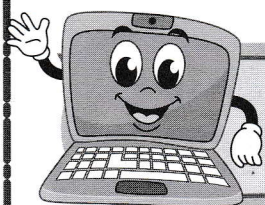


**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**



# CUADERNO DE TRABAJO

# Computación



**2<sup>do</sup>**  
**grado**

**Nombres**

**Apellidos**

**Profesor(a)**

**Sección**

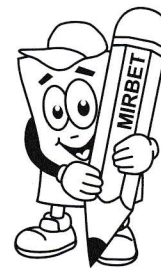
**Año Escolar**



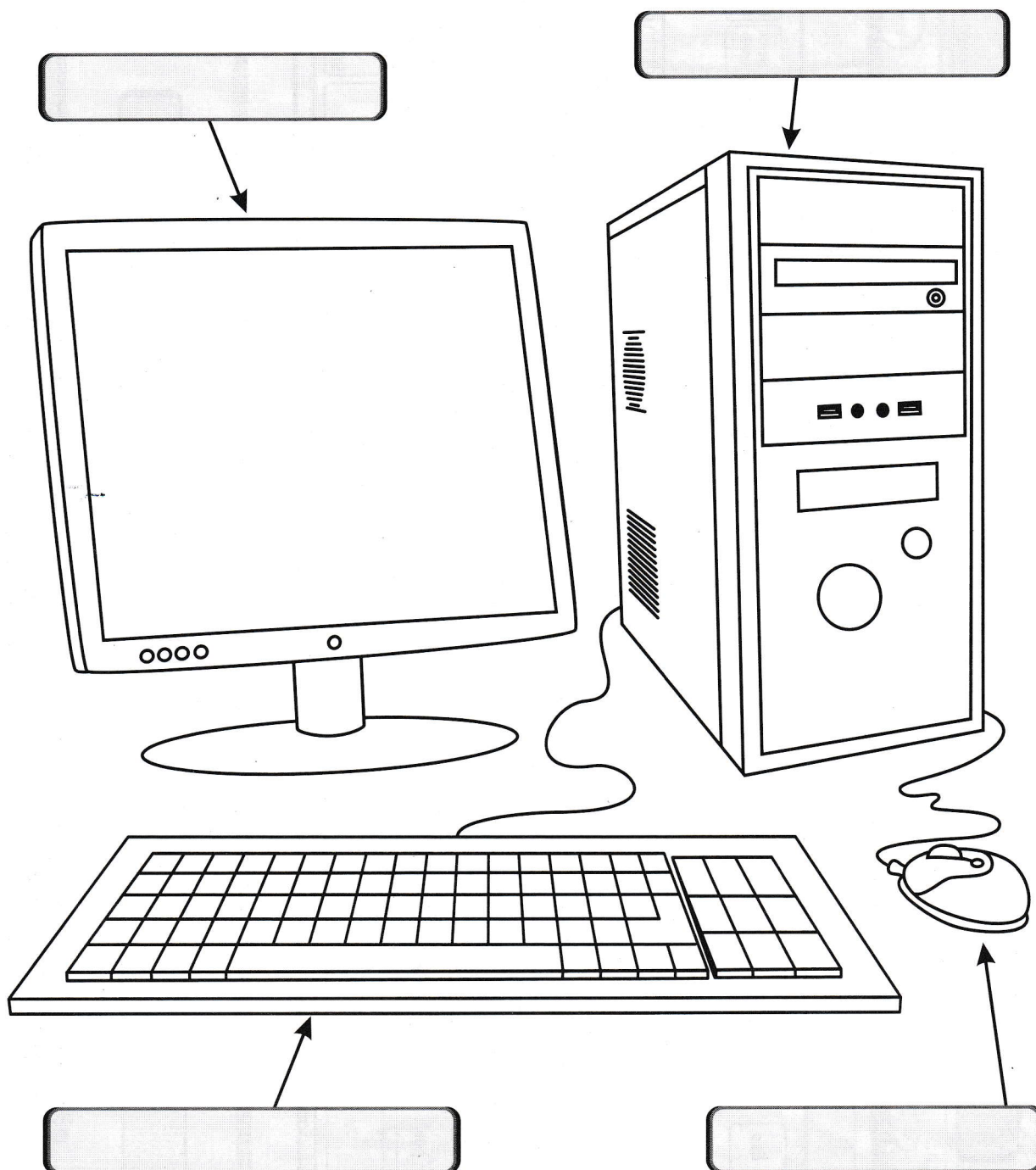


## LA COMPUTADORA

La computadora es el aparato que nos ayuda a escribir, dibujar, pintar, hacer tareas con la calculadora, también podemos ver videos, escuchar música, jugar, etc...



Escribe las partes de la computadora y luego colorea la computadora.





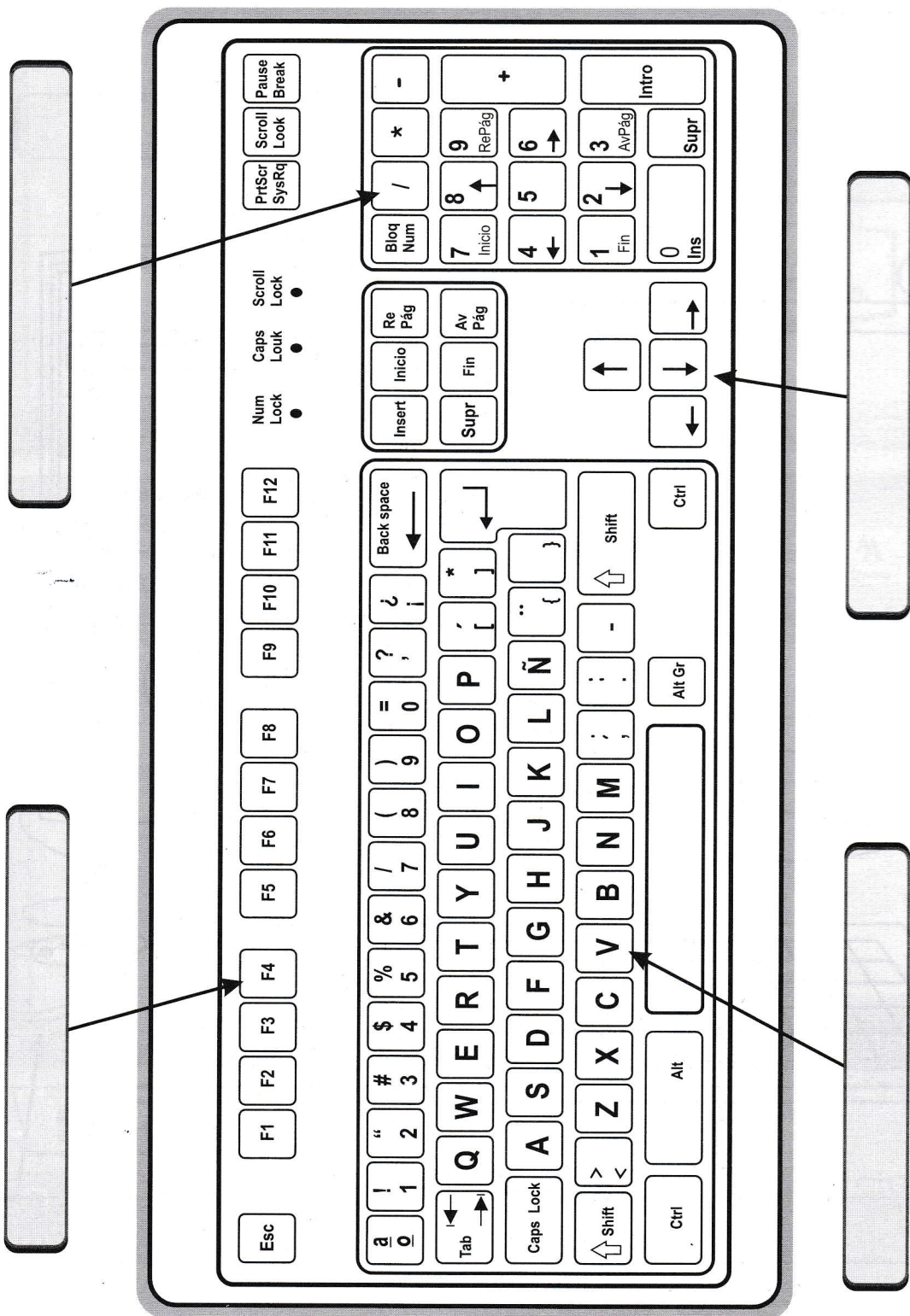


## EL TECLADO

El teclado es una de las partes del hardware de la computadora que permite al usuario introducir o ingresar información a la computadora.



ESCRIBE las alternativas del recuadro donde corresponde.



Teclas direccionales.

Teclado numérico.

Teclas alfanuméricas.

Las teclas de función.





## EL MONITOR

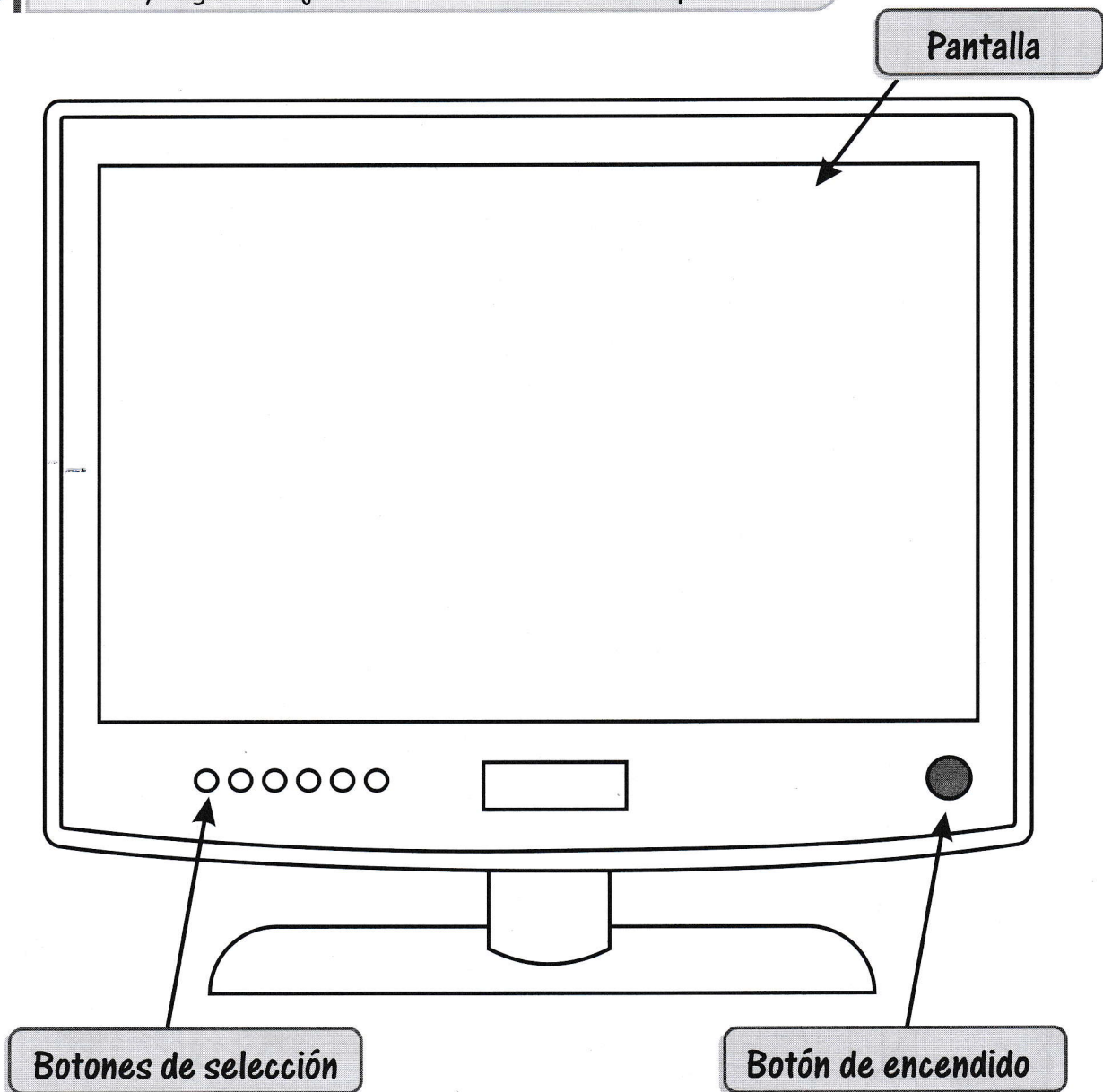
El monitor es un dispositivo de salida, cuya utilidad es la de mostrar la información que se ha ingresado con el teclado o mouse, esta información puede ser gráfica o escrita.

