

	<p style="text-align: center;"><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEMENINA DE ENSEÑANZA MEDIA QUIBDÓ</b></p> <p style="text-align: center;">Año: 2020</p>	<p style="text-align: right;">1</p> <p><b>ÁREA : TECNOLOGIA E INFORMATICA</b>  <b>Guía : <u>  X  </u> Taller : <u>  X  </u> Evaluación: <u>    </u></b>  <b>Tema:</b>  <b>    PAINT</b>  <b>Grado: 6 Sección:</b>  <b>ASIGNATURA: INFORMATICA</b>  <b>Docente responsable: ENIH MARIA MENA MAYO</b>  <b>FECHA:</b></p>
---	---	--

### COMPETENCIAS

1. Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades
2. Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo, asumiendo comportamientos responsables relacionados con el uso de los recursos tecnológicos

### INDICADORES DE DESEMPEÑO

**SER:**

- a) Me intereso por las actividades realizadas en las clases
- b) Creatividad y entrega de las actividades propuestas.
- c) Comprender la importancia del trabajo en equipo de trabajo.
- d) Socialización de consultas y trabajos.
- e) Comprende el funcionamiento de programa WordPad.
- f) Utiliza adecuadamente los elementos del programa.
- g) Pensamiento reflexivo y critico

**SABER:**

- a) Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.
- b) Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación.
- c) Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico.
- d) Concepto de Paint
- e) Iniciar y salir de Paint
- f) Partes o elementos de la pantalla principal de Paint

**SABER HACER:**

- a) Comprender que es Paint.
- b) Trabajar con el programa Paint, en la creación de dibujos y también en la edición de imágenes.
- c) Diferenciar los íconos que conforman la cinta de opciones de este programa
- d) Explica las funciones de cada una de las herramientas de este programa

### INSTRUCCIONES

La alumna tendrá a disposición el **DOCUMENTO GUÍA**, en la página web del área [www.informaticaiefemp.jimdo.com/sexta](http://www.informaticaiefemp.jimdo.com/sexta), en su computador y en su carpeta personal. En este conseguirá toda la información sobre los temas a trabajar en clases, como también las instrucciones para ir desarrollándolos. Además de los enlaces a otras páginas y videos que le servirán de soporte para realizar las consultas y de estudio a la alumna. Como también los ejercicios, talleres y/o actividades para practicar lo aprendido.

El vídeo y los documentos se encuentran también en la página web para que estas puedan practicar y complementar su aprendizaje en la casa.

### TAREAS Y EVALUACIONES

Las niñas realizarán las actividades, talleres, consultas etc. que se encuentran en el documento **siguiendo las instrucciones dadas por la Profesora**.

Dichas actividades, talleres o consultas se revisarán, y se les informa a las estudiantes donde están las fallas de sus actividades a fin de que realicen las respectivas correcciones para nivelar la actividad, taller o consulta.

Igualmente se harán evaluaciones escritas o en línea, orales y además de las prácticas, cada vez que se termine un tema o en la explicación de este.

## CONCEPTOS: Temas y subtemas

### TEMAS

#### Paint

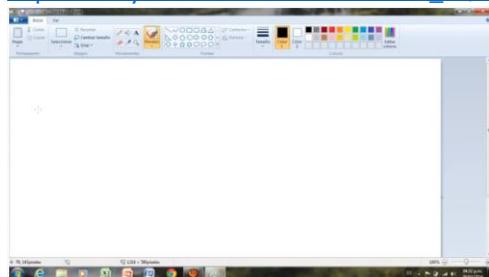
- La ventana de Paint
- Crear un dibujo
- Gestionar el texto
- Colorear un área de dibujo
- Copiar el color de un área en otra área
- Configurar la página para un dibujo

### MOTIVACIÓN

Observa el siguiente video en la página del área.

