

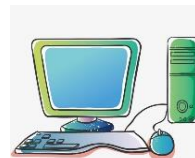
# CBS

## COLEGIO BAUTISTA SHALOM



### Primero Primaria

### Segundo bloque



## EL MONITOR

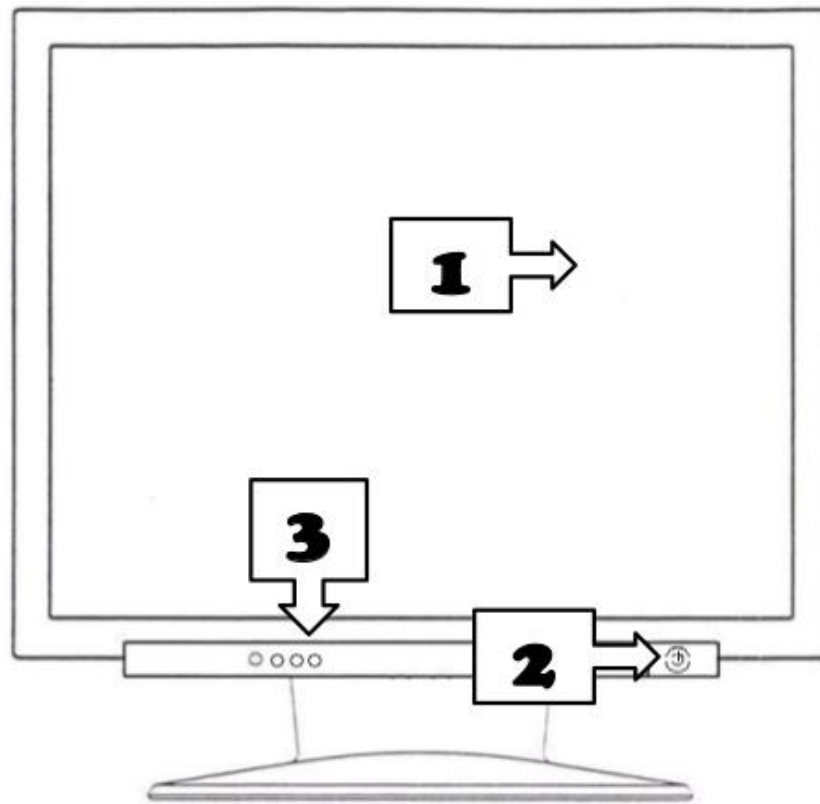
Es el dispositivo que nos permite ver lo que realizamos en la computadora y ver información que está dentro de la computadora.

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

### **Actividad No. 1**

Dibuja el monitor en tu cuaderno y escribe cada una de sus partes.

**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

## **BOTON DE ENCENDIDO DEL MONITOR**

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



## EL MOUSE O RATÓN

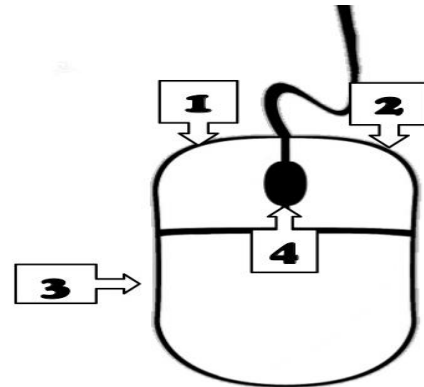
Es la parte de la computadora que ayuda a señalar las figuras que se observan en la pantalla a través del puntero que es la representación del mouse en el escritorio.



### Partes del mouse

El mouse tiene 4 partes:

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



### 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**



## Acciones del Mouse

Clic izquierdo



clic derecho



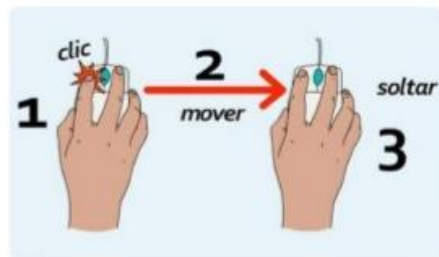
Doble clic



Moverse con el scroll



arrastrar y mover



## Actividad No. 2

1. Dibuja el mouse en tu cuaderno y escribe cada una de sus partes. Colorea cada parte de diferentes colores.
2. Dibuja el botón inicio.
3. Ordena las letras y escribe la palabra en tu cuaderno.

M S E O U

\_\_\_\_\_

T R O M O I N

\_\_\_\_\_

P N T R O U E

\_\_\_\_\_

## 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.



### Tipos de punteros

El puntero del mouse puede cambiar a diferentes modelos dependiendo de la acción que se va a realizar en la computadora.

- Al señalar:



- Al escribir:



- Al utilizar el Zoom:



- Al señalar un enlace:



- Al mover una ventana:



- Al demorar en responder un programa:



### Actividad No. 3

1. Con la ayuda de tu maestra marca la respuesta correcta.




#### 1.1. El Teclado

- a.  b.  c. 


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

- a.  b.  c. 




#### 1.3. El Mouse

- a.  b.  c. 

#### 1.4. El monitor encendido

- a.  b.  c. 

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

- a.  b.  c. 

2. Une los lugares donde se utiliza las computadoras computo



*Tiendas*



*Colegio*



*Hospital*

### **Actividad no. 4**

Arma un monitor:

- Imprime la figura, recorta y pégala en una superficie dura (cartulina)
- Dibuja una imagen en el monitor
- Colorea a tu gusto
- Recorta la imagen y pega los bordes donde corresponda
- Preséntala a tu maestra.

