



Compunico



# Colegio Nicolás Bravo

## PREESCOLAR 3

Nombre del Alumn@

---

2020-2021

COLEGIO NICOLAS BRAVO  
C.C.T. 09PJN1823M  
AV. 5 DE MAYO NO. 162 BARRIO SAN LUCAS  
TEL. 56 85 12 43

# Historia de la Computadora

## ¡CONÓCELA!

HACE MUCHOS AÑOS ATRÁS CUANDO GRUPOS COMENZARON A FORMAR NACIONES Y EL COMERCIO YA ERA MEDIO DE VIDA EL HOMBRE LOGRA PRODUCIR LAS PRIMERAS HERRAMIENTAS PARA REGISTRAR LOS ACONTECIMIENTOS ...



La historia del computador es muy interesante, al principio era solo una maquina de calcular, su evolución al camienzo no fue muy avanzada pues de sumar y restar paso también a multiplicar. Aunque te parezca increíble en el Siglo XIX se elaboro los principio De la computadora digital moderna Esta ya solucionaba complejos Problemas matemáticos...



Tiempo después se desarrollo como la maquina analítica ya en esta se presentaban características de los computadores que hoy conocemos, este tenia una corriente o flujo de entrada, una memoria, un procesador para operaciones matemáticas y una impresora para registrar los datos.



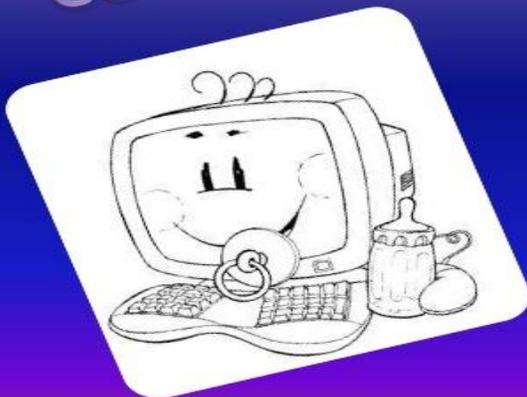
## Y te sigo contando...

A mediados de los años 70 aparece el circuito integrado a gran escala lo que ahora nos permite conocer los computadores de hoy en día. SÍ se que es increíble para te creer que una simple calculadora evoluciono a lo que ahora usamos frecuentemente aun mas tecnológico y facilitándote todo lo que necesitas haciendo un simple CLIC



Se desarrollaron aun mas durante las dos guerras mundiales pues predecían la trayectoria de los torpedos en los submarinos y de las bombas en los aviones.