#### PAINT PARA NIÑOS

[https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA\\_dQIY](https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA_dQIY)



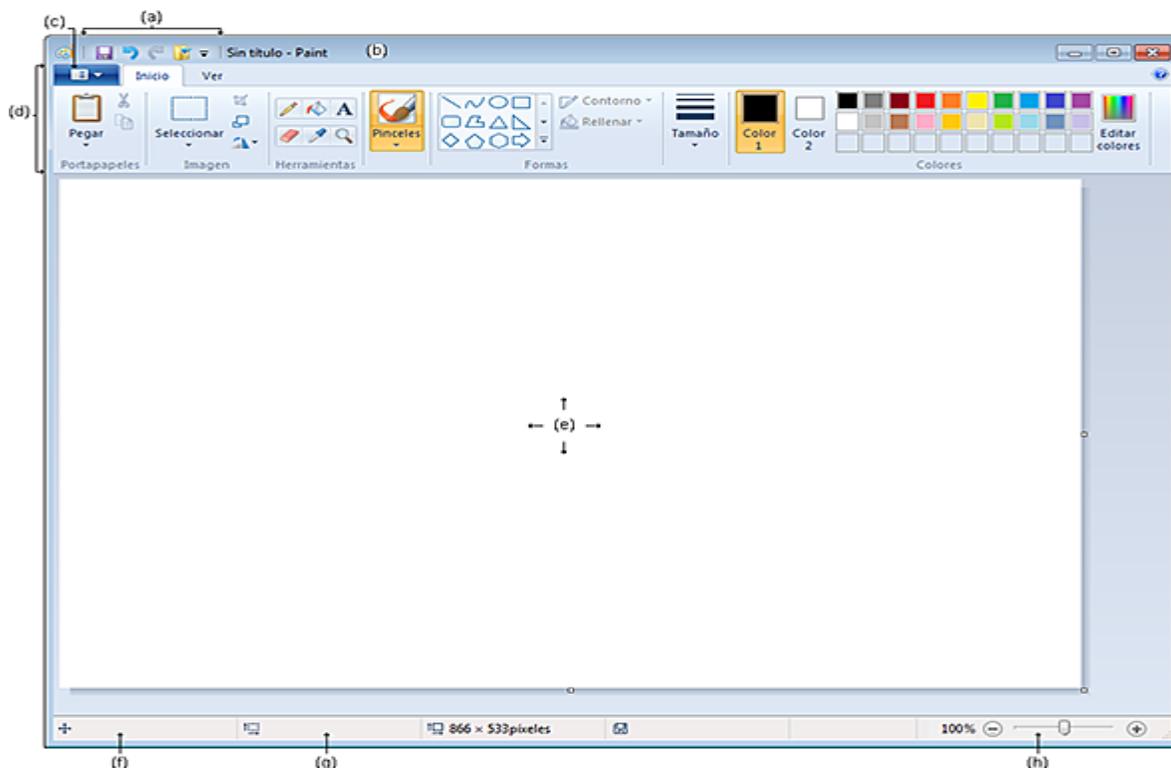
Responde:

1. Conoces otros programas parecidos a este?
2. Cuáles son las diferencias que tienen?
3. Sabes que actividades o trabajos puedes hacer con este programa?

#### La ventana de Paint

*Paint es una de las aplicaciones disponibles en Windows 7. Sirve para realizar dibujos muy básicos o modificar imágenes que ya existen.*

- Para abrir la aplicación **Paint**, haga clic en el botón **Iniciar - Todos los programas - Accesorios - Paint**.
- Además de los elementos comunes a todas las ventanas del entorno Windows, contiene los elementos siguientes:



- La **barra de herramientas de acceso rápido** (a) ofrece, como indica su nombre, atajos de teclado a comandos tales como **Guardar**, **Cancelar** y **Rehacer**. También contiene el botón **Personalizar barra de tareas de acceso rápido**, que permite añadir/eliminar comandos o mover esta barra.
- La **barra de título** (b) contiene el nombre del documento, seguido del nombre de la aplicación Paint.
- El menú **Paint** (c) (equivalente al menú **Archivo** de las versiones anteriores) contiene los comandos básicos de la aplicación (**Nuevo**, **Abrir**, **Guardar**, **Imprimir**...).
- La **cinta** (d) recopila los comandos distribuidos en dos fichas (**Inicio**, **Ver**). Para acceder a un comando, active en primer lugar la ficha correspondiente a la categoría del comando que quiere ejecutar y luego haga clic en ese comando, que se presentará en forma de botón o de icono.



