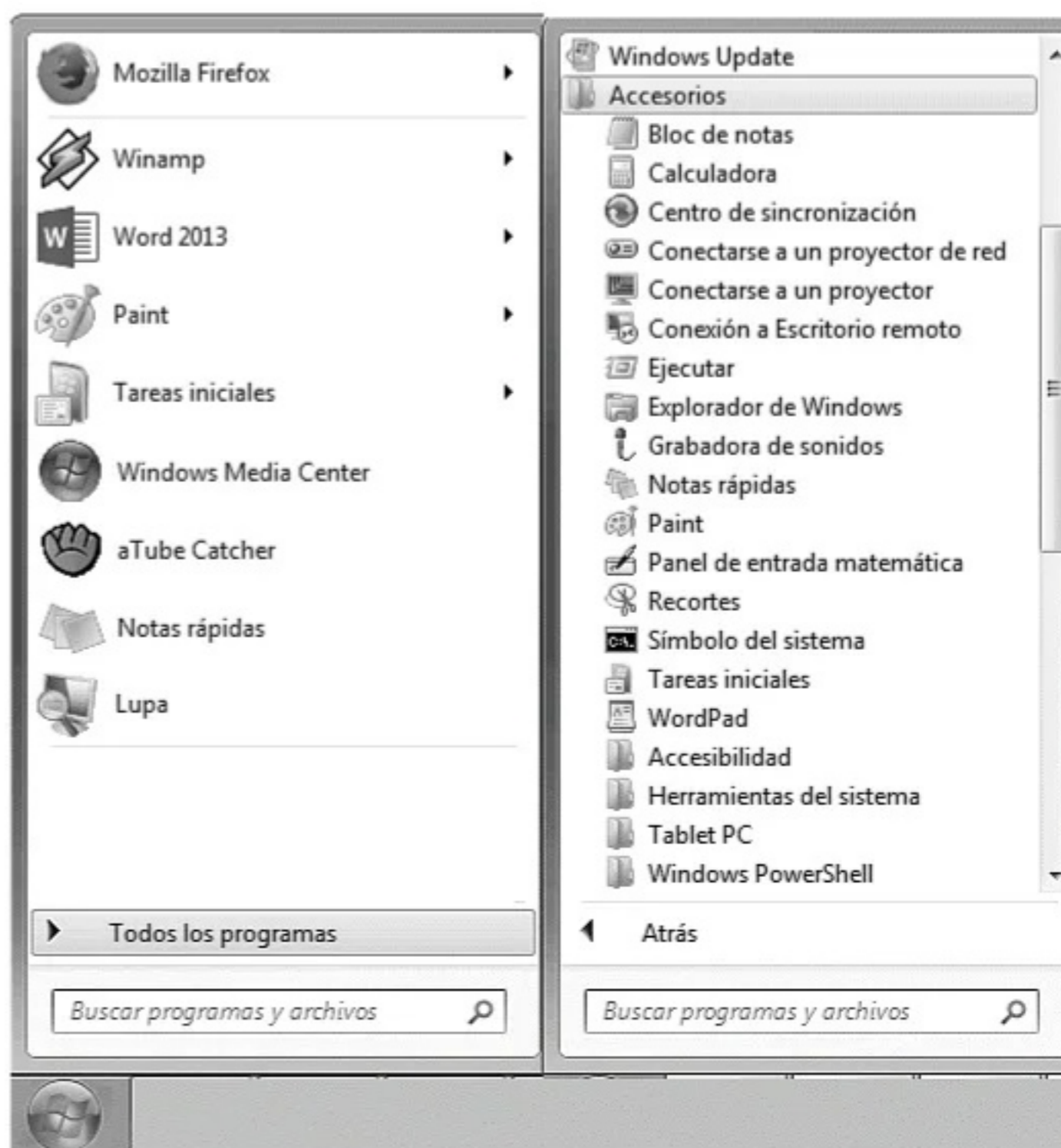
## ACCESORIOS DE WINDOWS

Son programas que viene incluidos en el S.O. permiten ayudar al usuario a realizar tareas básicas: hacer cálculos matemáticos, editar textos, ver imágenes, reproducir videos.

Para ingresar a los accesos debemos realizar los siguientes:

1. Hacer clic en el botón inicio
2. Clic en Todos los programas
3. Clic en accesos
4. Elegir el accesorio deseado.

5



### EJERCICIO N° 15

1. ¿Cuántos pasos necesitamos para ingresar a los accesos de Windows?

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuántos accesos tiene Windows?

\_\_\_\_\_

3. Escribe el nombre de 3 accesos de Windows

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## La calculadora

Nos Permite realizar cálculos matemáticos en forma rápida y precisa. Existen cuatro tipos de calculadora en Windows: Estándar, científica Programador y estadística.



Estándar



Científica

## SÍMBOLOS MATEMÁTICOS:



Suma



Resta

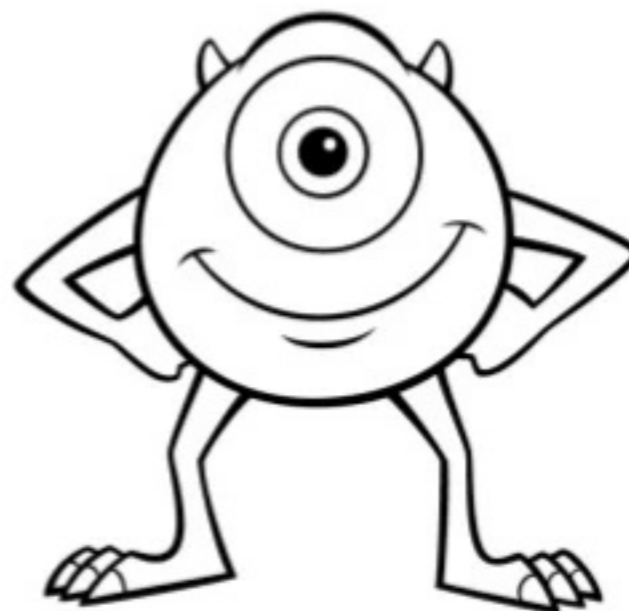


Multiplicación



División

Para manejar más rápido la calculadora debemos usar el teclado numérico



## Ejercicio N° 16

### 1. Completa la calculadora estándar:



### 2. Resuelve las siguientes operaciones con la ayuda de la calculadora de Windows:

a)  $1548 + 196 =$

b)  $596 - 452 =$

c)  $153 + 27 =$

d)  $895 - 95 =$

e)  $450 - 397 =$

f)  $25 * 5 =$

### 3. Coloca V o F según corresponda:

- a) La calculadora se encuentra en accesorios. .... ( )
- b) El símbolo (\*) asterisco sirve para sumar. .... ( )
- c) La calculadora sirve para dibujar. .... ( )
- d) Hay tres tipos de calculadora en Windows. .... ( )
- e) Se pueden utilizar los números del teclado alfanumérico. .... ( )

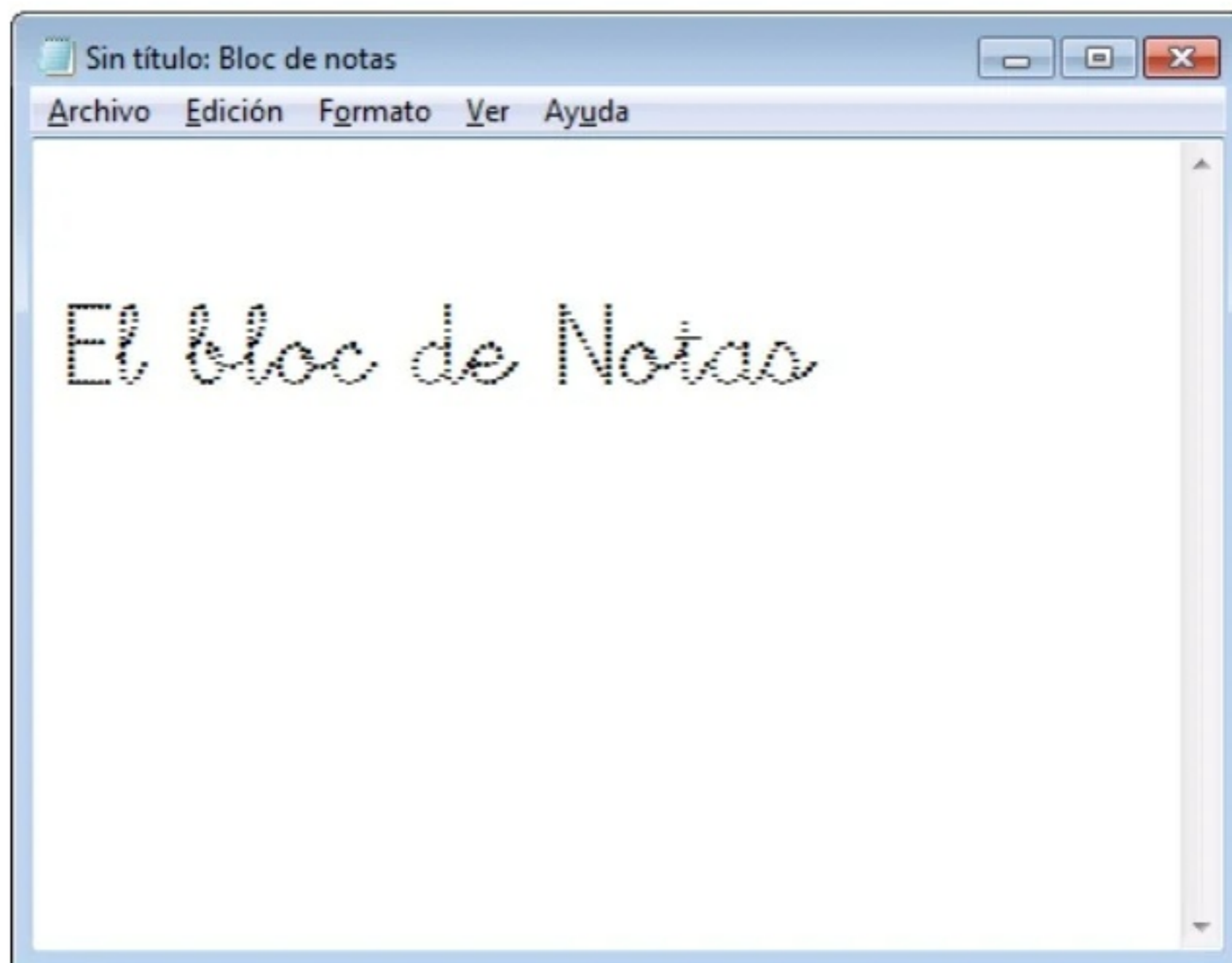
## BLOC DE NOTAS

Es una pequeña libreta de apuntes en la que podemos escribir textos sencillos y rápidos en la computadora.

### Icono del bloc de notas



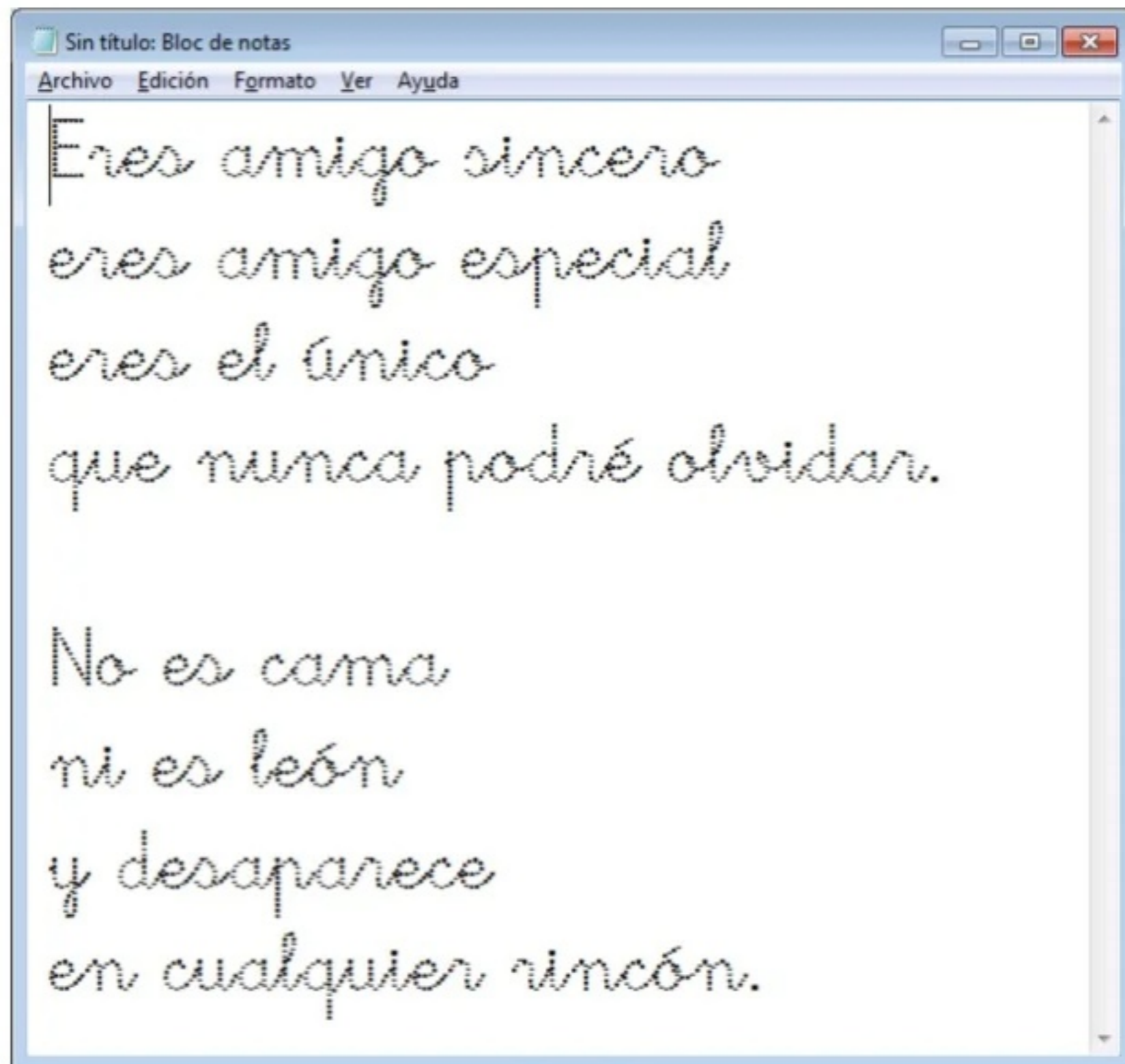
### Ventana del bloc de Notas



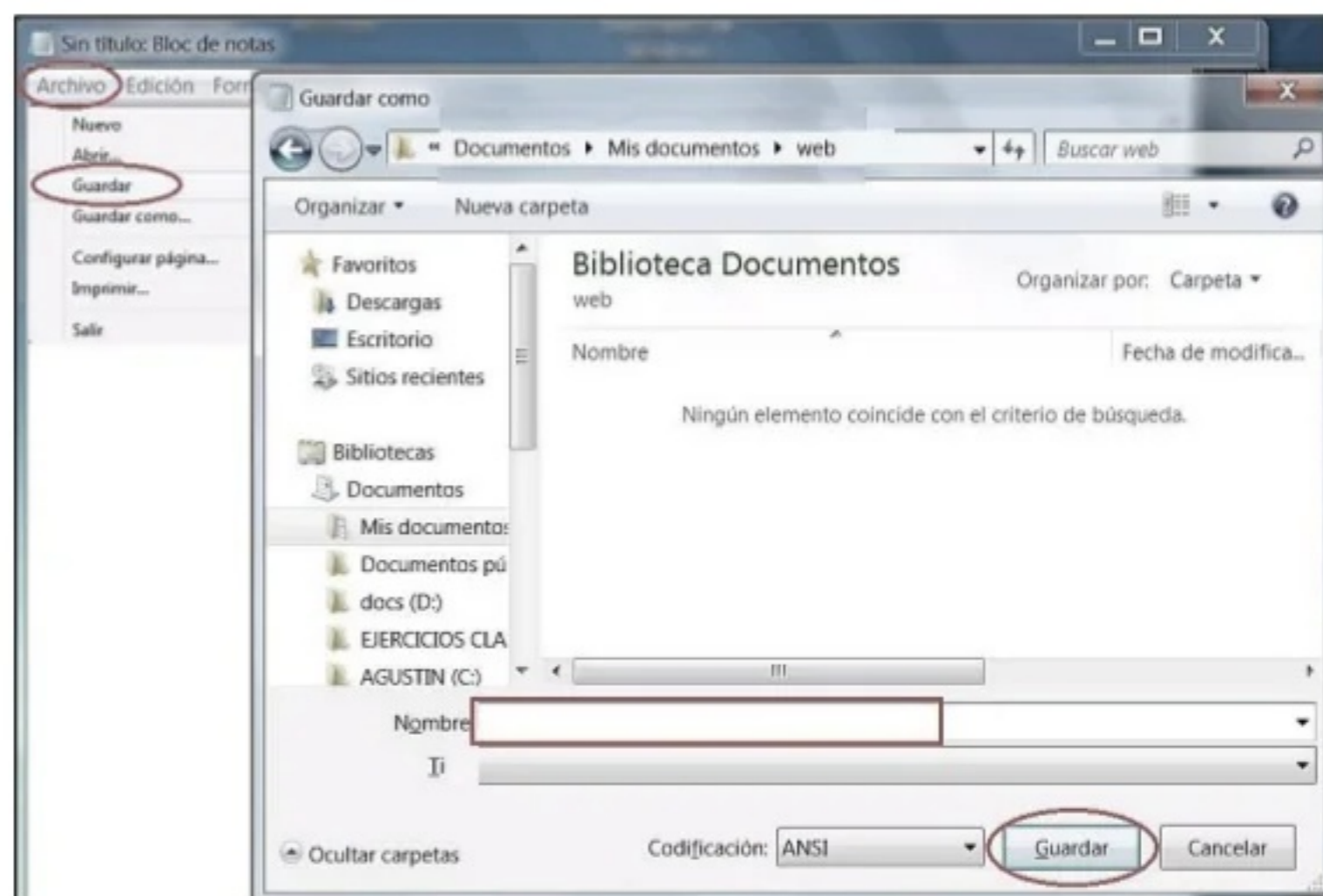
En el menú formato podemos cambiar las propiedades del texto antes de escribir

