| ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA | |
|---|---|
| GRADO: PRE- ESCOLAR 01 | |
| IH: 2 Semanales | Wulfrantorres@gmail.com |
| F DE RECIBIDO: | F PARA ENTREGAR: |
| | |

# TALLER VIRTUAL

Resolución de aprobación 401 del 2002 -- Resolución de ampliación 1960 del 2020

**El Puntero y el Cursor del Mouse.**

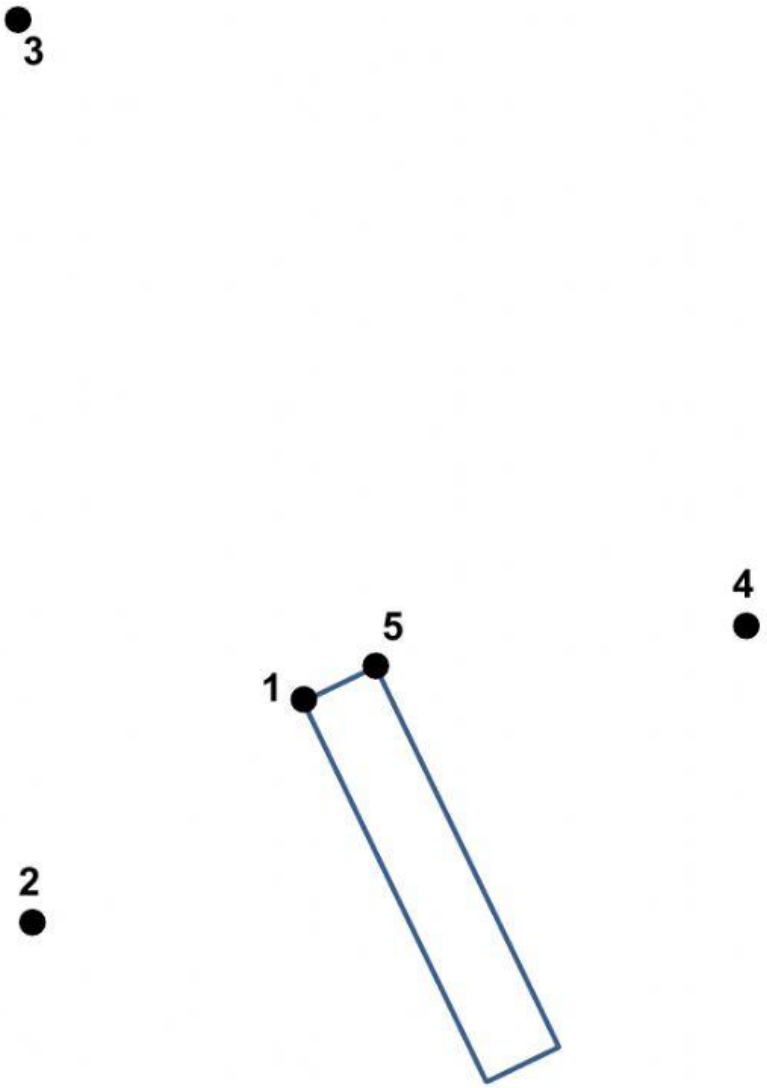
Cada vez que muevas el mouse aparecerá el puntero en la pantalla del monitor

**Objetivo de Aprendizaje:**

- ✓ Conocer, identificar y utilizar el Puntero o cursor del Mouse.

**TALLER.**

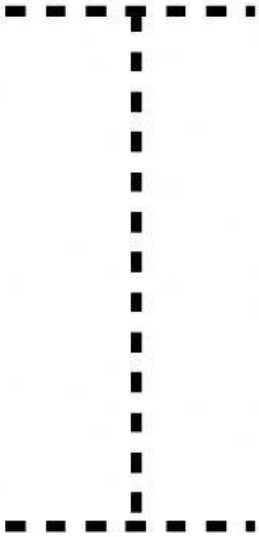
Une los puntos siguiendo la secuencia de los números



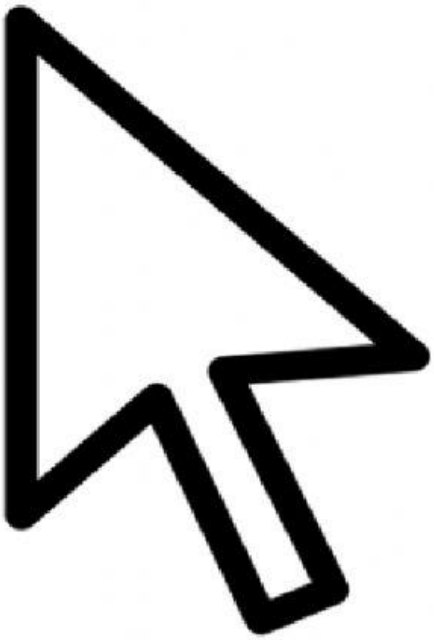

En el marco de la emergencia presentada en Turbaco por la presencia del coronavirus el Centro educativo aborda dicha situación facilitando un trabajo no presencial mediante el desarrollo de guías y en modalidad de alternancia, acceso a la plataforma CIUDAD EDUCATIVA Y TRENDI mientras dure la situación