### El monitor y sus partes:

La pantalla, los botones de selección y el botón de encendido.



Colorea y Pega o dibuja el ícono de Windows 8 en la pantalla.



### SABIAS QUE...

La imagen que sale en el monitor está compuesta por puntitos llamados **Píxeles**.



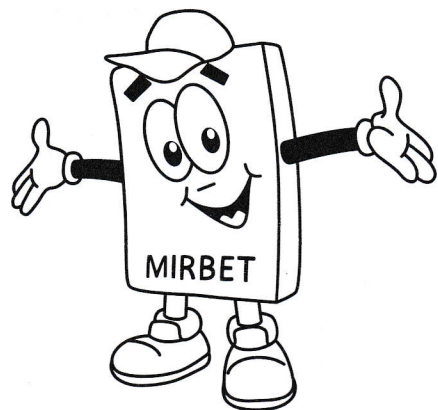
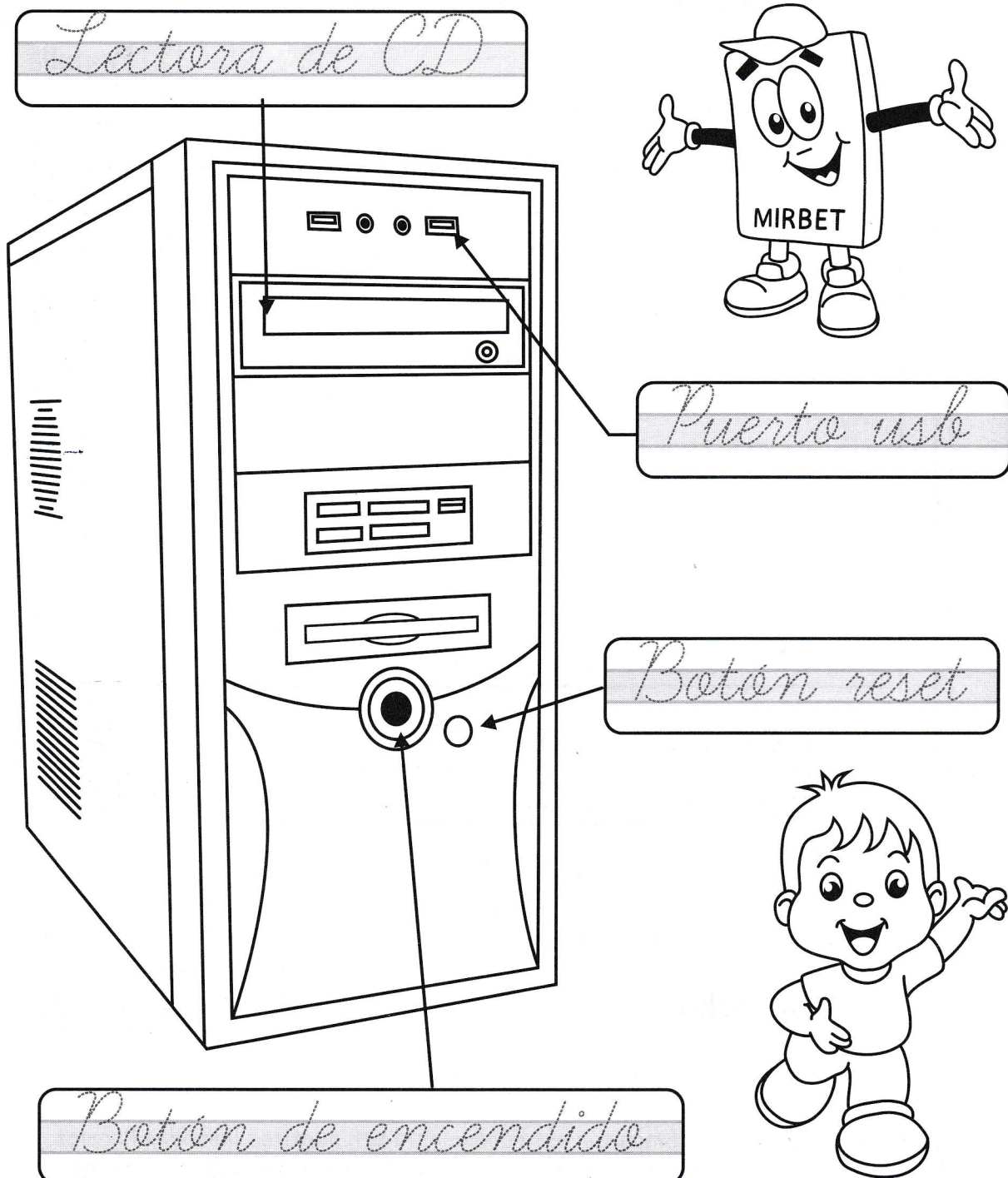


## UNIDAD DE PROCESAMIENTO CENTRAL ó CPU

El CPU o Unidad de Procesamiento Central. Es la parte principal de una PC o computadora. En ella se encuentran los elementos que sirven para procesar datos. Su pieza principal o "cerebro" es el procesador.



DELINEA el nombre de las partes visibles del CPU.





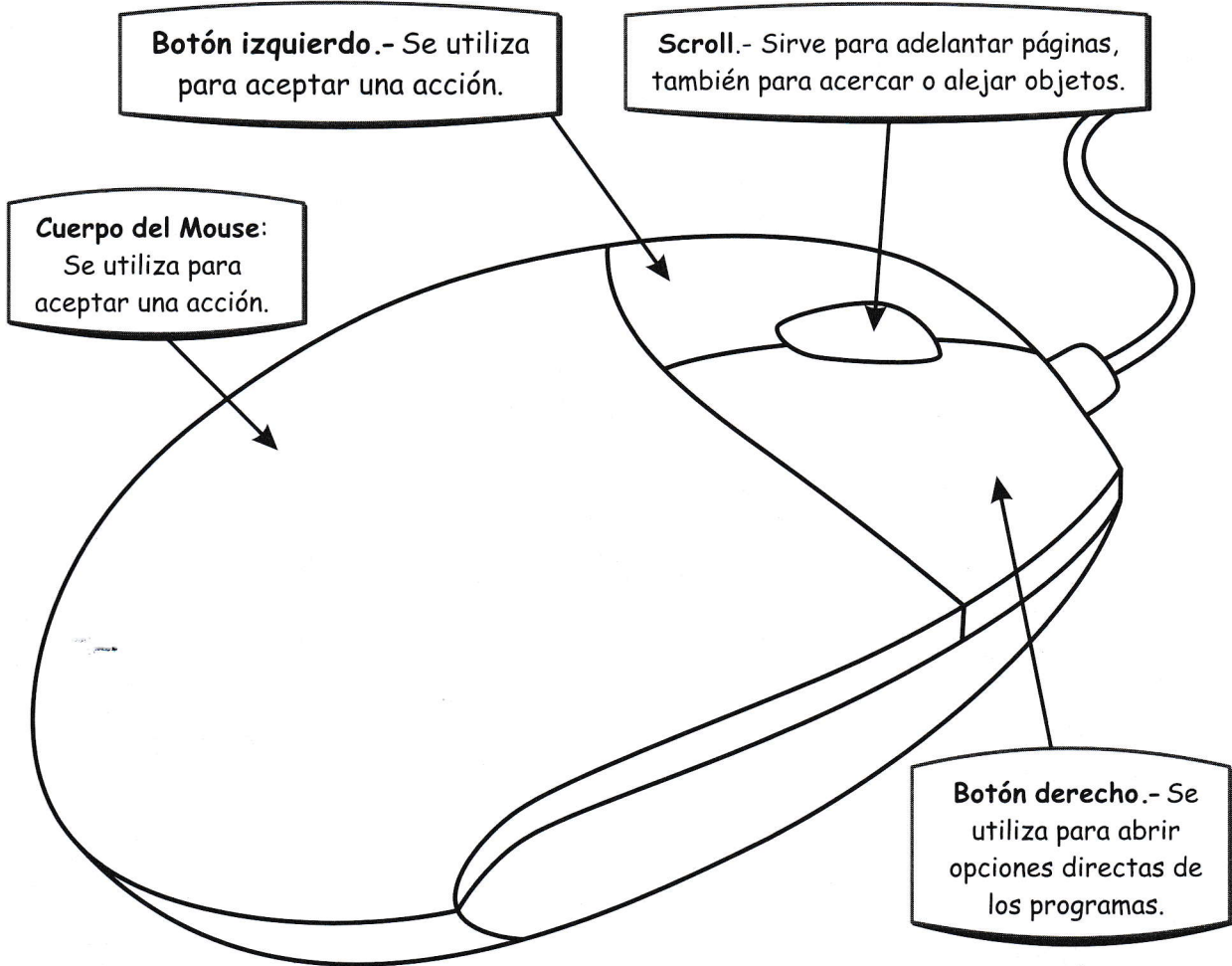


## EL MOUSE

El Mouse nos sirve para guiarnos dentro de la pantalla, con la ayuda de una flechita llamada **puntero** nos ayuda a realizar acciones rápidas.



COLOREA el Mouse y DELINEA la palabra.



mouse - mouse

mouse - mouse







# HARDWARE DE LA COMPUTADORA

Son todos los elementos que podemos tocar de la computadora, ejemplo: el teclado, el monitor y el mouse. También hay elementos internos como son el disco duro, placa madre, etc.



PEGA o DIBUJA los siguientes hardware:

**Monitor**

**Mouse**

**Placa Madre**



**Teclado**

**Disco Duro**



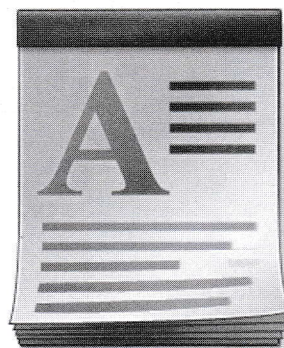
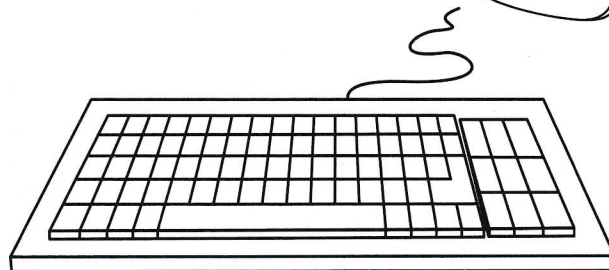
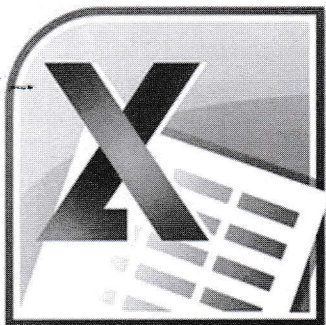
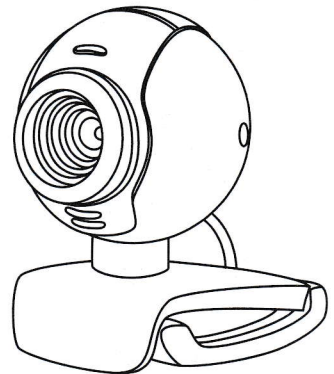
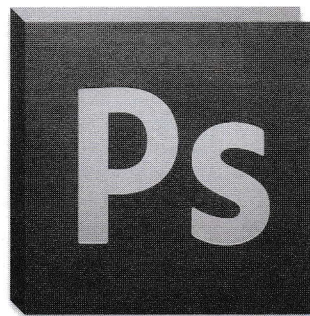
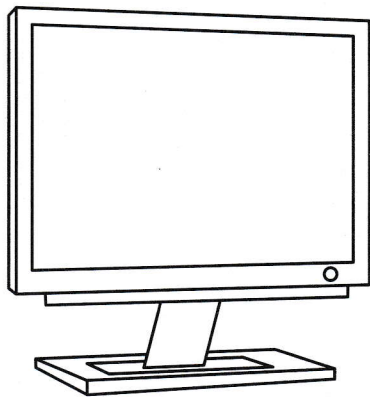


## SOFTWARE DE LA COMPUTADORA

El software es la parte lógica de la computadora, está representada por todos los programas que trabaja la computadora. Ejem: Windows, Paint, WordPad, Word, Excel, Power Point, CorelDraw, etc.



ENCIERRA en un círculo los software y PEGA el ícono de un software en el recuadro.







