

# UNIDAD 2 – HERRAMIENTAS DE PAINT

**Grado:** Sexto

**Asignatura:** Tecnología e Informática

**Tema:** Paint

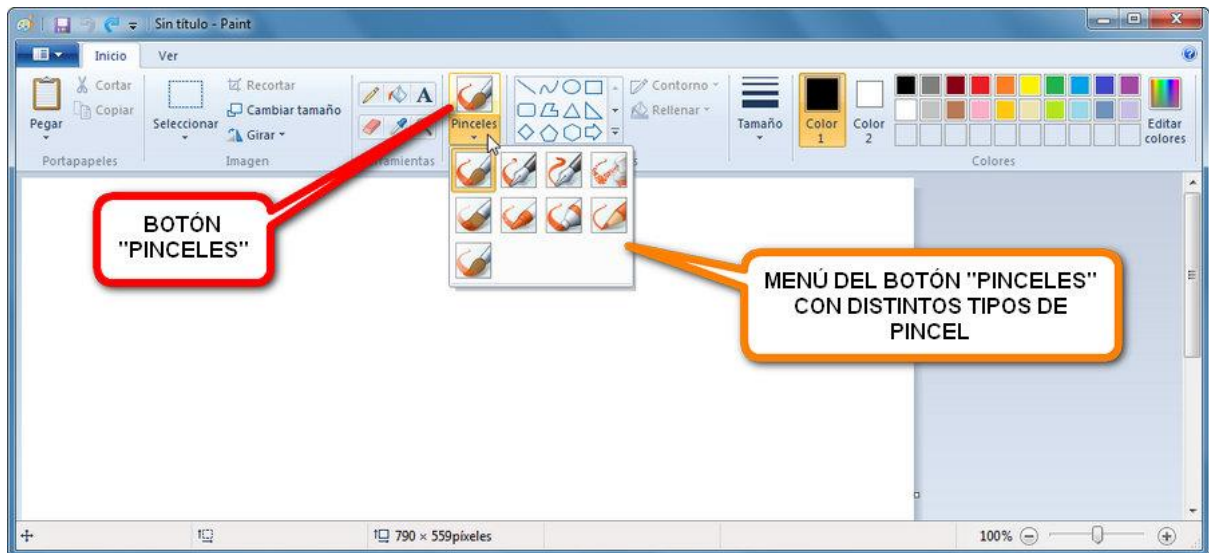
## Introducción

Paint es un programa sencillo de dibujo y edición de imágenes que ha acompañado a las computadoras con Windows desde hace muchos años. Aunque no es tan avanzado como otros programas de diseño, es perfecto para aprender a crear y modificar imágenes digitales. En esta guía conocerás sus principales herramientas y pondrás en práctica lo aprendido con ejercicios y juegos.

## Herramienta Pinceles

- Permite realizar trazos libres, como si usaras un lápiz o brocha.
- Puedes elegir diferentes estilos:
  - Pincel normal
  - Pincel caligráfico
  - Aerógrafo
  - Óleo
  - Crayón
  - Marcador
  - Lápiz natural
  - Acuarela
- Con el botón izquierdo pintas con el Color 1.
- Con el botón derecho pintas con el Color 2.
- Con el botón Tamaño eliges el grosor del pincel.

