

GIMNASIO FIDEL CANO
FORMACIÓN INTEGRAL PARA EL FUTURO
PROGRAMA DE RECUPERACIÓN 2008

Grado: Primero **Asignatura:** Informática **Orientador:** Diana Constanza Vega A.

Indicador	Actividad – http://www.gfc.edu.co
1.1.2: Grafica las partes externas del computador y escribe sus nombres.	Realiza una minicartelera donde muestres las partes del computador y al lado de cada una colocale su nombre correspondiente, esta minicartelera debe ser realizada a mano.
1.2.2: Emplea los comandos básicos para abrir - cerrar sesión y para entrar - salir del programa Gcompris.	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora un dibujo donde se visualice la forma de abrir y cerrar sesión en el computador y luego escribe las instrucciones para realizar el proceso en tu cuaderno de informática. - Dibuja el computador y en él señala los íconos que se utilizan para entrar al programa Gcompris.
1.2.3: Resuelve los juegos -Letras sencillas, Números con dados y Lectura de colores- del programa Gcompris, siguiendo las instrucciones de cada juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Recorta y pega diferentes letras del abecedario en tu cuaderno (minimo 20) y con ellas forma palabras sencillas; incluye nombres de colores y números. - Recuerda que estas actividades deberás sustentarlas en clase.
4.1.1. Distingue la variedad de juegos que proporciona el programa Gcompris para reforzar la lectura y el manejo del mouse.	- En un octavo de cartulina desarrolla uno de los juegos del programa gcompris que utilizaste para: leer, completar palabras entre otros, y muestra la utilidad del mouse en el mismo.
4.1.2. Resuelve los juegos -Nombre de la Imagen-, -Ejercicio de Lectura- y -La letra que falta- del programa Gcompris	- Escribe los pasos a seguir para ingresar a los juegos- Nombre de la Imagen-, -Ejercicio de Lectura- y -La letra que falta- del programa Gcompris, con los dibujos correspondientes.
4.1.3. Interpreta la función del mouse para resolver los juegos -Nombre de la Imagen-, -Ejercicio de Lectura- y -La letra que falta-, explicando las instrucciones de los juegos.	- Escribe 6 funciones diferentes que desarrolle el mouse en los juegos que se ejecutaron en el programa gcompris.

Indicador	Actividad – http://www.gfc.edu.co
<p>4.2.1. Determina los gráficos del programa Tangrams que representan figuras geométricas planas y tridimensionales.</p>	<p>- Teniendo en cuenta la ventana del programa tangrams, dibuja 5 figuras que hayas reproducido en el mismo, escribiendo al frente si son figuras planas o figuras tridimensionales.</p>
<p>4.2.2. Realiza los gráficos del programa Tangrams que representan las figuras geométricas planas: triángulo, cuadrado y rectángulo y tridimensionales: cubo.</p>	<p>En cartulina elabora: un triángulo, un cuadrado, un rectángulo y un cubo y explica la diferencia que hay entre plano y tridimensional.</p>
<p>4.2.3. Usa con agilidad y precisión el mouse para realizar las figuras geométricas planas y tridimensionales, explicando la función de éste para rotar, desplazar y cambiar de posición los tangramas</p>	<p>- Dibuja una pantalla de computador donde la presentación inicial sea el programa tangrams, por medio de dibujos hechos en la misma pantalla explica como rotar, desplazar y cambiar de posición las figuras del tangram.</p>