## COLOREAAAA!

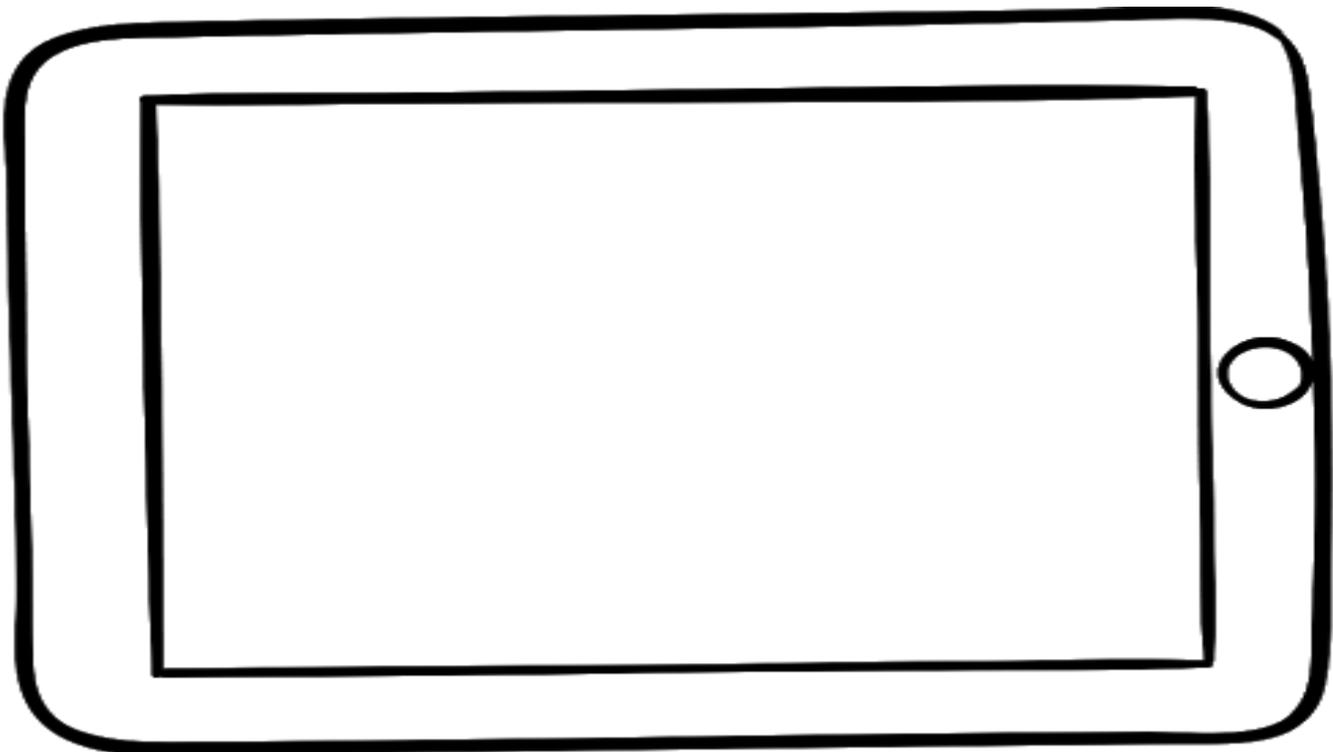


# Identifica y Relaciona:



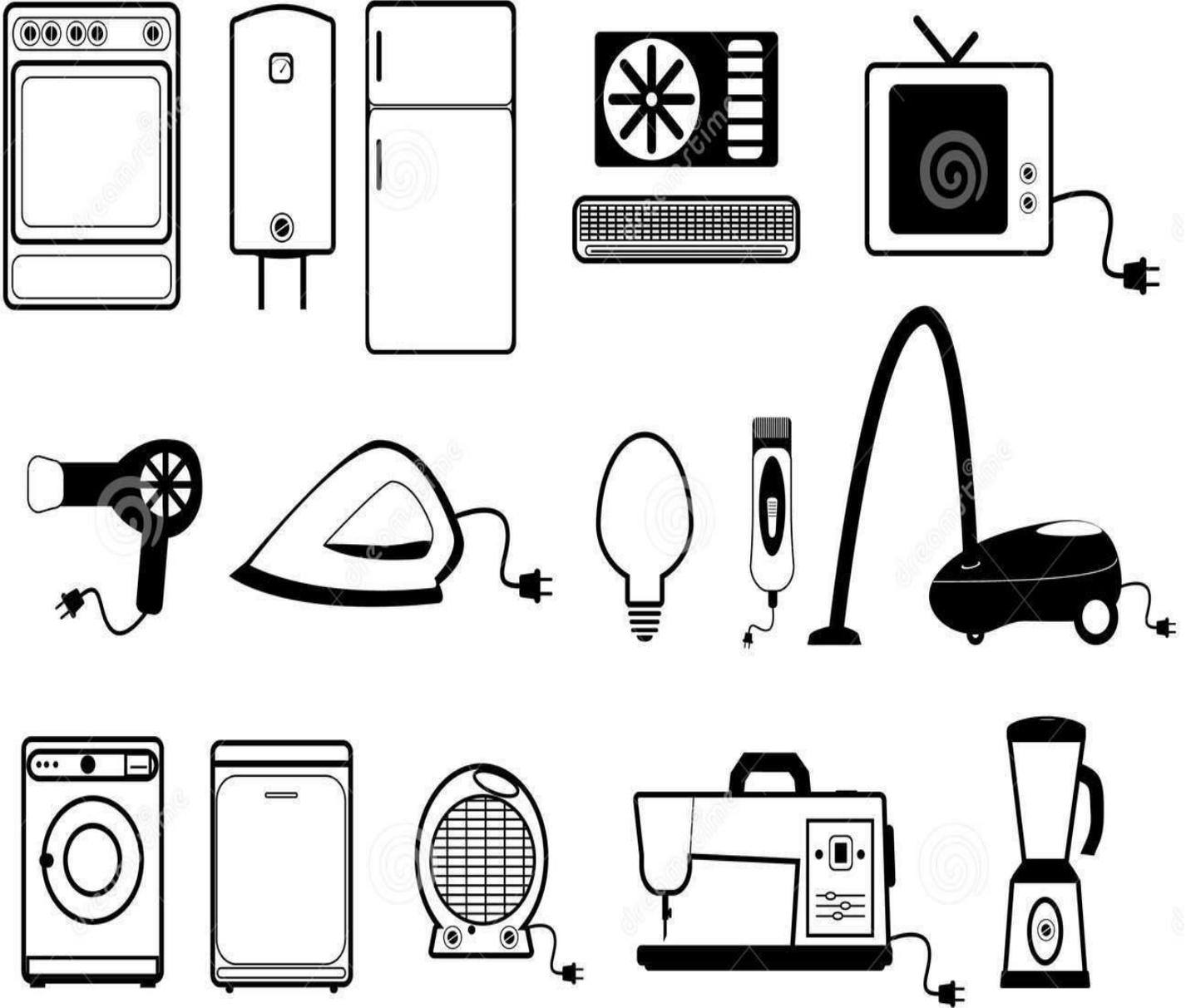
ANTIGUO

MODERNO



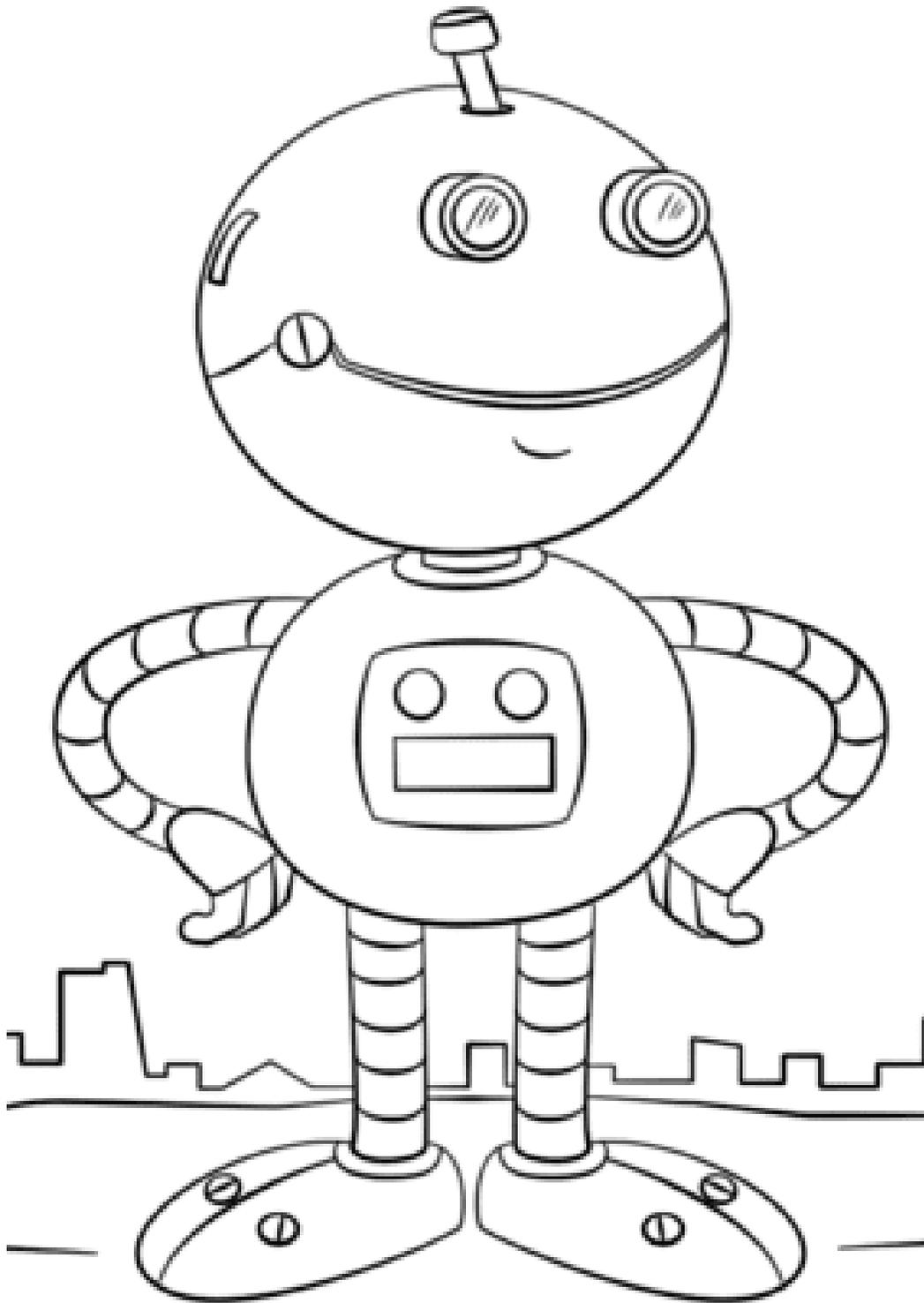
Colorea libremente

# Diferentes tipos de maquinas



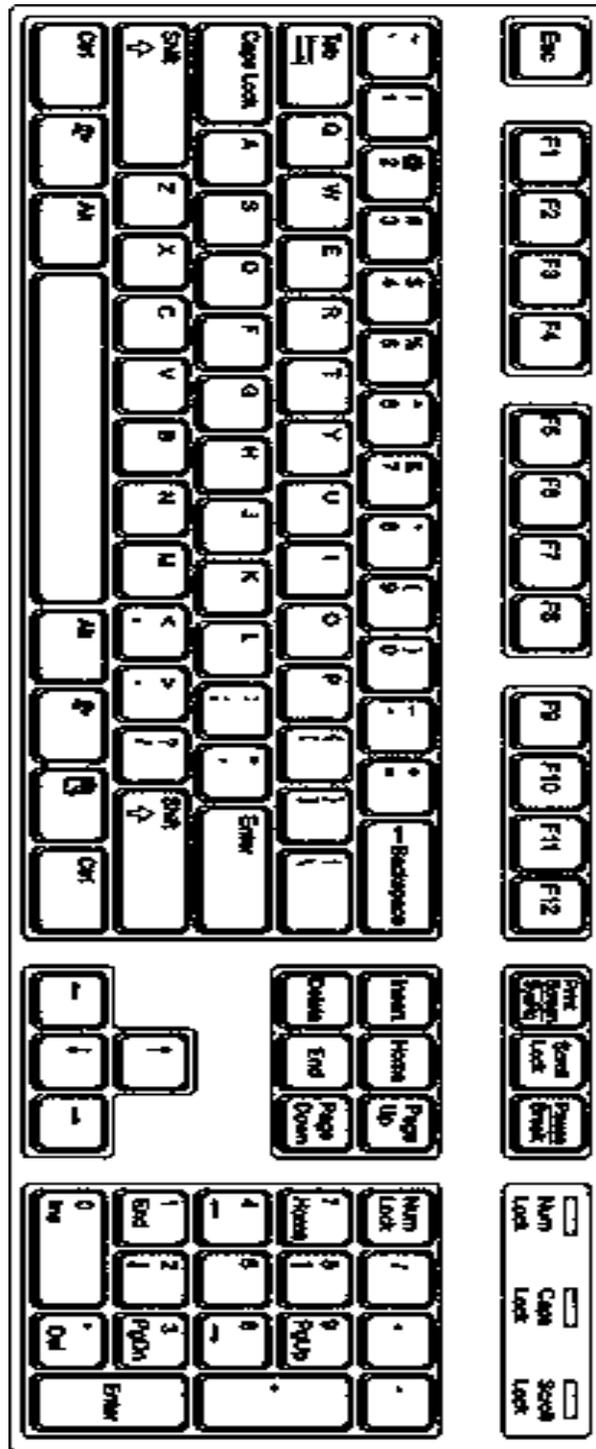
Menciona el nombre de cada uno de los equipos y después colorearlos

# Robot



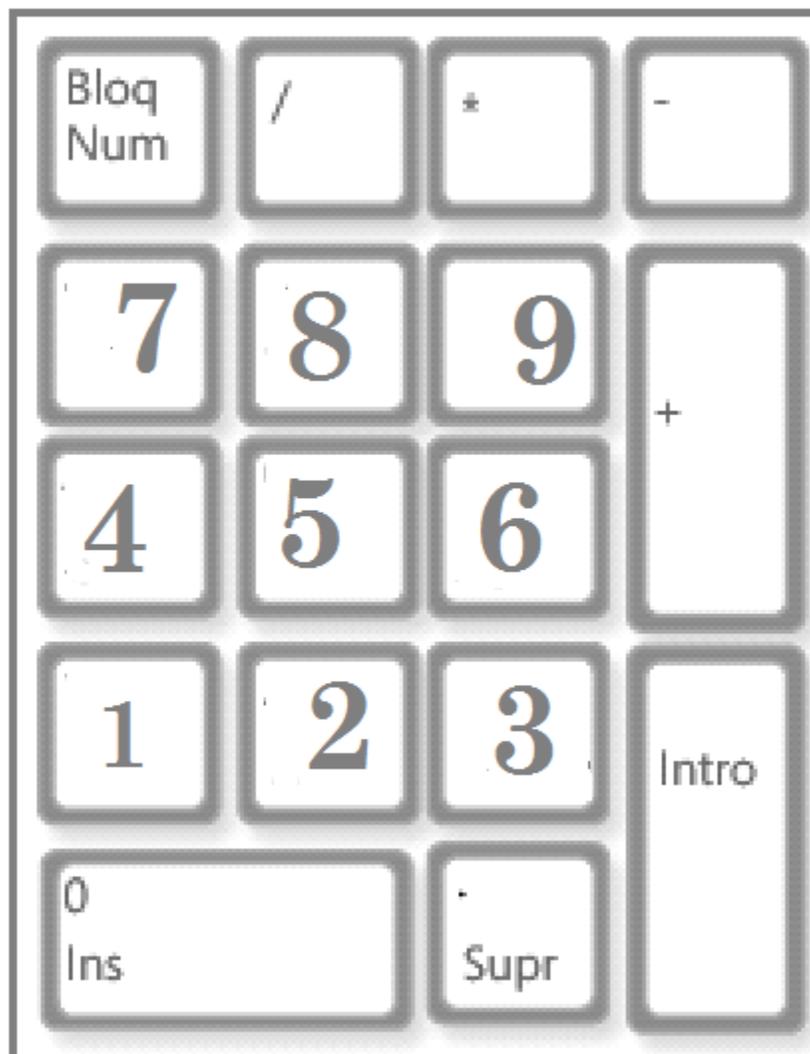
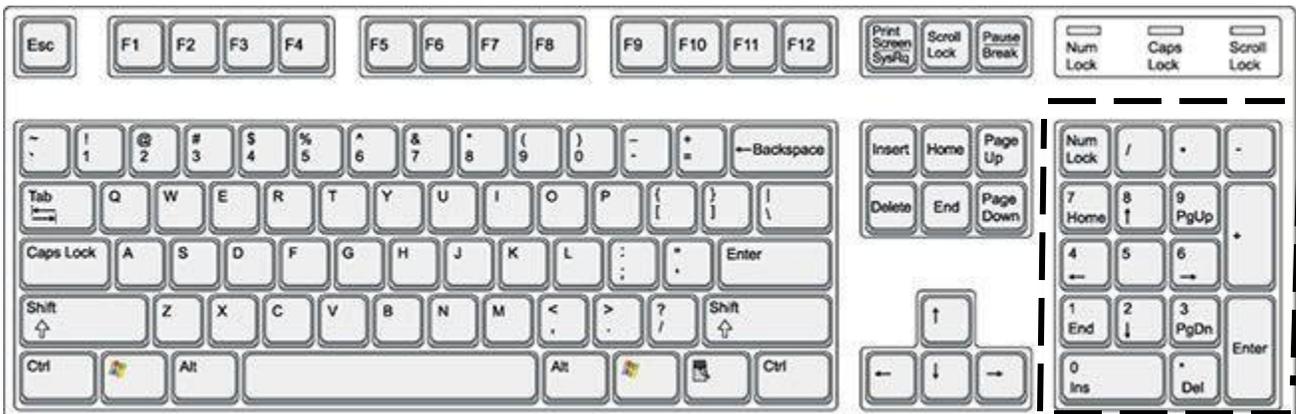
Colorea liberamente

