



# ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “EDUARDO KINGMAN”

Sibambe # 510 y Ambato

2-154-409

APORTE DEL PRIMER PARCIAL DEL PRIMER QUIMESTRE

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN

AÑO BÁSICO: 3ER AÑO BÁSICO

NOMBRE: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

## 1. ELIGE SI O NO SEGÚN CORRESPONDA (VALE 2 PUNTOS)

CPU

TECLADO

MONITOR

MOUSE



SI

NO



SI

NO



SI NO



SI

NO

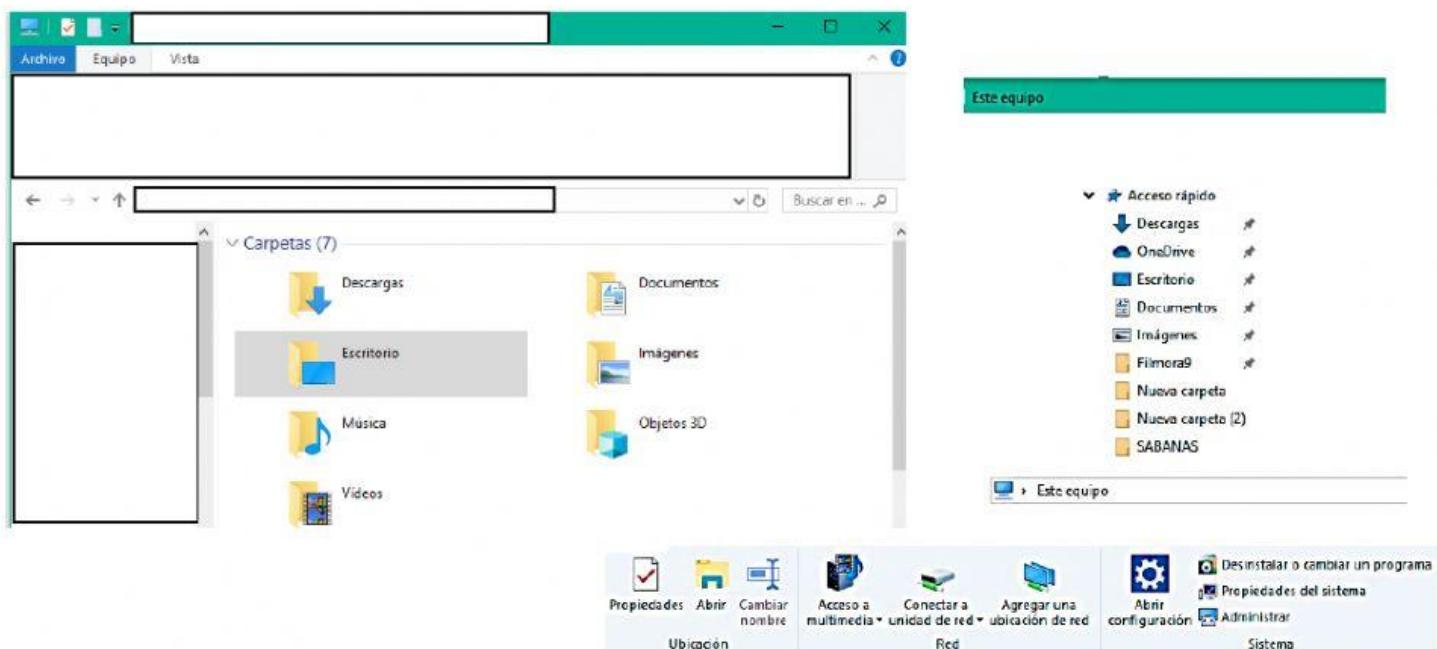
## 2. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y UNE CON LINEA SEGÚN SEA CORRECTO (VALE 1 PUNTO)



## 3. ELIGE LAS POSTURAS CORRECTAS FRENTA A LA COMPUTADORA (VALE 1 PUNTO)



4. UBICA LAS PARTES DEL EXPLORADOR EN SU RESPECTIVO LUGAR (VALE 2 PUNTOS)



5. ORDENA LOS PASOS PARA CREAR UNA CAPETA (VALE 1.50 PUNTOS)



6. Contesta ( V ) si es Verdadero y ( F ) si es Falso

- a) El nombre de una carpeta permite identificarla. ( )
- b) Las carpetas nos ayudan a tener los archivos de manera ordenada. ( )
- c) Podemos cambiar el fondo de pantalla con una Fotografía o imagen ( )
- d) Podemos cambiar el ícono de una carpeta ( )

7. UNE CON LINEA EL ORDEN DE LOS PASOS PARA CAMBIAR EL NOMBRE A UNA CARPETA (VALE 1.50 PUNTOS)

Clic derecho en la carpeta

1

Cambiar nombre

3

Escribimos el nombre

2