## SISTEMA OPERATIVO WINDOWS 8

El sistema operativo Windows es el primer programa que visualizarás al encender tu computadora, éste supervisará el buen funcionamiento de los elementos internos y externos de la computadora.



Lo primero que veremos en la pantalla de inicio.



DELINEA las palabras.

windows - windows

windows - windows





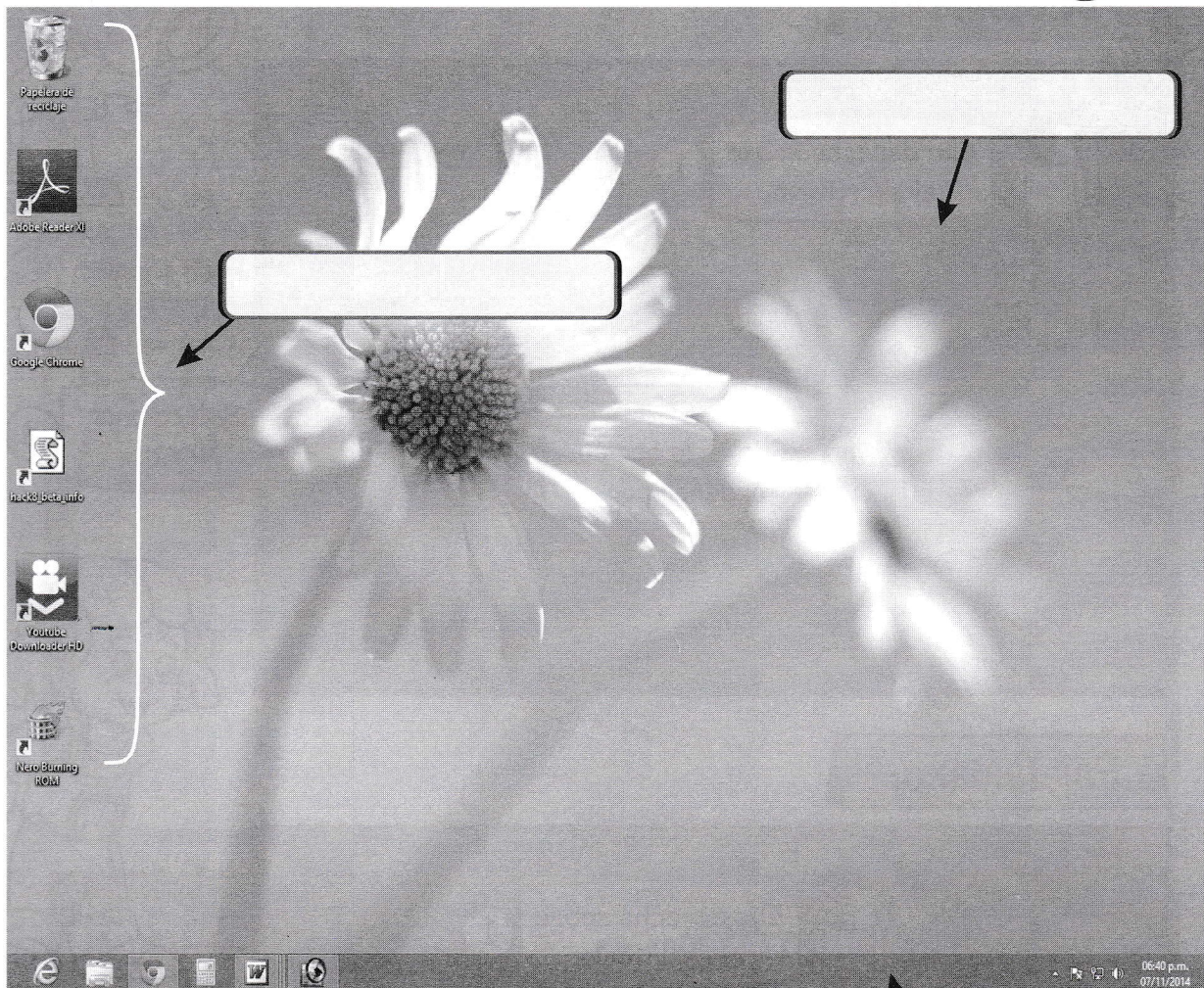


## ESCRITORIO DE WINDOWS

El escritorio de Windows es el que nos proporciona el acceso a los programas, archivos, crear íconos, accesos directos y toda acción que queremos realizar.



ESCRIBE los elementos del escritorio.






DELINEA las palabras.

escritorio de windows





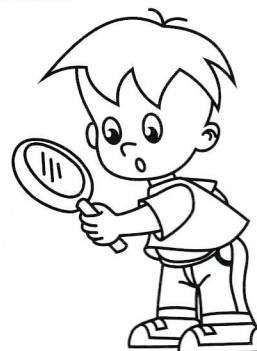
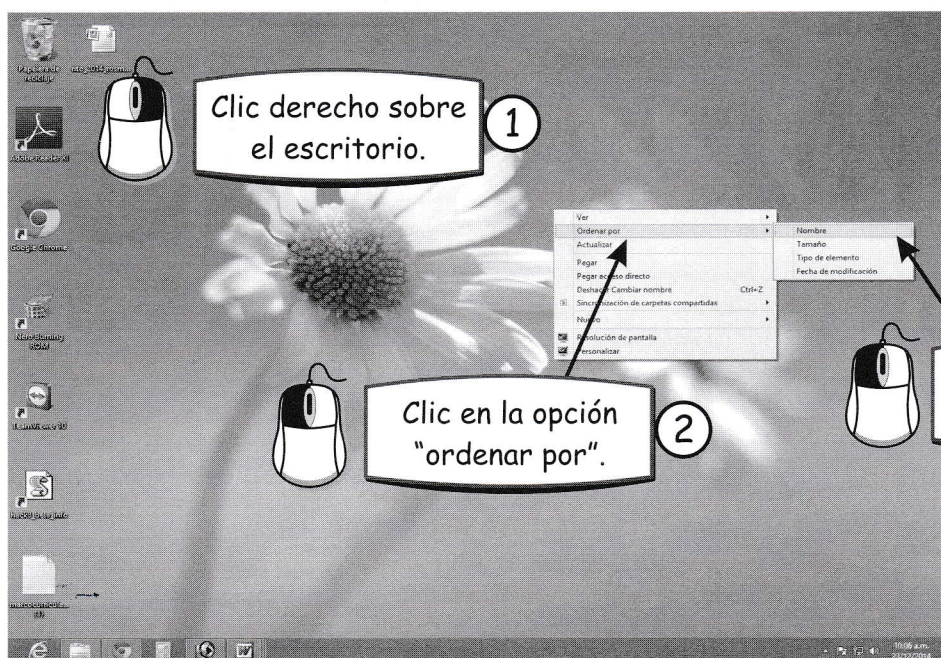
## ORGANIZAR ÍCONOS EN EL ESCRITORIO

Para organizar una mayor operación de los íconos, ellos se pueden ordenar en función a su nombre, tamaño, tipo.



Para organizar los íconos se realizan los siguientes pasos:

### Por nombre:



### Por tamaño:



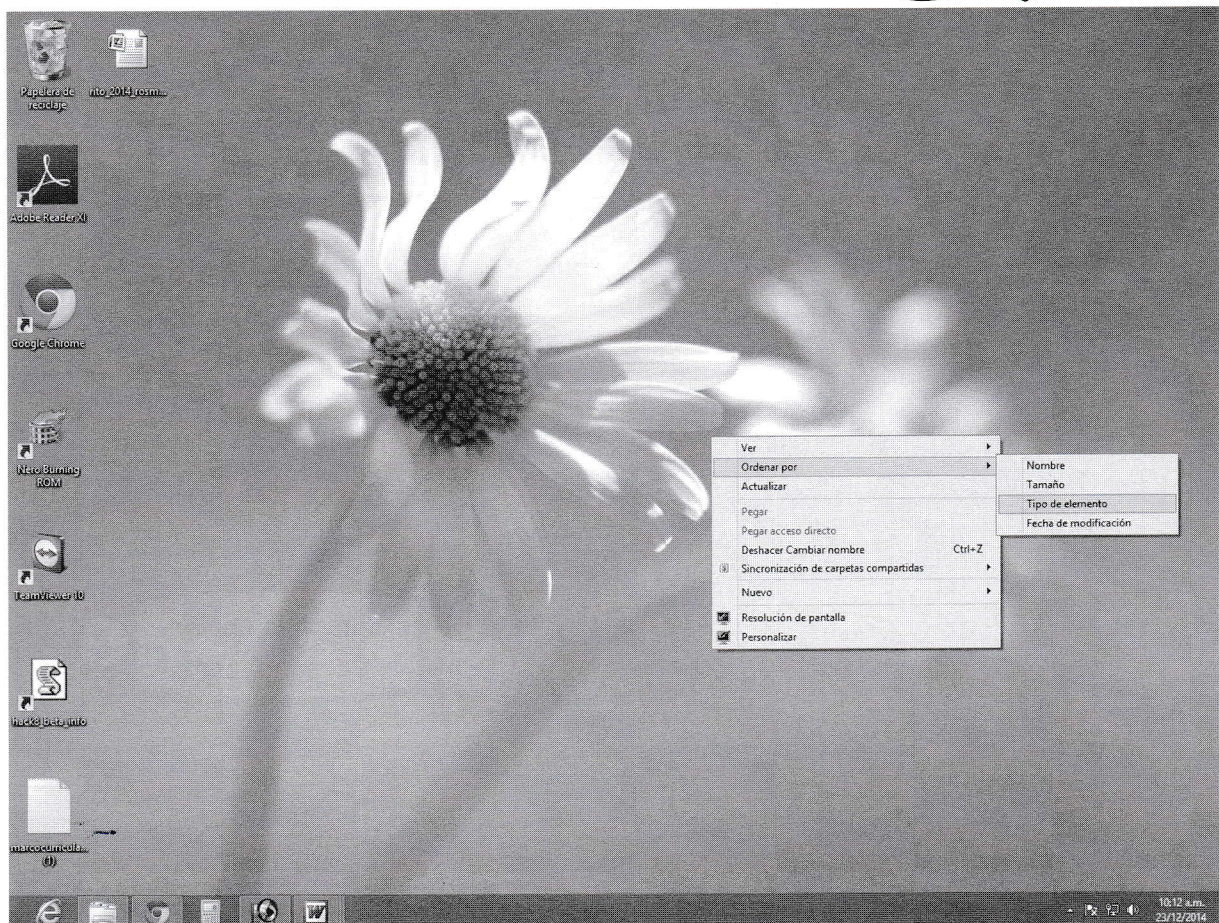




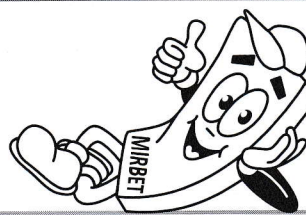
## PRÁCTICA:



Ahora organiza por **TIPO DE ELEMENTO**.