## Ejercicio N° 16

1. Escribe lo siguientes en el bloc de notas y guarda el archivo en la Pc:



- Haz clic en Archivo y luego clic en guardar
- Aparecerá una ventana donde deberás escribir el nombre del archivo:
  - o Ejercicio 16 \_\_\_\_\_
- Presiona le botón guardar y tu documento ya estará guardado en la computadora



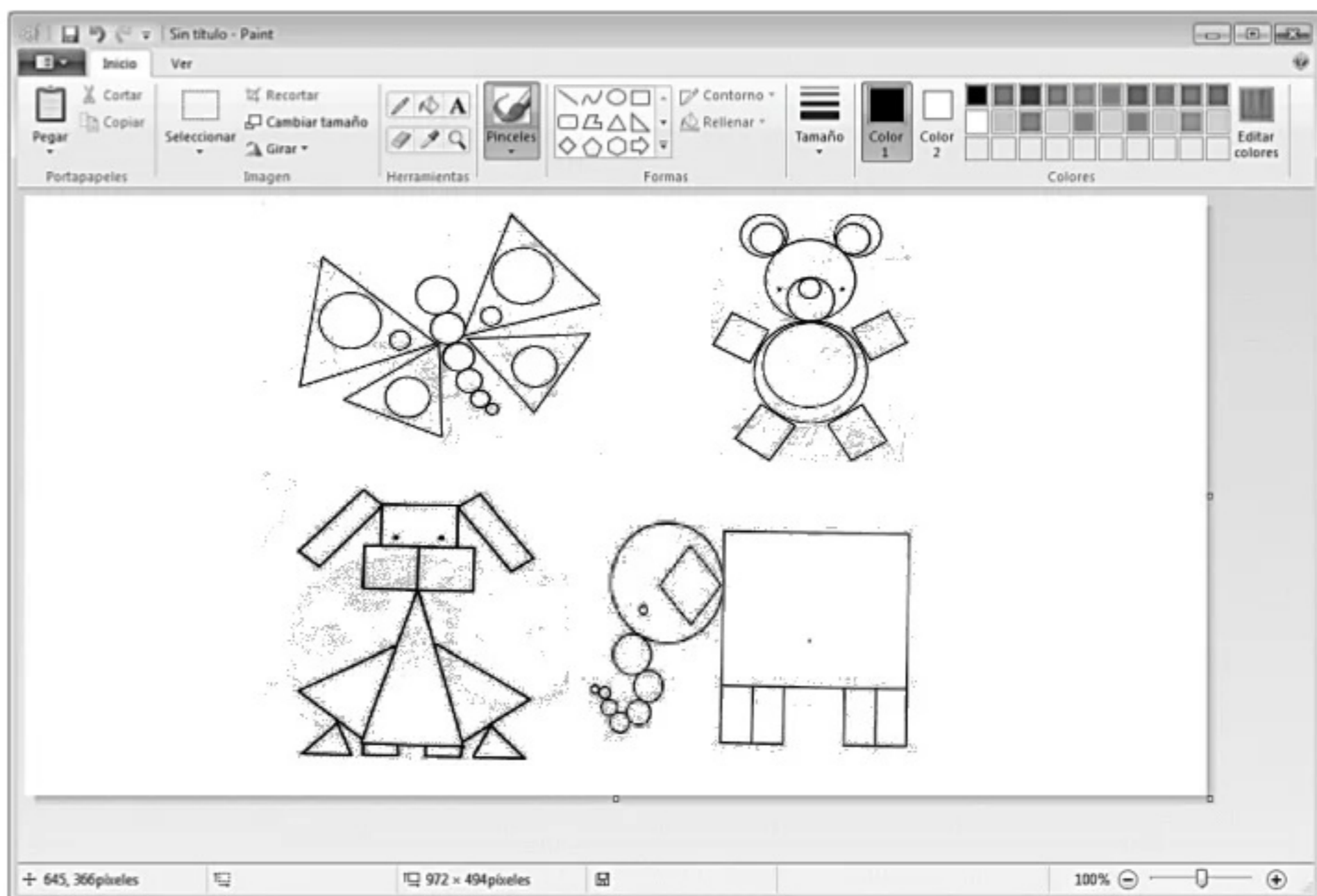
## PAINT

Es un programa de editor de gráficos donde podemos crear dibujos, aplicar color a los dibujos y editar imágenes.

