1. NOMBRAR LAS 5 PARTES DE LA COMPUTADORA

2. RESPONDER: ¿CÓMO SE LLAMA EL PROGRAMA DE DIBUJO QUE ESTAMOS TRABAJANDO?

3. UNIR EL NOMBRE DE LA HERRAMIENTA CON SU ÍCONO CORRESPONDIENTE

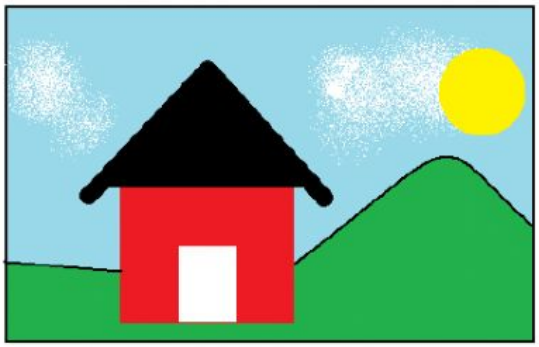
FORMAS

AERÓGRAFO

LÁPIZ

GOMA

RELLENO

PINCEL

4. REALIZAR EN PAINT UN DIBUJO COMO EL QUE SE MUESTRA A CONTINUACIÓN