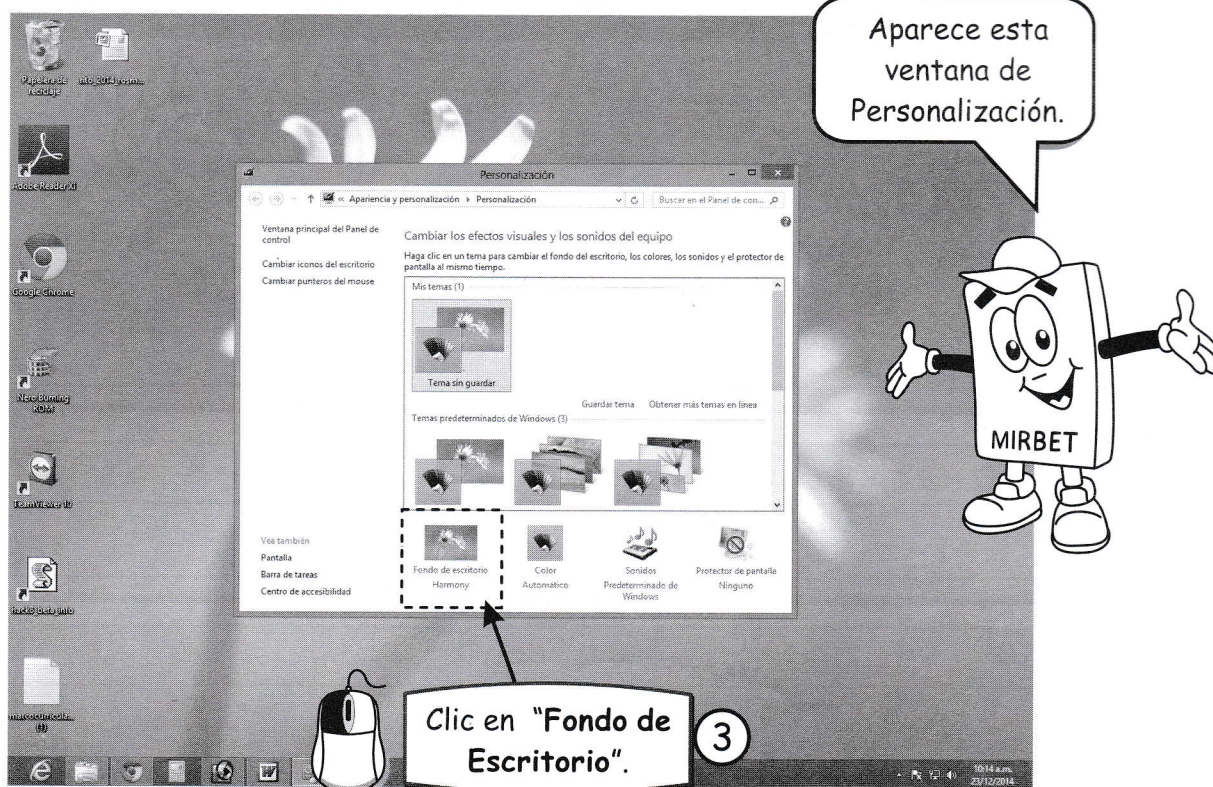
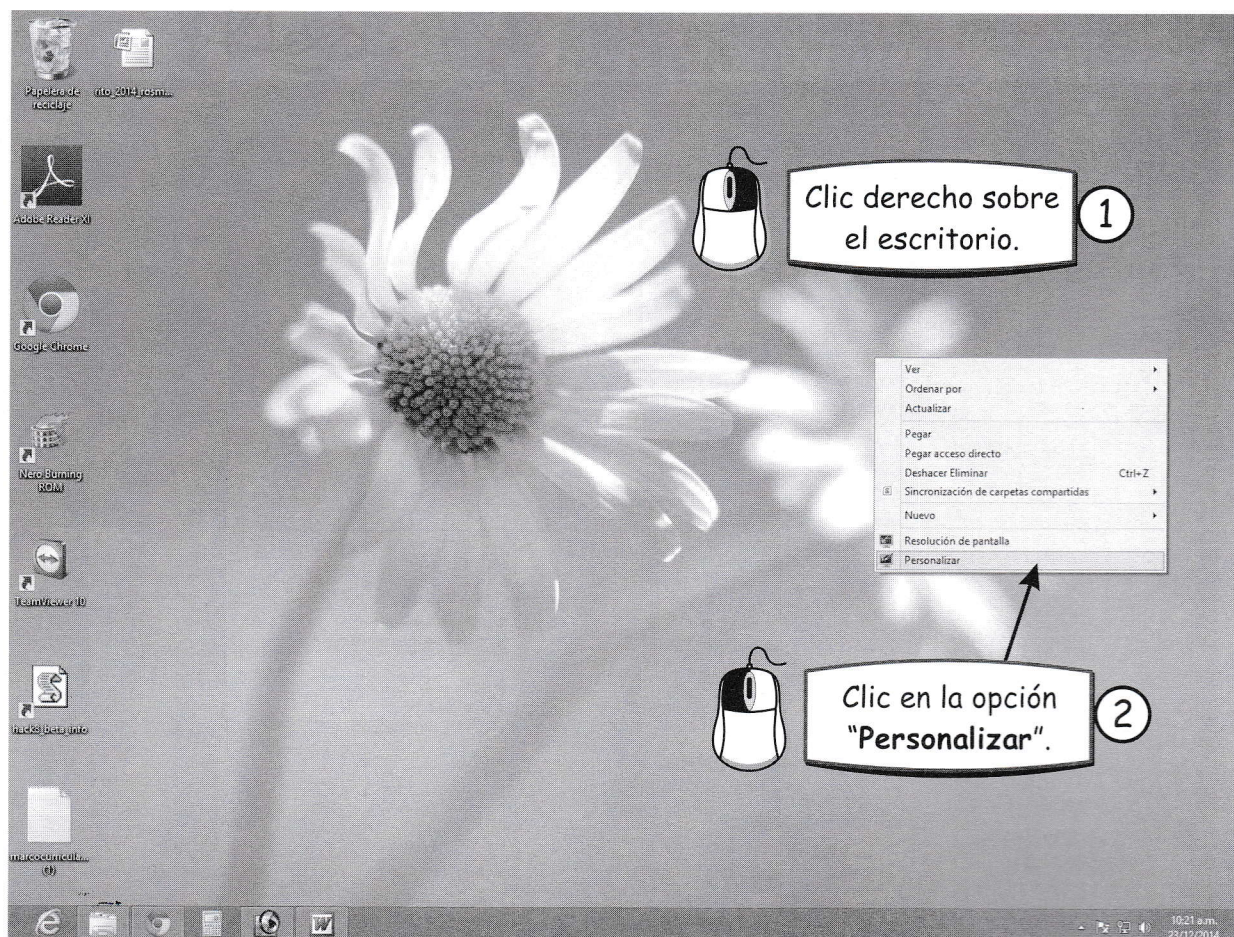
Anota los pasos que realizaste:







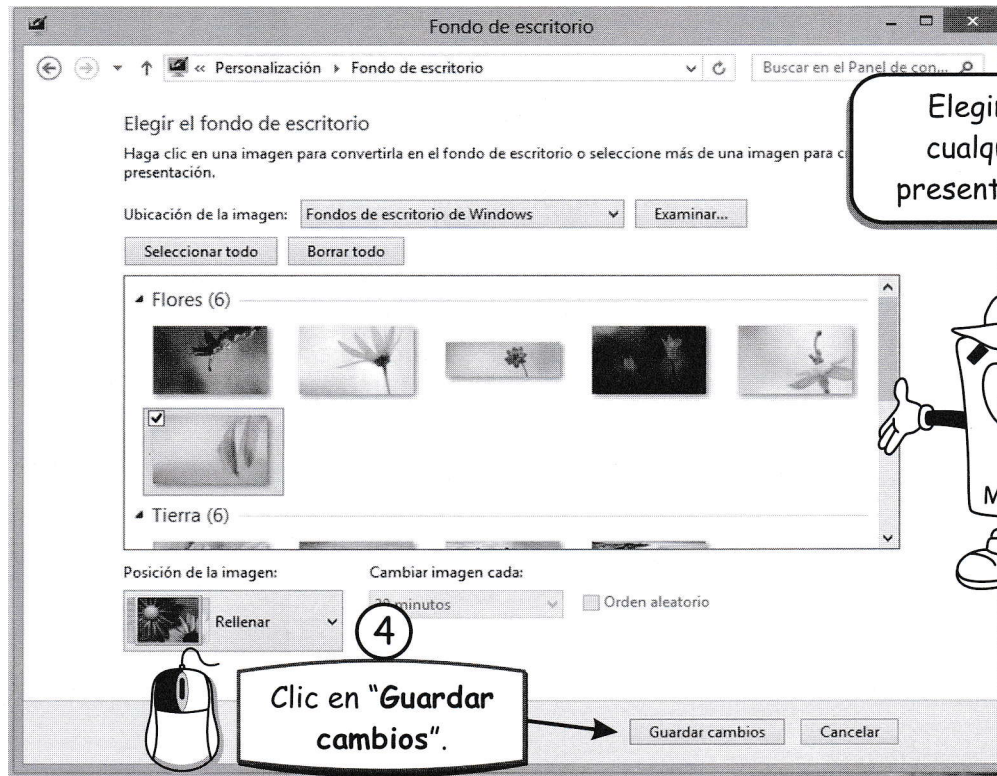
## PERSONALIZAR EL ESCRITORIO



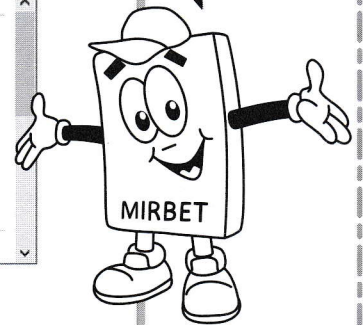




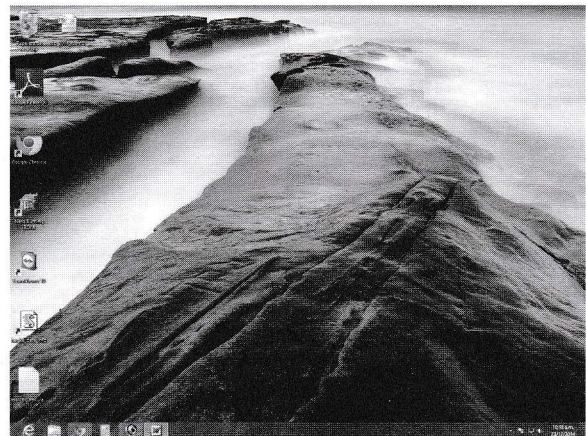
Haces clic en una imagen para usarlo como fondo del escritorio o selecciona más de una imagen para crear una presentación.



Elegimos cualquier presentación.



Personaliza tu escritorio poniendo las siguientes imágenes:



Responde: la siguiente pregunta:

¿Te pareció fácil o difícil hacerlo? ¿Por qué?