# Teclado



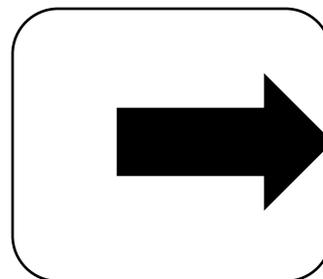
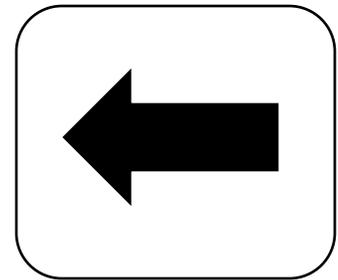
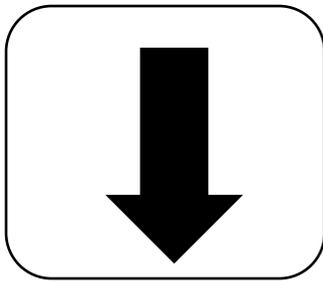
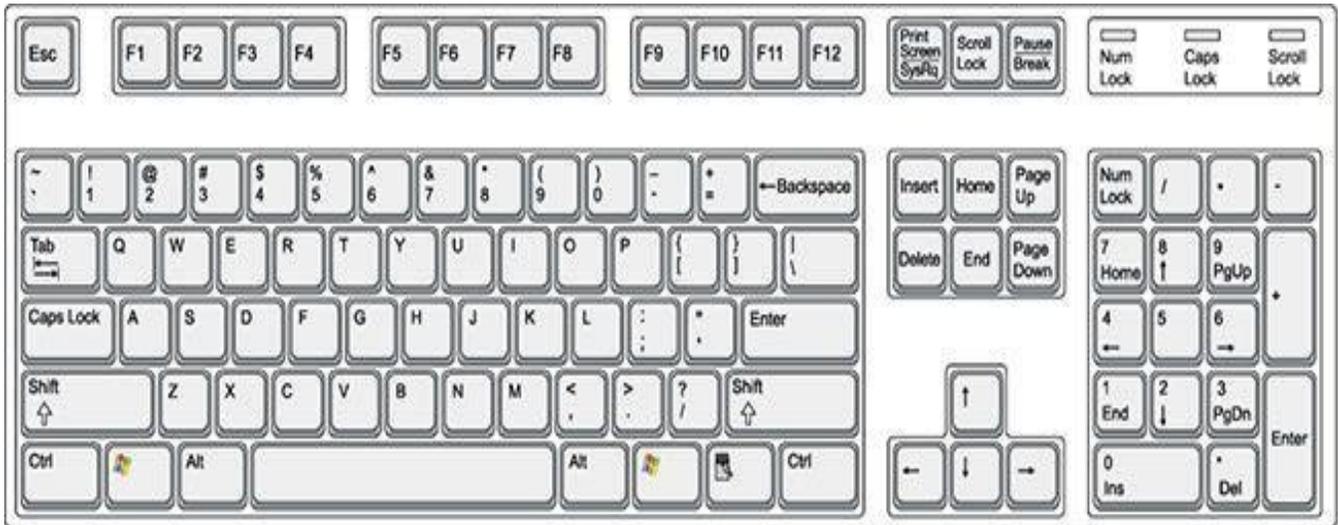
Colorea libremente

# Teclas numéricas



Remarca la línea punteada de la parte del teclado y colorea las teclas con número

# Teclas direccionales



Une a cada flecha de los cuadros con la que le corresponde en el dibujo del teclado. Coloréalas en dirección que señalan las flechas (izquierda, derecha, arriba, abajo).

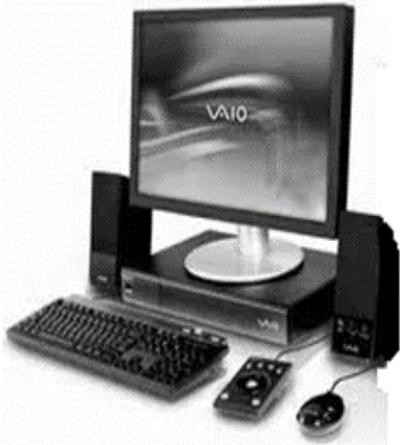
# Teclas alfanuméricas



Colorea las teclas que tienen las letras de las vocales

# Tipos de computadoras

## ESCRITORIO

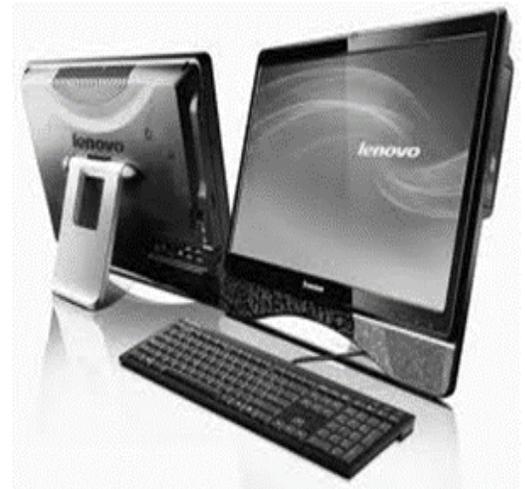


Escritorio



Torre

## ALL IN ONE PC



## LAPTOP

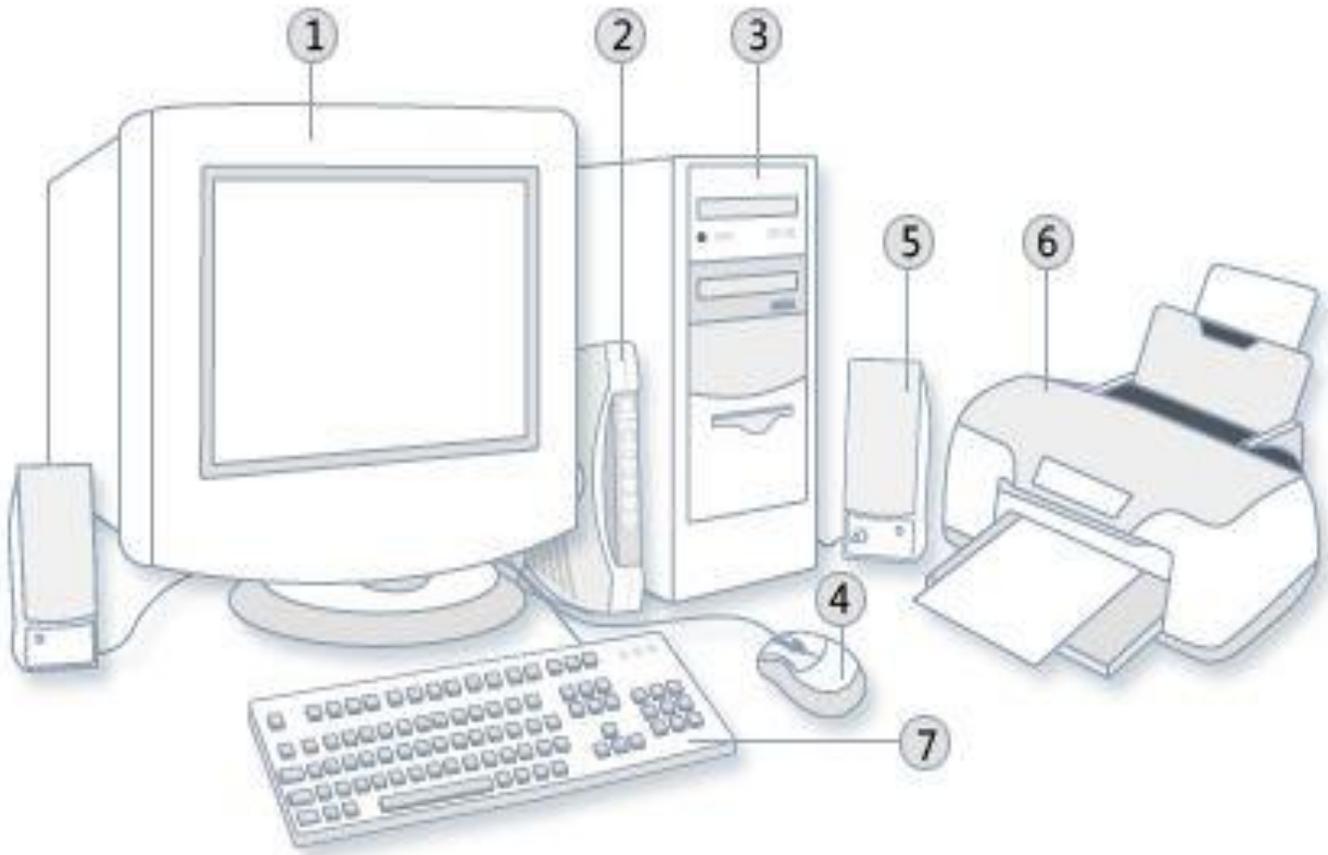


## NETBOOK



Colorea con verde el cuadro de las computadoras que puedas llevar a todos lados y con azul las que no.

