



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

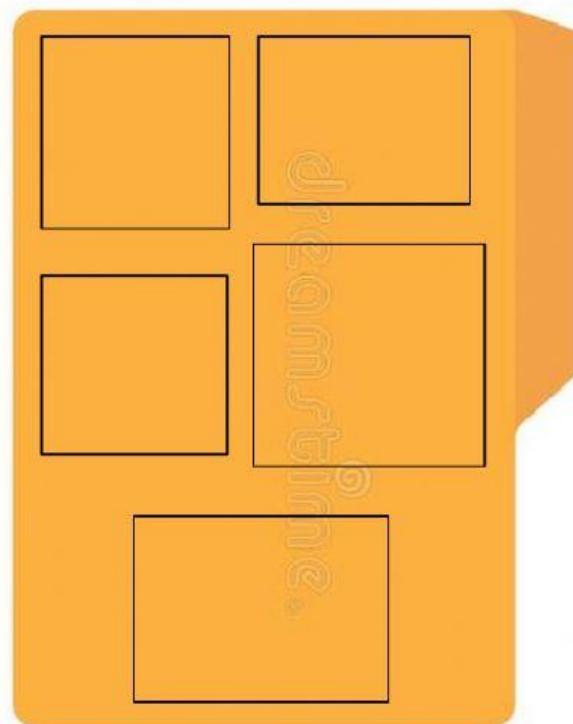
“EDUARDO KINGMAN”

“REPASO”

1. ORDENA LOS PASOS PARA CREAR UNA CARPETA



2. UBICA LAS OPCIONES QUE PODEMOS GUARDAR EN UNA CARPETA



3. UNE CON LINEA SEGÚN CORRESPONDA

Borrar



Dibujar



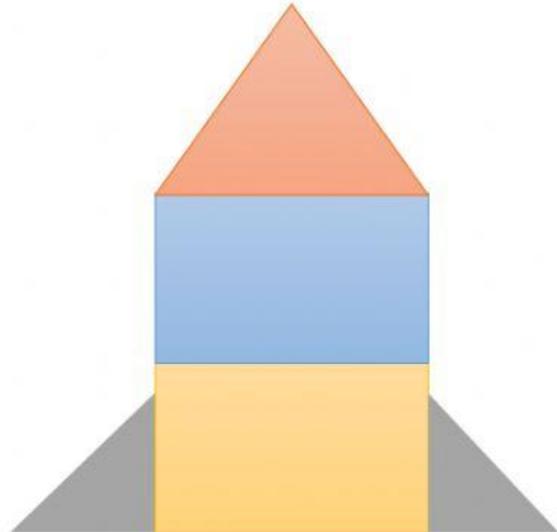
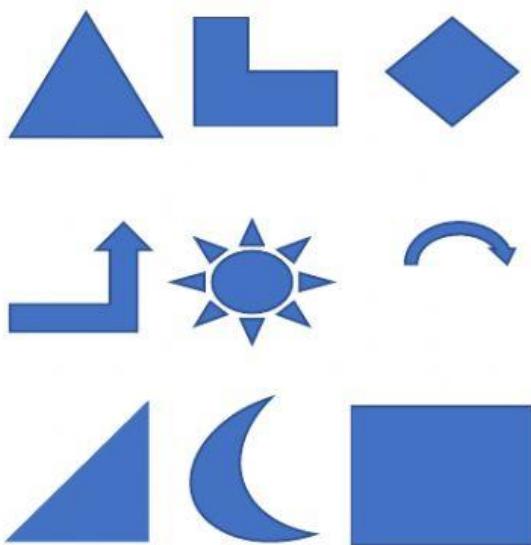
Guardar



4. SELECCIONA QUE FUNCIÓN REALIZA EL PROGRAMA PAINT



5. Observa la siguiente imagen e identifica con que herramienta de formas de Paint esta dibujado



6. UNE CON LINEA EL CONTORNO Y EL RELLENO DE LA FORMAS DE PAINT

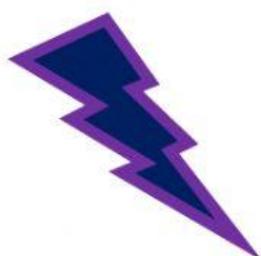
Contorno: MORADO

Relleno: AZUL



Contorno: ROJO

Relleno: VERDE



7. REPITE EL NOMBRE DEL SIGUIENTE ICONO



PAINT