

	ALCALDIA MAYOR DE TUNJA SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRÁFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUÍA DE APRENDIZAJE	V1 MARZO . 2021	

ÁREA (S): TECNOLOGIA E INFORMATICA **NIVEL:** Primaria **GRADO:** 3º

FECHA: Del 10 al 21 de Mayo

Nº DE CLASES: 2 hora

GUIA DE APRENDIZAJE N º 6

OBJETIVO: Identificar las partes del mouse , los diferentes símbolos del puntero y relacionarlos con sus funciones.

ESTANDAR: Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIA: Apropiación y uso de la tecnología

DBA: Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades

RESULTADOS DE APRENDIZAJES ESPERADOS: Que los estudiantes identifiquen las partes del mouse , los diferentes símbolos del puntero y los relacionen con sus funciones.



QUERIDO ESTUDIANTE:

Te invitamos a leer con mucha atención el siguiente taller, aquí encontraras:

- ✓ Información importante sobre el tema (Conceptos y ejemplos) que te ayudaran a entender lo que vas a trabajar.
- ✓ Actividades que te permitirán reforzar las temáticas para seguir aprendiendo en casa.
- ✓ Un espacio exclusivo para que puedas demostrar lo aprendido y evaluar tu desempeño acerca de esta experiencia.

Recuerda que... **SI NO ENTIENDES O SE TE DIFICULTA ALGO**, puedes contar con nosotras "**TUS PROFES**", siempre estaremos dispuestas a colaborarte en lo que necesites, lo único que debes hacer es  contactarte durante el desarrollo de la guía.

MARCO TEÓRICO

EL MOUSE

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.



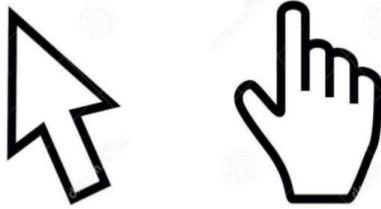
Botón Izquierdo, permite:

- Arrastrar objetos (con un clic y sin soltar el botón)
- Señalar Objetos (Con un clic)
- Abrir carpetas y archivos (Con doble Clic)

	ALCALDIA MAYOR DE TUNJA SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRÁFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUÍA DE APRENDIZAJE	V1 MARZO . 2021	

EL PUNTERO

Es la representación gráfica del mouse, nos permite señalar las imágenes que aparecen en la pantalla. Cada vez que mueves el mouse el puntero también se moverá.



El puntero puede cambiar a diferentes formas seacuerdo a la acción que realiza.

TIPOS DE PUNTERO

El puntero del mouse puede cambiar a diferentes formas dependiendo de la acción que va a realizar en el computador.

- Al señalar una herramienta o función
- Al señalar enlaces o vinculos.



- Al escribir o seleccionar

- Al mover una ventana, una tabla..



- Al utilizar el Zoom

- Al cargar o demorar en responder un archivo.