# Tipos de dispositivos



- |                               |   |                                 |                               |
|-------------------------------|---|---------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> Monitor | <input type="radio"/> Unidad de Control (CPU) | <input type="radio"/> Bocinas   | <input type="radio"/> Teclado |
| <input type="radio"/> Módem   | <input type="radio"/> Ratón                   | <input type="radio"/> Impresora |                               |

Escribe dentro del círculo el número que corresponde

# La computadora y mi salud

**Tips que debes tener en cuenta para cuidar tu salud frente a una computadora.**



1. Descansar cada media hora de trabajo.
2. Elige una silla cómoda, a la altura de tu escritorio.
3. Descansa la vista cada cierto tiempo, parpadear para lubricar el ojo.
4. Ten en cuenta que el uso constante del teclado puede causar el síndrome del túnel carpiano y afectar las muñecas.
5. Mover las piernas, ponerse de pie y hacer algún ejercicio leve.

## EVITA EL DAÑO VISUAL POR COMPUTADORA

Al fijar la vista en una pantalla por horas, puedes llegar a sentir ardor o hasta visión borrosa. Para evitarlo sigue estos consejos:



**1** Evita el brillo y contraste máximos



**2** Descansa 20 segundos cada 20 minutos



**3** Parpadea regularmente para evitar el ojo seco



**4** Mantén una distancia mínima de 50 cm entre tú y el monitor.



**5** Coloca tu pantalla debajo del nivel de los ojos



**6** Respira y relaja los músculos





Escribe otras dos maneras de cuidar tu salud cuando usas la computadora.



1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_

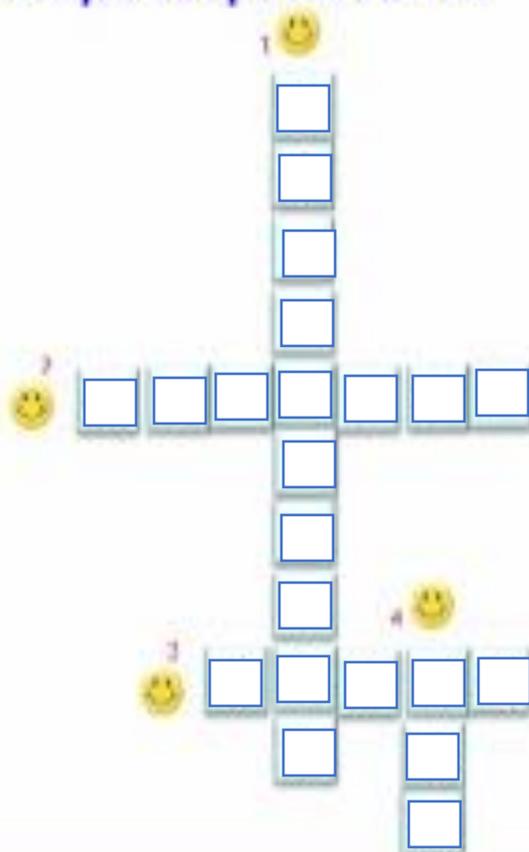
Completa el crucigrama con las palabras que complementen los siguientes enunciados.

Horizontal

- 2. El **Monitor** debe estar a la misma altura que los ojos.
- 3. Una cómoda **silla** te ayuda a mantener la espalda erguida.

Vertical

- 1. Debes colocar la computadora sobre un **Escritorio** no sobre la cama.
- 4. Enciende la **luz** para que no lastimes tus ojos.



# Apuntadores

Un dispositivo apuntador es un periférico de entrada que permite a los usuarios proporcionar ciertos datos a la computadora, generalmente espaciales.

Los movimientos de un dispositivo apuntador son mostrados en la pantalla mediante movimientos del apuntador gráfico (o cursor), u otros efectos visuales. Por otro lado, la **conexión** de estas piezas de hardware puede ser cableada, inalámbrica (radio, bluetooth, infrarrojos), de contacto, entre otros.



Une el apuntador con el dispositivo que le corresponde



(Varita apuntadora) Un dispositivo de puntero es un pequeño joystick que se utiliza como dispositivo de puntero montado típicamente en el centro de un teclado de computadora.

## Pointing stick



El trackball o bola de seguimiento es el dispositivo apuntador estacionario, compuesto por una bola incrustada en un receptáculo que contiene sensores que detectan la rotación de la bola en dos ejes.

## Trackball



Dispositivo sensor de hardware de computadora que admite movimientos de manos y dedos como entrada, de forma análoga a un mouse, pero no requiere contacto con las manos o conmovedor.

## Le p montion

Escribe en el espacio la vocal que hace falta

# Teclado

Es un dispositivo o periférico de entrada, en parte inspirado en el **teclado** de las máquinas de escribir, que utiliza un sistema de botones o **teclas**, para que actúen como palancas mecánicas o interruptores electrónicos que envían toda la información a la **computadora** o al teléfono móvil.



**Teclas de Función**

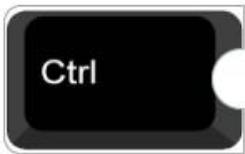
**Teclas Alfanuméricas**

**Teclas del Sistema**

**Teclas de Edición**

**Teclas de Dirección**

**Teclas Numéricas**



Enter o Intro

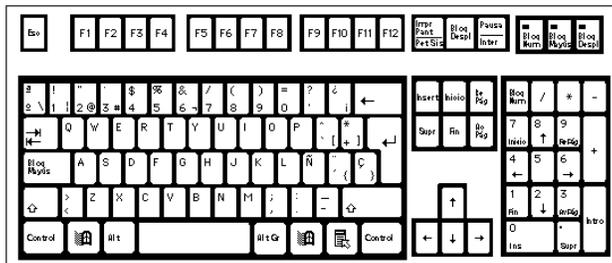
Tecla retroceso

Bloqueo de mayúsculas

No funciona sola

Une con una línea el nombre y colorea del color que corresponde

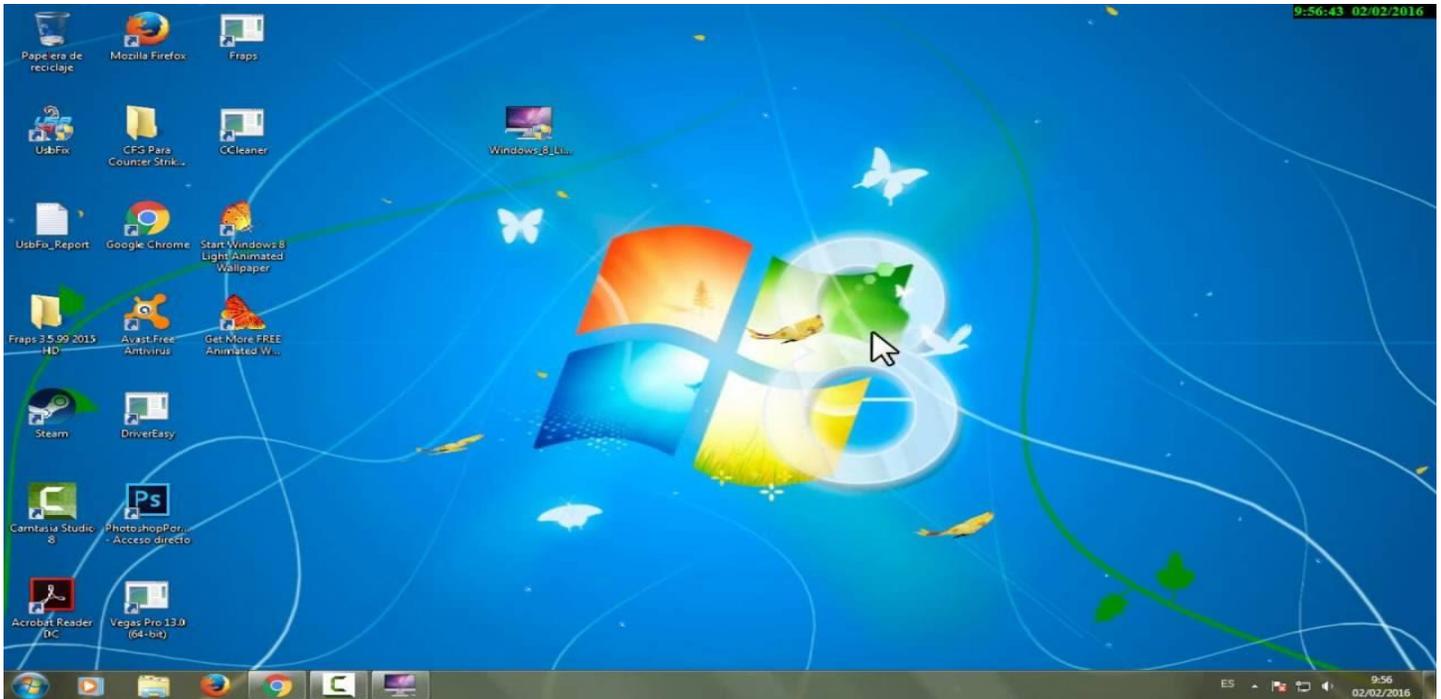
# Tipos de teclados



Escribe el nombre del tipo de teclado

# Escritorio de computadora

Una vez encendida la computadora, se presenta una pantalla inicial denominada área de trabajo o escritorio (Desktop)