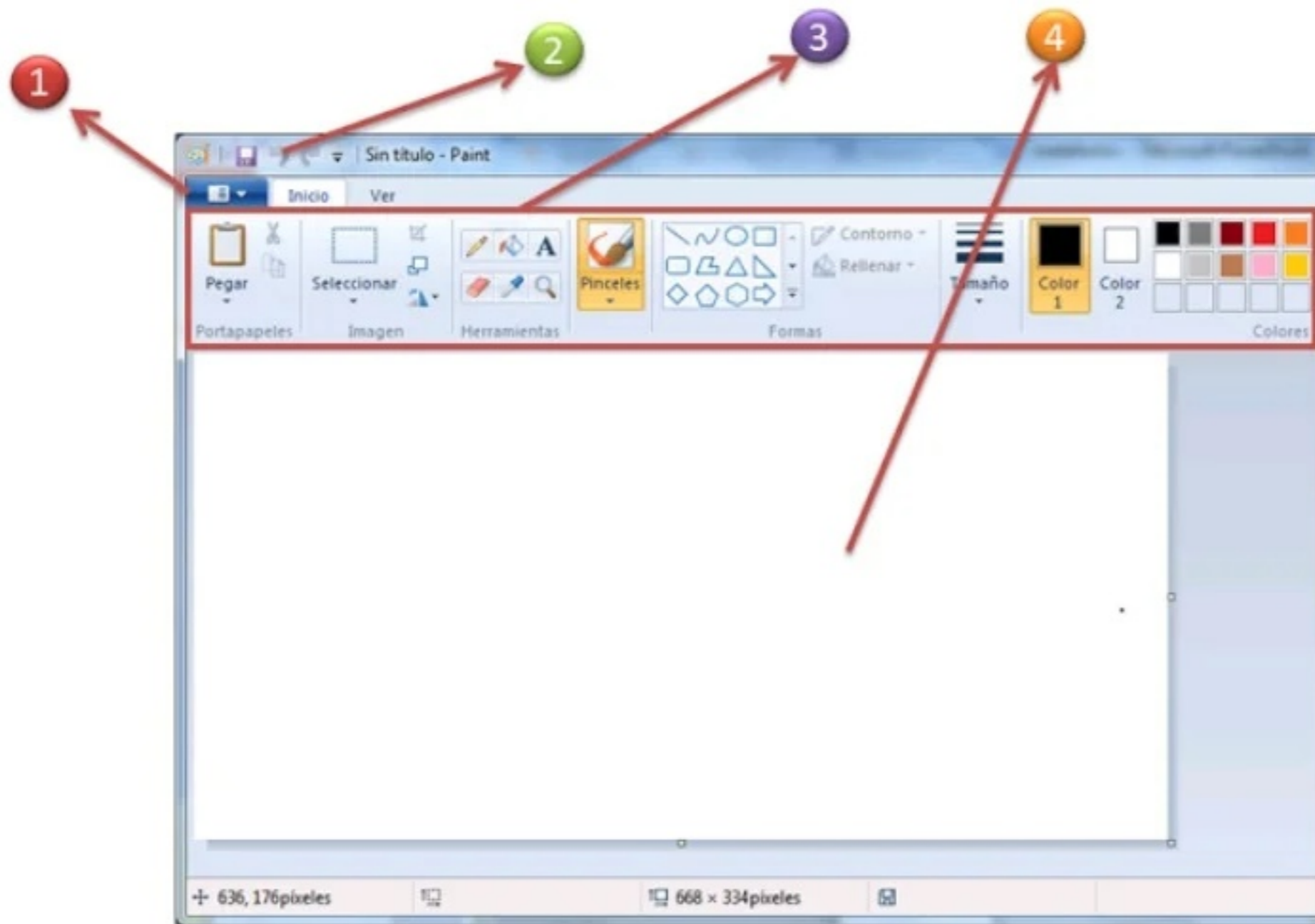
### ICONO DE PAINT



### VENTANA DE PAINT

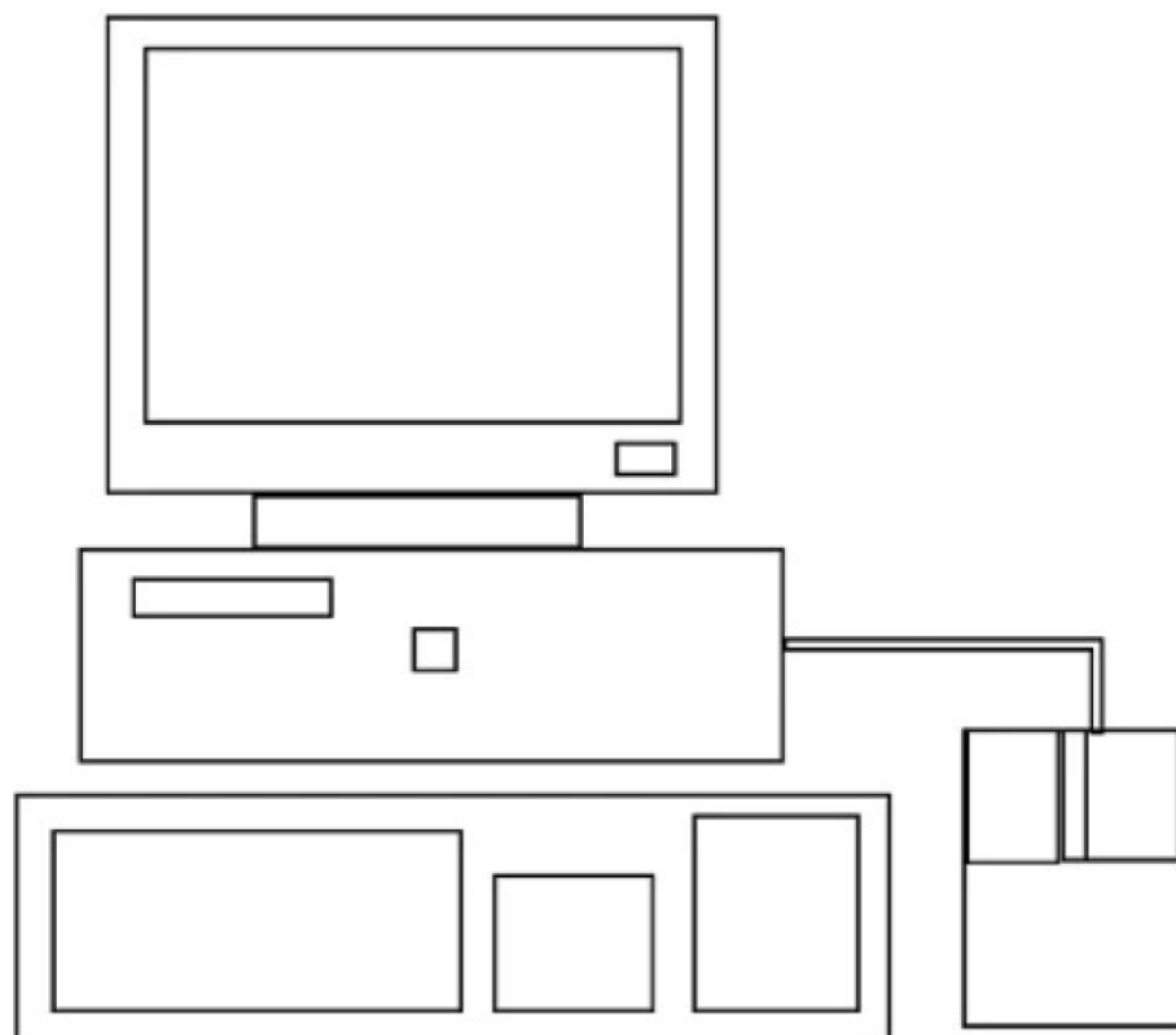


## PARTES DE LA VENTANA DE PAINT

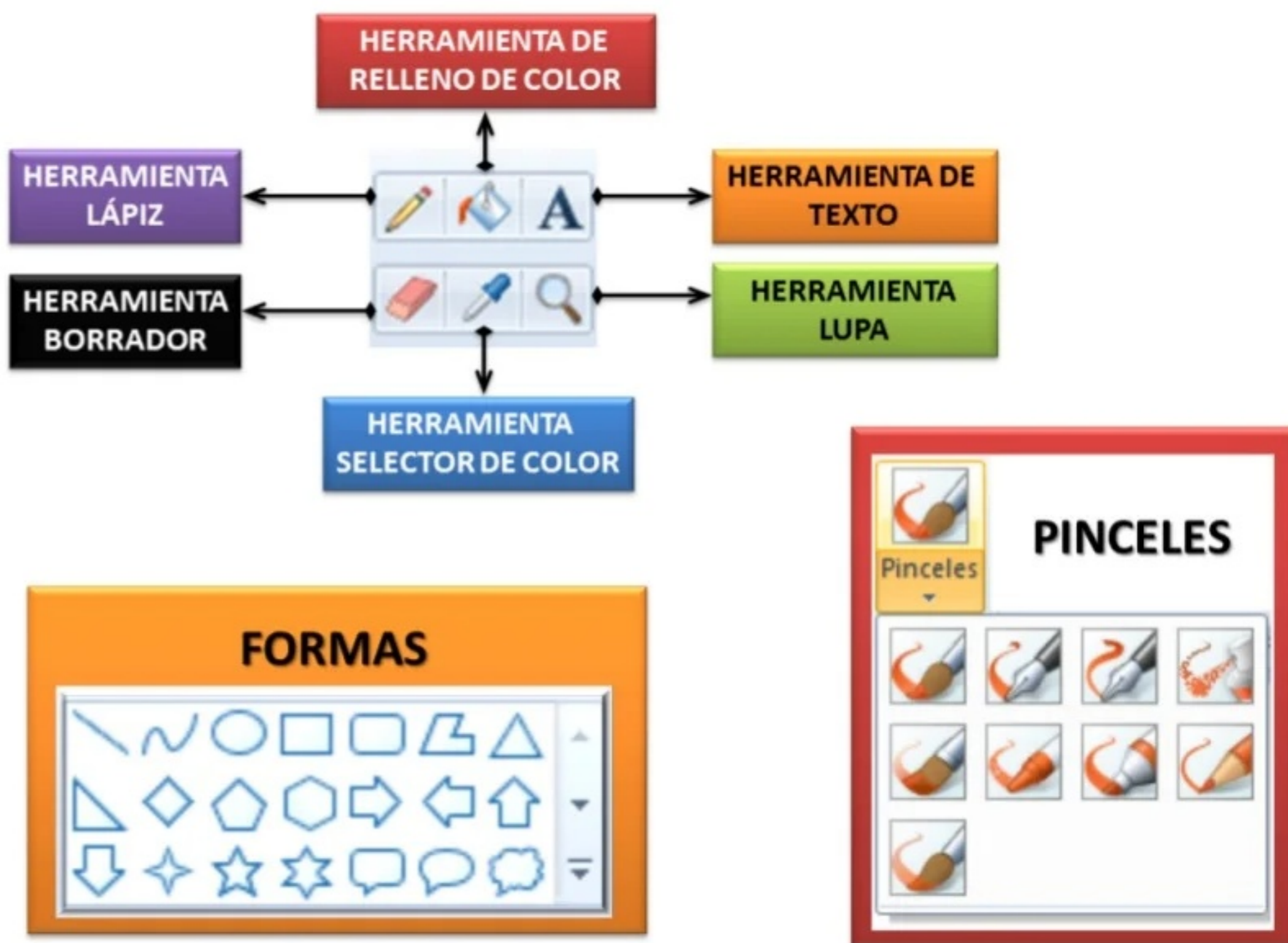


- 1 BOTON PAINT
- 2 BARRA DE HERRAMIENTAS DE ACCESO RAPIDO
- 3 CINTA DE OPCIONES
- 4 ÁREA DE DIBUJO

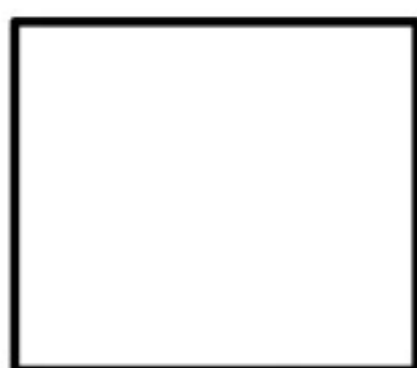
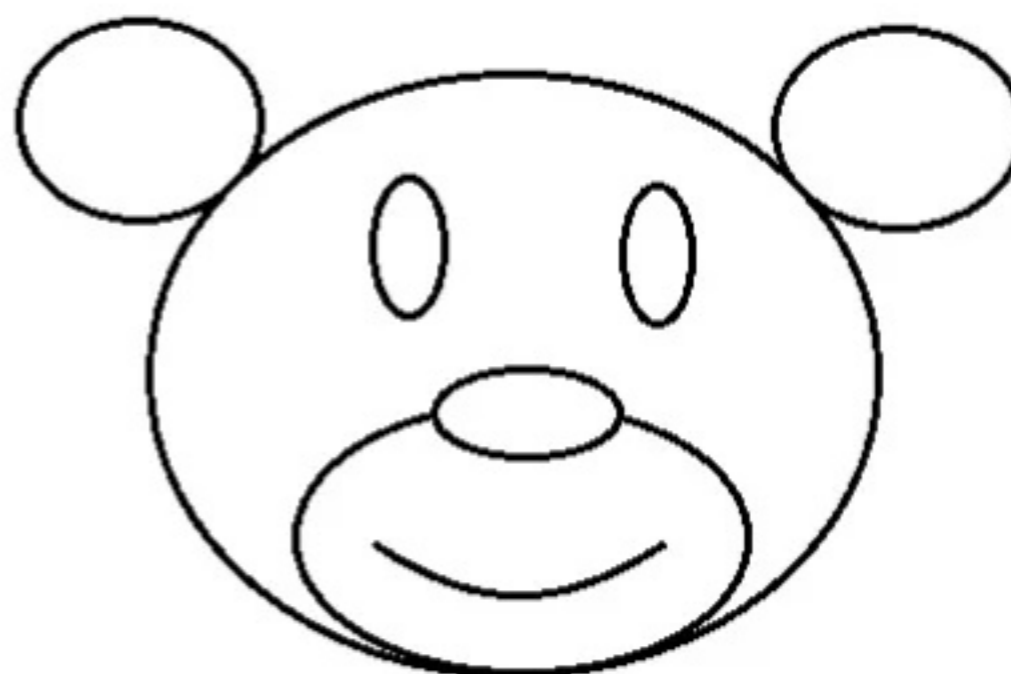
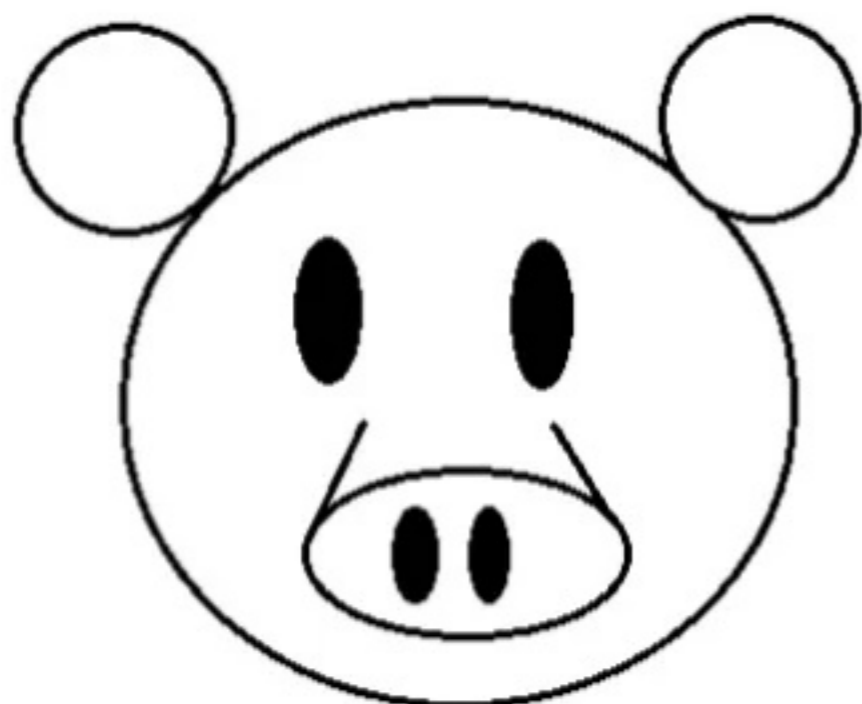
Diseña la siguiente figura en el accesorio de Paint usando solo la herramienta rectángulo:



## LAS HERRAMIENTAS DE PAINT



Diseña los siguientes dibujos en Paint y dibuja las herramientas y formas que te permitieron crear:





Ejercicio N° 17

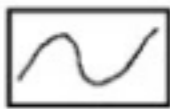
1. Realiza figuras usando solo las herramientas indicadas y luego diseñalo en Paint



Empty rounded rectangular box for drawing with the paintbrush tool.

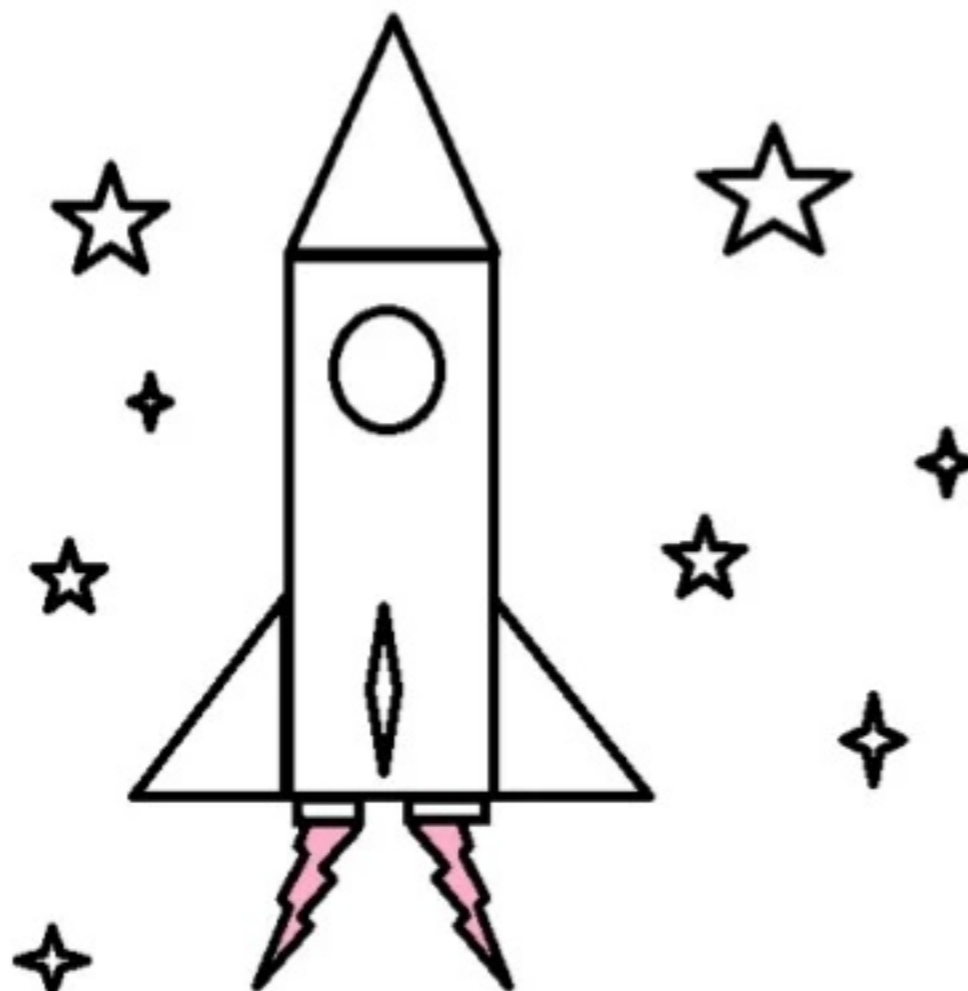


Empty rounded rectangular box for drawing with the shape tools.



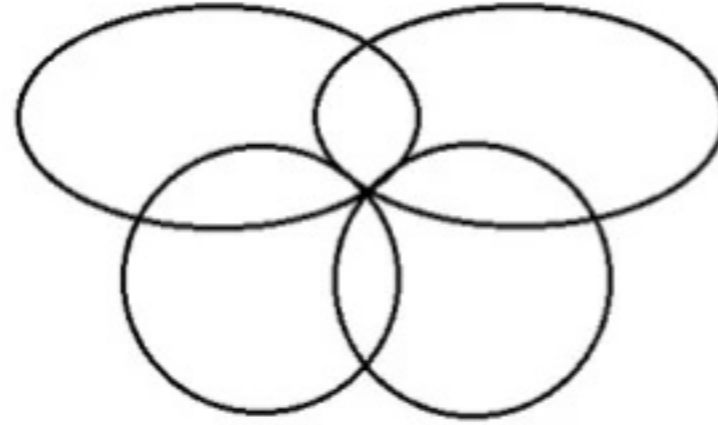
Empty rounded rectangular box for drawing with the wave tool.

2. Dibuja lo siguiente usando formas de Paint:

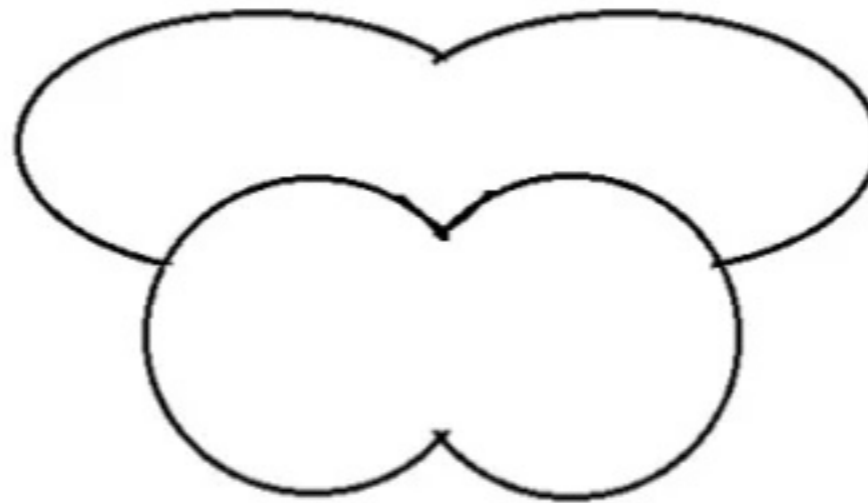


Dibuja una mariposa

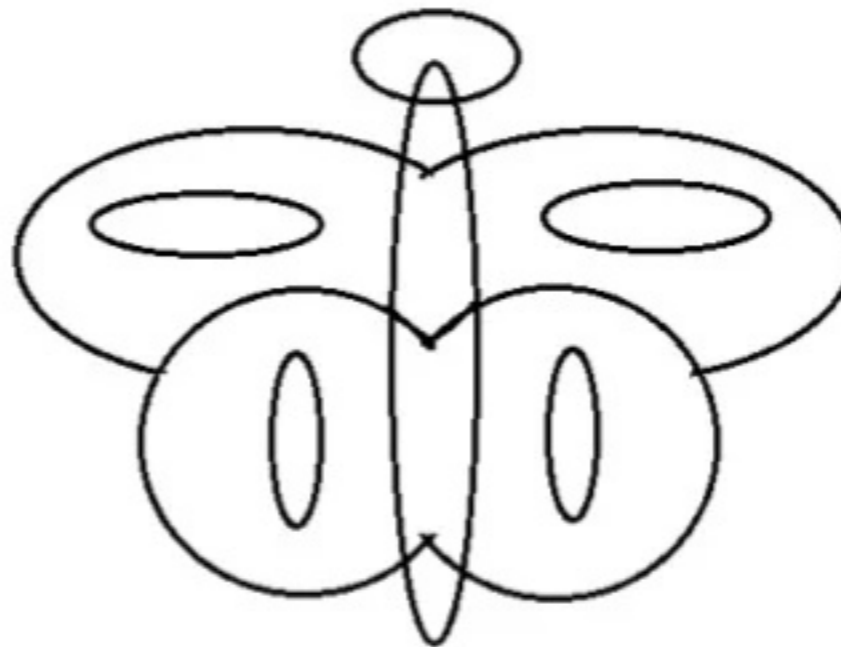
1. Dibujas los siguientes círculos en Paint con elipse



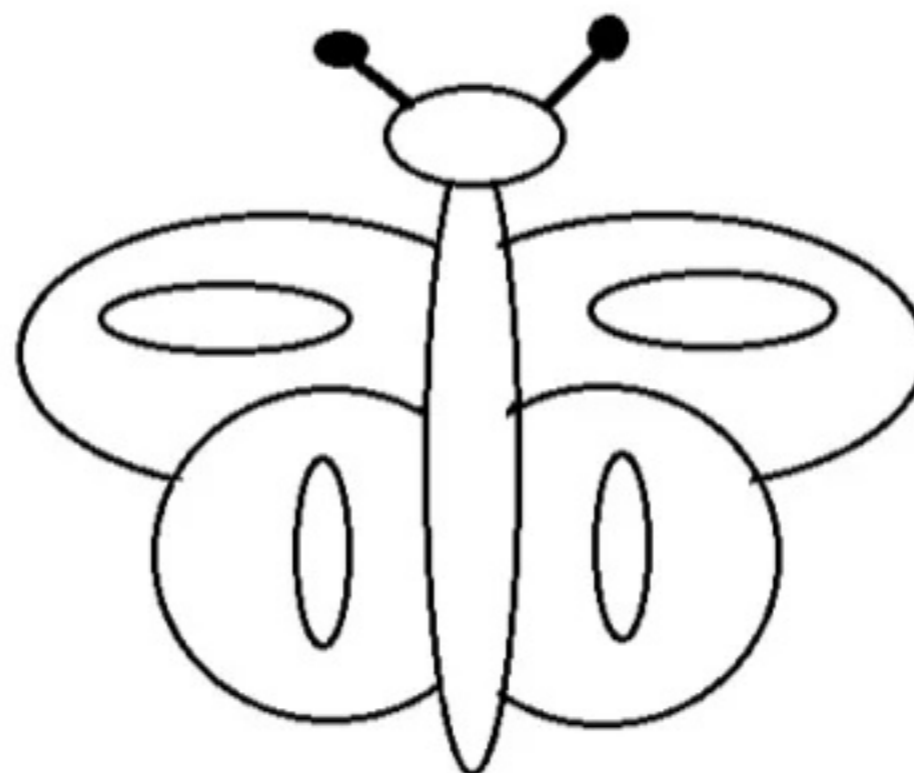
2. Luego con borrador elimina las líneas que no usaras



