ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"EDUARDO KINGMAN"

Sibambe # 510 y Ambato
2-154-409
APORTE DEL SEGUNDO PARCIAL DEL SEGUNDO QUIMESTRE

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN **AÑO BÁSICO: 6TOAÑO BÁSICO**

NOMBRE: _____

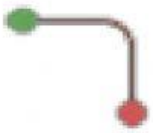
FECHA: _____

1. ***UBICA DE MANERA CORRECTA LA X EN SU RESPECTIVA ANIMACIÓN (VALE 2 PUNTOS)***



	ENTRADA	ÉNFASIS	TRAYECTORIA	SALIDA
				
				
				

2. ***UNE CON LÍNEA SEGÚN CORRESPONDE (1.50 PUNTOS)***



ARCO



LINEA



GIRAR

LIVEWORKSHEETS

3. ***COMPLETA LOS PASOS PARA INSERTAR UN GRÁFICO EN POWER POINT (VALE 1 PUNTO)***

	Haga clic en **Insertar** herramienta **Gráfico**
	Cuando termine, cierre la hoja de cálculo.
	En la hoja de cálculo que aparece, cambie los datos por su propia información.
2	Haga clic en el tipo de gráfico y luego haga doble clic en el gráfico que quiera.

4. ***SELECCIONA LOS TIPOS ORGANIZAR OBJETOS QUE CONOZCAS (VALE 1.50 PUNTOS)***

ENVIAR AL FONDO	**IZQUIERDA**	**LLEVAR ENCIMA**	**ENVIAR ATRAS**
DERECHA	**TRAER ADELANTE**	**TRAER AL FRENTE**	**LEVAR ABAJO**

5. ***ENCUENTRA LAS SIGUIENTES PALABRAS EN LA SOPA DE LETRAS (Vale 2 Puntos)***

R O F J A R F E W A
I R O O L R O N A N
C G R B Z Z R T M I
D A M J G D M R W M
B N A E Q I A A O A
S I T T V S S D G C
Z Z O O Z E Y A I I
X A V S T Ñ W F R O
M R H Z R O Y S O N
I F P A K Y Y Z H U

OBJETOS	**ORGANIZAR**
DISEÑO	**FORMATO**
FORMAS	**ANIMACION**
ENTRADA	**GIRO**

6. ***ACTIVIDAD PRÁCTICA (Vale 2 Puntos)***

-Realizar una diapositiva animada usando trayectoria

-Realizar un laberinto usando trayectoria

LIVEWORKSHEETS