



## Institución Educativa Dinamarca

NIT: 811.039.002-6 // DANE: 105001006068 Aprobada por resolución 16.362 del 27 de noviembre de 2002 Secretaría de Educación de Medellín – Núcleo 920

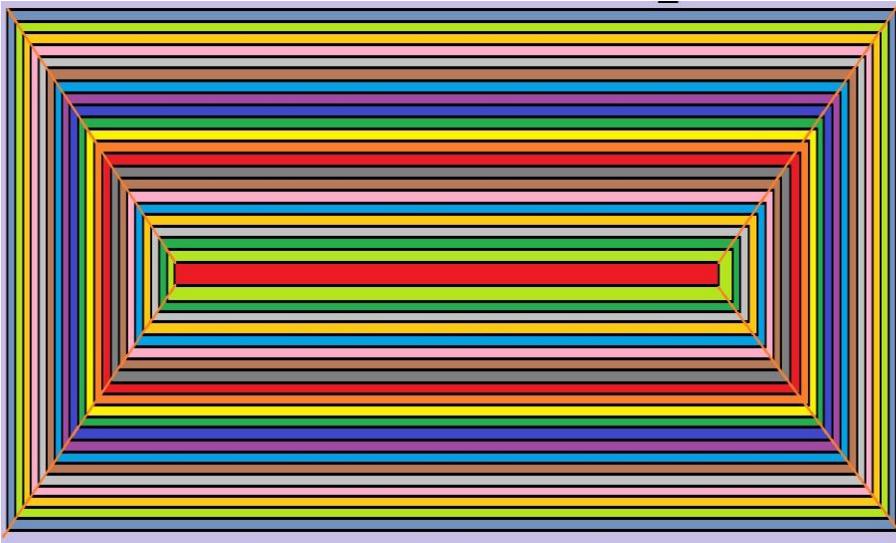
AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO 6°

### ACTIVIDAD N°1 DE PAINT

#### DIBUJOS EN PAINT

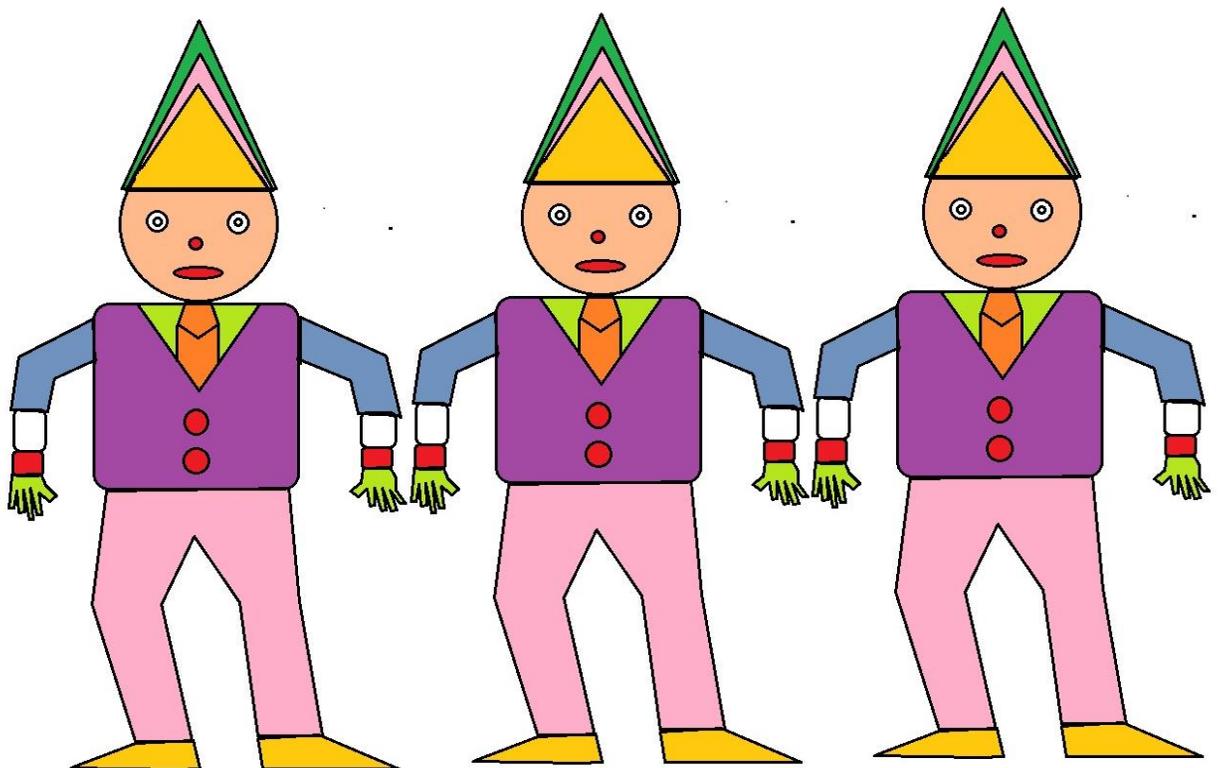
Realiza los siguientes dibujos a través de la herramienta de dibujo Paint

#### PRISMA



Guarda el anterior dibujo con el nombre de PRISMA y luego cárgalo en el Drive en la carpeta de tu grado.

