



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “EDUARDO KINGMAN”

Sibambe # 510 y Ambato

2-154-409

APORTE DEL SEGUNDO PARCIAL DEL PRIMER QUIMESTRE

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN

AÑO BÁSICO: 2DO AÑO BÁSICO

NOMBRE: _____

FECHA: _____

1. UNE CON LINEA EL ORDEN CORRECTO PARA CREAR UNA CARPETA (VALE 1, 50 PUNTOS)

Seleccionar **CARPETA**

3

1

2

Elegir **NUEVO**

CLIC DERECHO EN EL ESCRITORIO

2. SELECCIONA LAS OPCIONES QUE PODEMOS GUARDAR EN UNA CARPETA (VALE 1 PUNTO)



3. SELECCIONA LAS HERRAMIENTAS SEGÚN SEA CORRESPONDIENTE (VALE 1, 50 Puntos)

A) Sirve para **Borrar** el dibujo cuando nos equivocamos



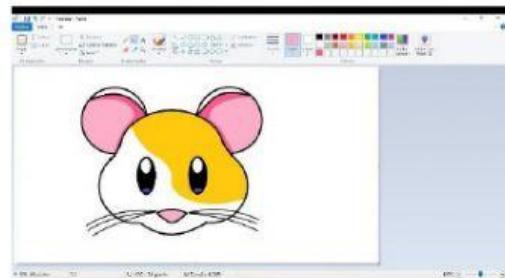
B) Herramienta que nos ayuda a **dibujar**.



C) Sirve para **guardar** archivos



4. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y SELECCIONA QUE FUNCIÓN REALIZA EL PROGRAMA PAINT (VALE 1.50 PUNTOS)



5. ELIGE SI O NO SEGÚN CORRESPONDA (VALE 1.50 PUNTOS)

AEROGRAFO



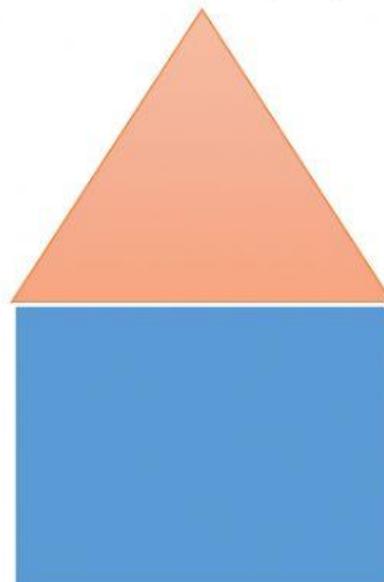
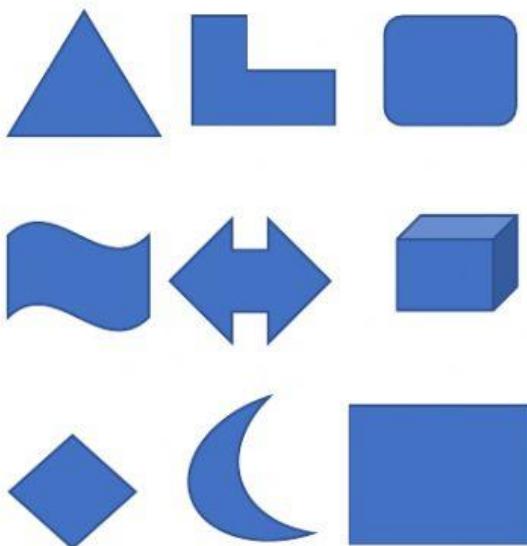
MARCADOR



PINCEL



6. Observa la siguiente imagen e identifica con que herramienta de formas de Paint esta dibujado (VALE 1 PUNTO)



7. Une con linea el contorno y el relleno de la formas de Paint (VALE 1 PUNTO)

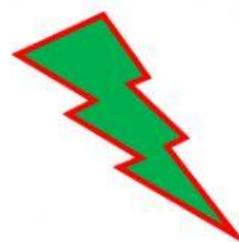
Contorno: ROJO

Relleno: VERDE



Contorno: AZUL

Relleno: AMARILLO



8. Escribe el nombre del siguiente icono (VALE 1 PUNTO)