---



---



---





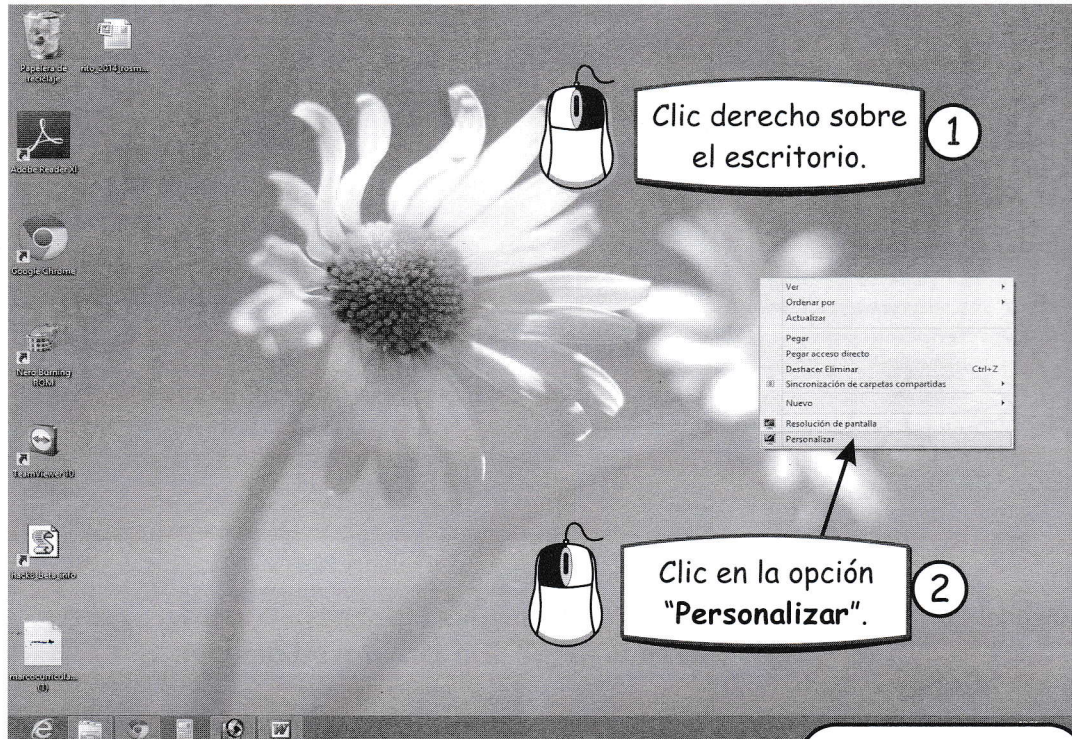
## PROTECTOR DE PANTALLA



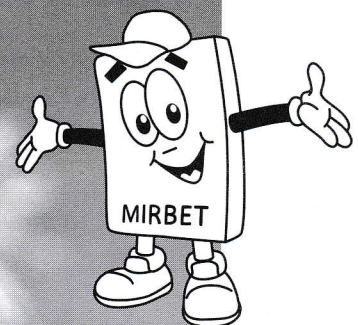
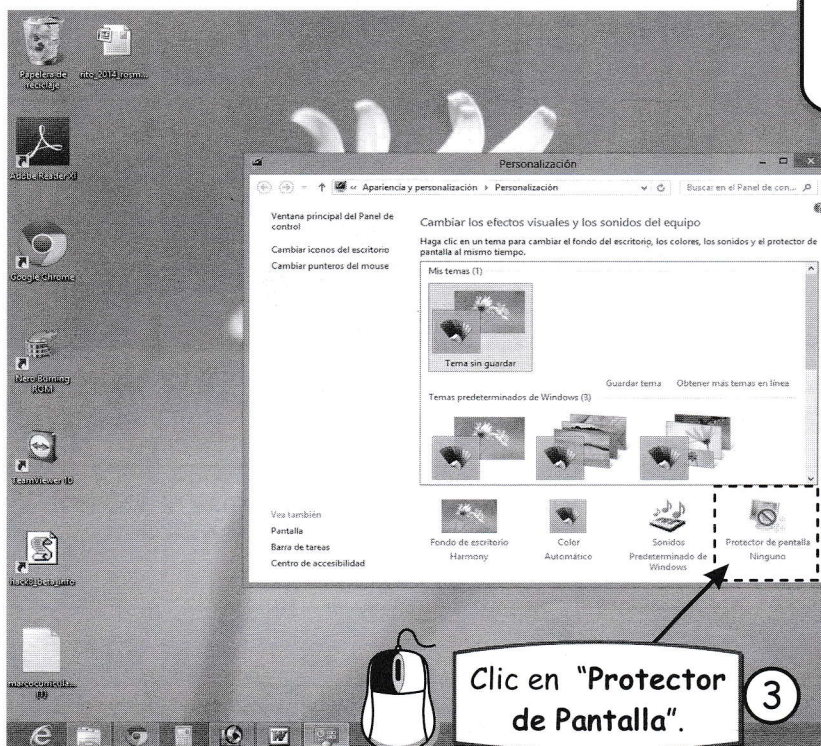
Esta opción de propiedades de pantalla nos ayuda a colocar una pantalla animada cuando se dejó de trabajar en la computadora, esta pantalla se activará a un tiempo determinado o tiempo programado.



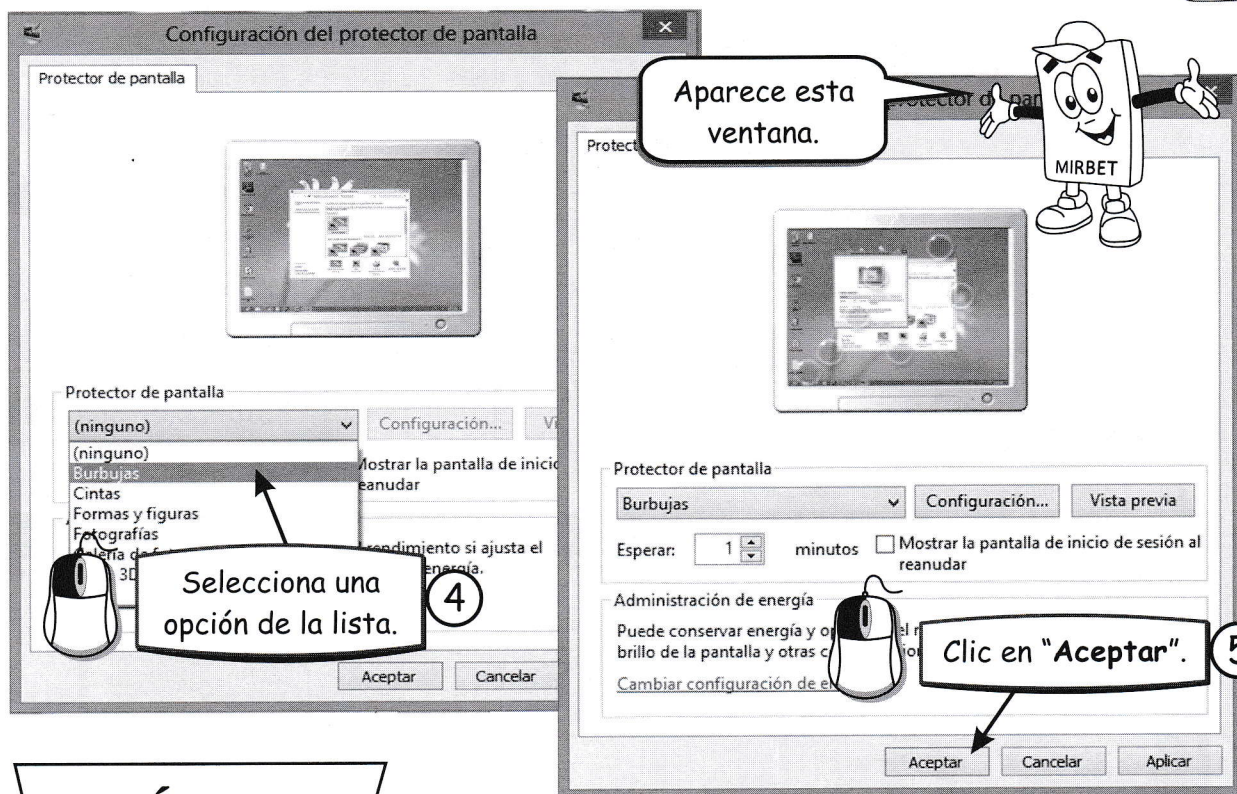
Pasos para acceder al protector de pantalla.



Aparece esta ventana de Personalización.







## PRÁCTICA



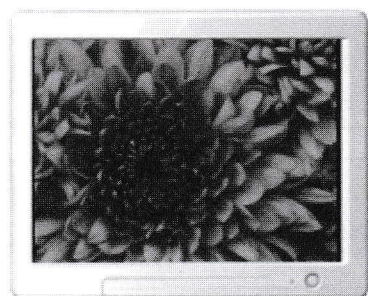
Realiza en la computadora los siguientes ejercicios de protectores de pantalla.



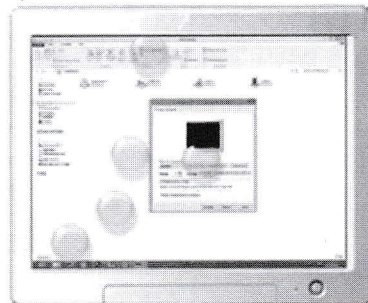
Texto 3D



Formas y Figuras



Figuras



Burbujas



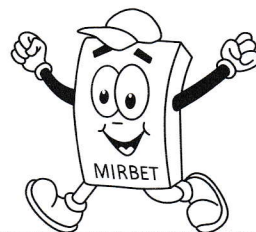




## ELEMENTOS DE UNA VENTANA DE WINDOWS



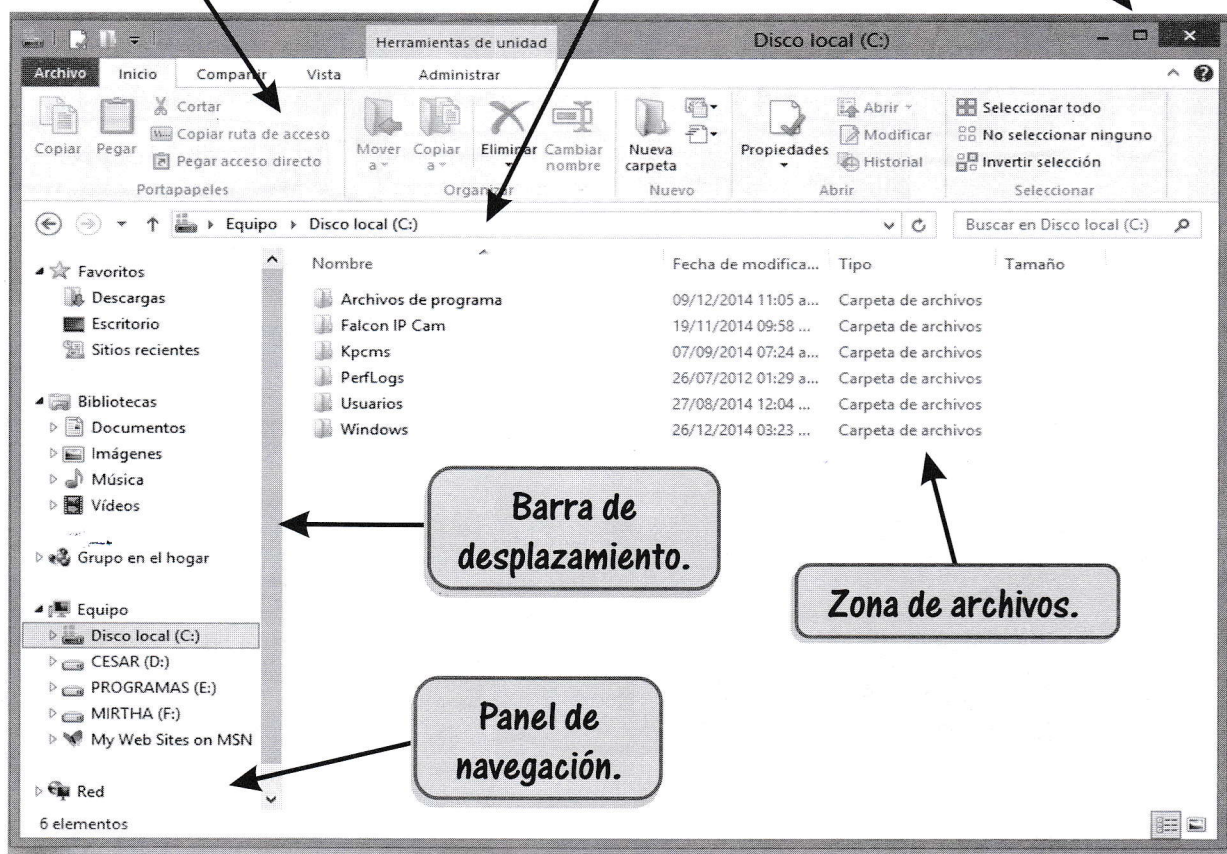
Las ventanas son las que nos ayudarán a visualizar los programas o ambientes del Windows.



Barra de herramientas.

Barra de direcciones.

Botones de control.



UNE cada título con su definición.

Barra de título.

Con estos botones puedes cerrar, maximizar, o minimizar una ventana.

Botones de control.

Es la zona más grande en la parte central derecha.

Zona de archivos.

Es donde aparece el nombre de la ventana o programa.





## BOTONES DE CONTROL DE UNA VENTANA

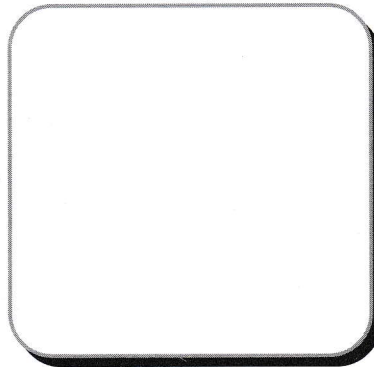


Dibuja los botones de control de una ventana.



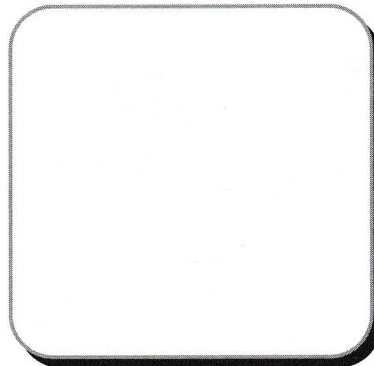
a

**Botón minimizar.-** Es utilizado para reducir el tamaño de la ventana y situarlo en la barra de tareas.



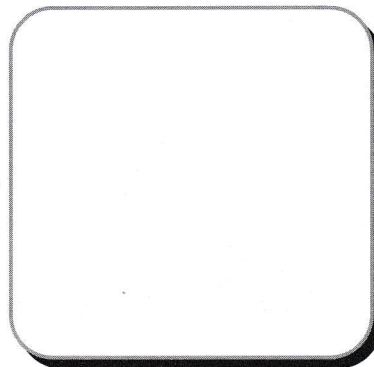
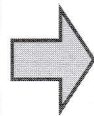
b

**Botón maximizar.-** El botón maximizar nos ayudará a presentar la ventana en la totalidad de la pantalla.



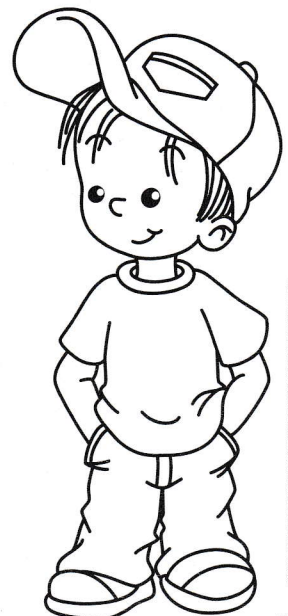
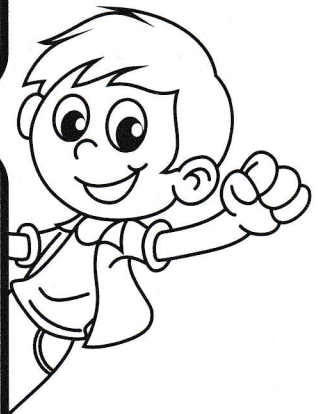
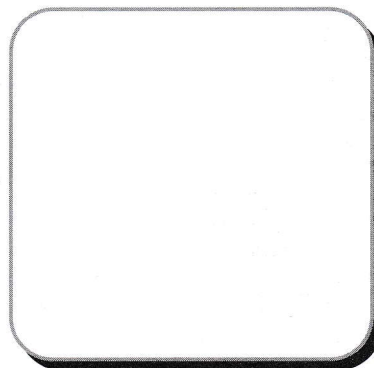
c

**Botón restaurar.-** El botón restaurar sirve para activar nuevamente la ventana minimizada.



d

**El botón cerrar.-** El botón cerrar sirve para salir de la ventana que estamos usando.







## FECHA Y HORA DEL SISTEMA

La computadora nos puede dar la hora con un reloj de tipo analógico.



