



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "EDUARDO KINGMAN"

Sibambe # 510 y Ambato
2-154-409

APORTE DEL PRIMER PARCIAL DEL PRIMER QUIMESTRE

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN

AÑO BÁSICO: 3ER AÑO BÁSICO

NOMBRE: _____

FECHA: _____

1. ELIGE SI O NO SEGÚN CORRESPONDA (VALE 2 PUNTOS)

CPU



TECLADO



MONITOR



MOUSE



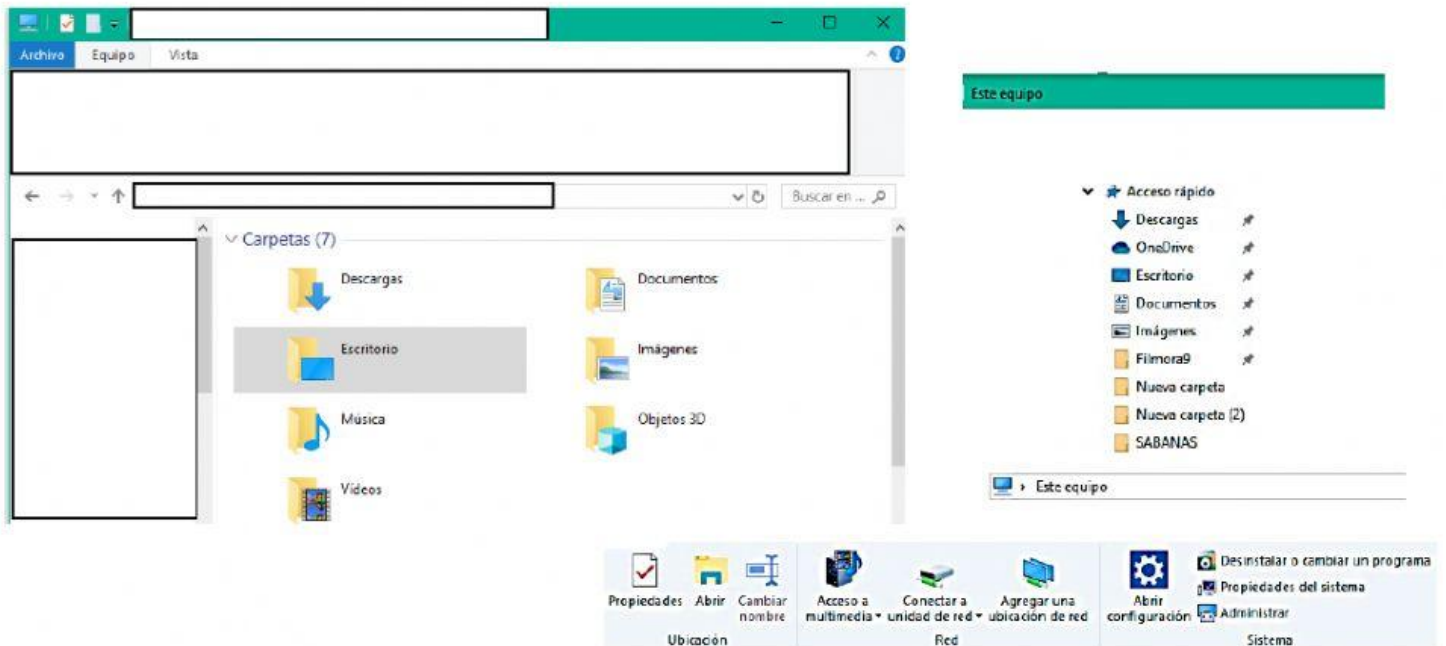
2. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y UNE CON LINEA SEGÚN SEA CORRECTO (VALE 1 PUNTO)



3. ELIGE LAS POSTURAS CORRECTAS FRENTE A LA COMPUTADORA (VALE 1 PUNTO)



4. UBICA LAS PARTES DEL EXPLORADOR EN SU RESPECTIVO LUGAR (VALE 2 PUNTOS)



5. ORDENA LOS PASOS PARA CREAR UNA CAPETA (VALE 1.50 PUNTOS)



6. Contesta (V) si es Verdadero y (F) si es Falso

- a) El nombre de una carpeta permite identificarla. ()
- b) Las carpetas nos ayudan a tener los archivos de manera ordenada. ()
- c) Podemos cambiar el fondo de pantalla con una Fotografía o imagen ()
- d) Podemos cambiar el icono de una carpeta ()

7. UNE CON LINEA EL ORDEN DE LOS PASOS PARA CAMBIAR EL NOMBRE A UNA CARPETA (VALE 1.50 PUNTOS)

Clic derecho en la carpeta

Cambiar nombre

Escribimos el nombre