ACCIONES DEL MOUSE

Clic izquierdo



clic derecho



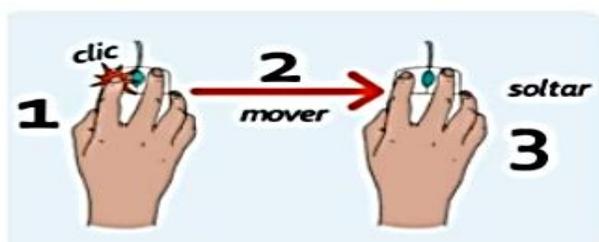
Doble clic



Moverse con el scroll



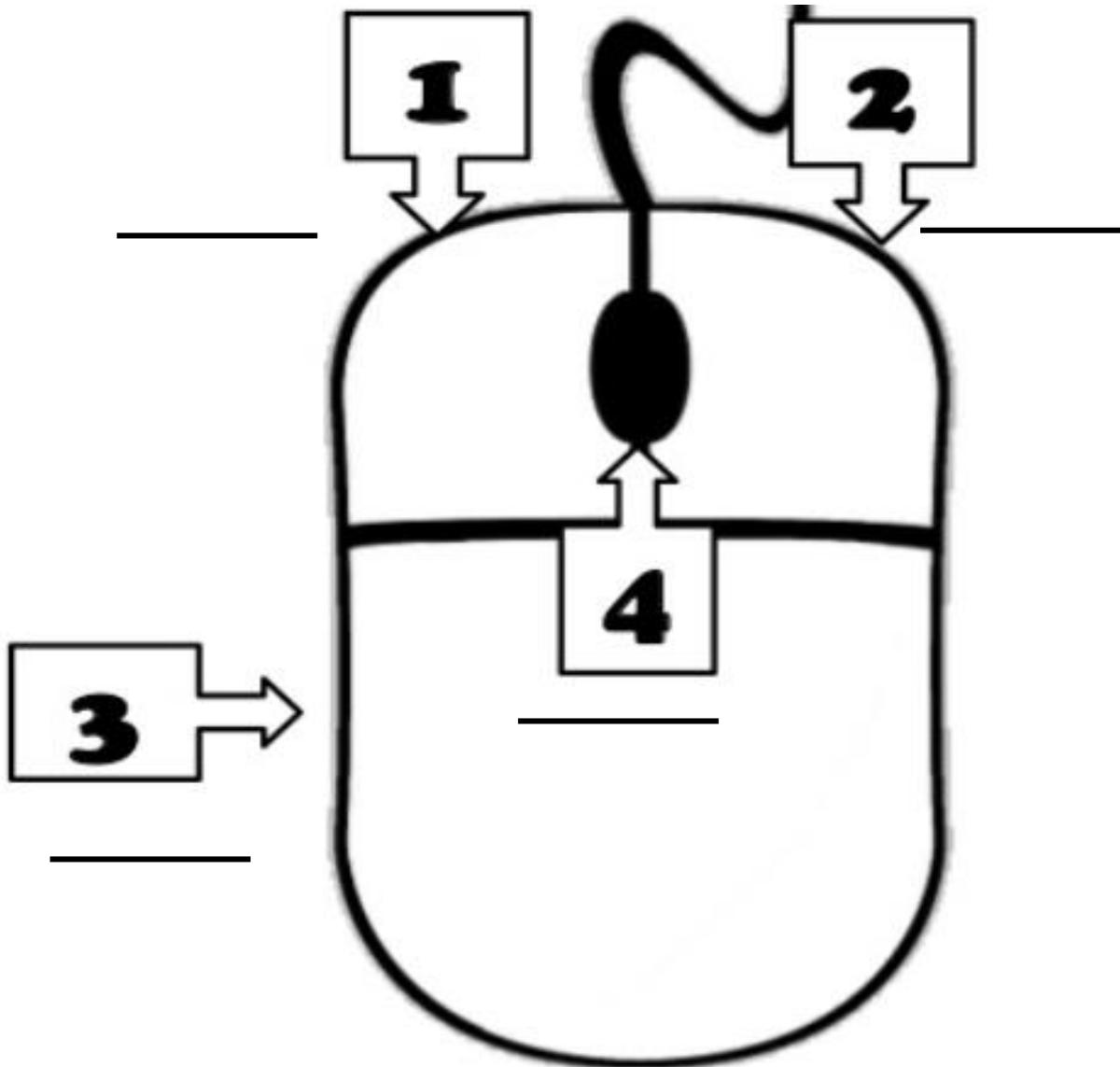
arrastrar y mover



	ALCALDIA MAYOR DE TUNJA SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRÁFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUÍA DE APRENDIZAJE	V1 MARZO . 2021	