3. Con elipse nuevamente realiza los siguientes dibujos



4. Finalmente con línea y elipse agrega las antenas, elimina con borrador las líneas sobrantes y usa relleno para colorear a la mariposa:



Ejercicio N° 18

1. Coloca el nombre a las siguientes herramientas o formas de Paint:



Pincel



Lápiz



Rectángulo



Relleno con color



Elipse



Borrador



Texto



Pentágono



Línea

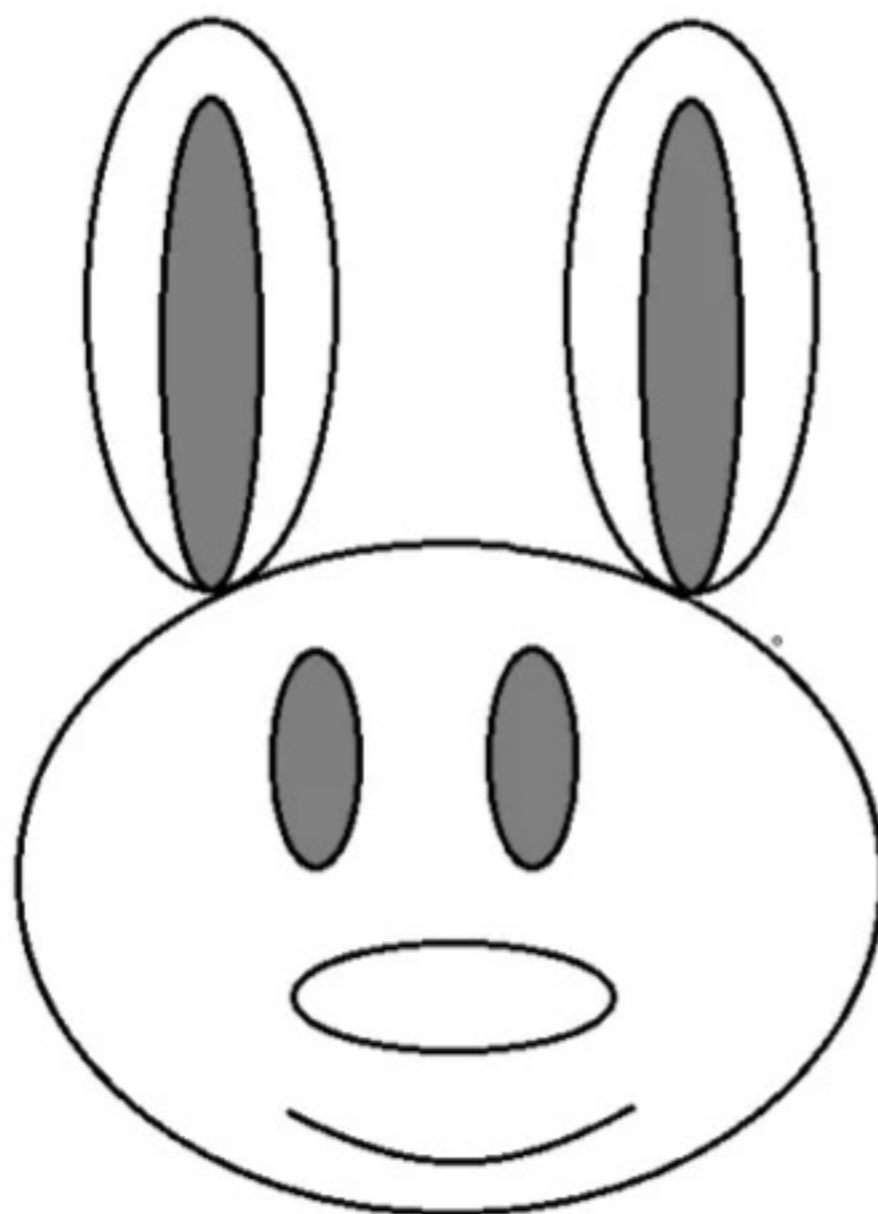


Triángulo



Cuadro de colores

2. Diseña el siguiente dibujo en Paint

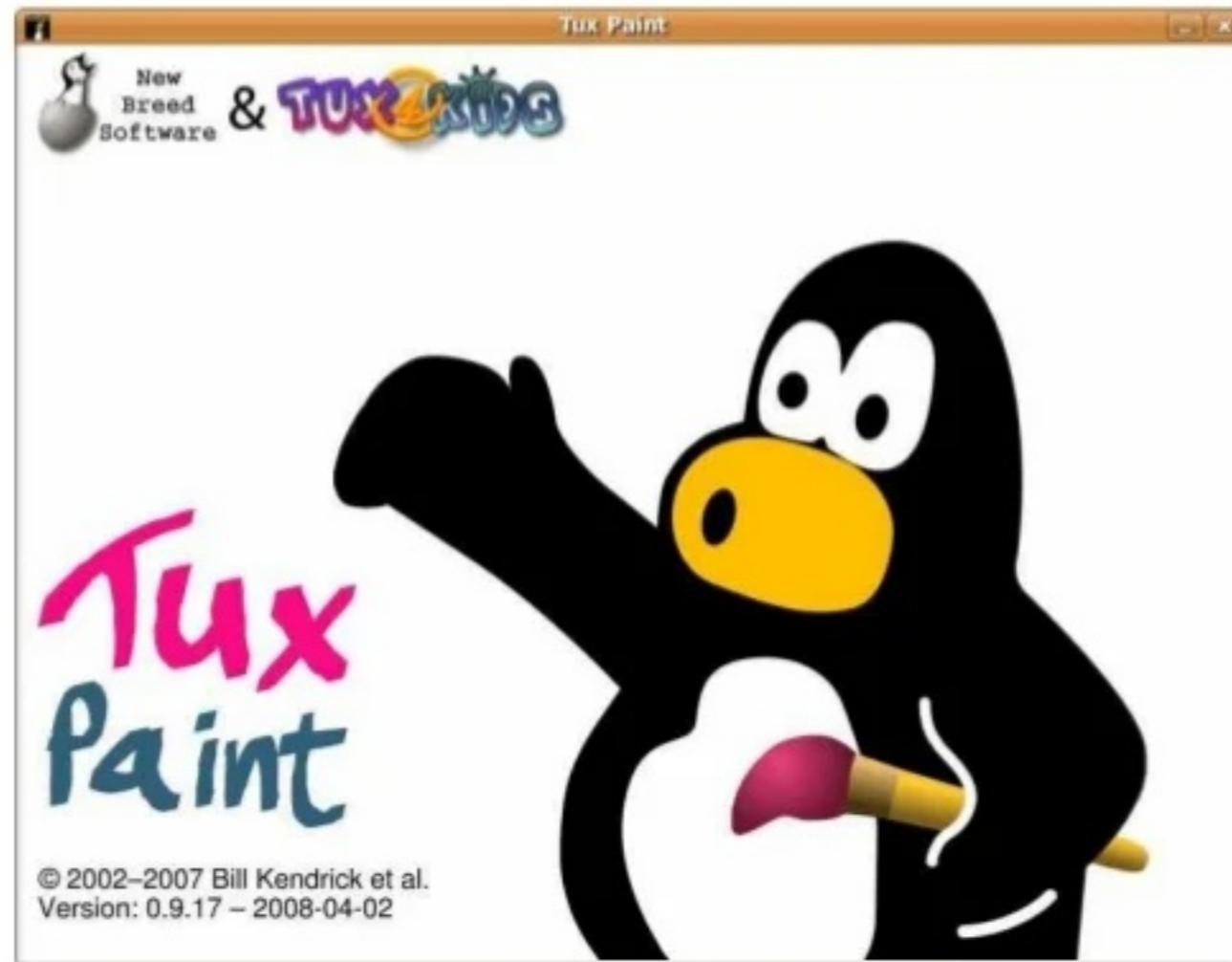


6

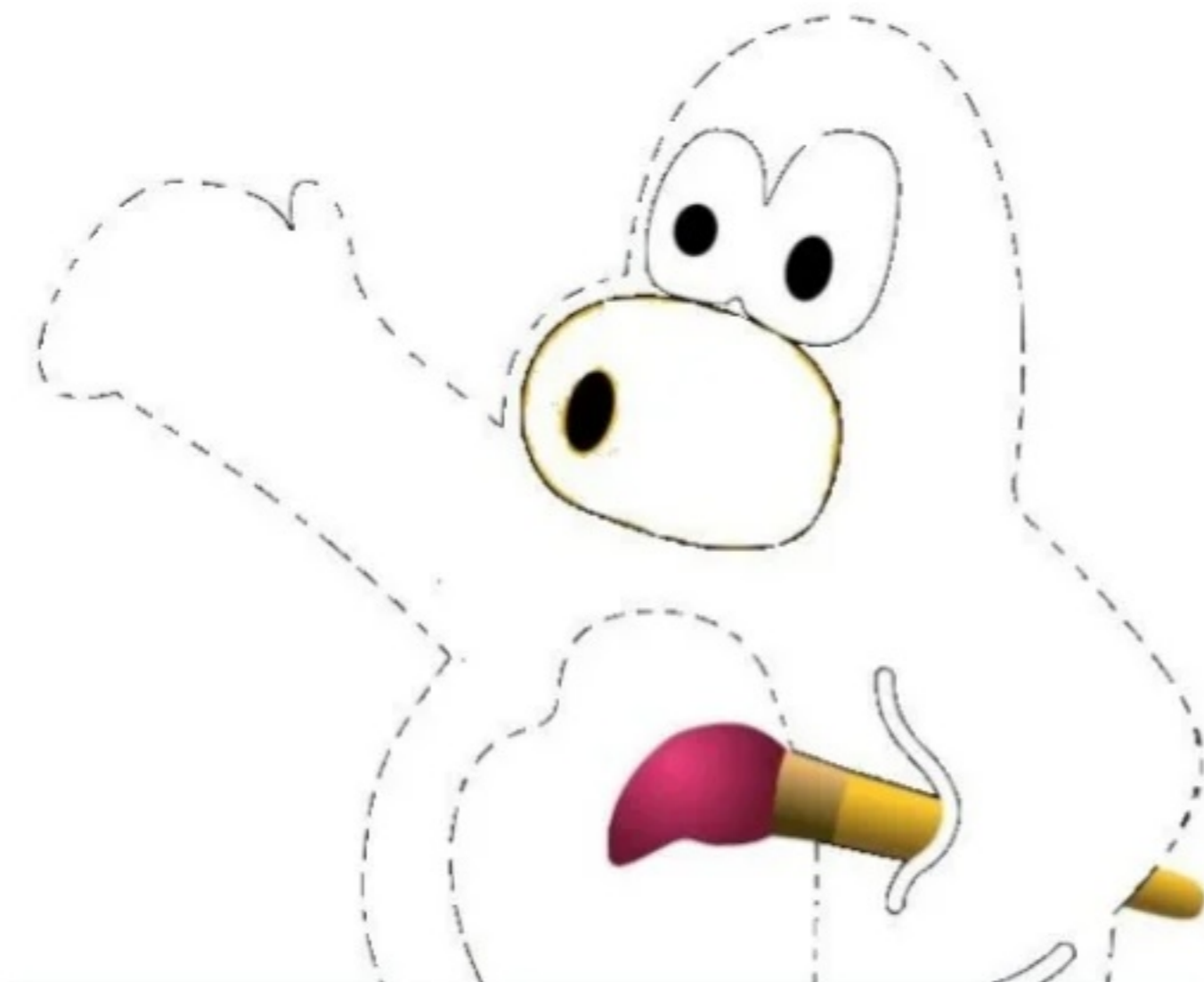
TUXPAINT

Es un programa de dibujo similar a Paint que permite realizar dibujos de forma simple y fácil, pertenece al sistema operativo Linux. Su icono es un pingüino llamado Tux.

