

NOMBRE DEL PROFESOR:

Salvador Escobar Domínguez

MATERIA:

Computación

GRADO Y GRUPO:

2º A

"Noto que cada día eres mejor..."

IMPORTANTE:

- Tomarle **mínimo 2 fotos** a su hijo (a): **mientras trabaja y al término** de la actividad.
- Enviar fotos de evidencia de trabajo al correo: chava.profecompu1@gmail.com
- **NOTA:** ¡No olvide indicar en el Asunto del correo el nombre completo del alumno y grado!
- **Fecha límite de entrega:** *Miércoles, 07 de Octubre de 2020* - - - **Dudas por correo:** *De 2 a 4pm*
- **Clase virtual:** *Lunes, 12:15 - 1:05* - - - **Link de Meet:** <https://meet.google.com/zxw-hggi-yko>

ACTIVIDAD #7 > Correspondiente al Lunes, 05 de Octubre del 2020:

NOTA: Es importante que ingreses a la clase de Computación para entender la Actividad #7.

1. En tu *libreta de Computación*, escribe tu Nombre completo y después la Fecha de elaboración.
2. Luego, escribe la siguiente información relacionada con **El Mouse**:

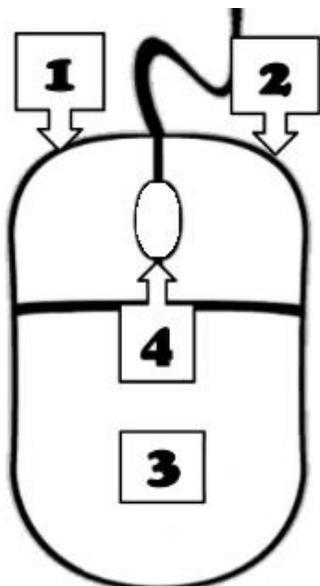
Tema: El Mouse.

Parte de la computadora que ayuda a señalar las figuras que se observan en la pantalla a través del puntero, cada vez que muevas el mouse el puntero también se moverá.

3. Ahora colorea, recorta, ordena y pega el mouse y los tipos de puntero según correspondan.

		
Puntero en flecha	El Mouse	Puntero en Manita

4. Finalmente colorea las partes del mouse según se indican, recórtalo y pégalo en tu libreta.



Partes del Mouse

- Botón Izquierdo** de color **Azul**
- Botón Derecho** de color **Rojo**
- Cuerpo del Mouse** en **Amarillo**
- Scroll** o rueda de movimiento en **Verde**

NOTA: Si no se puede imprimir esta hoja para recortar y pegar todas las imágenes, se deberán dibujar y colorear según se indican en las instrucciones de esta actividad.