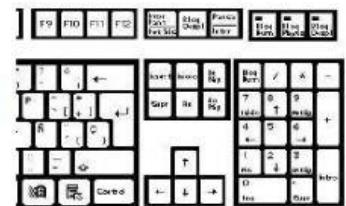
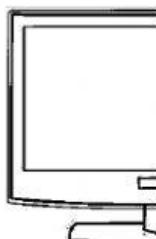
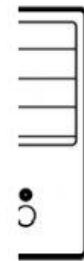
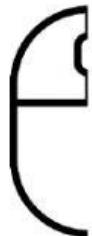




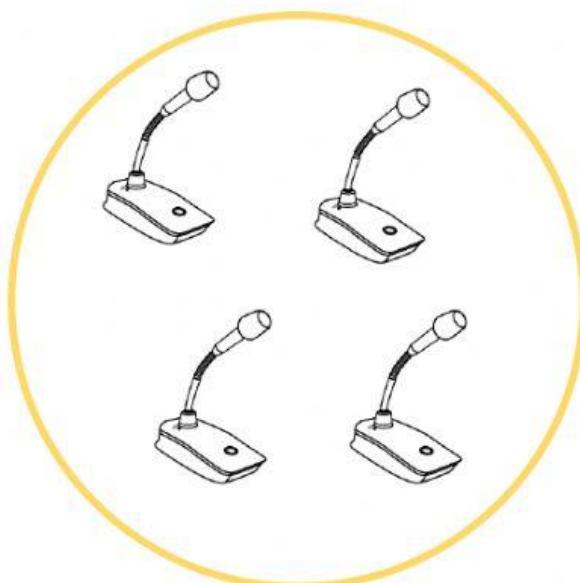
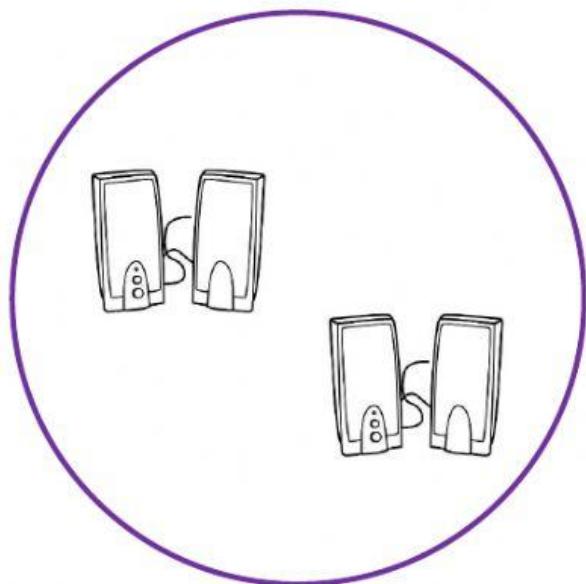
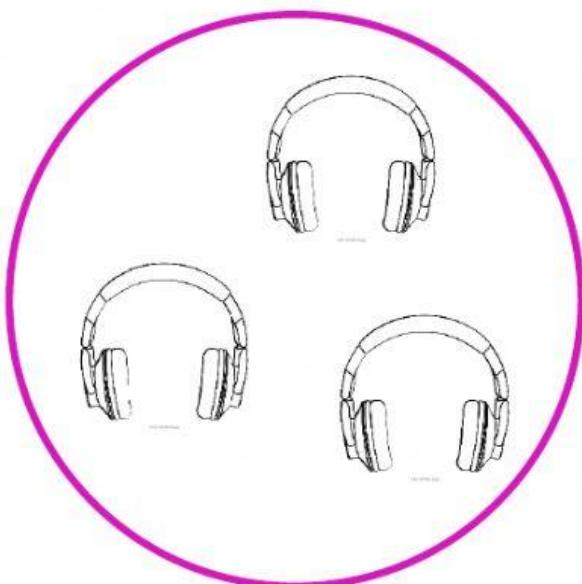
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “EDUARDO KINGMAN”

ACTIVIDAD EN CLASES

1. Une con Línea la mitad que corresponde a cada parte de la computadora



2. Ubica la cantidad de elementos que se encuentren en cada grupo



3. SELECCIONA LOS LUGARES DONDE ENCONTRAMOS UNA COMPUTADORA



4. Sigue el camino hasta llegar al monitor y al Cpu

