



MÓDULO# 2

NOMBRE DEL DOCENTE: Yessica Chablé

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____ GRADO: 1 GRADO

ASIGNATURA: INFORMATICA SEMANA del 23 de Marzo al 27 de Marzo de 2020.

INTRODUCCIÓN AL TEMA:

Paint permite que el niño haga uso de gran cantidad de iconos que pueden llegar a ser gran complemento en sus destrezas y a la vez utilice su imaginación para hacer cualquier dibujo. Con apoyo del uso correcto del mouse realizara trazos que le permitirán reconocer las partes del mismo.

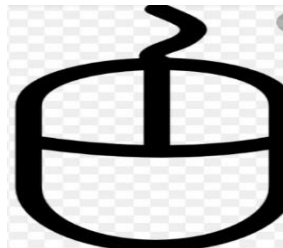
OBJETIVO/ COMPETENCIAS:

1. Importancia del uso correcto del mouse o ratón como dispositivo de entrada para ingresar órdenes a la computadora, realizar trazos de izquierda a derecha, de arriba abajo.
2. Utilizará en PAINT líneas de forma que utilizara el mouse con mayor control.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE SOBRE LOS CONTENIDOS:

Taller #2

ACTIVIDAD 1: En el siguiente dibujo pinta de color azul el lado derecho del mouse y de amarillo el lado izquierdo.



ACTIVIDAD 2: ilustra en tu cuaderno los tipos de Mouse que hay..

ACTIVIDAD 3: Realiza en tu cuaderno trazos de líneas de diferentes colores y grosores.





EVALUACIÓN (FORMATIVA/SUMATIVA)

Formativa

BIBLIOGRAFÍA (WEB, LIBROS DE TEXTO, ETC.)

<http://dibujarhoy.blogspot.com/2009/05/que-es-el-paint-que-puedo-hacer-con-el.html?m=1>

<http://tallerinformaticabierzo.blogspot.com/2014/11/practica-en-paint.html?m=1>