En este ejemplo, hemos seleccionado la herramienta «Triángulo» de la categoría **Formas** de la ficha **Inicio**. Observe asimismo que, al señalar una herramienta, su nombre aparece en una etiqueta informativa (**Triángulo** en nuestro ejemplo).

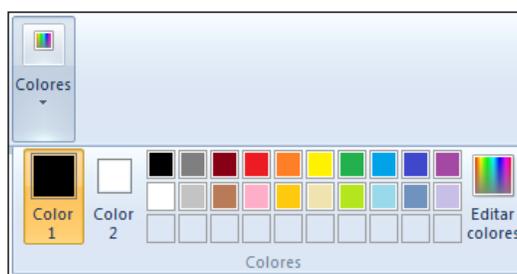
- El **área ...**

## Crear un dibujo

- Para seleccionar la herramienta de dibujo, empiece por abrir la cinta **Inicio** haciendo clic en la ficha del mismo nombre.
- Haga clic en la ficha de la categoría que contiene la herramienta que busca (**Pinceles** o **Formas**).
- Haga clic en la herramienta que prefiera. Si ha elegido una de las **Formas** propuestas, también puede definir su **Contorno** y su relleno (**Rellenar**).

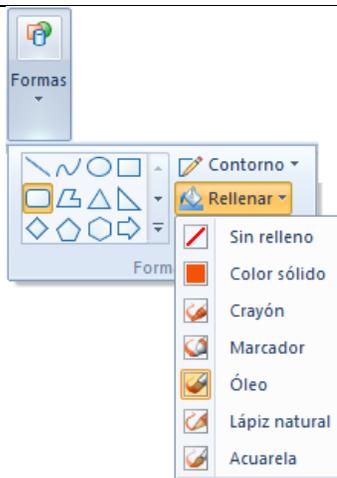
Según la herramienta seleccionada, podrá acceder o no a las categorías **Tamaño** y **Colores**.

- Para seleccionar los colores del trazado, haga clic en la flecha de la categoría **Colores** con objeto de mostrar la paleta de colores.



- Haga clic en **Color 1** para cambiar el color frontal o en **Color 2** para cambiar el color de fondo. A continuación, haga clic en la muestra de color que desee.
- Para cambiar el **Tamaño** del trazo antes de empezar a dibujar, haga clic en la flecha de la categoría **Tamaño** y escoja el grosor que prefiera.
- Para tratar el dibujo según las opciones que acaba de establecer, trace el dibujo simplemente haciendo clic y arrastrando.

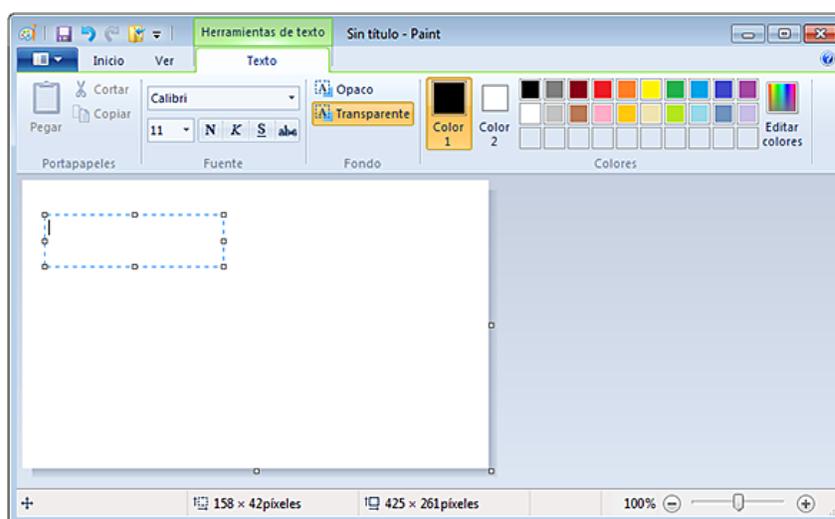
El color de fondo sólo aparece cuando el relleno (**Rellenar**) de la forma no es del tipo **Sin relleno**.