LIVEWORKSHEETS

2. Relaciona la imagen con su nombre



Puntero

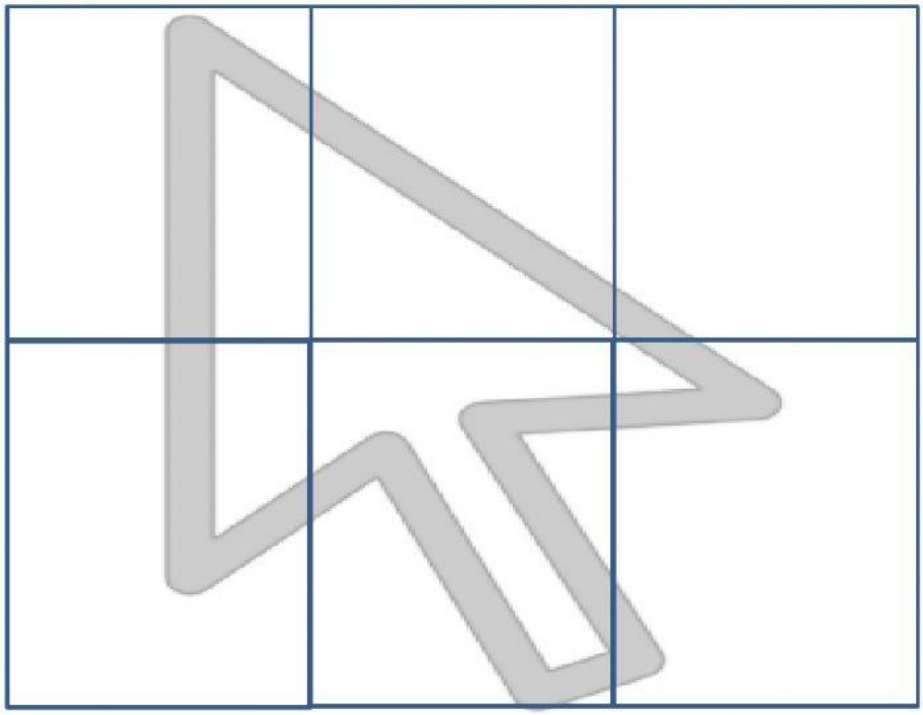


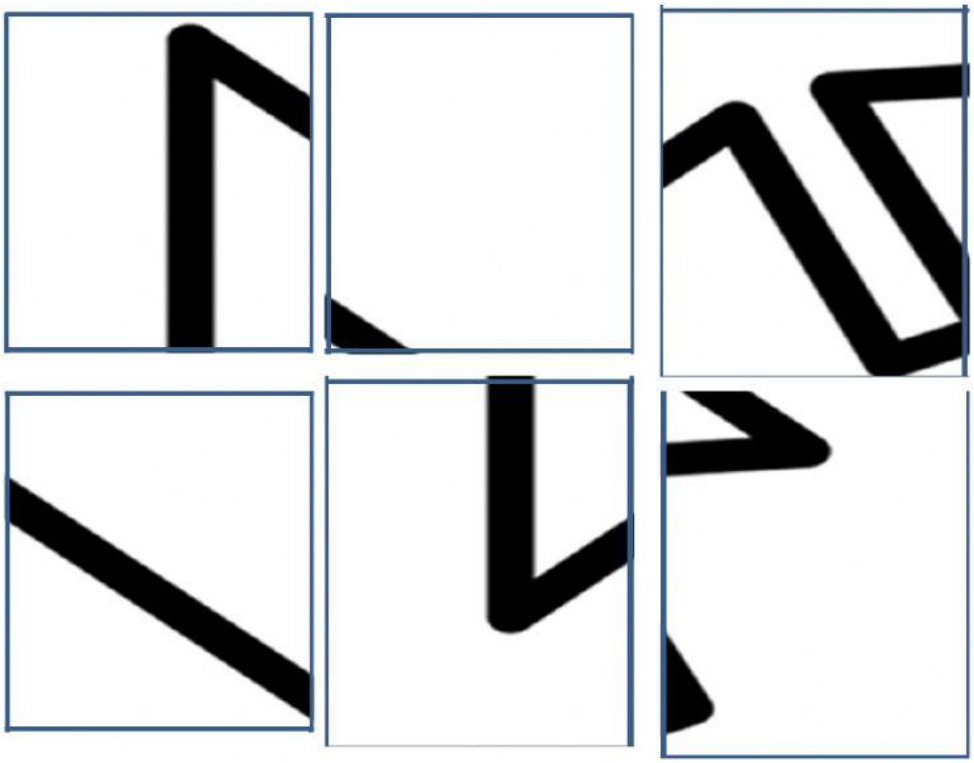
Cursor

En el marco de la emergencia presentada en Turbaco por la presencia del coronavirus el Centro educativo aborda dicha situación facilitando un trabajo no presencial mediante el desarrollo de guías y en modalidad de alternancia, acceso a la plataforma CIUDAD EDUCATIVA Y TRENDI mientras dure la situación.

LIVEWORKSHEETS

Arma el rompe cabezas del puntero. Realizo la acción clic y arrastro para mover las piezas





En el marco de la emergencia presentada en Turbaco por la presencia del coronavirus el Centro educativo aborda dicha situación facilitando un trabajo no presencial mediante el desarrollo de guías y en modalidad de alternancia, acceso a la plataforma CIUDAD EDUCATIVA Y TRENDI mientras dure la situación

LIVEWORKSHEETS