



#

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

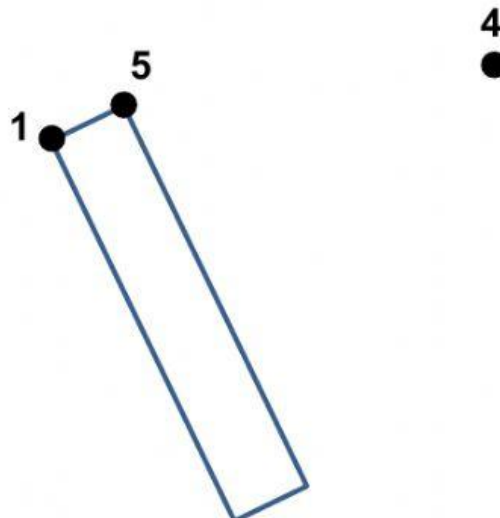
Objetivo de Aprendizaje:

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

TALLER.

Une los puntos siguiendo la secuencia de los números

3



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.

#



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

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