Ventana de presentación de Tux Paint

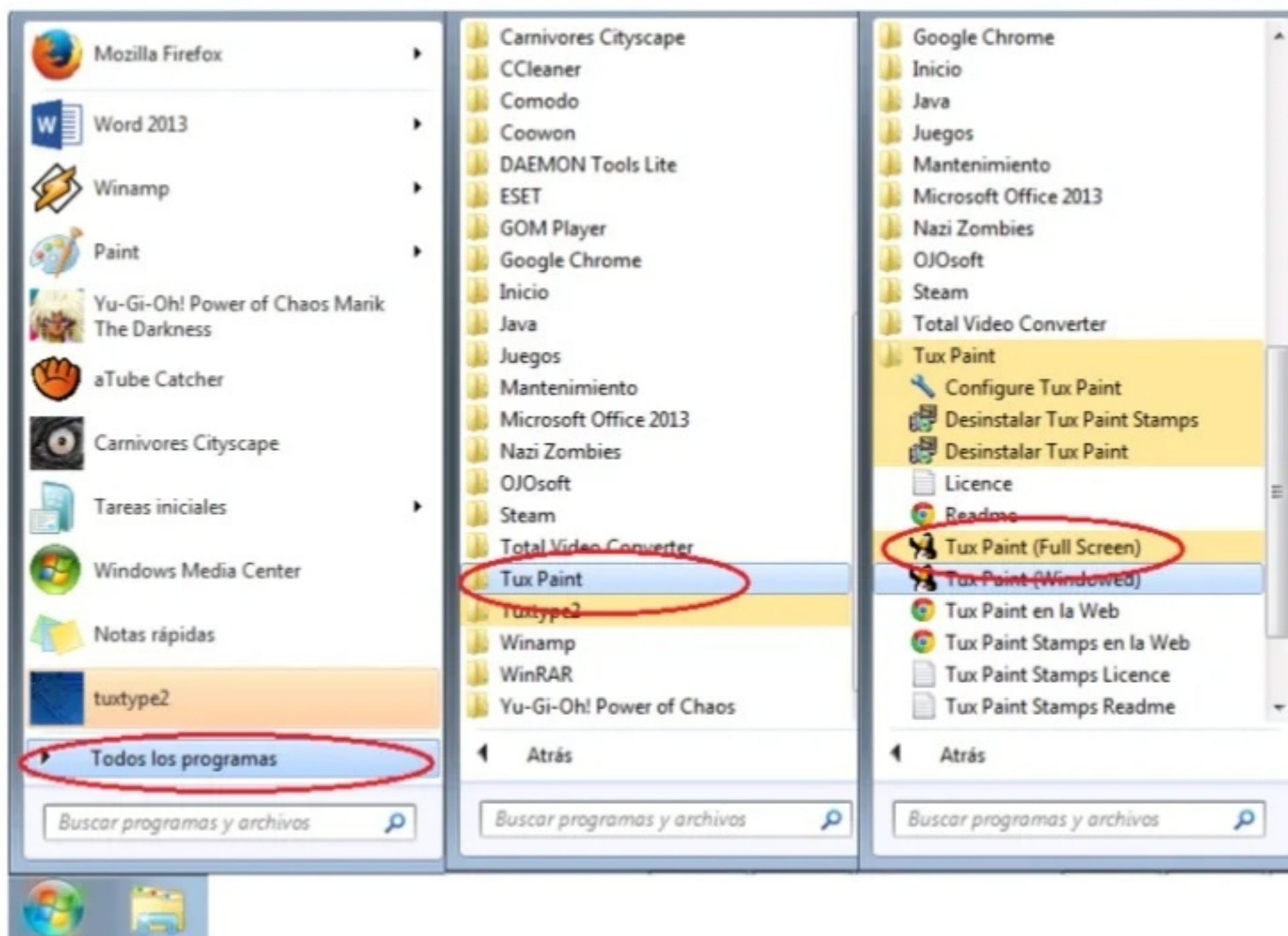


Delinea y pinta a Tux

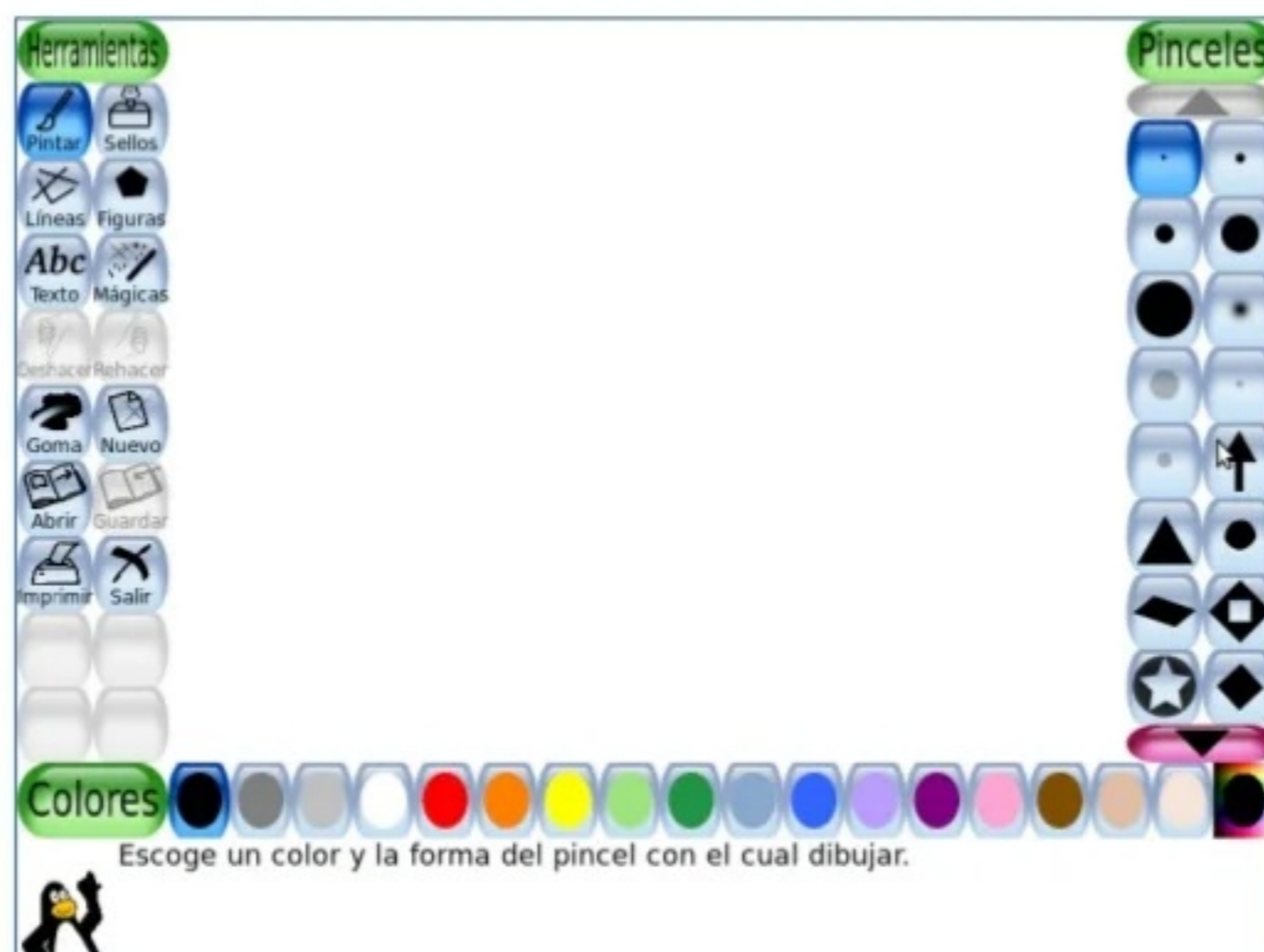


## INGRESANDO A TUXPAINT

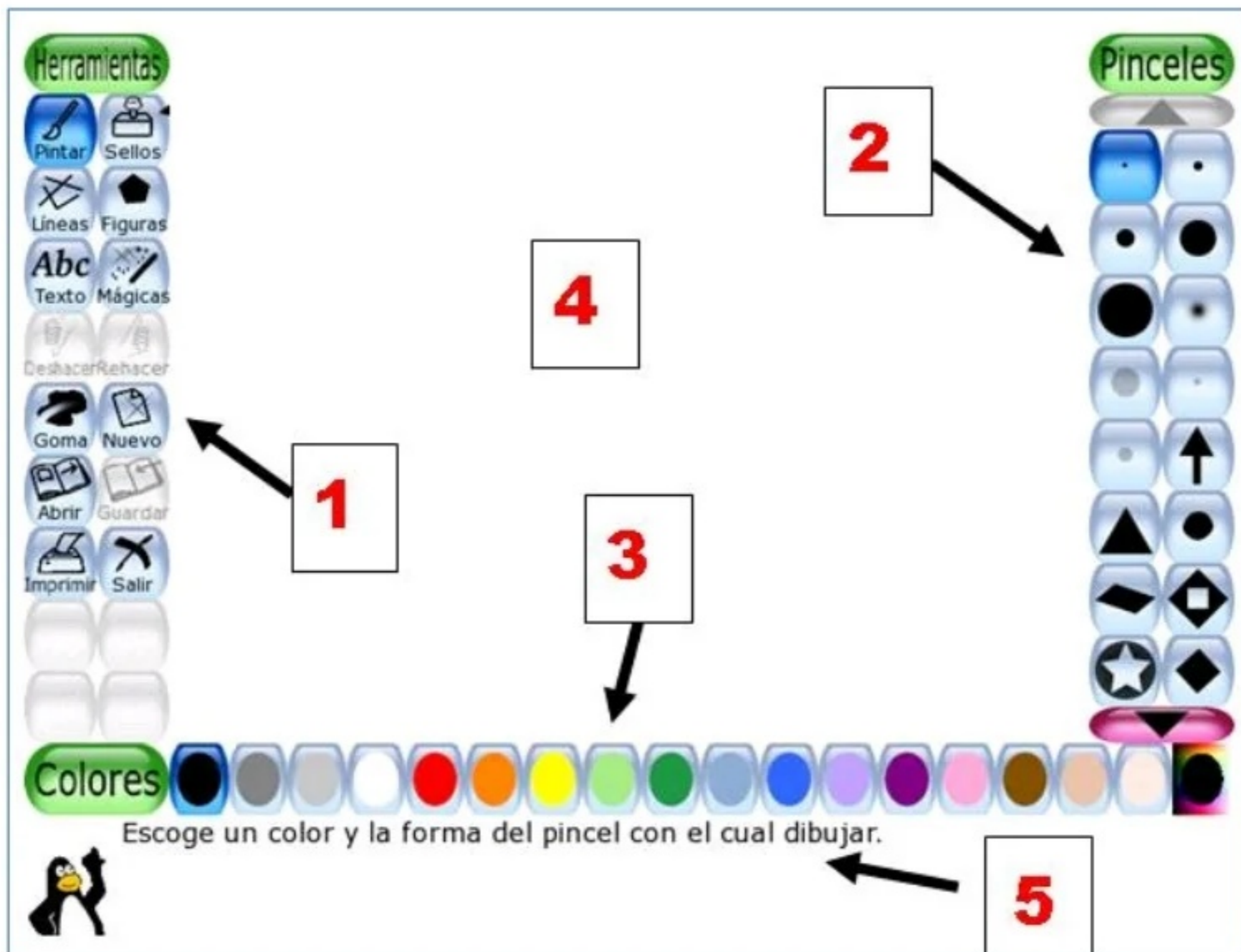
- 1) Hacer clic en el botón Inicio
- 2) Hacer clic en todos los programas
- 3) Hacer clic en Tux Paint
- 4) Hacer clic en Tux Paint (full Screen)



También podemos acceder al programa Tuxpaint haciendo dos clics en el icono que se encuentra en el Escritorio



## Partes de la ventana de TuxPaint



- 1 Barra de herramientas.
- 2 Selector de opciones.
- 3 Área de colores.
- 4 Tela de dibujo.
- 5 Área de ayuda.

El selector de opciones  
cambiará dependiendo  
de la herramienta  
utilizada



## Herramientas de Tuxpaint

El programa TuxPaint cuenta con 14 herramientas útiles para el desarrollo de dibujos y manejo de imágenes, dependiendo de la acción algunos botones se deshabilitaran.



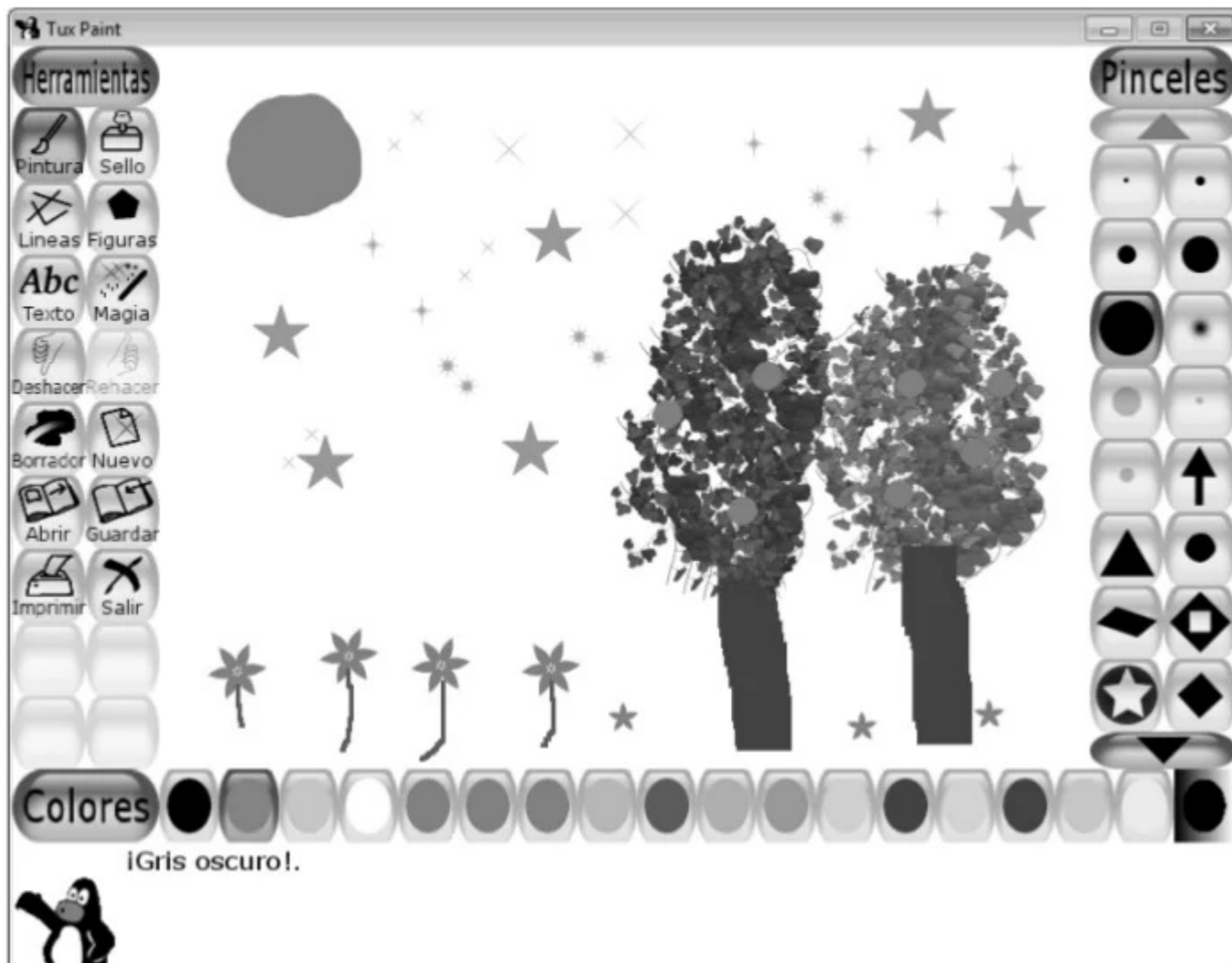
### HERRAMIENTA PINTURA

Nos permite dibujar libremente utilizando diferentes tipos de pinceles y colores, es similar a la herramienta pincel de Paint.

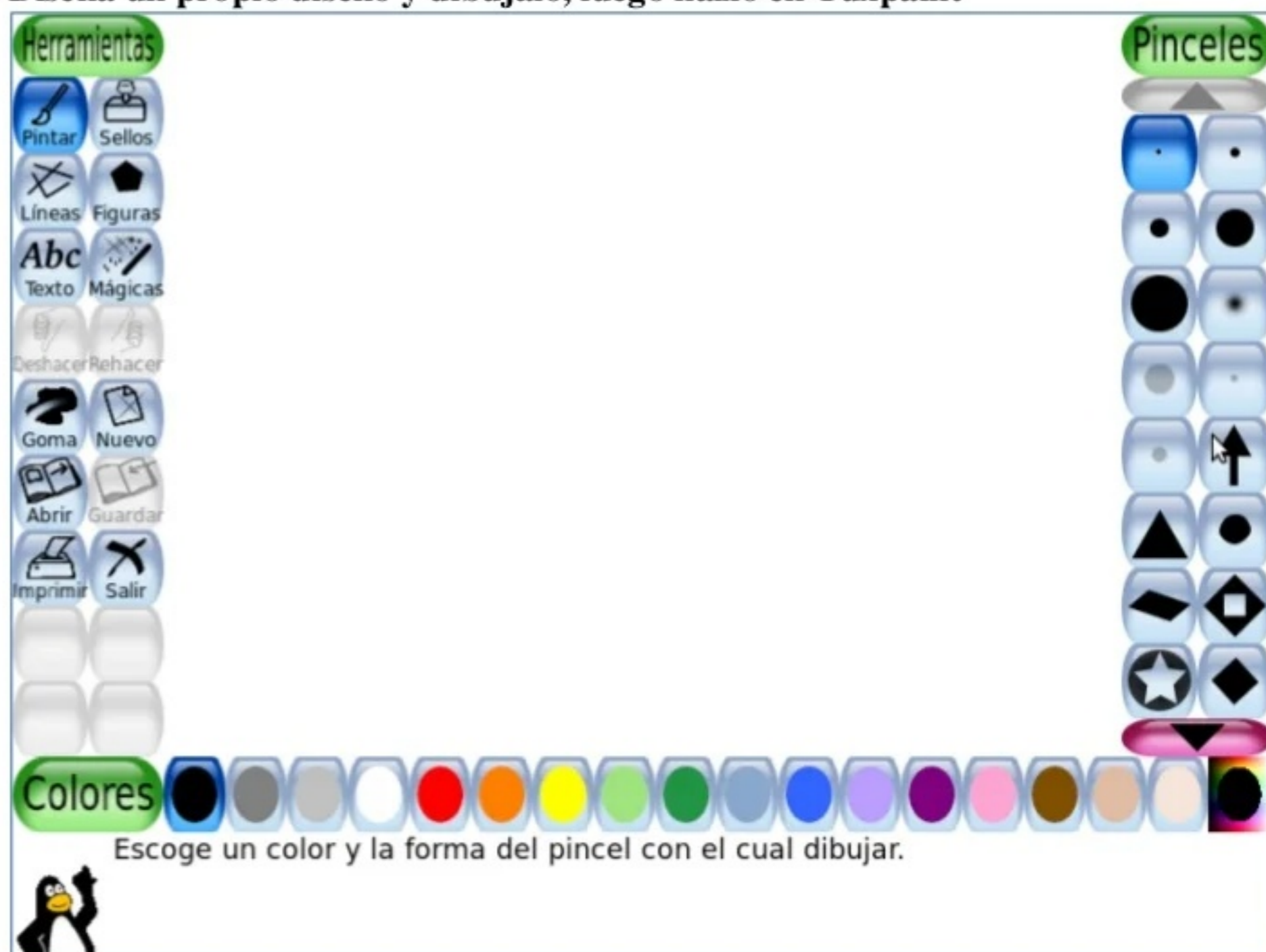


## Ejercicio N° 19

1. Diseña lo siguiente en Tux Paint con la herramienta pintura



2. Diseña un propio diseño y dibújalo, luego hazlo en Tuxpaint





## BOTÓN NUEVO

Nos permite empezar un nuevo dibujo con un color diferente de hoja o con una imagen de fondo, ya sea para colorear o para decorarla.