#### PAYASO



Guarda el anterior dibujo con el nombre de PAYASO y luego cárgalo en el Drive en la carpeta de tu grado.

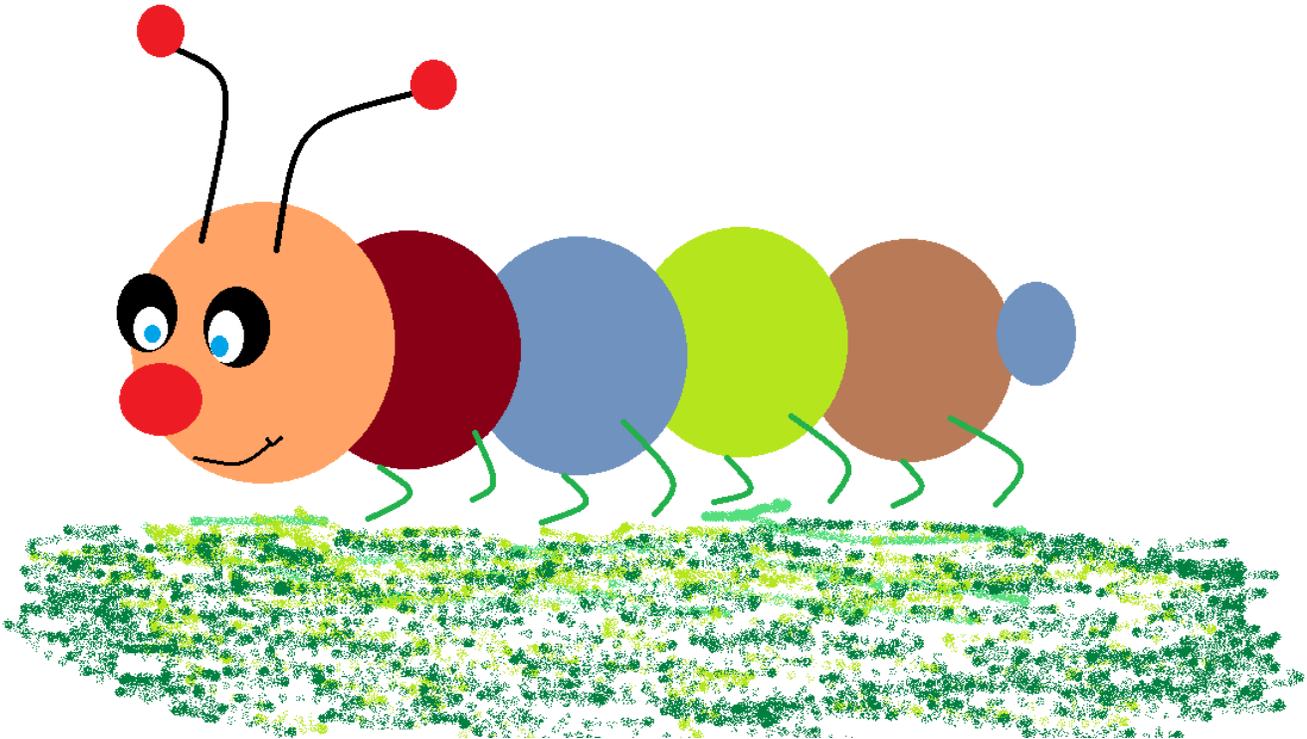


## Institución Educativa Dinamarca

NIT: 811.039.002-6 // DANE: 105001006068 Aprobada por resolución 16.362 del 27 de noviembre de 2002 Secretaría de Educación de Medellín – Núcleo 920

AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO 6°

### GUSANO



Guarda el anterior dibujo con el nombre de GUSANO y luego cárgalo en el Drive en la carpeta de tu grado.



## Institución Educativa Dinamarca

NIT: 811.039.002-6 // DANE: 105001006068 Aprobada por resolución 16.362 del 27 de noviembre de 2002 Secretaría de Educación de Medellín – Núcleo 920

**AREA DE TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO 6°**

Guarda el anterior dibujo con el nombre de PRISMA

**PAYASO**

actividades de paint

Guarda el anterior dibujo con el nombre de PAYASO en mis documentos. Luego cargar en el drive en la carpeta actividades de paint

**GUSANO**

Guarda el anterior dibujo con el nombre de GUSANO en mis documentos. Luego cargar en el drive en la carpeta actividades de paint