Para trazar un cuadrado (y no un rectángulo) o un círculo (y no una elipse), pulse la tecla **[Mayús]** durante el trazado del dibujo. Para trazar una recta completamente horizontal, vertical o en ángulo de 45°, pulse **[Mayús]** mientras traza la recta y no suelte la tecla **[Mayús]** más que cuando haya soltado el botón del ratón. ...

## Gestionar el texto

- Para introducir texto, active la cinta **Inicio**, la categoría **Herramientas** y haga clic en la herramienta
- Trace el marco de texto en el área de dibujo haciendo clic y arrastrando para definir su contorno.



Dentro del marco de texto rodeado de tiradores, parpadea el punto de inserción; la cinta *Texto* presenta opciones específicas de texto.

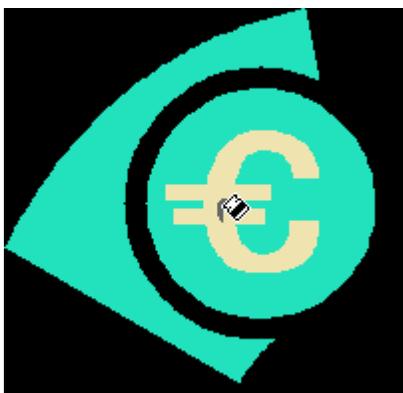
- En la categoría **Fondo**, seleccione la opción **Opaco** si desea que el fondo del marco de texto que acaba de crear tenga el color del fondo activo; seleccione la opción **Transparente** si prefiere que el fondo del marco de texto sea transparente.
- Seleccione el color de primer plano (**Color 1**), que será el que se aplique al texto. Seleccione también el color de fondo (**Color 2**) si ha decidido que el fondo del marco de texto sea opaco.
- Introduzca el texto.
- Para cambiar de línea, pulse la tecla **[Intro]**.
- Para borrar texto justo cuando lo acaba de escribir, y siempre que no haya hecho clic fuera del marco de texto, utilice la tecla **[Retroceso]** o la tecla **[Supr]**. Si ha hecho clic fuera del marco de texto, ya no puede usar esta tecla; sólo es posible borrar texto con la herramienta borrador (el texto se considera como un dibujo).

## Colorear un área de dibujo

- Active la cinta **Inicio**, luego la categoría **Herramientas** y haga clic en la herramienta **Relleno con color**



- Haga clic, en la paleta de colores, en **Color 1** para el color de primer plano, o en **Color 2** para el color de fondo.
- Mueva el puntero del ratón al área de dibujo que quiere colorear, de forma que la pintura que desborda el bote se encuentre exactamente en esa área.
- Haga clic con el botón izquierdo para rellenar el área con el color del primer plano (**Color 1**) o con el botón derecho para rellenarla con el color de fondo (**Color 2**).



*El área se rellena con el color seleccionado.*



Para borrar un dibujo, active la herramienta **Borrador**



(**Inicio - Herramientas**), cambie si es necesario su **Tamaño** (**Inicio - Tamaño**) y haga clic y arrastre el ratón por la zona que quiera borrar. Para borrar una parte de un dibujo, también puede seleccionarla usando las herramientas **Selección de forma libre**



o **Selección rectangular**



(**Inicio - Imagen - Seleccionar**) y pulsar la tecla [**Supr**].

## Copiar el color de un área en otra área

- Haga clic en la herramienta **Selector de color**



, en el cuadro de **Herramientas** (cinta **Inicio**).

- Haga clic en el área que contiene el color que quiere copiar con el botón izquierdo del ratón para cambiar el color frontal o con el botón derecho para cambiar el color de fondo.
- Si es preciso, haga clic en la herramienta **Relleno con color**



(**Inicio - Herramientas**).