**Pasos para cambiar la hora del sistema.**

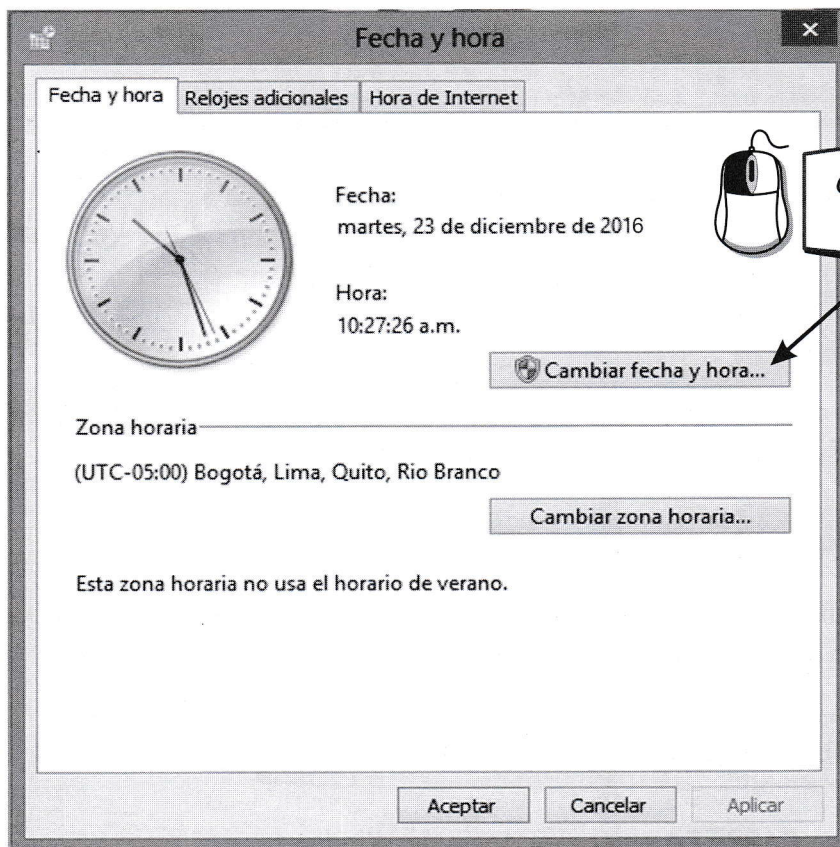
Estando en el ESCRITORIO realizar los siguientes pasos:



Clic "Cambiar la configuración de fecha y hora."

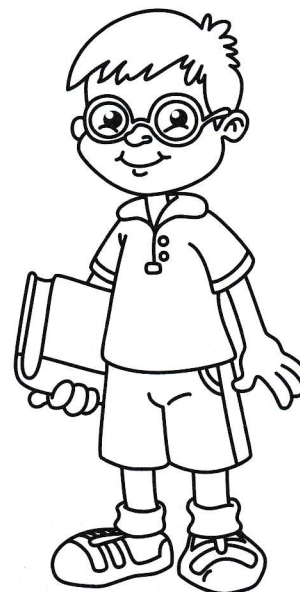
2





Clic para cambiar fecha y hora...

3

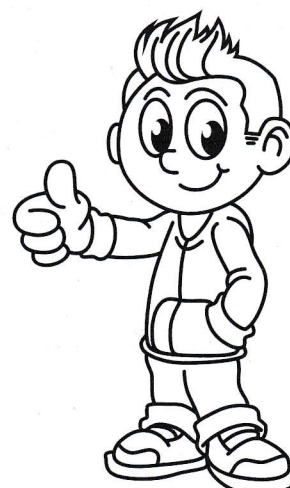


Aquí puedes cambiar el día, mes y año.

4

Aquí puedes cambiar la hora, minutos y segundos.

5



## PRÁCTICA

Cambia la hora y la fecha actual.





## LOS ARCHIVOS Y CARPETAS

Los archivos o carpetas se crean debido a la información ingresada por nosotros.



### ¿Qué es un archivo?

Un archivo es un conjunto de datos que han sido guardados en un documento como el Word, Excel, PowerPoint, etc... Este puede contener letras, números, símbolos, imágenes, etc.

### ¿Qué es una carpeta?

Es un contenedor para almacenar y ordenar documentos. Una carpeta puede contener subcarpetas y en cada una de las subcarpetas varios archivos.

### CREAR CARPETAS EN EL ESCRITORIO.



Pasos para crear una **CARPETA** en el escritorio de Windows:







Clic en la opción **NUEVO** y aparece un submenú.

Clic en la opción **CARPETA** y aparecerá una carpeta en el escritorio.

Clic en la opción **CARPETA** y aparecerá una carpeta en el escritorio.

Escribe el nombre de la carpeta y listo, ya creaste una carpeta.

Escribe el nombre de la carpeta y listo, ya creaste una carpeta.



## RECUERDA:

Que debes de crear el nombre de tu carpeta en función al contenido que estás trabajando.

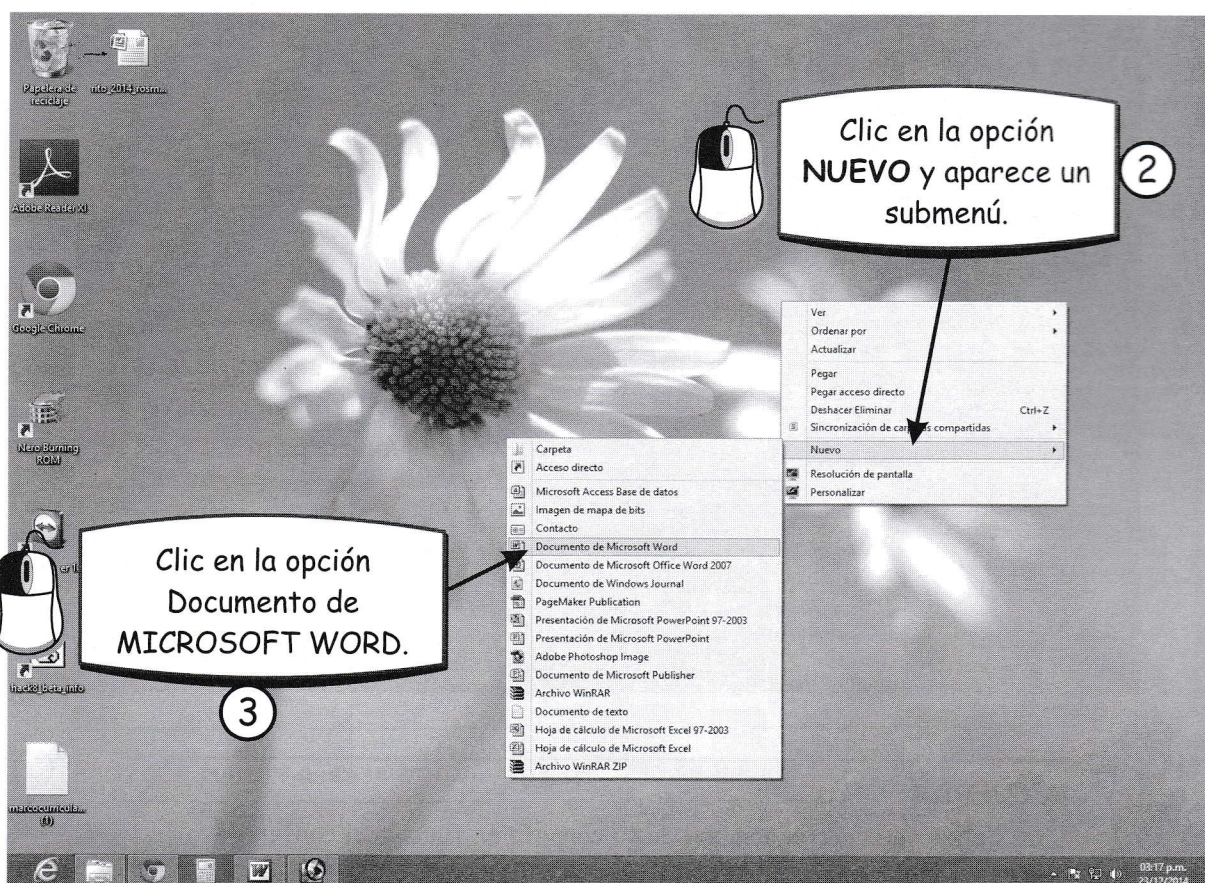
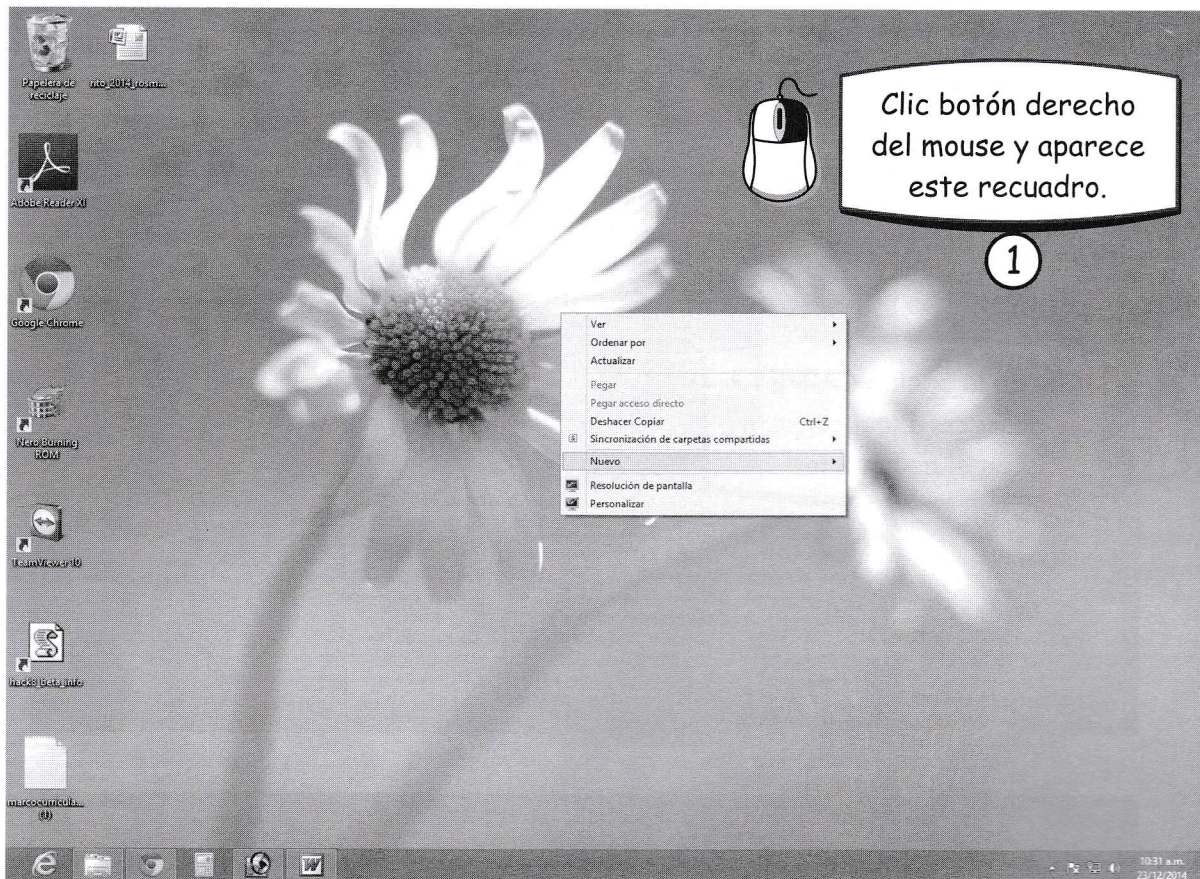