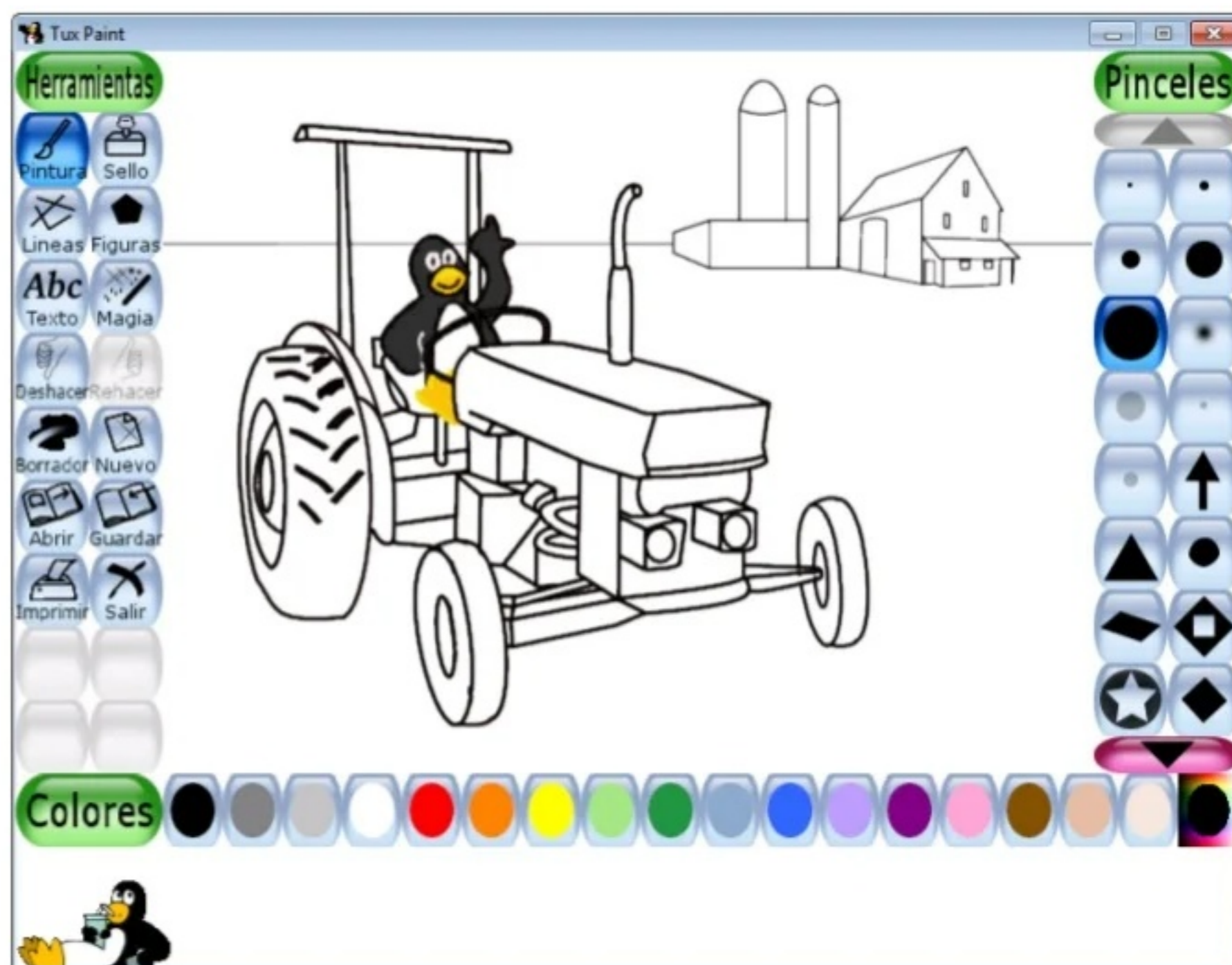
## PALETA DE COLORES

Se encuentra en la parte inferior de la ventana. Permite elegir el color con el que vamos a colorear, el botón personalizado nos permite elegir entre una gama de colores amplia.



## Ejercicio N° 20

Elige la siguiente tela de dibujo y colorea a tu gusto la imagen. Usa los pinceles de pintura para mejorar el aspecto.



## Herramienta Sellos

Nos permite agregar imágenes a la tela de dibujo de una colección del programa.



### PROPIEDADES DE LA HERRAMIENTA SELLO



Permite voltear la imagen como un reflejo de un espejo



Permite invertir la imagen



Este botón nos permitirá aumentar o disminuir el tamaño de la imagen

## Ejercicio N° 21

1. Diseña lo siguiente utilizando la herramienta sellos de TuxPaint



2. Responde correctamente:

2.1.¿Cómo se llama el pingüino de TuxPaint?

---

2.2.¿Cuántas herramientas tiene el programa TuxPaint?

---

2.3. Escribe los pasos para abrir TuxPaint

---

---

---

2.4. Dibuja la herramienta pintura, borrador y Sellos

--	--	--

## Herramienta Magia

Permite colocar diferentes efectos a las imágenes en Tuxpaint. La mas usada es la opción rellenar que nos permite pintar los dibujos con un solo clic

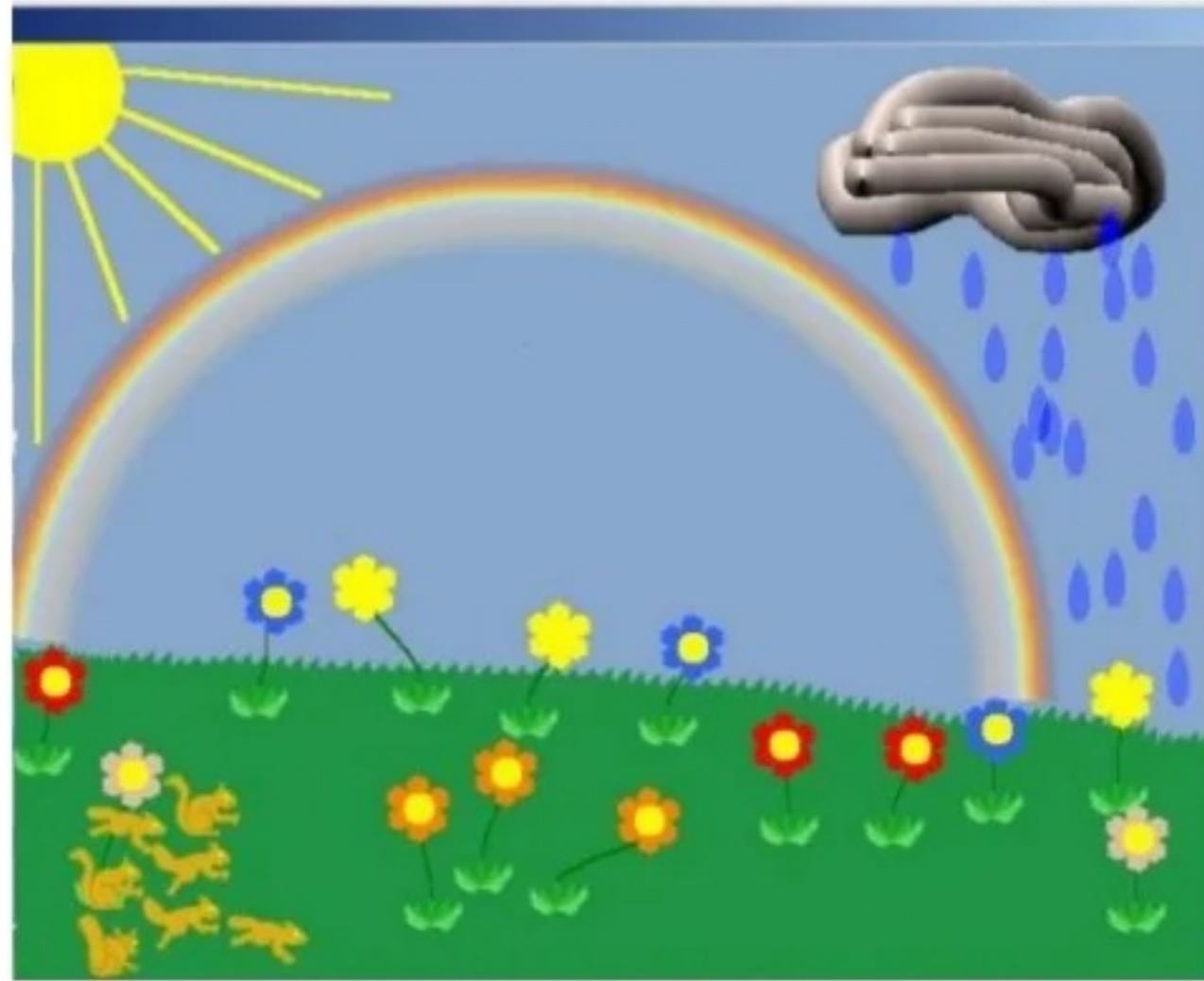


Algunos efectos son:

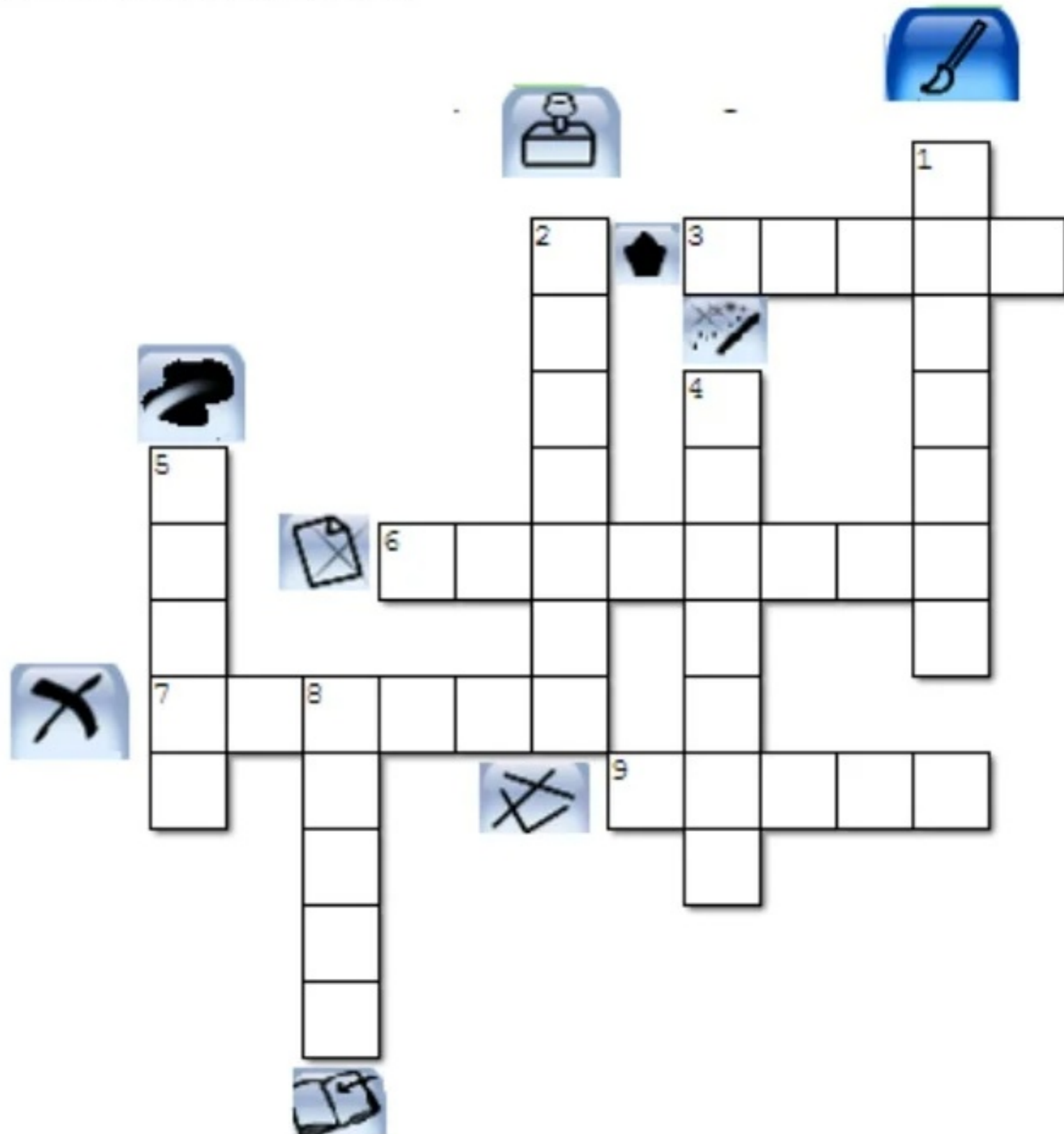


## Ejercicio N° 22

1. Diseña lo siguiente utilizando la herramienta sellos de TuxPaint



2. Resuelve el siguiente crucigrama:



## 7

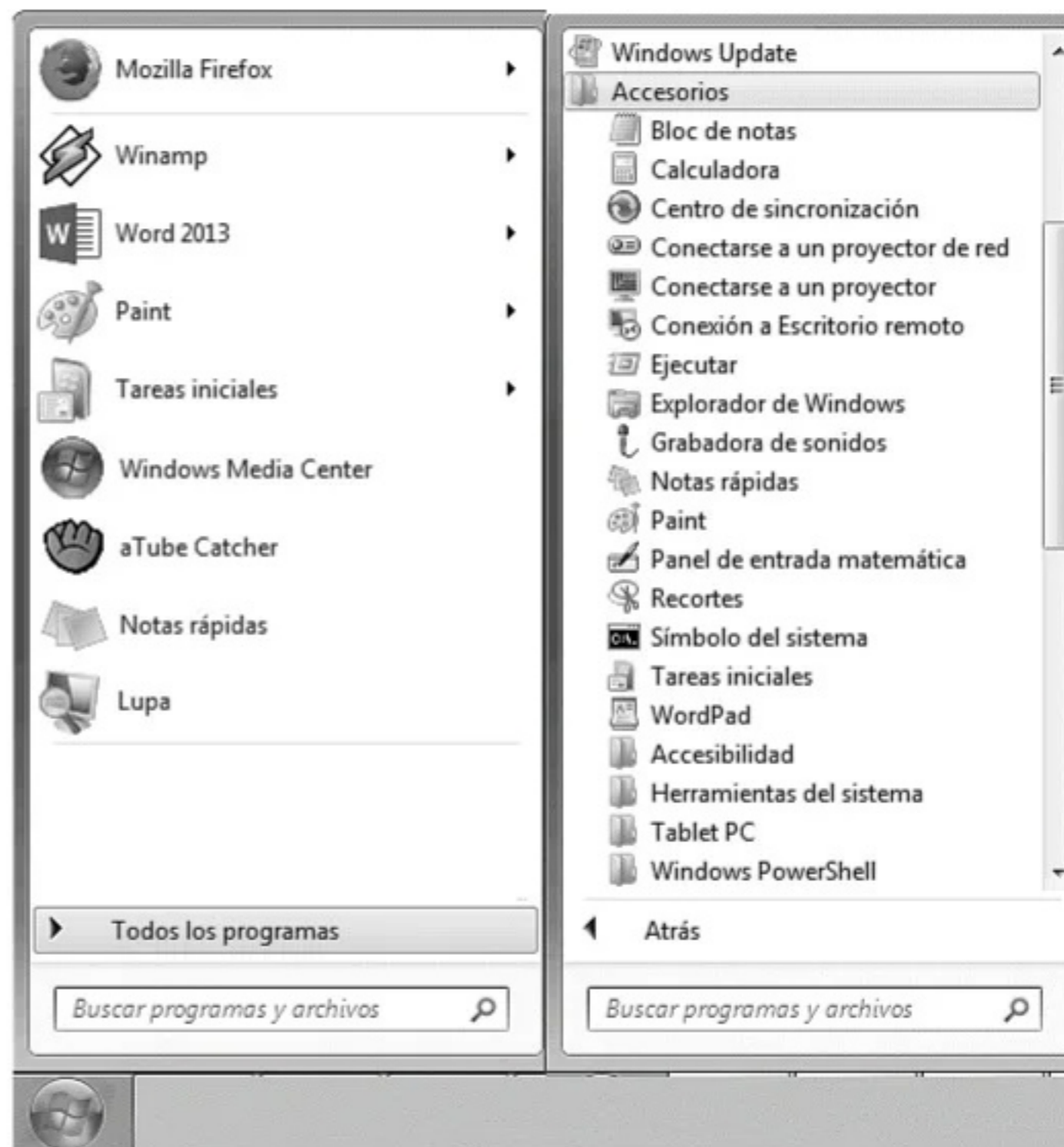
## WORDPAD

Es un procesador de textos básico, se puede crear, editar, ver e imprimir documentos sencillos como cartas, cuentos, informes, etc.