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR

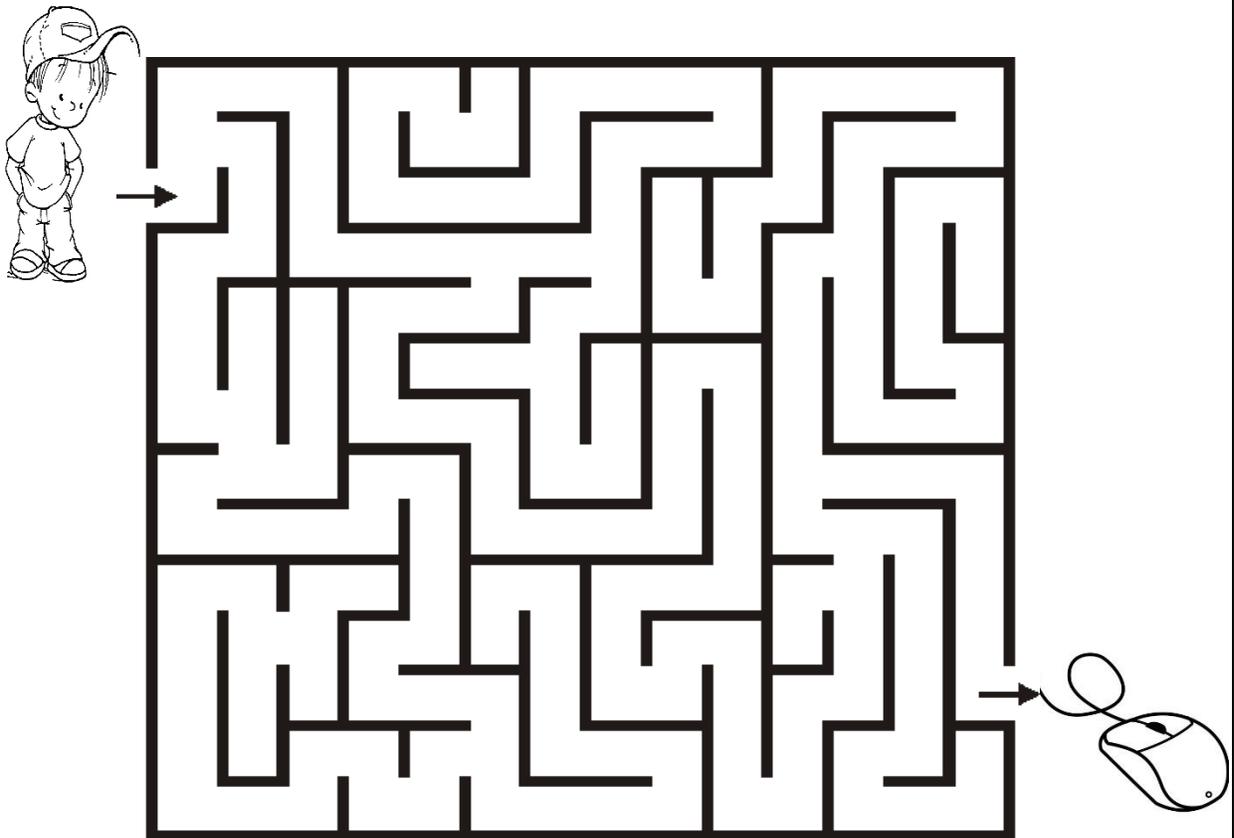
1. Decora el mouse de forma creativa, utiliza escarcha, plastilina, papel, etc. Luego escribe sus partes.



2. Observa los dibujos y completa las frases.

Observa muy bien la pantalla de la  _____
 mientras mueves el  _____, notarás cómo
 se desplaza el  _____. Con el  puedes
 señalar   _____, ventanas y menús.

3. Ayuda a Pipe a encontrar el mouse indicando el camino correcto con color.



4. Dibuja en cada recuadro el puntero que indica la función del mouse.



Señalar una herramienta,
icono o utilizar barras de
desplazamientos



Cambiar de lugar una
ventana, tabla, una figura.



Esperar que cargue el
programa o aplicación.



Indica el lugar para empezar



Ingresar a través de un
enlace o vinculo



Permite ampliar o disminuir a
través del zoom.

	ALCALDIA MAYOR DE TUNJA SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRÁFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUÍA DE APRENDIZAJE	V1 MARZO . 2021	

5. Teniendo en cuenta la información del marco conceptual y lo trabajado en la guía escribe las funciones del mouse.

- _____
- _____
- _____
- _____

VALORO LO APRENDIDO

Lee con atención; luego, marca con una X la que consideras:

CRITERIO			
Tengo organizado mi horario de trabajo en casa y cada día voy avanzando de forma organizada en el desarrollo de la guía.			
Leo con atención cada instrucción dada; y realizo preguntas de lo que no entendí a mi profesora.			
Me apoyo de la fundamentación teórica y de mis conocimientos para desarrollar las actividades propuestas.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Desarrollo de las actividades de la guía de trabajo.
- Presentación y pulcritud.
- Entrega oportuna del trabajo realizado

BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFIA:

<https://es.slideshare.net/RogerGmezVicente/computacin-e-informtica-91878616>

DOCENTE (S): JENNY BONILLA

CORREO ELECTRÓNICO DE RECIBIDO:

jenny.bonilla@gimnasiograncolombiano.edu.co