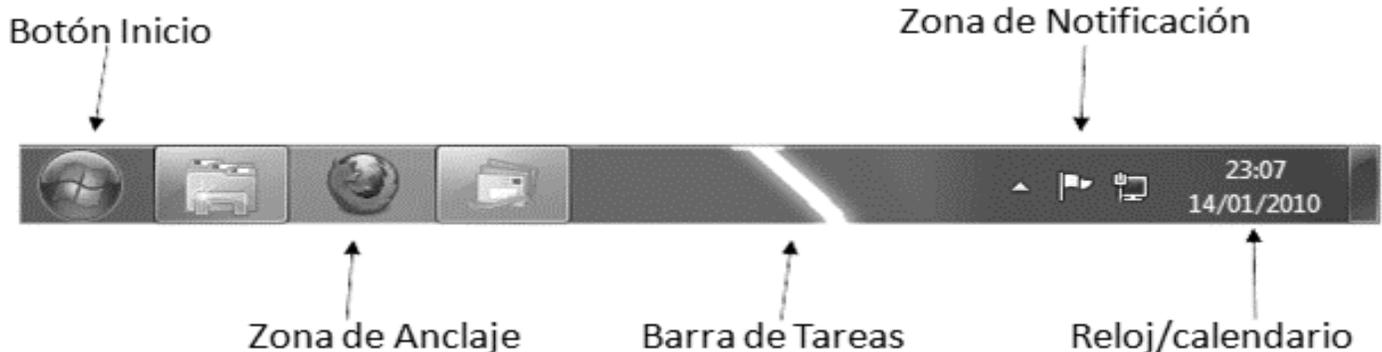


Las partes que lo componen son:

**Barra de tareas** en donde encontramos iconos de las aplicaciones abiertas y también el reloj del sistema operativo.

**Botón inicio** a través de el tenemos acceso a todos los recursos que la computadora nos brinda.

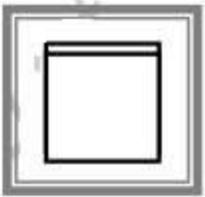
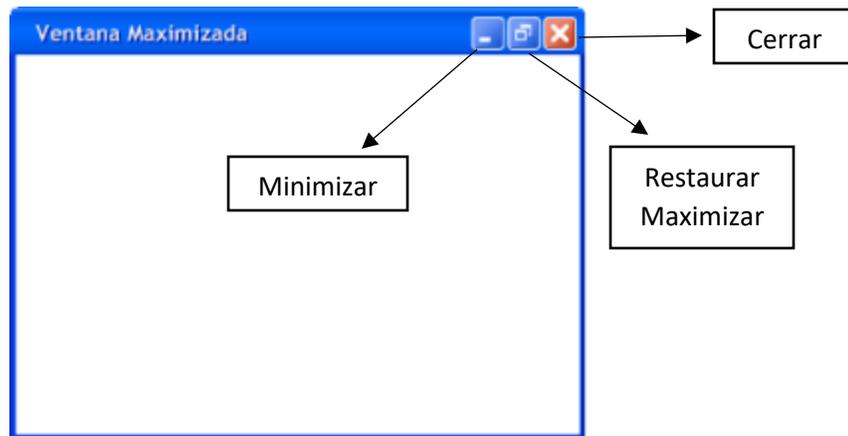
**Fondo de pantalla** es en ordenadores personales, tabletas y dispositivos de comunicación, la imagen que se utiliza en el fondo de una interfaz gráfica de usuario en una pantalla de ordenador y un dispositivo móvil.



Colorea la barra de taras

# Botones de control

Prácticamente toda aplicación posee tres botones estándar que son: minimizar, restaurar y cerrar, ubicados en la parte superior derecha de las aplicaciones en ejecución.



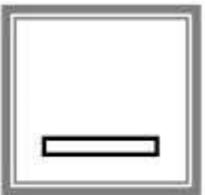
**Botón Maximizar:** Amplia la ventana, el botón está activo cuando está a la vista de la pantalla.



**Botón Cerrar:** Cierra la ventana y la aplicación activa.



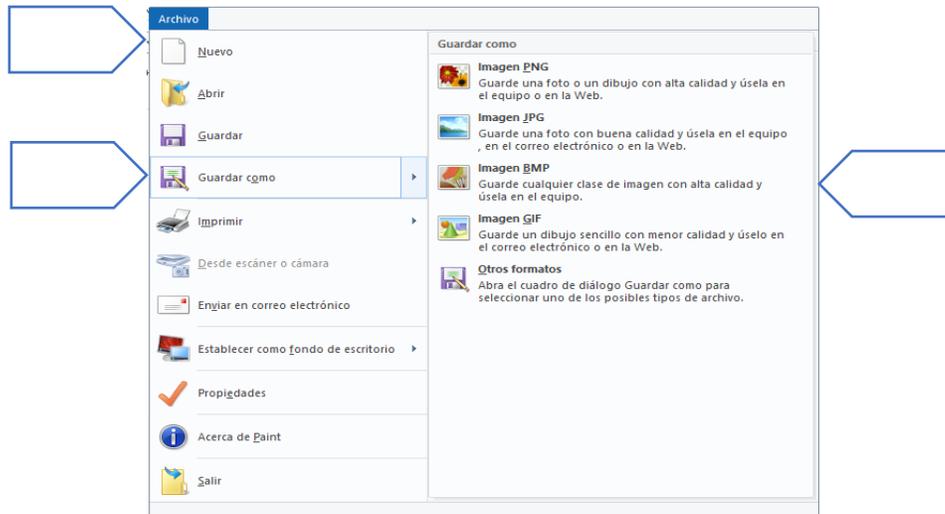
**Botón Restaurar:** Hace que la ventana deje de ocupar toda la pantalla y en su lugar se muestra el botón maximizar, el botón restaurar aparece solamente cuando la ventana esta



**Botón Minimizar:** Reduce el tamaño actual, dejándola como un icono colocado en la barra de tareas

# Guardar archivos

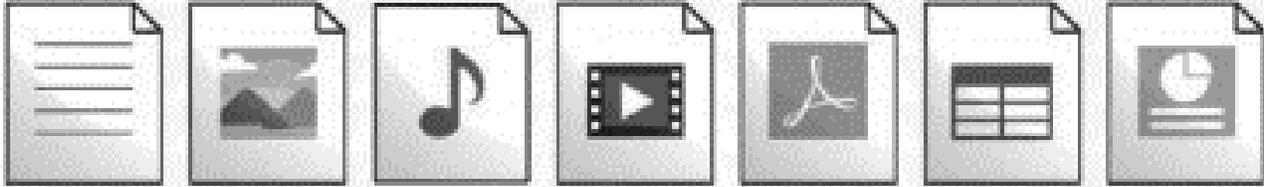
Haga clic en **ARCHIVO**> **Guardar**, elija una carpeta o desplácese hasta ella, escriba un nombre **para** el documento en el cuadro Nombre **de archivo** y haga clic en **Guardar**.



Escribe el número que corresponda para guardar un archivo

# Abrir archivos

**Documento:** Es un trabajo realizado en una aplicación.



 Abrir

**Abrir:** Se utiliza para volver a visualizar un documento guardado

 Documentos 

**Carpeta:** Es el espacio en que puedes organizar documentos.

Guardar

Guardar como

**Guardar:** Guardamos un documento para no perder la información que tenemos en él.



Colorea los recuadros:  
Verde los archivos de imagen  
Naranja los archivos de texto  
Azul los archivos de audio.

# Bookmaker

Es un libro electrónico diseñado por Grupo Educare. El propósito con el que se creó es ofrecernos una herramienta con la que podemos escribir cuentos, crear textos, hacer dibujos.



Escribe el nombre de las herramientas

# Aplicaciones



---

---

---

---

---

---

---

---

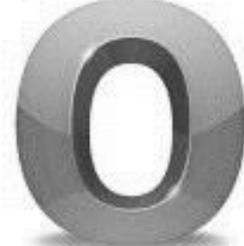
---



Escribe sobre la línea si los iconos corresponden a aplicaciones de educación, juegos o entretenimiento.