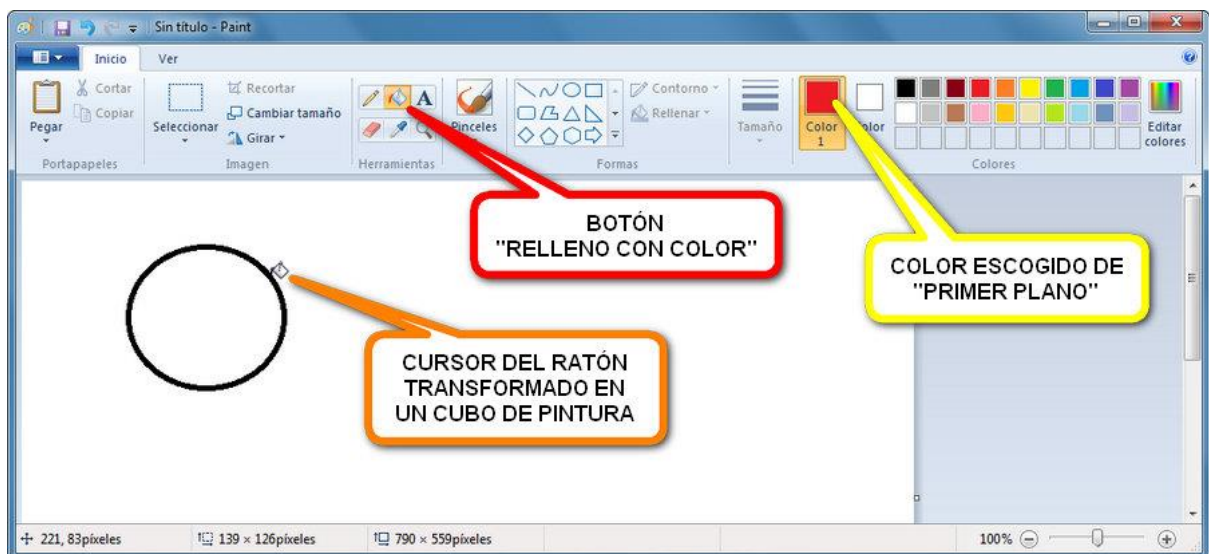
Ejemplo: Dibuja un árbol usando el pincel “óleo” para las hojas y el pincel “marcador” para el tronco.



## Herramienta Relleno con Color

- Rellena un área cerrada con un color.
- Con el clic izquierdo aplica el Color 1.
- Con el clic derecho aplica el Color 2.

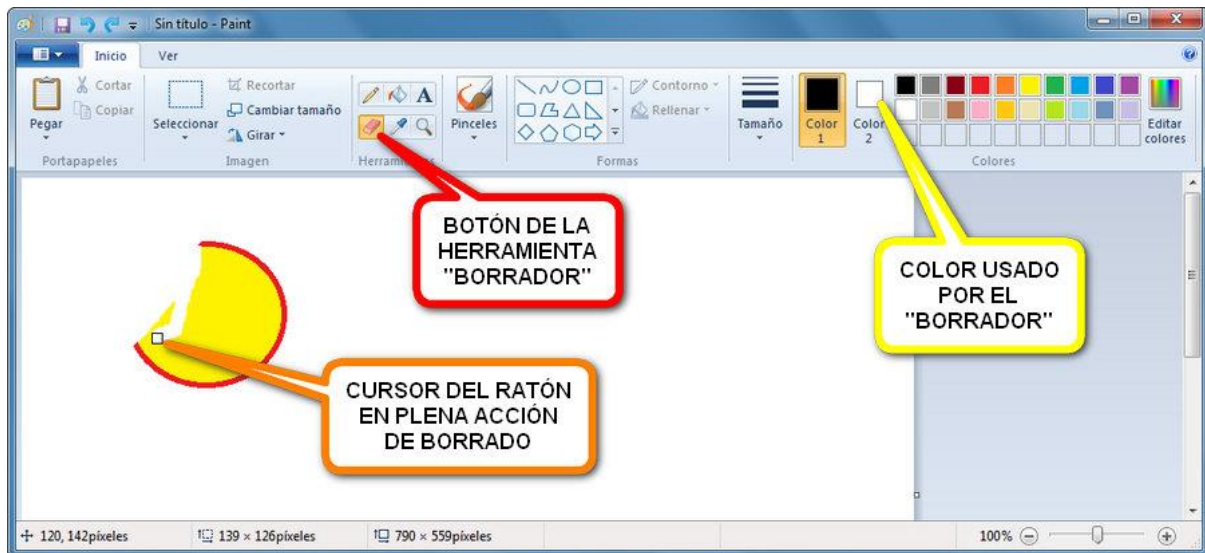
Ejemplo: Si dibujas un círculo, puedes rellenarlo con azul (Color 1) o amarillo (Color 2).



