



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "EDUARDO KINGMAN"

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

ASIGNATURA: Computación

AÑO BÁSICO: 6to Año Básico

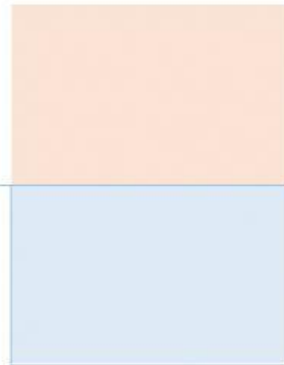
NOMBRE: _____

FECHA: 22 de Febrero del 2022

1. UBICA EL ICONO DONDE CORRESPONDE. (VALE 1 PUNTO)

Es un programa que nos permite hacer operaciones matemáticas

Es un programa que nos permite realizar presentaciones mediante diapositivas



2. UNE CON LINEA LAS FORMÚLAS DE EXCEL (VALE 1 PUNTO)

DIVISIÓN

MULTIPLICACIÓN

RESTA

SUMA

$= (C1 + B2)$

$= (A3 - M4)$

$= (B9 * C3)$

$= (B6 / A9)$

3. ESCRIBE EL NOMBRE DE CADA GRÁFICO SMART (VALE 2 PUNTOS)



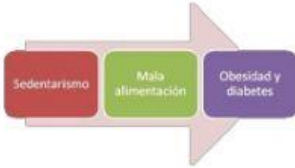
DISPOSITIVOS DE UN COMPUTADOR



4. UNE CON LINEA SEGÚN CORRESPONDA (VALE 1 PUNTO)



PROCESO



RELACIÓN



MATRIZ



IMAGEN

5. CONTESTA V SI ES VERDADERO O F SI ES FALSO (VALE 1 PUNTO)

- a) Gráficos son utilizados para **mostrar datos numéricos** de manera más clara ()
- b) Animar es **darle movimiento a un objeto** ()
- c) Animación de Salida permiten desplazar (mover) objetos por la pantalla ()
- d) Existe solo 1 tipo de animación ()

6. UNE CON LINEA SEGÚN CORRESPONDE (VALE 1 PUNTO)

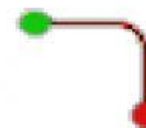
ARCO



LINEA



FORMA

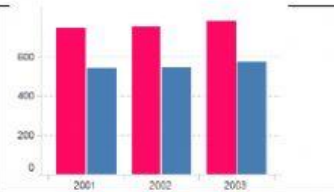
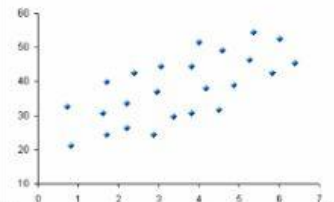
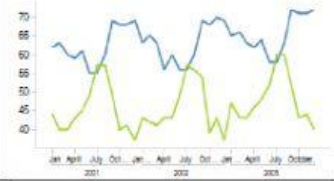
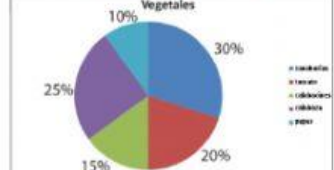


GIRAR



7. UBICA LA X EN EL CASILLERO DONDE PERTENECE CADA GRÁFICO (VALE 1 PUNTO)



	Gráficos Circulares	Gráfico de Barras	Gráficos de Dispersión	Gráficos de líneas
				
				
				
				

8. ACTIVIDAD PRÁCTICA (VALE 2 PUNTOS)

INSERTA ANIMACIONES EN EL MAPA DEL ECUADOR, CADA NOMBRE DE LA PROVINCIA DEBERÁ APARECER EN SU RESPECTIVO LUGAR.