# COMPUTACIÓN PARA NIÑOS



Pasos para crear un **ARCHIVO** en el escritorio de Windows:



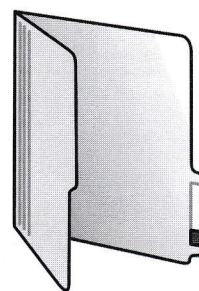
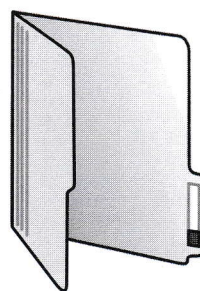
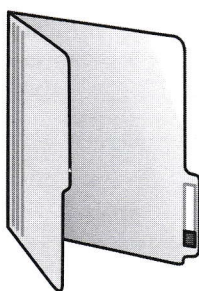
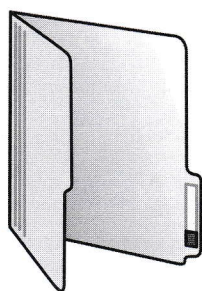




## PRÁCTICA



CREA las siguientes carpetas en el escritorio:



Mis Imágenes

Archivos

Mis Videos

Mi Música



CREA los siguientes archivos:



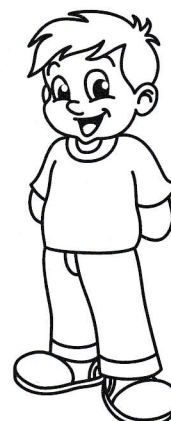
Nuevo Documento d...



Nueva Hoja de Cálculo de Mi...



Nuevo CorelDRAW...





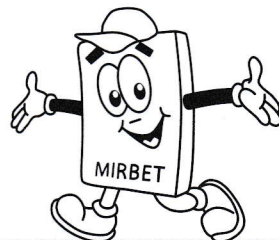


## CAMBIAR EL NOMBRE DE UNA CARPETA O ARCHIVO


Cuando creamos una carpeta, ésta se visualiza con el nombre de carpeta nueva.

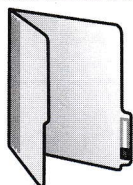
 Pasos para cambiar el nombre de una **CARPETA** o de un **ARCHIVO**.

- Damos clic en la carpeta o archivo.
- Presionamos la tecla F2
- Cambiar el nombre de la carpeta o archivo.
- Para finalizar presionar la tecla ENTER.

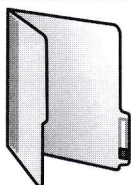


### PRÁCTICA

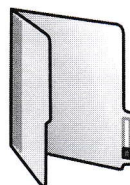
 Cambiar de nombre a estas carpetas.



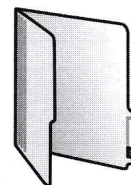
Mis Imágenes



Archivos



Mis Videos



Mi Música



Imágenes

Documentos

Dvd

Canciones





## ELIMINANDO UNA CARPETA O ARCHIVO

Esta opción nos ayuda a eliminar una carpeta que ya no utilizaremos, el archivo eliminado se almacenará en la papelera de reciclaje.



### Pasos para eliminar una CARPETA o ARCHIVO.

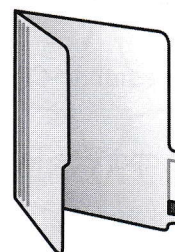
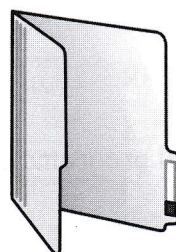
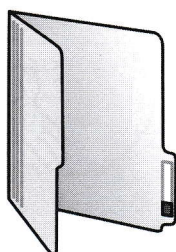
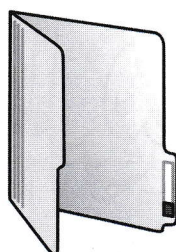
1. Clic en la carpeta o archivo.
2. Luego presionar la tecla SUPR ó DELETE y automáticamente se eliminará.



## PRÁCTICA



Elimina estas carpetas que creaste en el ejercicio anterior:



Imágenes

Documentos

Dvd

Canciones





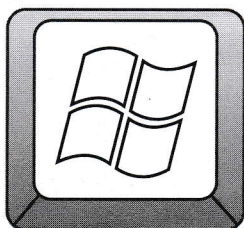
# PROGRAMA PAINT

Se trata de una aplicación muy útil para realizar dibujos y retoques sencillos. Usando el Paint, por ejemplo, podemos crear nuestros propios íconos para personalizar el Escritorio. Para ello creamos la imagen o la recortamos, y la guardamos con la extensión .png.

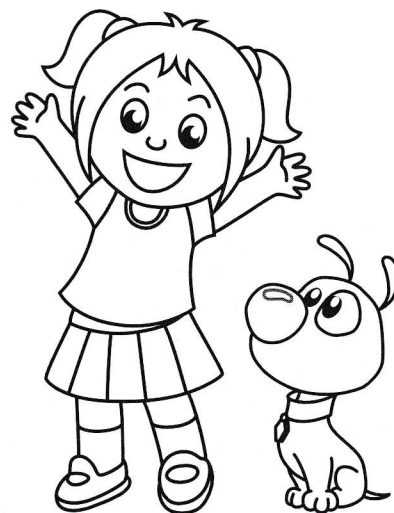


### Pasos para ingresar a Paint.

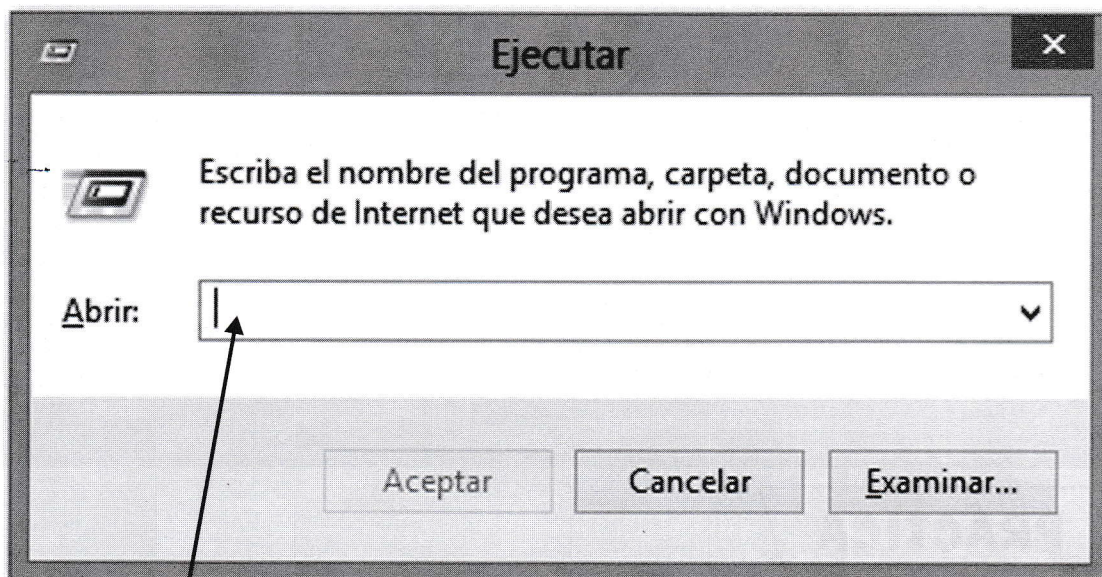
- ① Presionar simultáneamente las siguientes teclas:



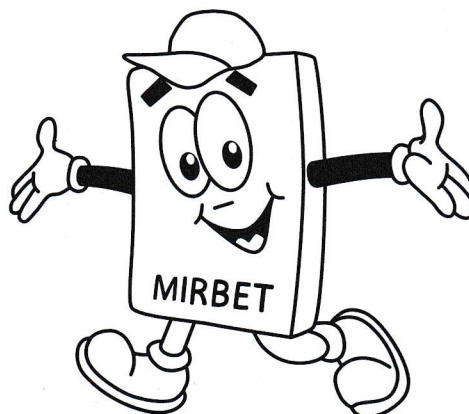
+



- ② Luego aparecerá la ventana EJECUTAR:



- ③ Escribir la palabra Pbrush.  
④ Presionar Clic en ACEPTAR.  
⑤ Y aparece la ventana del programa PAINT.





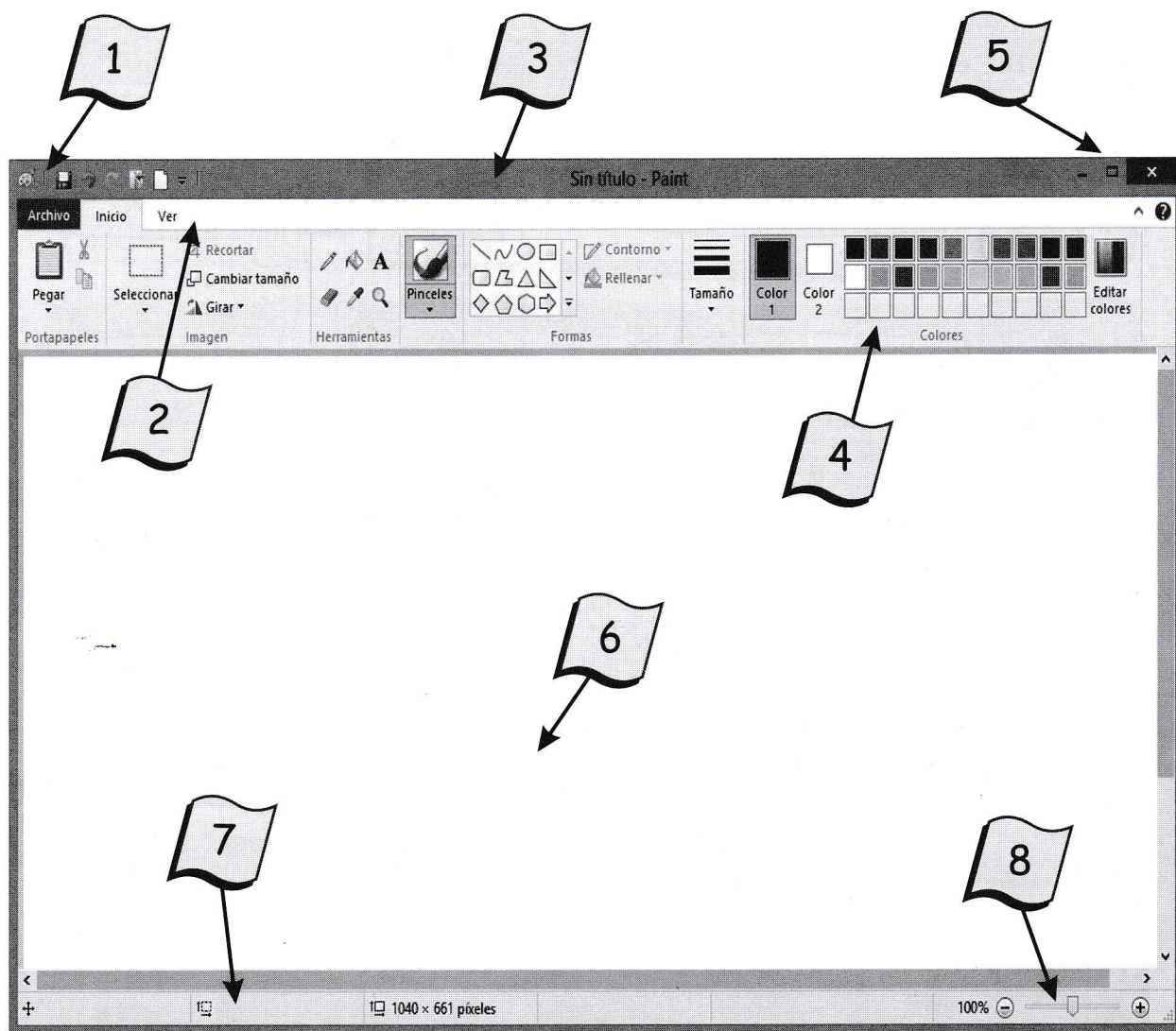


## LA VENTANA DE PAINT

La ventana de Paint contiene la barra de título, barra de herramientas, barra de menú, paleta de colores, barra de estado, etc.