## Herramienta Borrador

- Sirve para eliminar partes del dibujo.
- El espacio borrado se reemplaza con el Color 2.
- Puedes cambiar el grosor del borrador en el botón Tamaño.

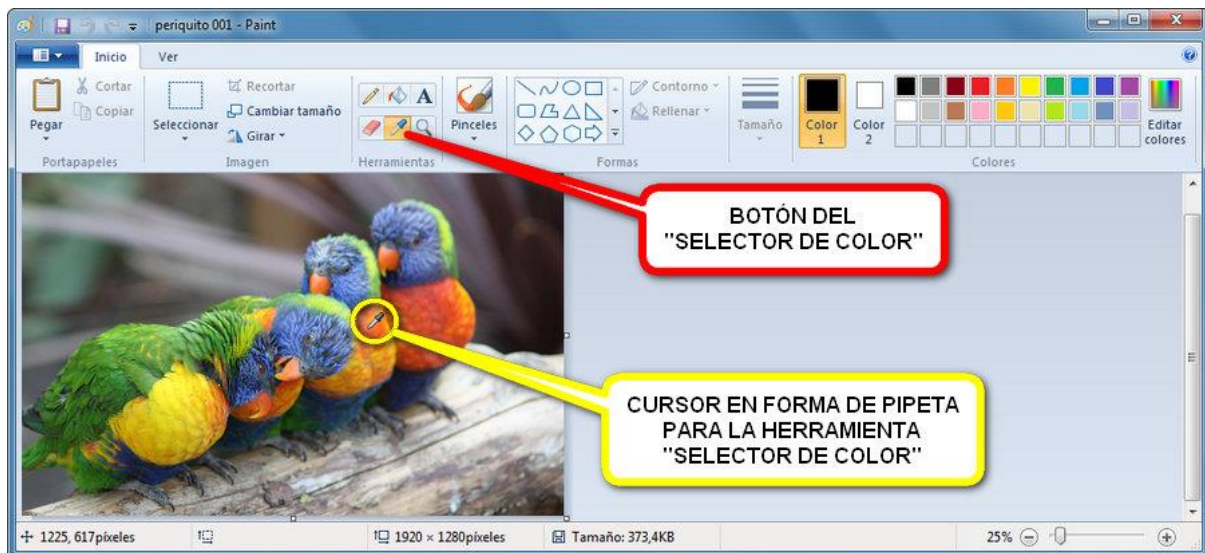
Ejemplo: Si te equivocas al dibujar una línea, usa el borrador para corregirla.



## Herramienta Selector de Color

- Se utiliza para capturar un color de la imagen y usarlo como Color 1 o Color 2.
- Su icono es una pipeta.