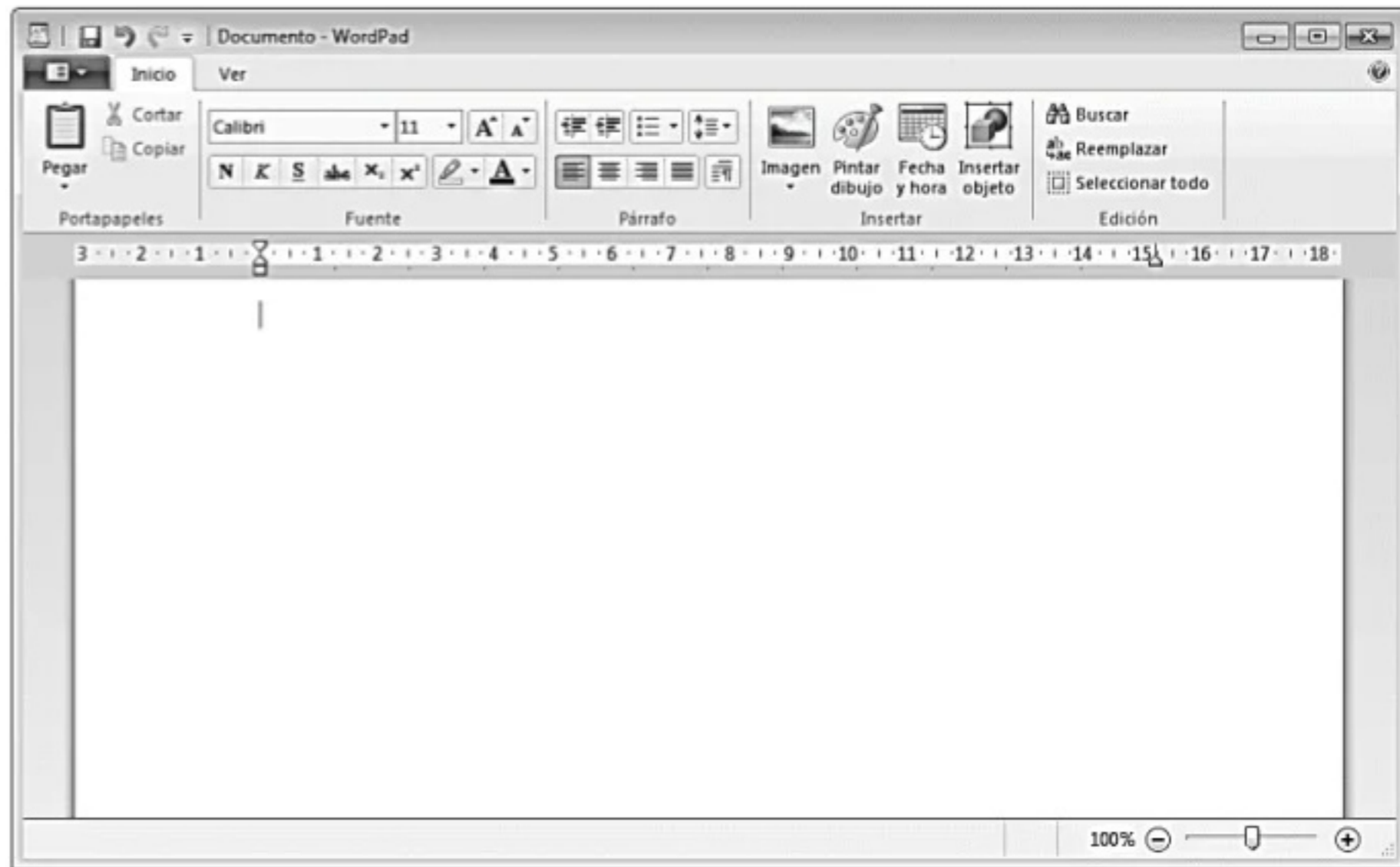


## INGRESO A WORDPAD

- Clic en el botón inicio
- Clic en programas
- Clic en accesorios
- Clic en Wordpad



VENTANA DE WORDPAD



EJERCICIO N° 23

1. Une las teclas con su respectivo nombre:



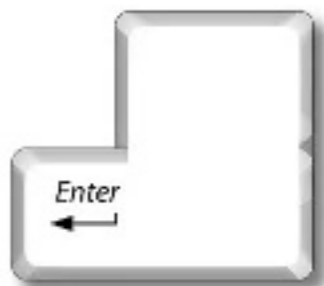
Mayúscula



Barra espaciadora



Retroceso



Enter



Suprimir



Shift



2. Lee y responde la pregunta:

2.1. ¿Qué tecla permite bajar a la siguiente línea?

\_\_\_\_\_

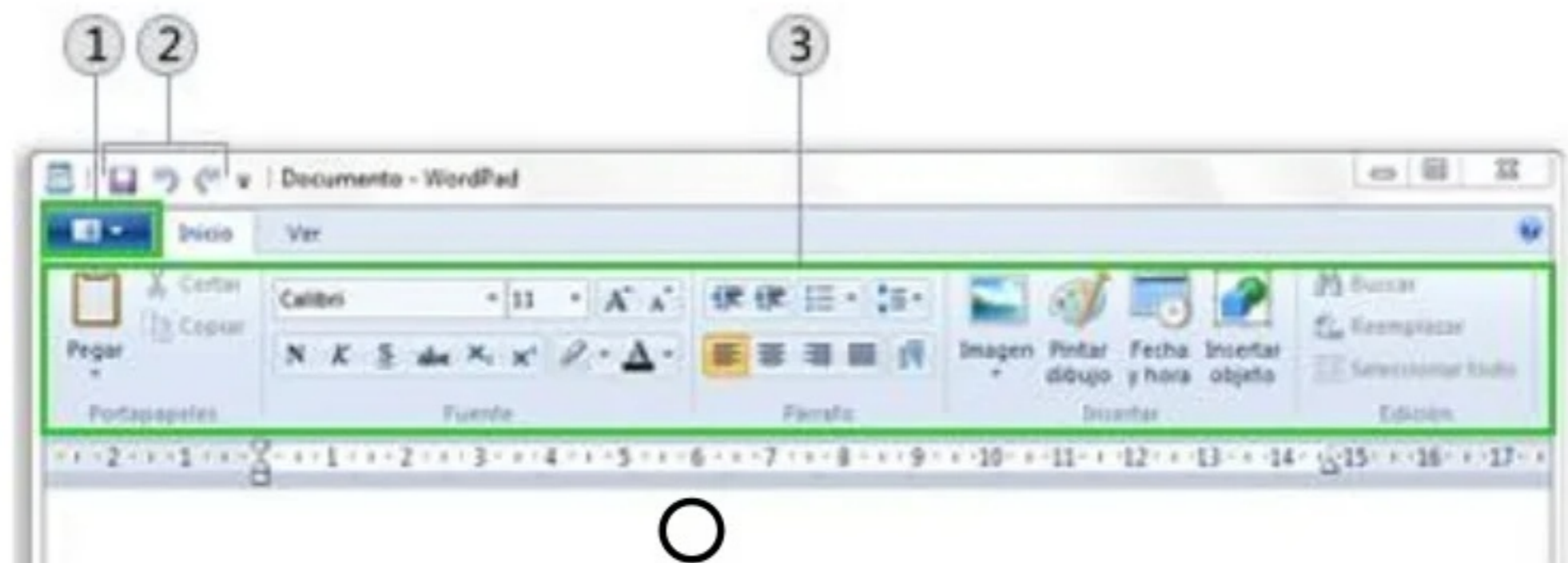
2.2. ¿Qué tecla permite borrar las palabras del lado izquierdo del cursor?

\_\_\_\_\_

2.3. Escribe los pasos para ingresar a Wordpad

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Escribe las partes de la ventana de Wordpad



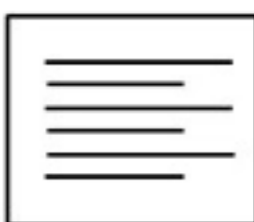
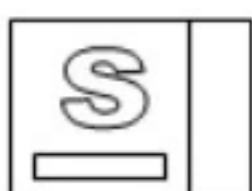
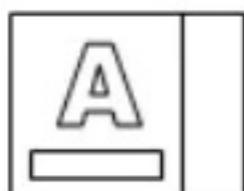
1) Botón Wordpad

2) Barra de herramientas de acceso rápido

3) Cinta de opciones

4) Hoja de trabajo

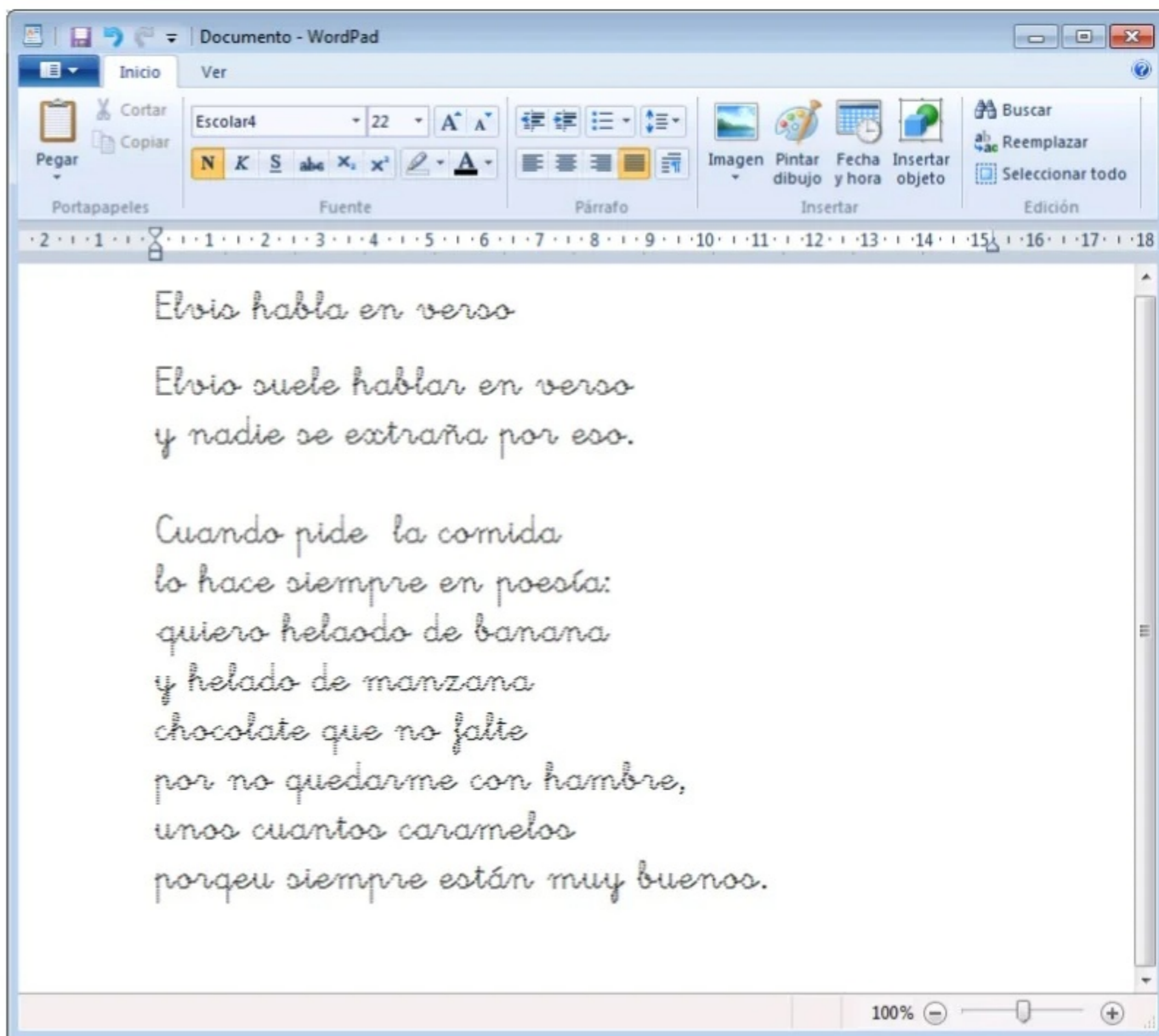
## BOTONES DE LA CINTA INICIO



Handwriting practice lines consisting of 18 horizontal lines, grouped in pairs of two lines per button.

## EJERCICIO N° 24

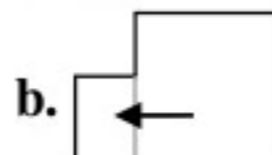
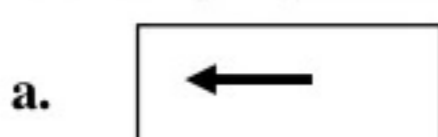
1. Escribir lo siguiente en el accesorio Wordpad y realizar los siguientes cambios:



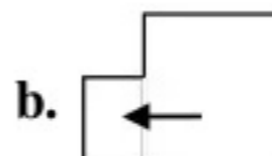
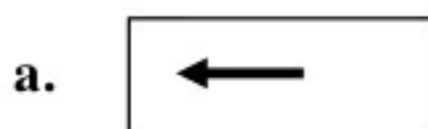
- Colocar color rojo al título
- Cada párrafo debe tener un color diferente
- Guardarlo con el nombre Verso - \_\_\_\_\_

2. Marca correctamente la respuesta

2.1. La tecla que permite borrar las palabras



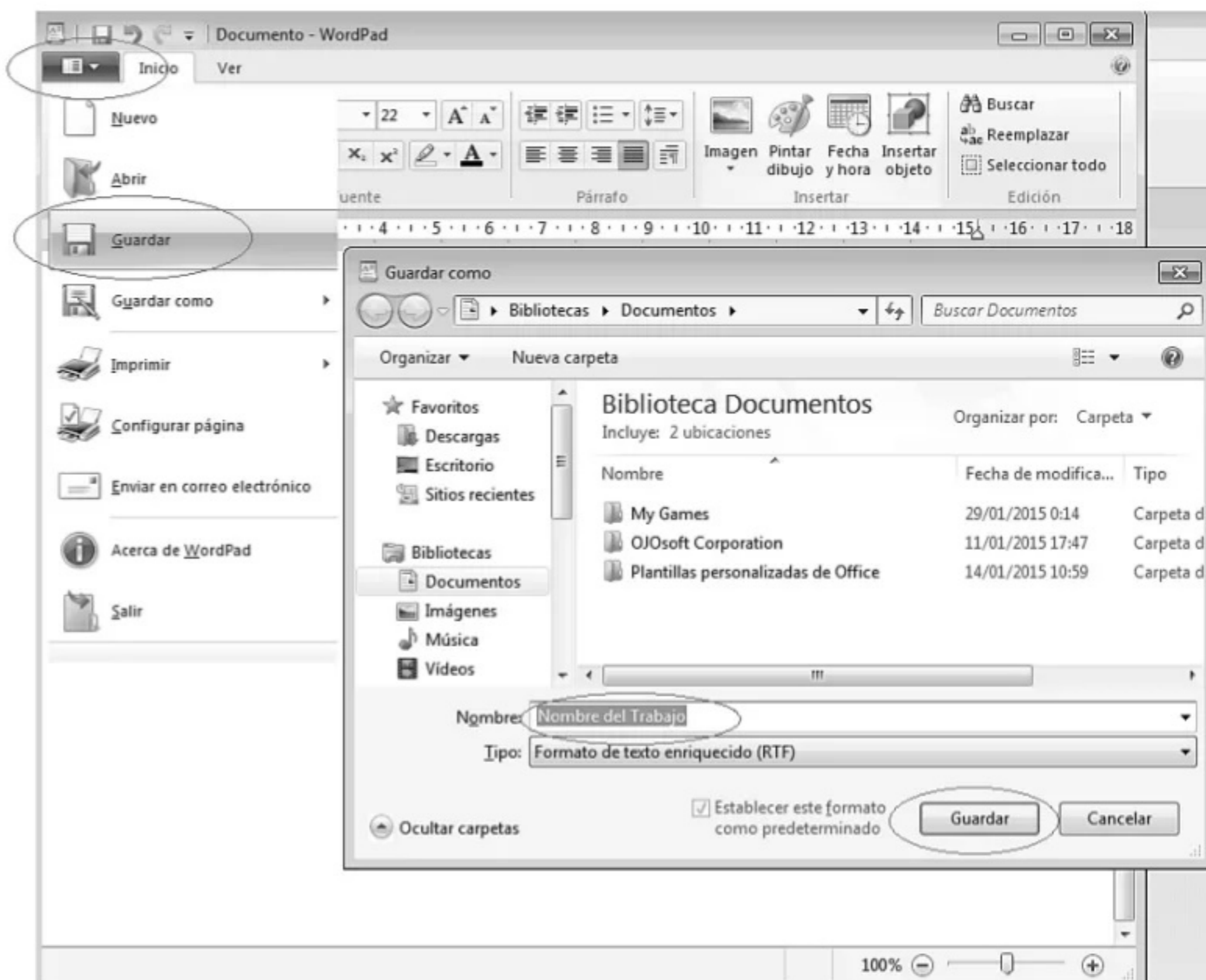
2.2. La tecla llamada enter



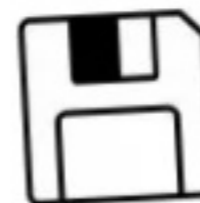
## GUARDAR UN TRABAJO EN WORDPAD

Para guardar un trabajo en Wordpad se debe realizar los siguientes pasos:

- Clic en el botón Wordpad
- Clic en guardar
- Aparecerá una ventana donde colocaremos le nombre del archivo y pulsaremos el botón guardar



Para guardar también podemos hacer clic en el botón guardar:



O presionar las teclas  
**CTRL + G**

EJERCICIO N° 25

1. ¿Qué trabajos podemos realizar con Wordpad?