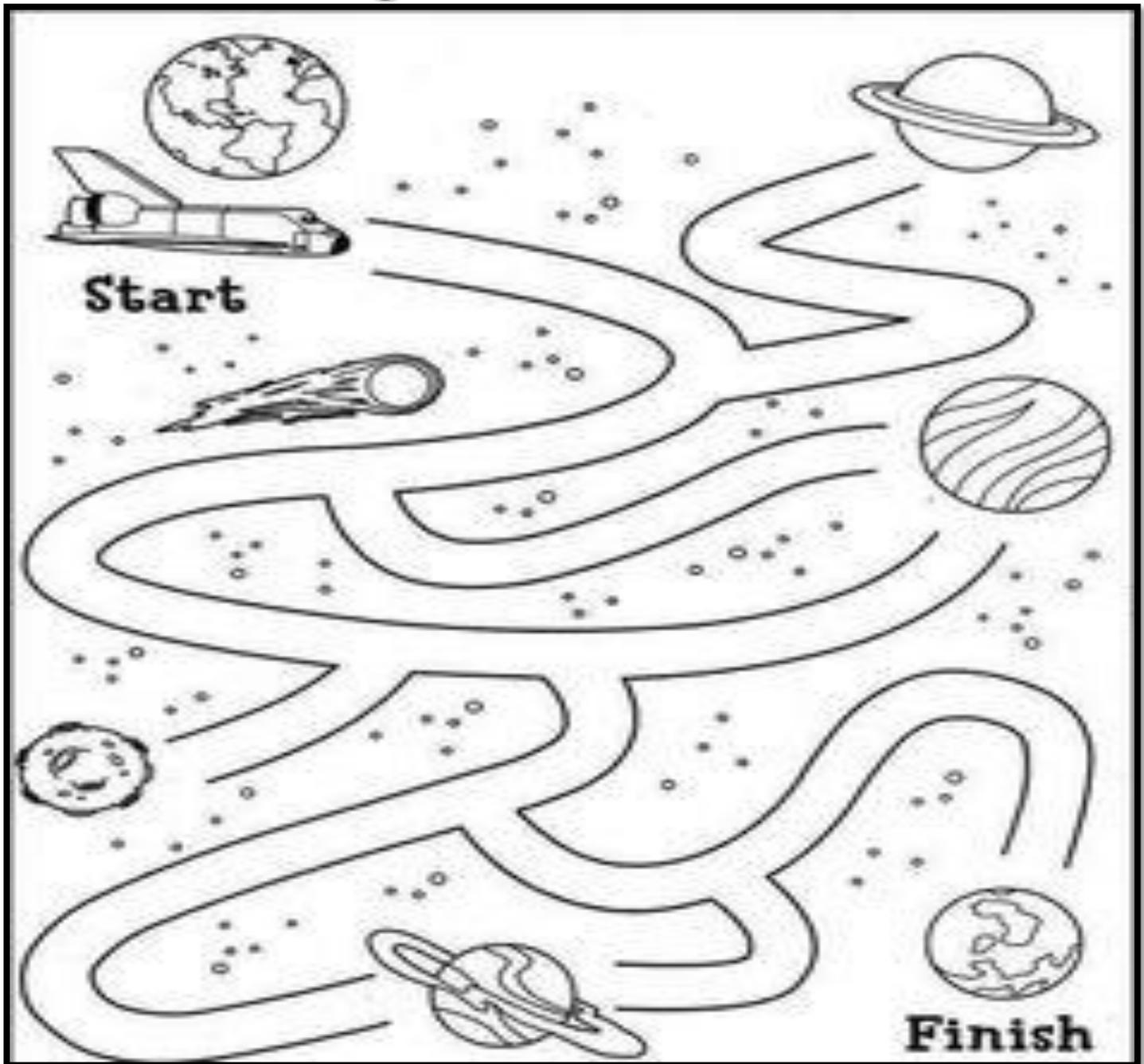
# Internet

Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyan una red lógica única de alcance mundial.



Colorea el icono de los navegadores

# Navegando en Internet



Colorea los planetas y traza el camino que lleva a la nave espacial al planeta tierra

# Investigando en internet

<https://papalote.org.mx/>



---

---

---

<https://www.muyinteresante.com.mx/junior/>



---

---

---

[https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/grandes-reportajes/animales-peligro-extincion\\_12536](https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/grandes-reportajes/animales-peligro-extincion_12536)



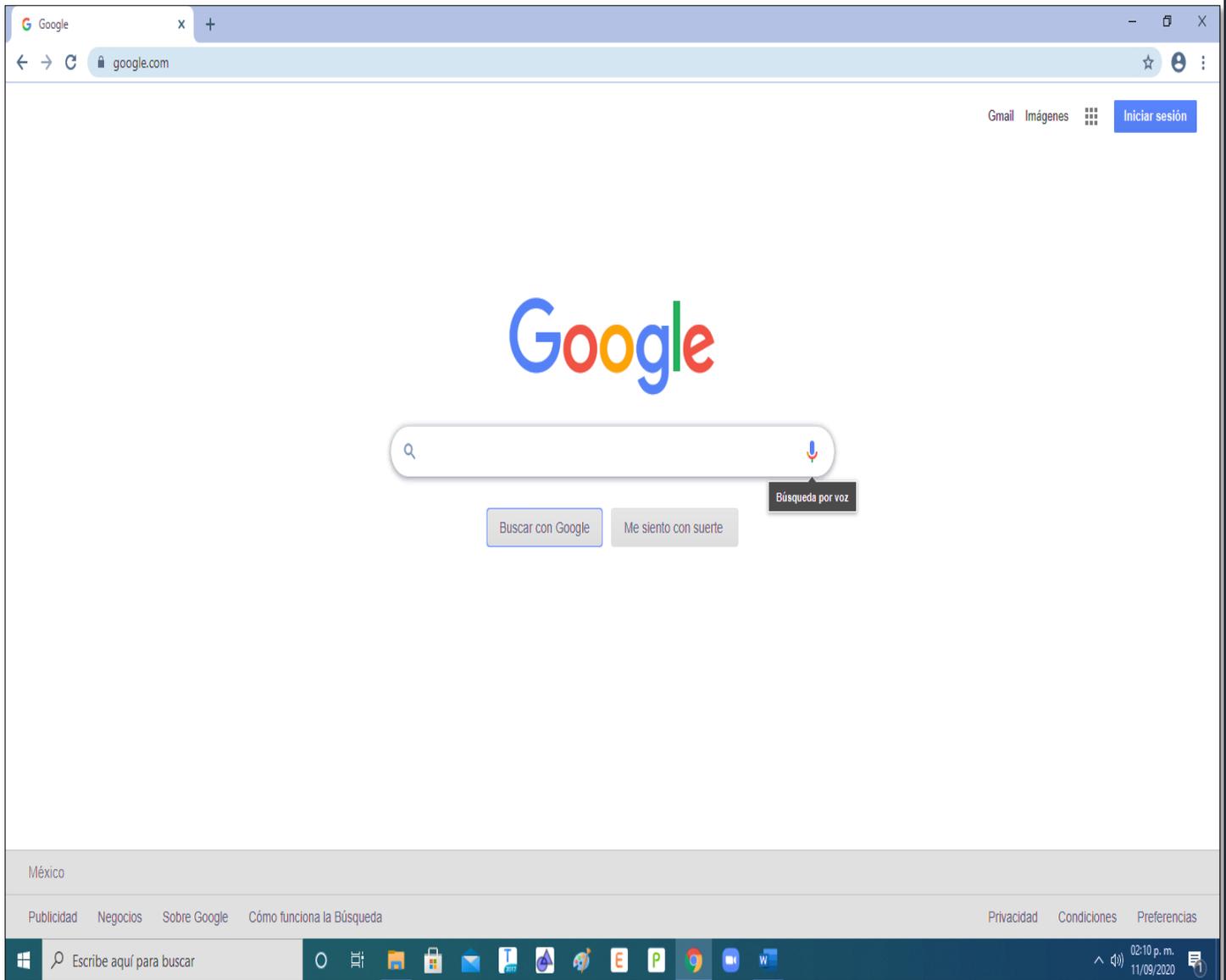
---

---

---

Visita las páginas que se indican y escribe sobre las líneas lo que más te llamo la atención

# Buscando en Internet

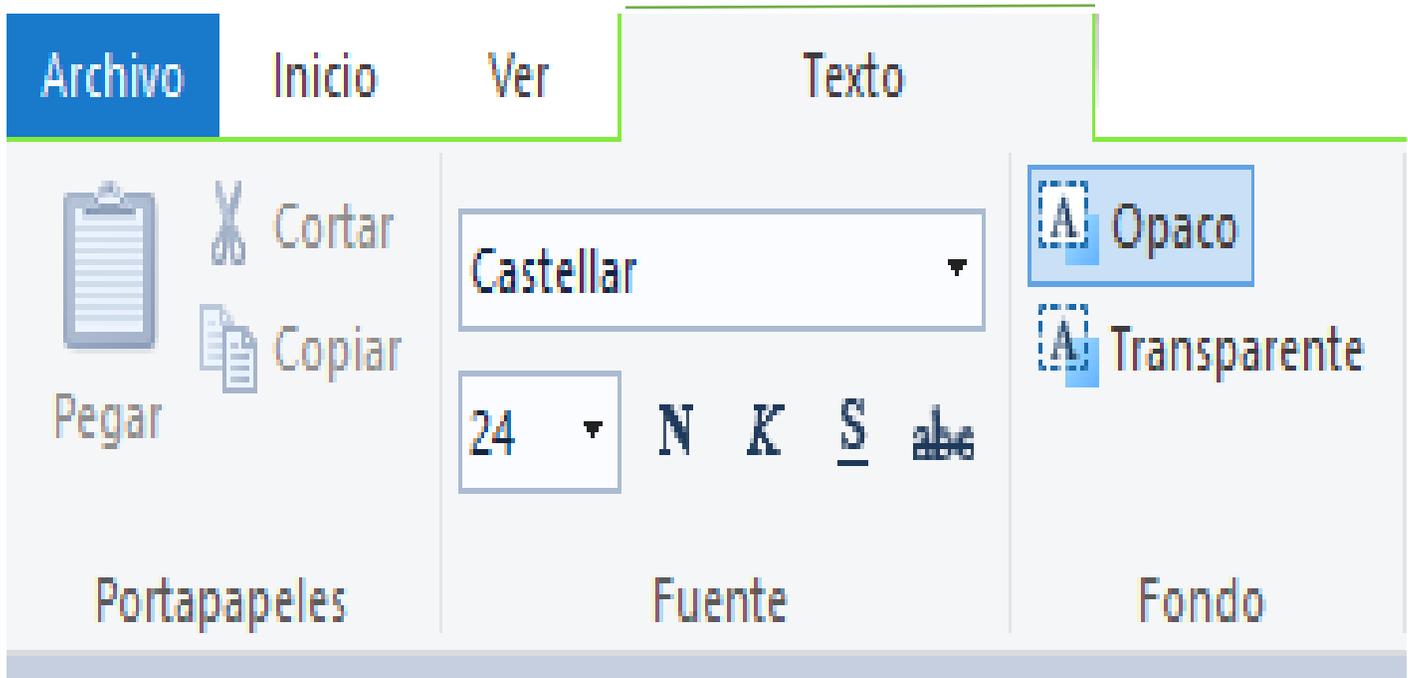


Colorea la barra de búsqueda, encierra el botón de buscar y poner una X al micrófono de buscar