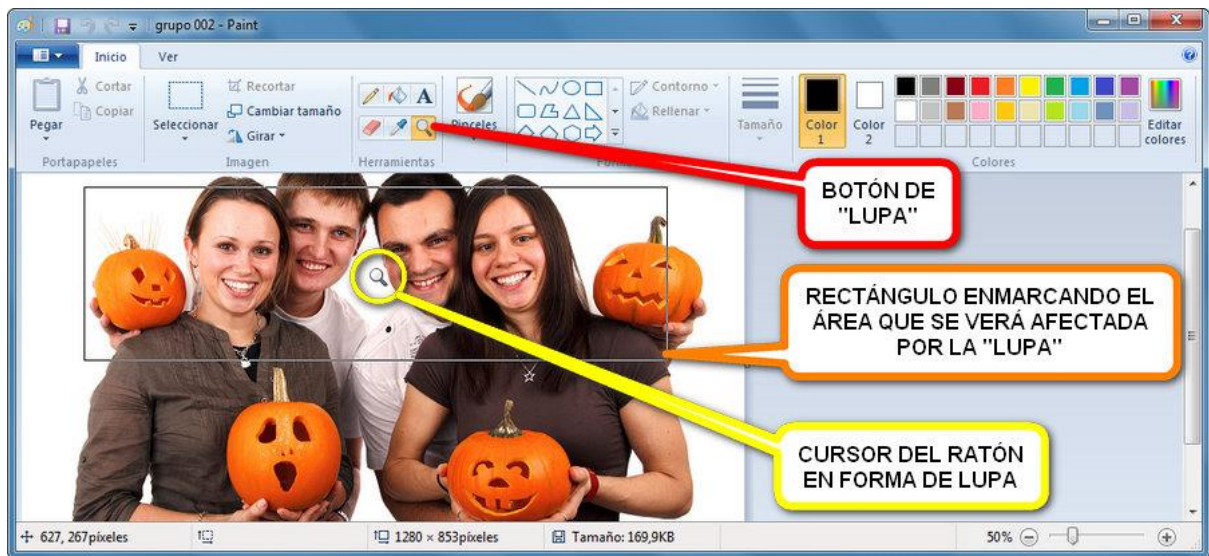
Ejemplo: Si tienes un dibujo con un tono de verde y quieres seguir usando ese mismo, selecciona la pipeta sobre el color exacto.



## Herramienta Lupa

- Permite acercar o alejar la vista de la imagen.
- Con el clic izquierdo acercas.
- Con el clic derecho alejas.
- No cambia el tamaño real del dibujo, solo cómo lo ves en pantalla.

Ejemplo: Usa la lupa para detallar los ojos de un personaje en tu dibujo.



## Actividades de Comprensión

### A. Completa las frases

1. El \_\_\_\_\_ sirve para hacer trazos libres en la hoja de Paint.
2. La herramienta que sustituye un color por otro se llama \_\_\_\_\_.
3. El borrador reemplaza lo borrado por el \_\_\_\_\_.
4. El icono de la pipeta corresponde a la herramienta \_\_\_\_\_.
5. La lupa sirve para \_\_\_\_\_ o \_\_\_\_\_ la vista del dibujo.

### B. Relaciona las columnas

#### Herramienta Función

- |          |                                   |
|----------|-----------------------------------|
| Pinceles | ( ) Escoger un color de la imagen |
| Relleno  | ( ) Acercar o alejar la vista     |
| Borrador | ( ) Dibujar trazos libres         |
| Selector | ( ) Eliminar partes de la imagen  |
| Lupa     | ( ) Rellenar áreas con color      |

### C. Verdadero o Falso

1. El pincel solo tiene un estilo de trazo. ( )
2. El borrador pinta con el Color 1. ( )
3. La lupa cambia el tamaño real del dibujo. ( )
4. El relleno con color funciona en áreas abiertas. ( )
5. El selector de color se usa con forma de pipeta. ( )

## Ejercicios Prácticos en Paint

1. Dibuja una casa usando las herramientas de figuras geométricas.
2. Usa pinceles para añadirle detalles: el techo, las ventanas y el pasto.
3. Colorea la casa con la herramienta Relleno con Color.
4. Corrige algún error con el Borrador.
5. Usa el Selector de Color para pintar el cielo del mismo tono azul de una parte ya coloreada.
6. Acércate con la Lupa para detallar las ventanas.

## Evaluación (Quiz)

1. ¿Qué diferencia hay entre Color 1 y Color 2 en Paint?
2. Menciona tres tipos de pinceles que existen en Paint.
3. ¿Qué herramienta reemplaza un área con el color seleccionado?
4. ¿Cuál es la función principal de la lupa?
5. ¿Por qué es importante guardar los dibujos en diferentes formatos (PNG, JPEG)?

## Actividad Creativa

Crea en Paint un dibujo libre sobre el tema “Mi colegio soñado”.

- Usa al menos 3 herramientas distintas.
- Guarda el archivo en formato JPEG con el nombre: *MiColegio\_TuNombre*.