---

---

---

2. Escribe V o F según corresponda escéptica

- ( ) El botón negrita cambia de color a las letras
- ( ) El icono de Wordpad es una calculadora
- ( ) En Wordpad podemos crear cuentos
- ( ) Podemos poner imágenes en la hoja de Wordpad
- ( ) La tecla retrocesos coloca la letras en mayúsculas
- ( ) El botón inicio contiene los accesorios dela computadora
- ( ) La tecla barra espaciadora deja un espacio en blanco.

3. Une correctamente los pasos para ingresar a Wordpad:

Clic en Accesorios

Clic en el botón Inicio

Clic en Programas

Clic en Wordpad

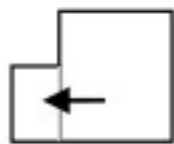
1

2

3

4

4. Describe las funciones de las siguientes teclas:



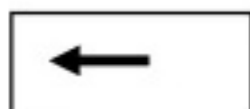
---

---



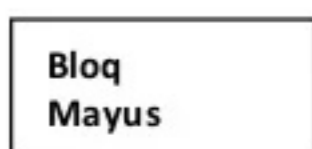
---

---



---

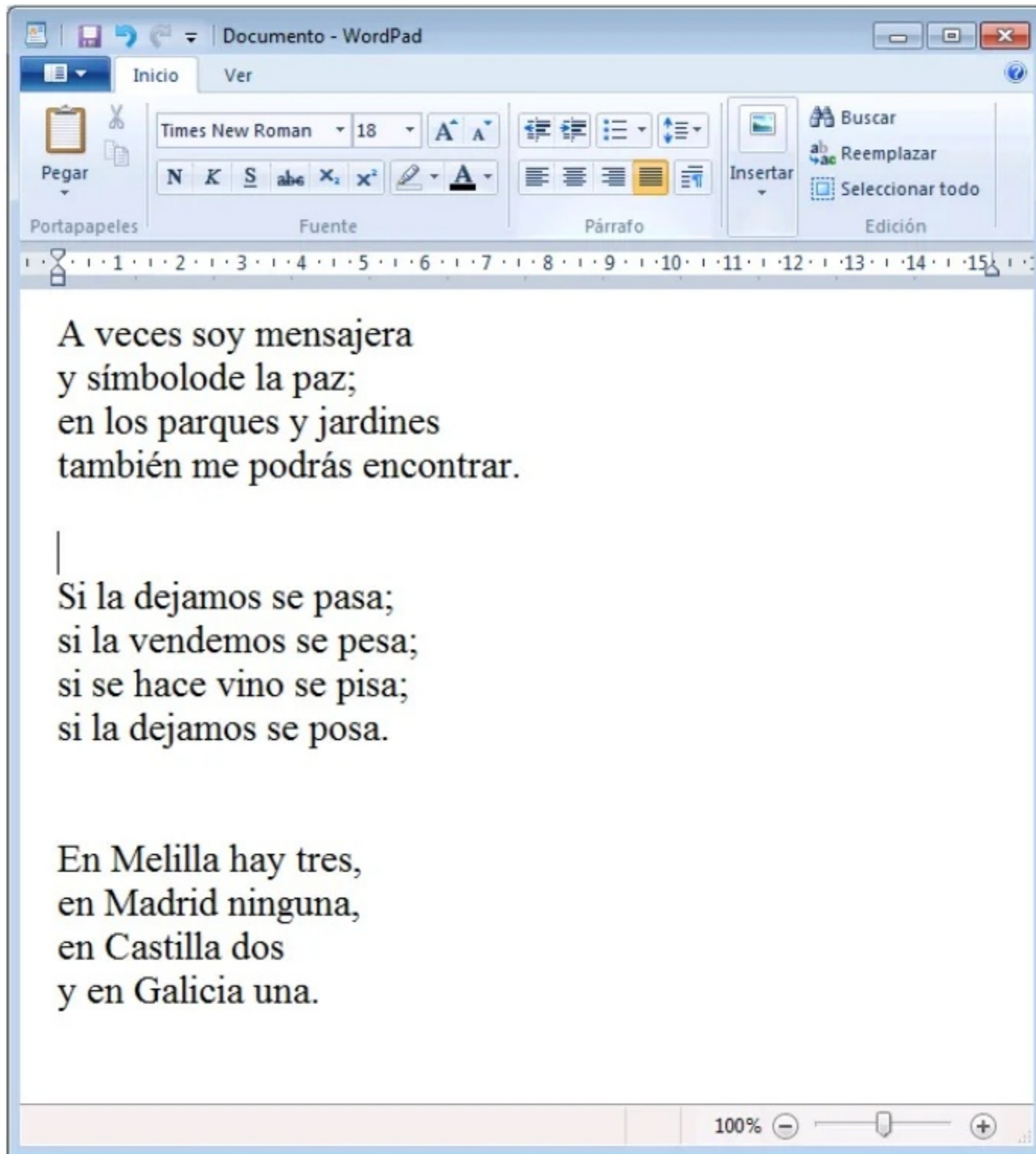
---



---

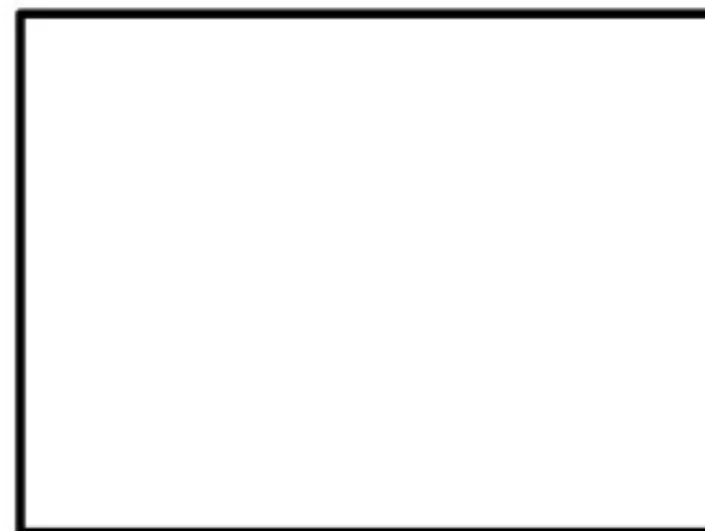
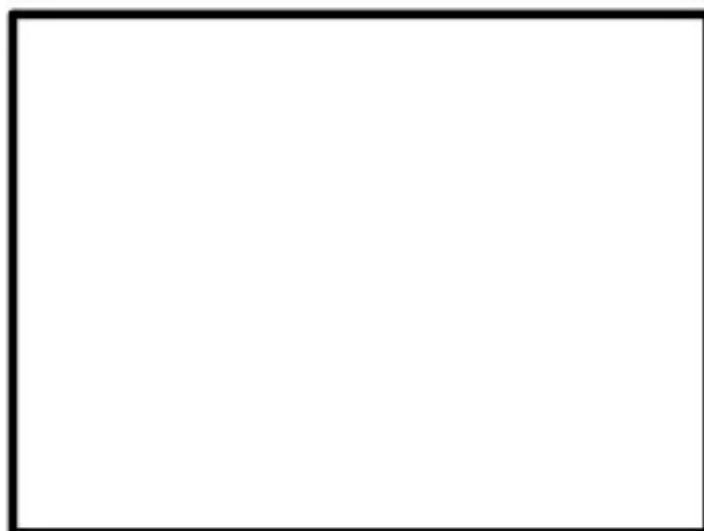
---

## 5. Realiza lo siguiente en Wordpad:



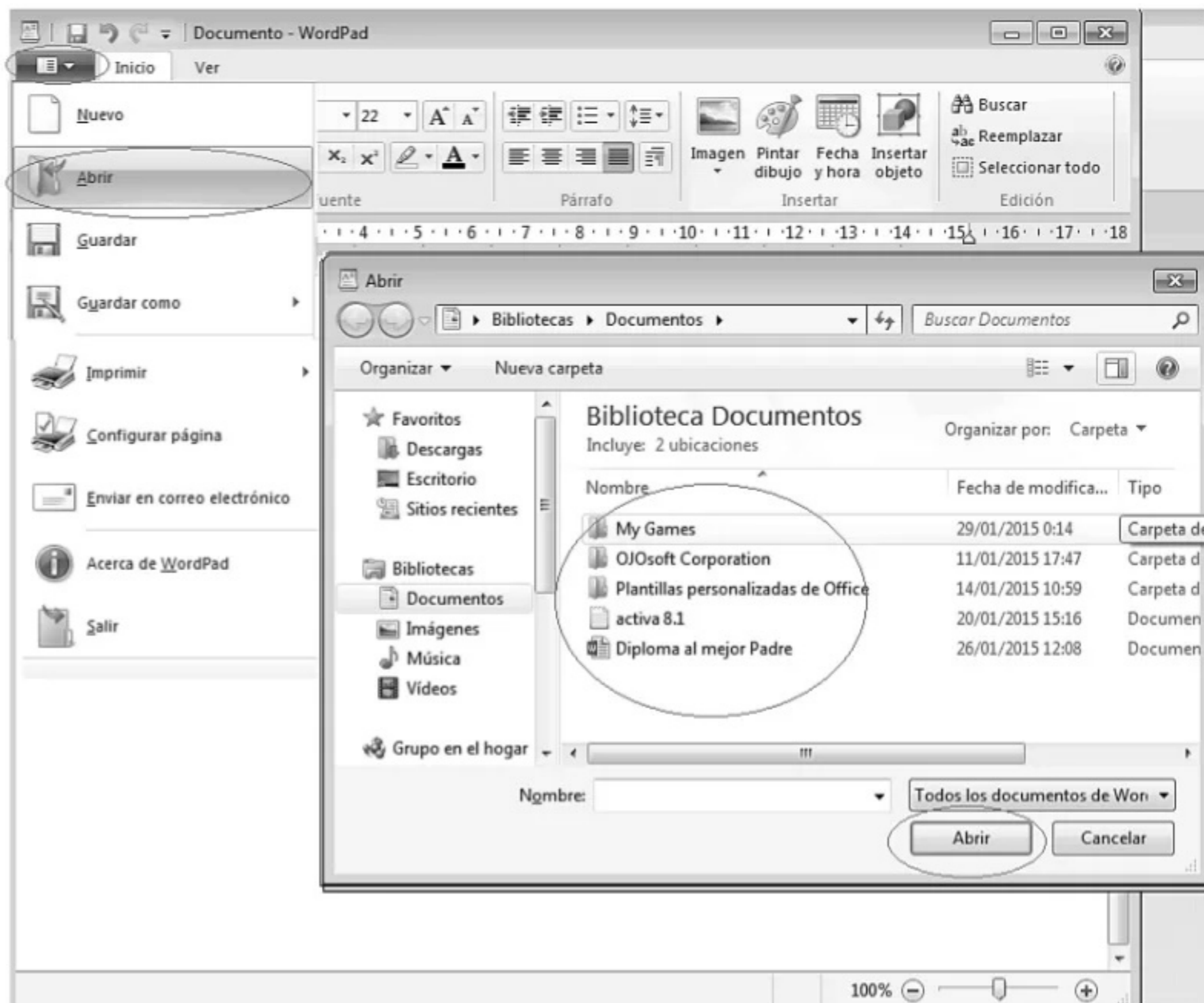
- Coloca un color diferente a cada párrafo.
- Con el botón Pintar dibujo realiza la respuesta en Paint.
- Guárdalo con el nombre Adivinanzas.

## 6. Dibuja el icono de Wordpad y Paint



## ABRIR UN DOCUMENTO EN WORDPAD

- Clic en la opción Wordpad
- Elegir la opción abrir
- Aparece la ventana de dialogo abrir
- Buscar el documento en la carpeta o dispositivo guardado
- Pulsar el botón abrir



## EJERCICIO N° 26

**Ingresar a Wordpad y digitar lo siguiente**

- Cambiar el título siguiente formato:  
Color rojo, Tamaño 16, Letra Monotype cursiva, negrita, subrayado  
Los peces en el río
- Cambiar los párrafos el siguiente formato  
Color azul, Monotype cursiva, tamaño 12.
- Colocar todo el texto a la alineación centrada.
- Guardarla con el nombre Villancico - \_\_\_\_\_

**Pero mira cómo beben los peces en el río**  
**Pero mira cómo beben por ver al Dios nacido**  
**Beben y beben y vuelven a beber**  
**Los peces en el río por ver a Dios nacer.**

**La Virgen está lavando**  
**y tendiendo en el romero**  
**los pajaritos cantando**  
**y el romero floreciendo.**

**Pero mira cómo beben los peces en el río**  
**Pero mira cómo beben por ver al Dios nacido**  
**Beben y beben y vuelven a beber**  
**Los peces en el río por ver a Dios Nacer.**

**La Virgen se está peinando**  
**entre cortina y cortina**  
**los cabellos son de oro**  
**y el peine de plata fina.**

**Pero mira cómo beben los peces en el río**  
**Pero mira cómo beben por ver al Dios nacido**  
**Beben y Beben y vuelven a Beber**  
**Los peces en el río por ver a Dios nacer.**



Práctica de la unidad

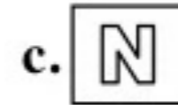
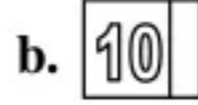
1. Menciona los pasos para ingresar a Wordpad

\_\_\_\_\_

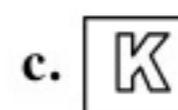
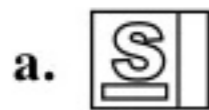
\_\_\_\_\_

2. Marca correctamente la respuesta

2.1.El botón que permite cambiar el tamaño de la letra



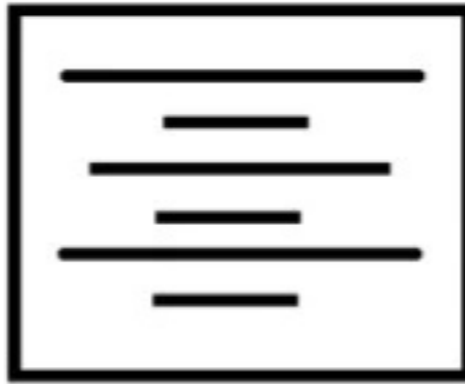
2.2.El botón que permite cambiar el tipo de letra



2.3.El botón que cambia de color a la letra



3. Escribe los nombres de las botones de alineación



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• Escribe los pasos para guardar un archivo en Word

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





**A**  
**B C** ©  
*Material Didáctico*

**ADVERTENCIA:**  
Las imágenes, diseño y actividades pertenecen a sus respectivos autores.  
Nosotros compartimos el material educativo con fines informativos y docentes.

**PÁGINA OFICIAL**



[www.materialdidacticoabc.com](http://www.materialdidacticoabc.com)



Pinterest

[www.pinterest.com/mundoeducativo360](http://www.pinterest.com/mundoeducativo360)



Telegram

<https://t.me/+s3dZ3NjUGY0ZDZh>



Síguenos

<https://www.facebook.com/comunidadeducation>



