

CBS

COLEGIO BAUTISTA SHALOM



Primero Primaria Segundo bloque



EL MONITOR

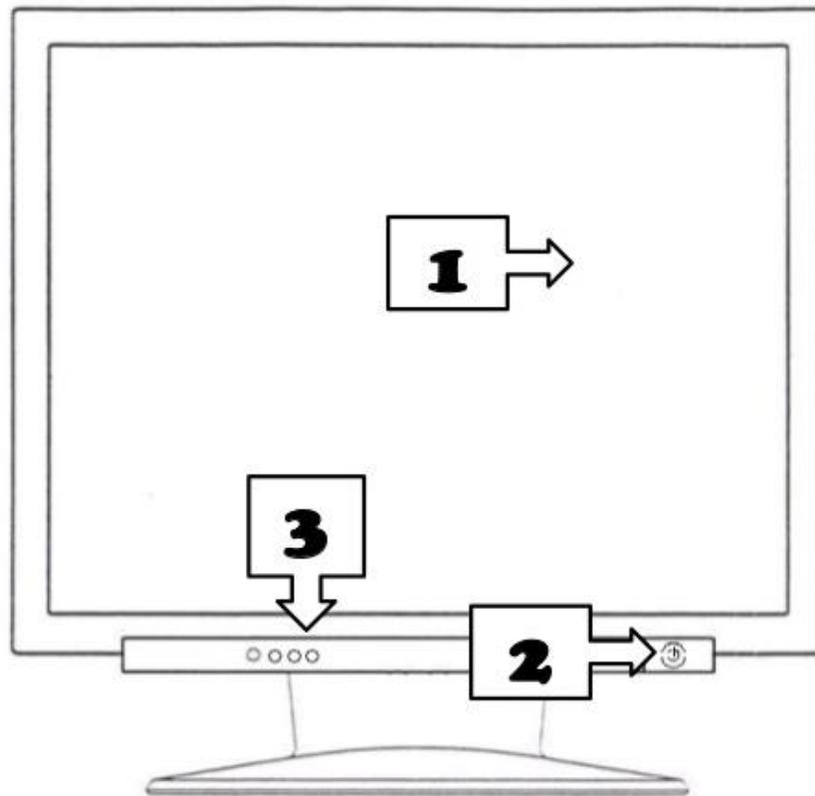
Es el dispositivo que nos permite ver lo que realizamos en la computadora y ver información que está dentro de la computadora.

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.

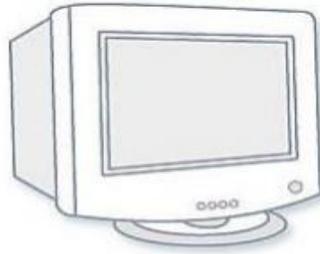
PARTES DEL MONITOR:



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

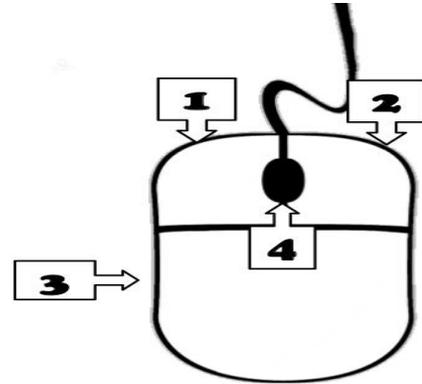
Es la parte de la computadora que ayuda a señalar las figuras que se observan en la pantalla a través del puntero que es la representación del mouse en el escritorio.



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



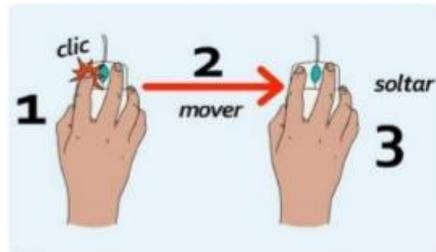
Doble clic



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.

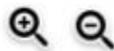
- Al señalar:



- Al escribir:



- Al utilizar el Zoom:



- Al señalar un enlace:



- Al mover una ventana:



- Al demorar en responder un programa:



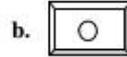
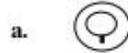
Actividad No. 3

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

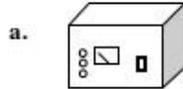
1.1. El Teclado



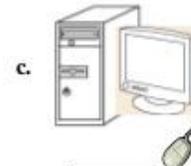
1.2. El botón de encendido del monitor



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

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.