# Escribo en Paint



## Herramienta de texto

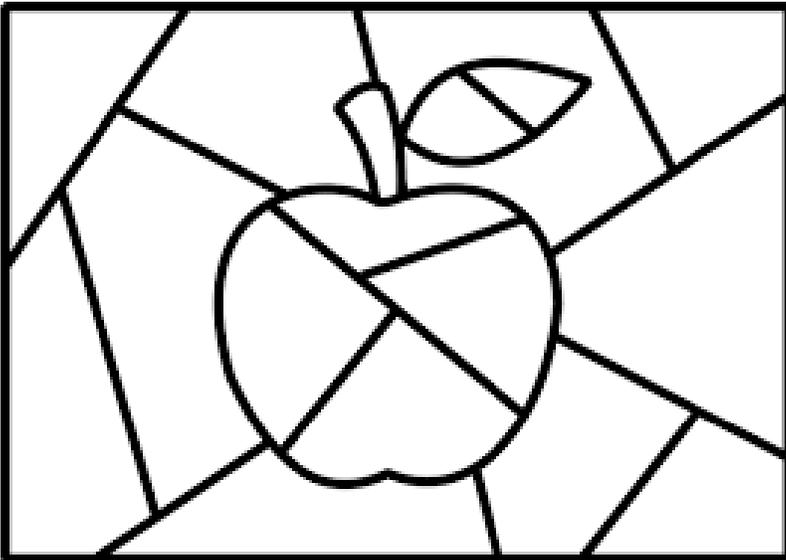


Cuando se activa la herramienta de texto en Paint, se muestra la ficha texto.

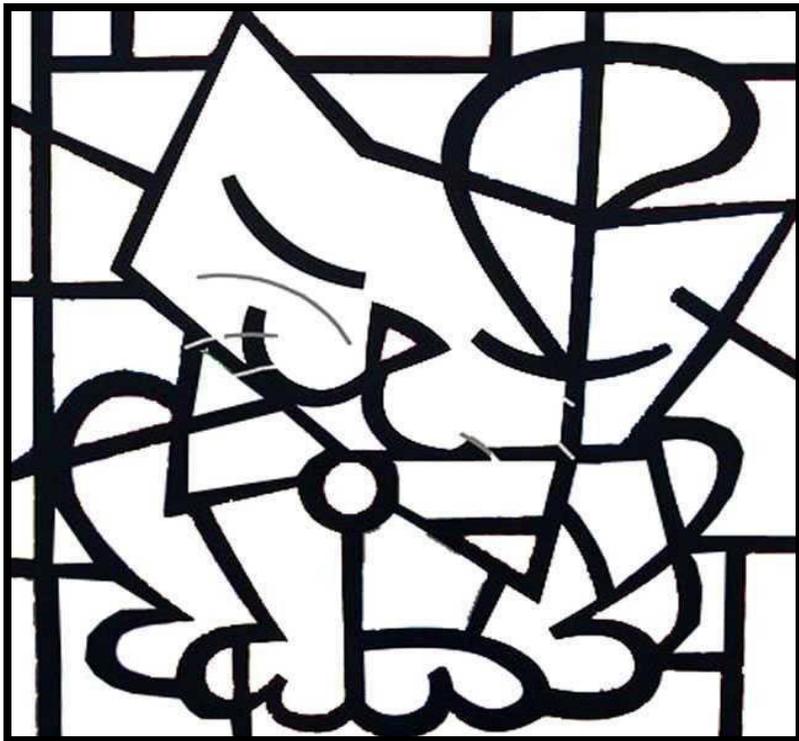
Colorea las letras y los comandos que contiene la ficha de texto

# Arte cubista

El  **cubismo**  se caracteriza por la descomposición de la forma y de las figuras en múltiples partes, todas ellas geométricas. Del  **cubismo**  surge una nueva  **técnica**  pictórica: el collage, al pegar en los cuadros trozos de realidad que facilitan su lectura, también la inventa Picasso.



Colore la mazana de rojo  
El tallo y la hoja de verde  
Los triángulos de amarillo



Colore el gato de café y los  
triángulos de naranja.

# Calculadora

La calculadora es una de las aplicaciones que acompaña a todas las versiones de Windows.



Remarca los contornos de las teclas de:  
números con color azul  
de signos con verde

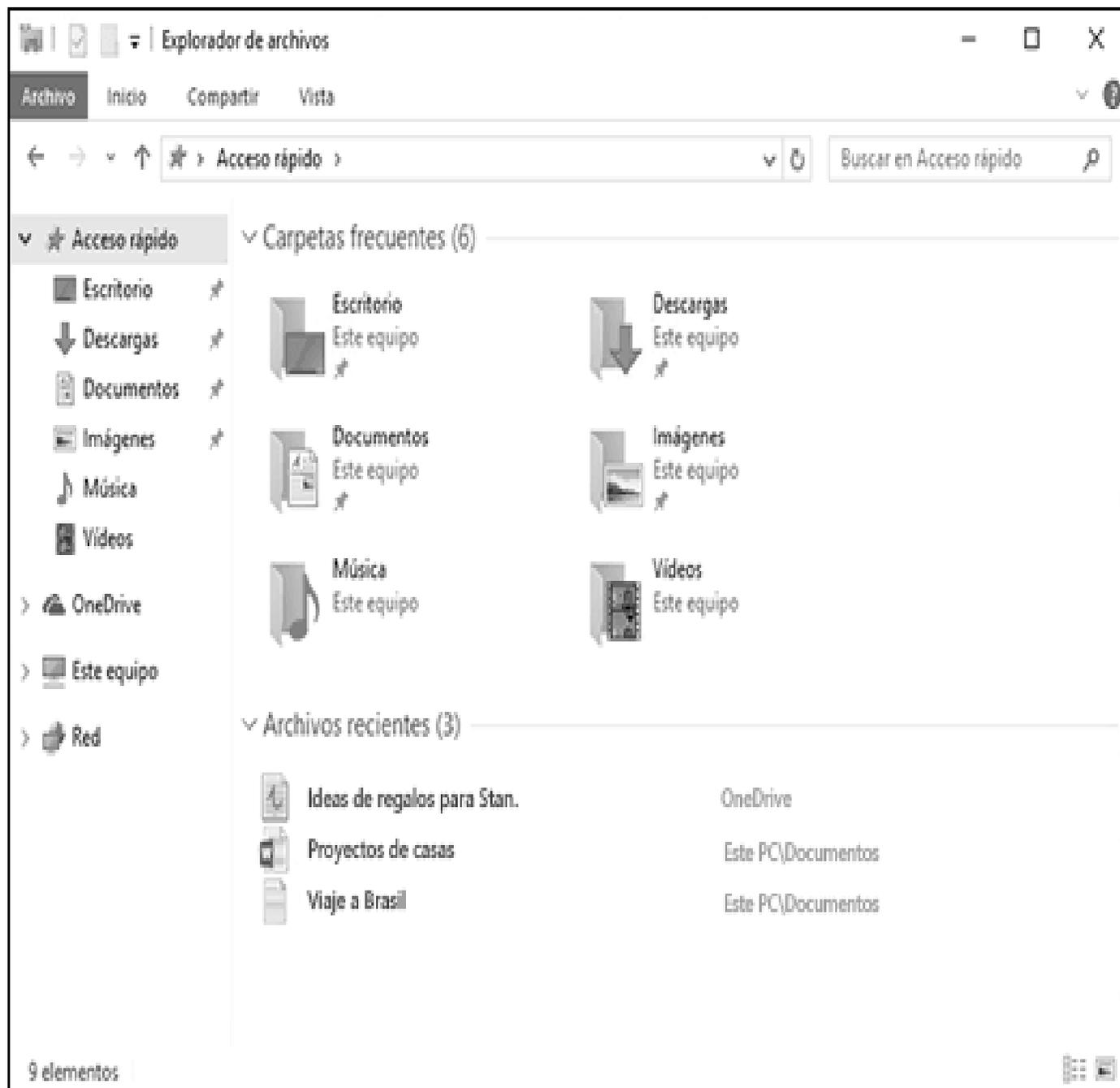
# Reloj

El **reloj de Windows** es una de las funciones básicas del sistema operativo. A veces, el **reloj** se desajusta y muestra una hora incorrecta. A continuación, te explicamos cómo controlar que el **reloj** de tu PC siempre esté en hora y realice correctamente el cambio horario de verano/invierno



Colorea el reloj libremente

# Explorador del sistema



Colorea las carpetas con color amarillo

Recorta y pega 5 usb

Recorta y pega 3 CD

# Recorta y pega 2 tipos de micrófonos

Recorta y pega 2 tipos de audífonos

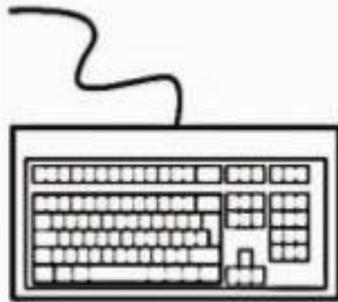
Une cada parte con su nombre respectivo:



**MONITOR**



**TECLADO**



**CPU**



**MOUSE**

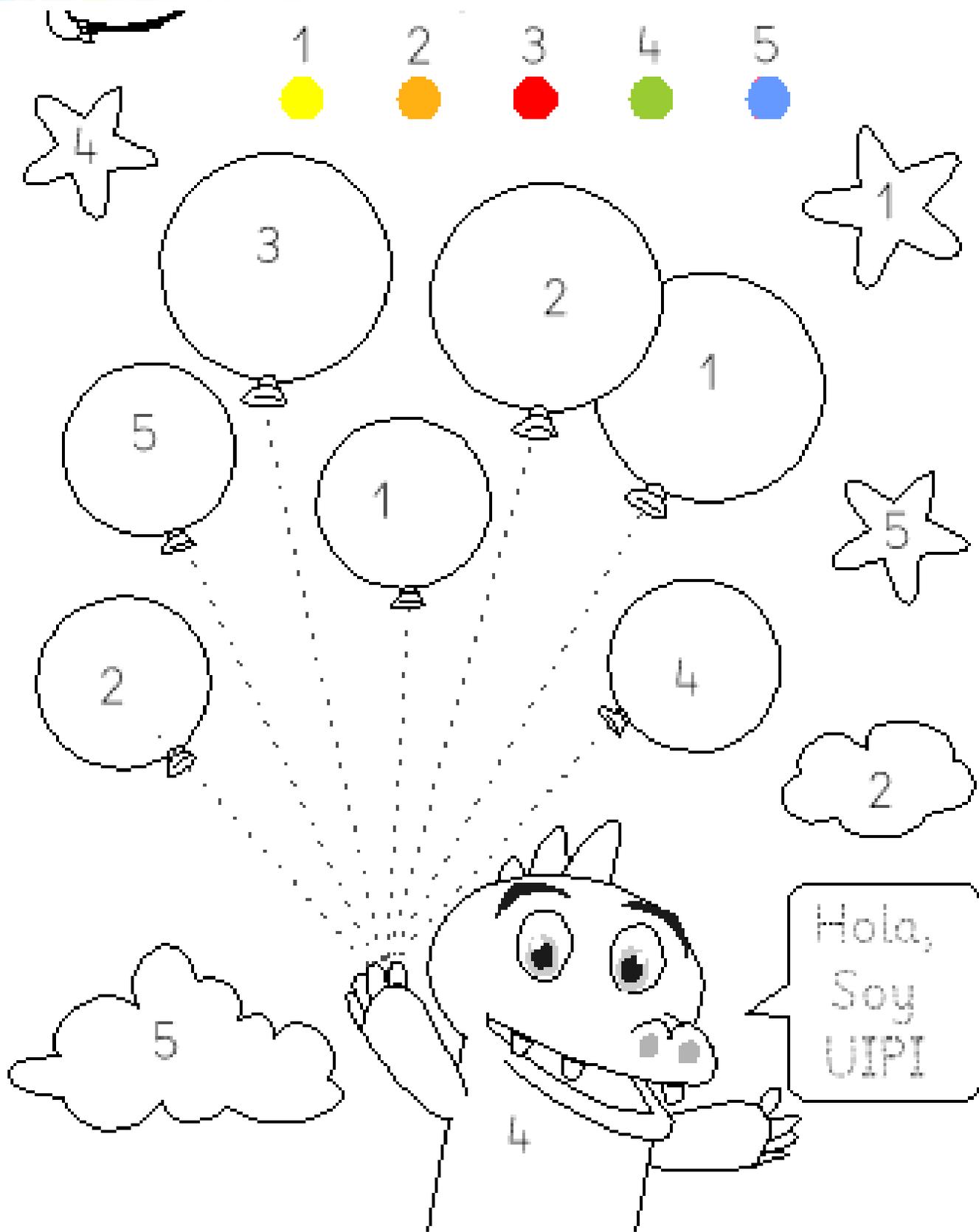
¿Cómo se llaman?



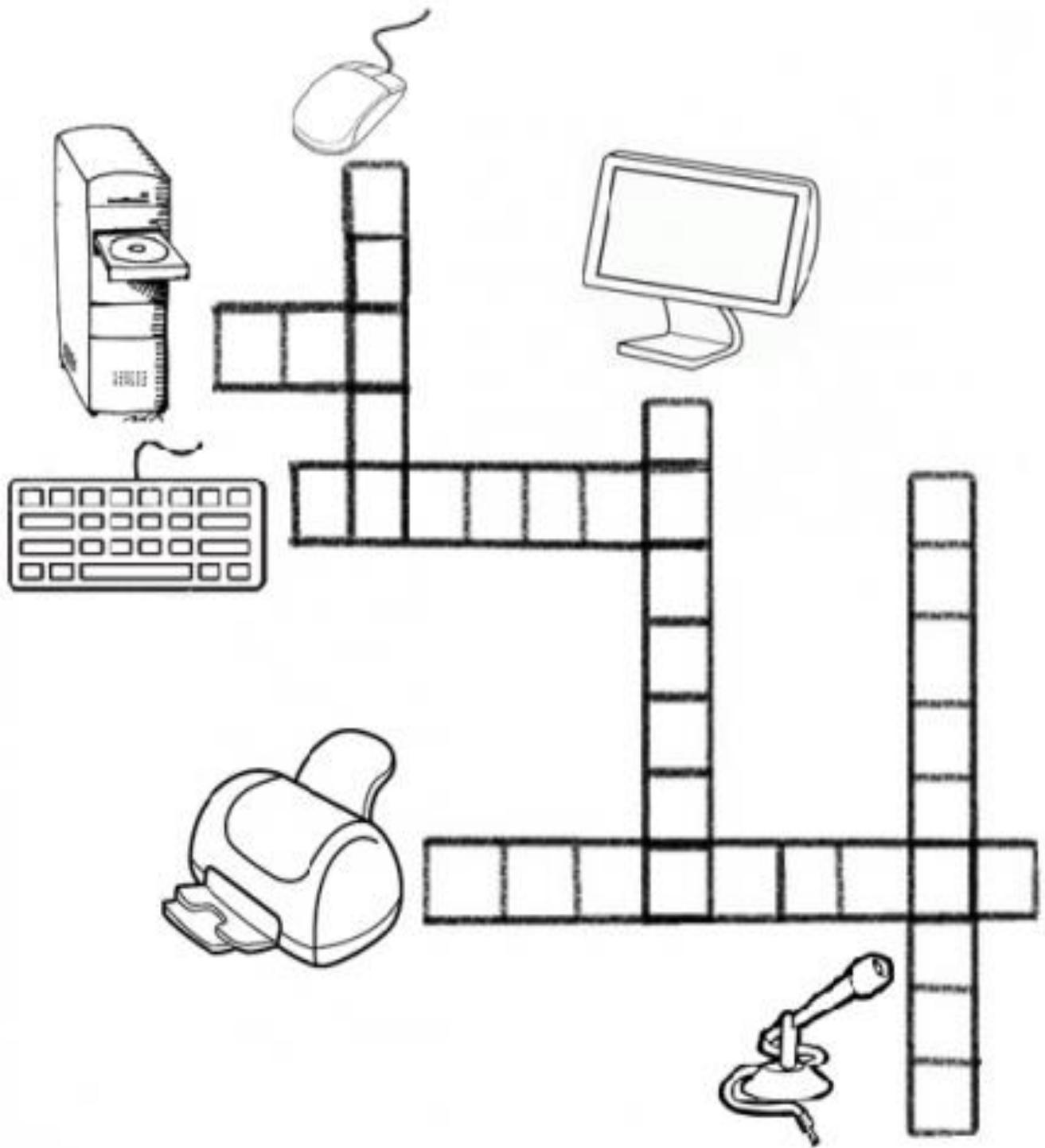
C \_ MP \_ T \_ D \_ R \_



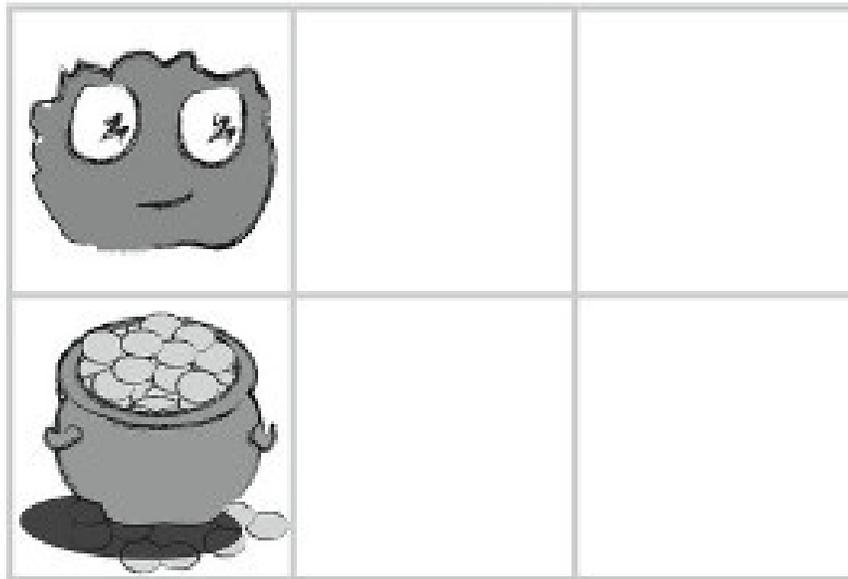
L \_ PT \_ P



Remarca la imagen con lápiz y colorea según se indica los



Resuelve el crucigrama escribiendo el nombre del dispositivo



¿Qué flecha lleva al Flurb al tesoro?



# Temarios