
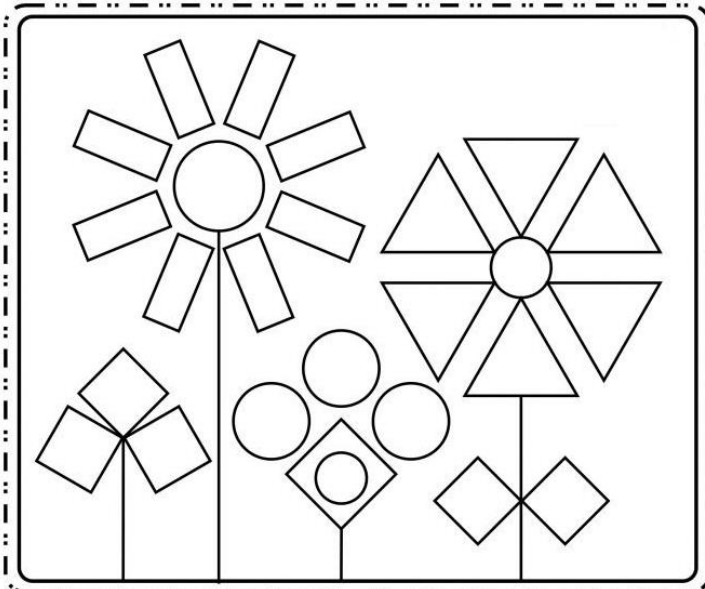


INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN				
	NOMBRE ALUMNA:			
	ÁREA:		TECNOLOGIA E INFORMATICA	
	ASIGNATURA:		TECNOLOGIA E INFORMATICA	
	DOCENTE:		CLAUDIA PATRICIA RIVERA GUERRA	
	TIPO DE GUÍA:		CONDUCTA DE ENTRADA	
	PERIODO	GRADO	Nº	FECHA
1	3°		ENERO	1 UNIDAD





INDICADORES DE DESEMPEÑO: Verificar los niveles de competencias adquiridos por las estudiantes en el área

1. Dibujo toda la ventana del explorador de Windows.

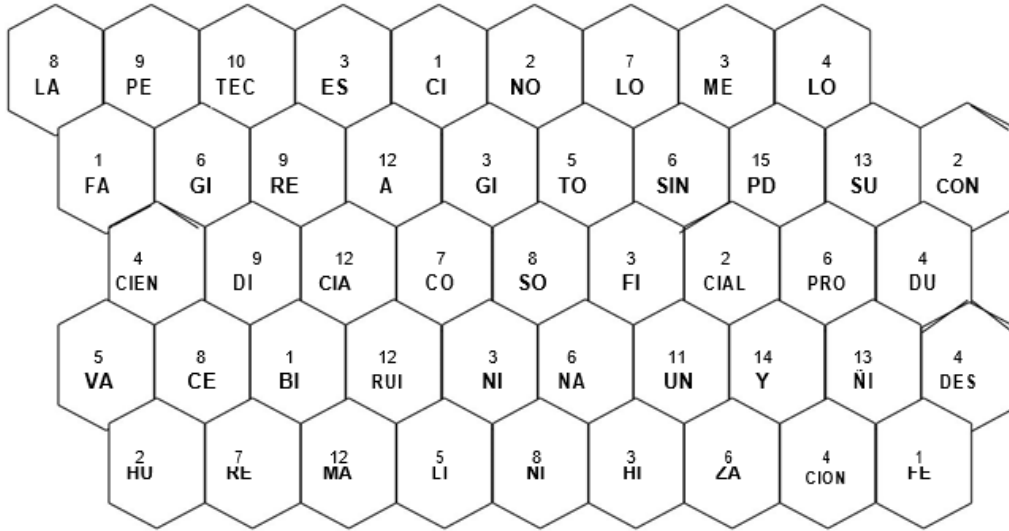
2. Colorea el dibujo y escribe cuantas figuras se utilizan de cada muestra



1 2 3 4 5 6 7 8

3. Descubro el mensaje en el siguiente silabo grama, tachando las colmenas impares. Con las restantes encuentro el mensaje de la abeja y la escribo debajo.



4. Escribe cuatro consecuencias que se están derivando con el uso excesivo del plástico y plantea dos soluciones para mejorar esta situación

1	2
3	4

5. Pega dos dispositivos de salida, dos de entrada y dos de almacenamiento.

SI APRENDES A PERDONAR Y A OLVIDAR, VAS A ENCONTRAR LA VERDADERA FELICIDAD