INVESTIGA los nombres de la ventana Paint.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

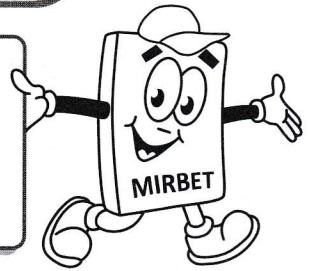
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_





## HERRAMIENTAS DE PAINT

El menú de dibujo, continúa siendo el mismo de la anterior versión, y que consta de un lápiz, para dibujar trazas finas, de un bote de pintura, para pintar superficies cerradas, de un cuadro de texto, de una goma de borrar, del selector de color y de la lupa.

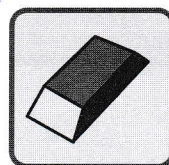


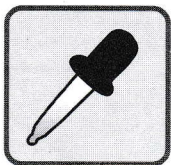
ESCRIBE el nombre de las siguientes herramientas:







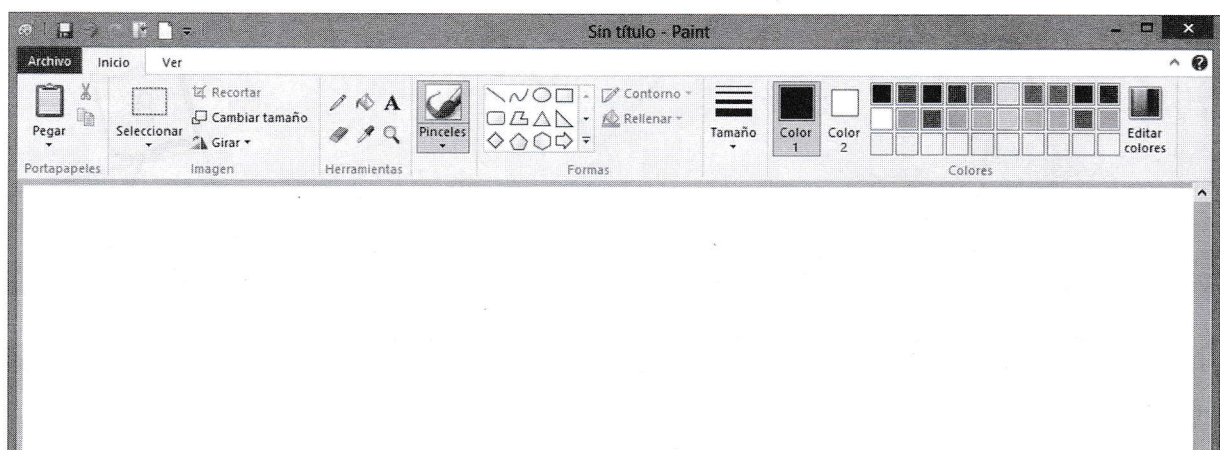






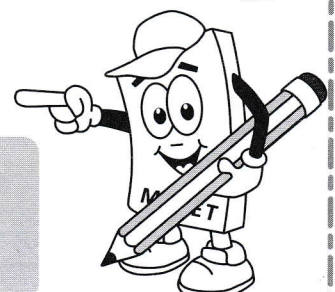


ENCIERRA con un círculo la ficha de herramientas de la pantalla de Paint.



## PRÁCTICA

- 1 Escribe tu nombre con la herramienta LÁPIZ:
- 2 Escribe la siguiente oración: "La tortuga camina muy rápido":
- 3 Realiza ejercicios con el borrador.








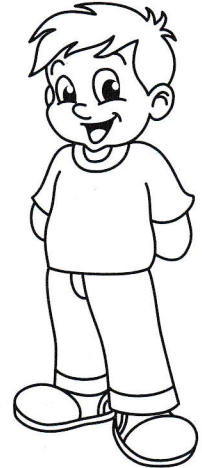
## LA HERRAMIENTA LÁPIZ

El botón lápiz se encuentra en la barra de herramientas, se utiliza para dibujar cualquier objeto en el área de dibujo.



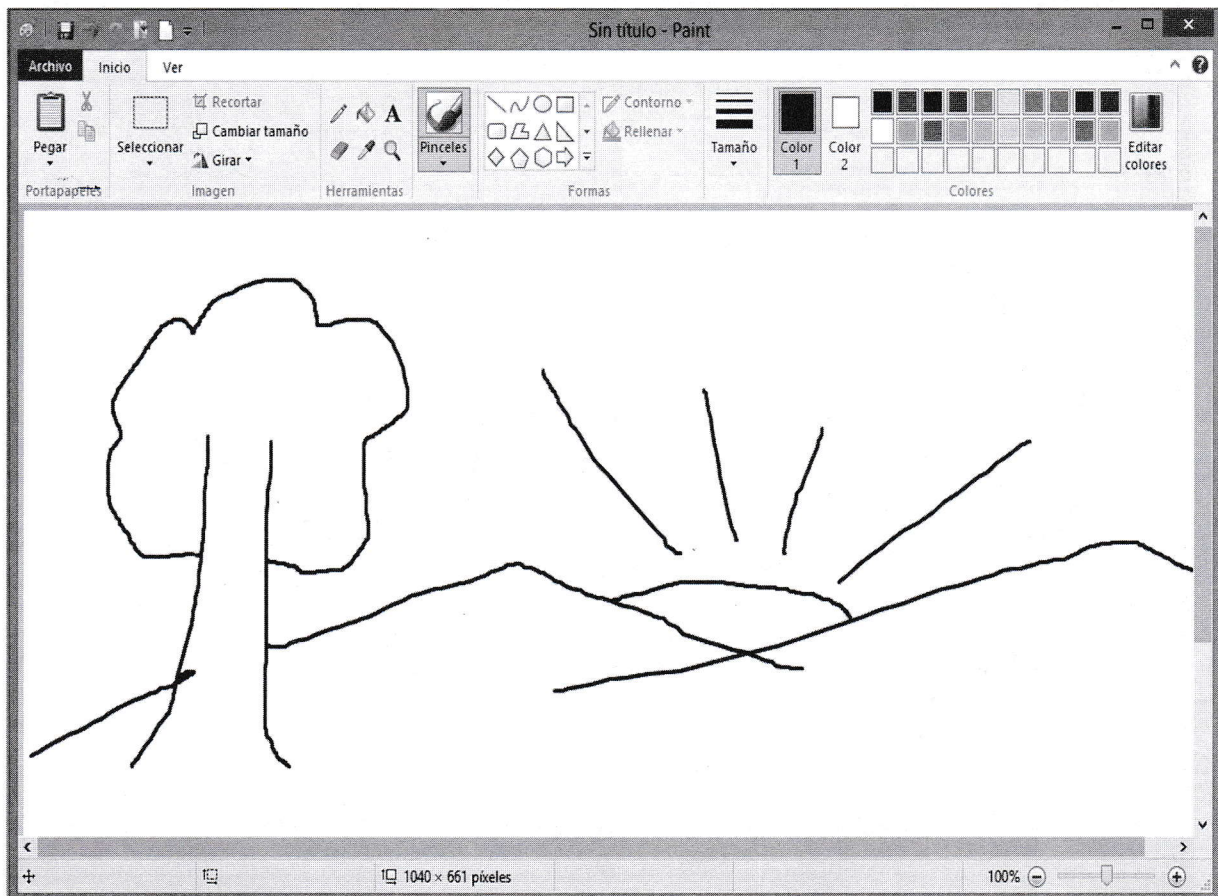
**Pasos para trabajar con la herramienta lápiz:**

- 1 Dar clic en el botón izquierdo del mouse en el botón .
- 2 Luego arrastrar sin soltar el botón izquierdo del mouse y realizar la imagen que deseamos.
- 3 Seleccionamos el color con un clic en el cuadro de colores.



## PRÁCTICA

- 1 Realiza la siguiente práctica en el programa Paint haciendo uso del botón LÁPIZ:

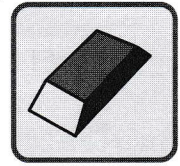







## LA HERRAMIENTA BORRADOR

La herramienta borrador permite borrar el contenido que no sirve de nuestro dibujo, se encuentra en el grupo herramientas.



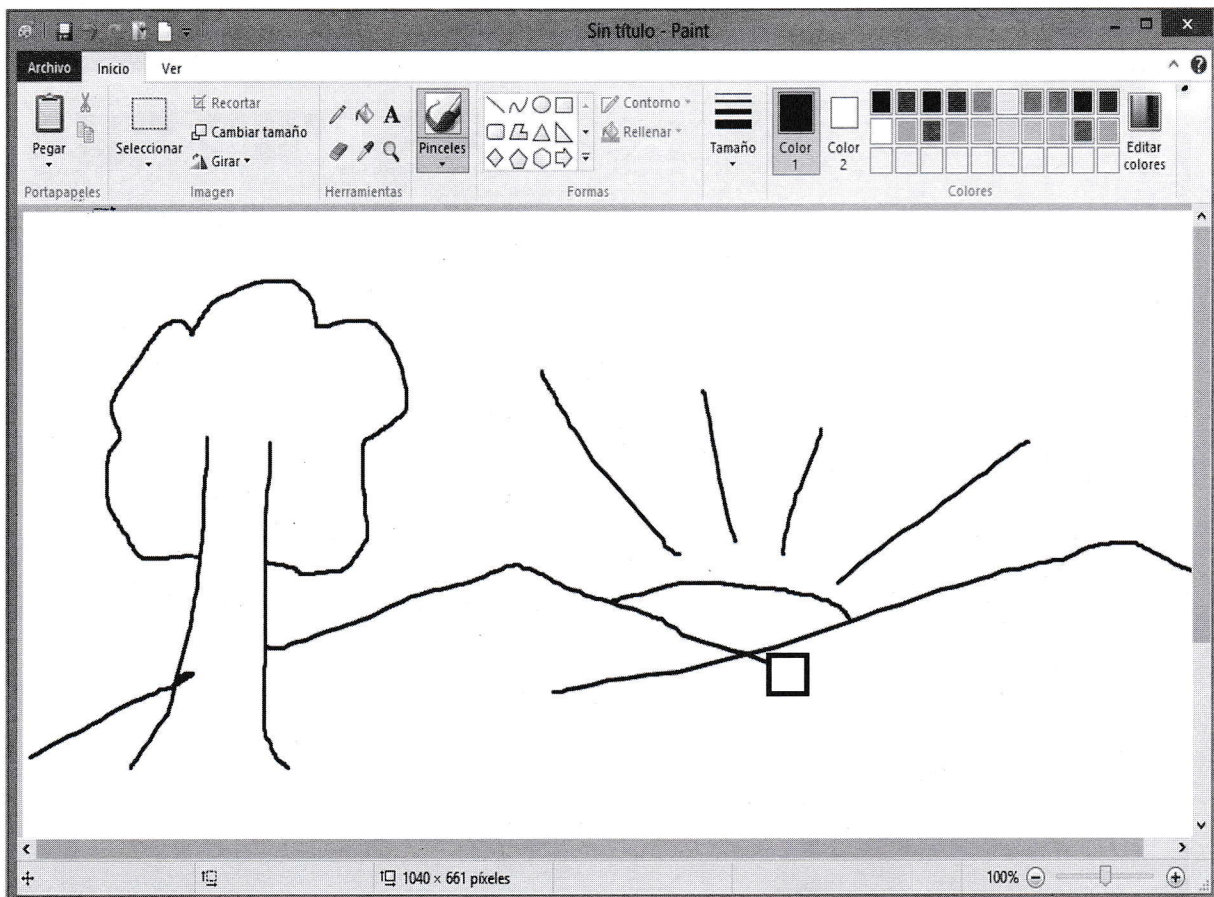
**Pasos para trabajar con la herramienta BORRADOR:**

- 1 Dar clic en el botón izquierdo del mouse en el botón .
- 2 Luego arrastrar sin soltar el botón izquierdo del mouse y la parte que deseamos borrar.



### PRÁCTICA

- 1 BORRA una parte de tu dibujo anterior en la que te hallas equivocado:







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

#### PÁGINA OFICIAL



<https://mundoeducativo360.com/>



**Síguenos**

[https://www.facebook.com/mundoeducativo360/?ref=pages\\_you\\_manage](https://www.facebook.com/mundoeducativo360/?ref=pages_you_manage)



**Pinterest**

<https://pin.it/6ZTr5EX>