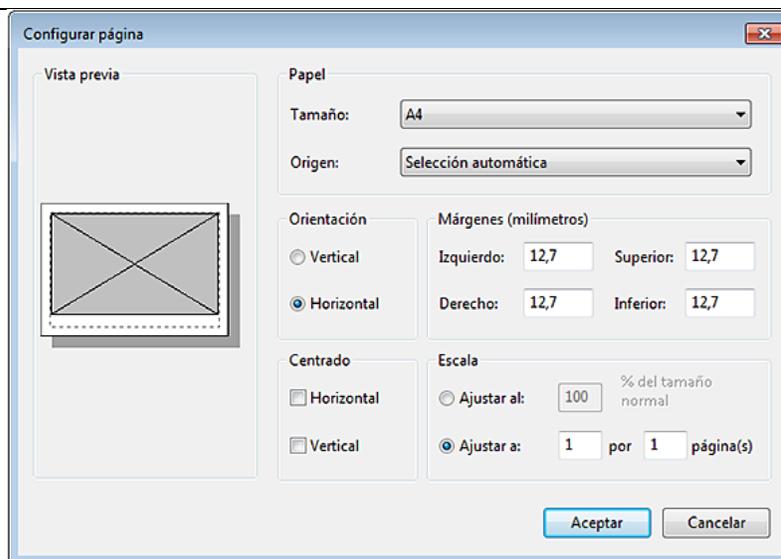
- Haga clic en el área que recibirá el color copiado, con el botón izquierdo del ratón para rellenar la zona con el color frontal o con el botón derecho para rellenarla con el color de fondo.

## Configurar la página para un dibujo

- Haga clic en el botón **Paint**



- señale la opción **Imprimir** - haga clic en **Configurar página**.



- Para cambiar la orientación de las páginas, active la opción correspondiente en el cuadro **Orientación**.
- Para definir los márgenes de impresión, precise los diferentes márgenes en los cuadros de escritura correspondientes del cuadro **Márgenes (milímetros)**.
- Para cambiar la escala de impresión, especifique el porcentaje que desea aplicarle en la opción **Ajustar al** del cuadro **Escala**.
- Para adaptar automáticamente la escala de impresión con objeto de imprimir x páginas a lo ancho o a lo alto, active la opción **Ajustar a** del cuadro **Escala** y escriba el número de páginas que desea colocar a lo ancho en el primer cuadro, y luego el número de páginas que desee colocar a lo alto en el segundo cuadro.
- Para centrar horizontal o verticalmente el dibujo en la página, marque la opción **Horizontal** o **Vertical** del cuadro **Centrado**.
- Haga clic en el botón **Aceptar**.

### Ejemplo(s) – ejercicios resueltos

### ACTIVIDADES – ejercicios por resolver



#### ACTIVIDAD N°1

**Resuelve la actividad DIBUJAR CON PAINT (Ejercicios/ Utilizar Paint), que encontraras en la página del área**

### MEDIOS / MATERIALES / RECURSOS

Computadores  
Video beam  
Equipo de audio  
Videos  
Internet  
Materiales de consulta impresos  
Guías  
Materiales de consulta publicados en la Página Web del área  
[www.informaticaiefemp.jimdo.com](http://www.informaticaiefemp.jimdo.com)

### BIBLIOGRAFIA Y / O WEB GRAFIA

Donde pueden fortalecer, ampliar o consultar las estudiantes aspectos de la guía  
Página Web del área [www.informaticaiefemp.jimdo.com](http://www.informaticaiefemp.jimdo.com)

#### WEBGRAFIA

[http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men\\_udea/pluginfile.php/29180/mod\\_imscp/content/1/ppaint-III.html#:~:text=Paint%20es%20un%20programa%20que,tomadas%20con%20una%20C3%A1mara%20digital.](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men_udea/pluginfile.php/29180/mod_imscp/content/1/ppaint-III.html#:~:text=Paint%20es%20un%20programa%20que,tomadas%20con%20una%20C3%A1mara%20digital.)

<http://herramientas-para.com/de-paint/>

#### Videos de Youtube

[https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA\\_dQIY](https://www.youtube.com/watch?v=e0T-BA_dQIY)