

UNIDAD 2 –

Área: Tecnología e Informática

Temas: Manejo básico de Paint y uso de sus herramientas de edición gráfica

En esta unidad aprenderás a manejar el programa Paint y sus principales herramientas para realizar dibujos, editar imágenes y desarrollar tu creatividad digital.

UNIDAD 2 – CONOCE PAINT

Grado: Sexto

Asignatura: Tecnología e Informática

Tema: Paint

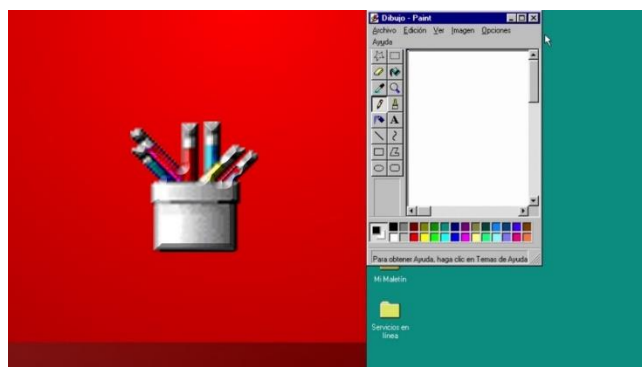
Introducción

La computadora no solo sirve para escribir o buscar información, también nos permite crear dibujos y expresarnos de manera artística. Uno de los primeros programas que nos ayuda a hacerlo es Paint, una aplicación sencilla pero muy útil que viene incluida en Windows.

Con Paint podemos dibujar, colorear, editar imágenes, escribir textos y guardar nuestras creaciones. Aunque es básico comparado con otros programas de diseño, es perfecto para dar nuestros primeros pasos en el mundo del dibujo digital.

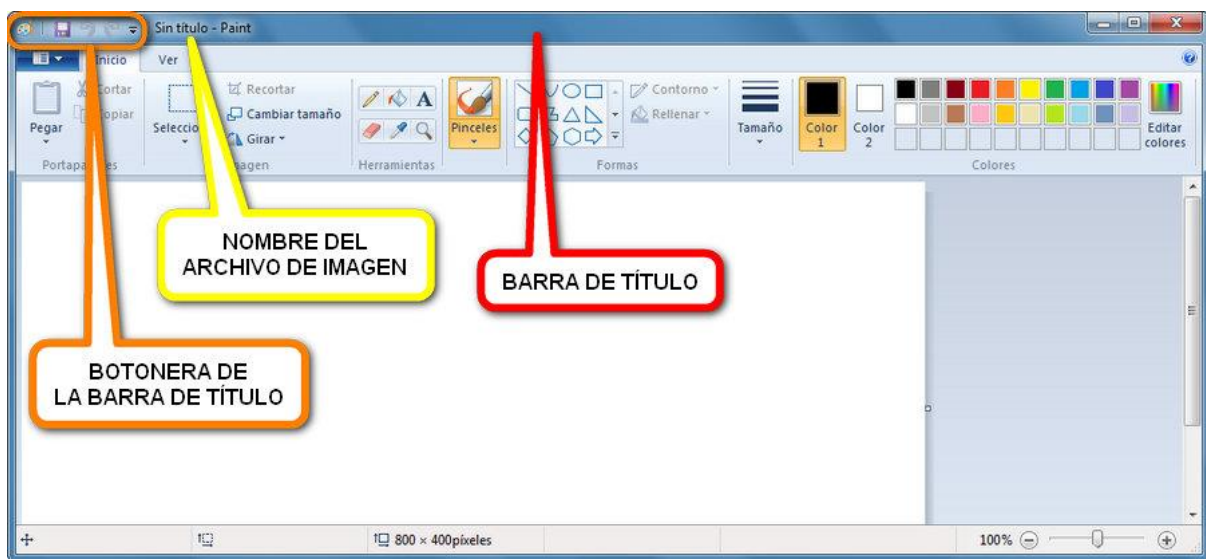
Historia de Paint

- Paint fue creado en 1985 y apareció en la primera versión de Windows.
- Su nombre original era Paintbrush.
- A lo largo de los años, Microsoft fue mejorando su diseño, pero siempre se mantuvo como un programa simple y fácil de usar.
- Ha sido utilizado por millones de personas en el mundo, especialmente estudiantes que comienzan a explorar la informática.
- Hoy sigue estando disponible en Windows y convive con otros programas más avanzados como Paint 3D o Photoshop.



Características principales de Paint

- Es un programa gratuito que viene instalado en Windows.
- Cuenta con una barra de herramientas donde encontramos lápiz, pincel, borrador, lupa, formas y colores.
- Permite abrir imágenes para editarlas o modificarlas.
- El área blanca en el centro se llama lienzo, y allí se hacen los dibujos.
- Podemos guardar los trabajos en diferentes formatos como BMP, JPEG, GIF y PNG.
- También podemos imprimir los dibujos directamente desde Paint.



Tutorial paso a paso

1. Abrir Paint
 - Haz clic en el botón de inicio.
 - Escribe "Paint" en la barra de búsqueda y selecciónalo.
2. Crear un nuevo dibujo
 - Ve al menú "Archivo" y selecciona "Nuevo".
3. Dibujar
 - Usa el lápiz para trazos finos.
 - El pincel para líneas más gruesas.
 - Las formas geométricas (cuadrados, círculos, triángulos) para construir figuras.
4. Colorear

- Escoge un color en la paleta y rellena áreas con la herramienta cubeta de pintura.
5. Escribir texto
 - Haz clic en el icono de la A para escribir palabras dentro del lienzo.
 6. Guardar tu trabajo
 - Ve a “Archivo” → “Guardar como”.
 - Elige un nombre para tu dibujo.
 - Escoge el formato (PNG o JPEG recomendados).
 7. Abrir un dibujo guardado
 - Selecciona “Archivo” → “Abrir”.
 - Busca el archivo en tu carpeta y edítalo nuevamente.

Completa las palabras:

1. El programa de dibujo que viene en Windows se llama _____.
2. El espacio en blanco donde se dibuja se llama _____.
3. La herramienta que borra se llama _____.
4. Para rellenar una figura con color usamos la _____.

Ejercicios prácticos

1. Dibuja un paisaje (árboles, sol, nubes y una casa).
2. Escribe tu nombre en diferentes colores y tamaños.
3. Abre una foto guardada en tu computador y agrégale texto o dibujos.
4. Guarda tu trabajo en dos formatos diferentes (PNG y JPEG).
5. Imprime tu dibujo o muéstralo en clase.

Evaluación (Mini Quiz)

1. ¿En qué año apareció Paint?
 - ☐ a) 1980
 - ☐ b) 1985
 - ☐ c) 1990
2. ¿Cuál es el área blanca donde se hacen los dibujos?
 - ☐ a) Pantalla
 - ☐ b) Lienzo
 - ☐ c) Fondo
3. ¿Qué herramienta se usa para rellenar un área con color?
 - ☐ a) Cubeta de pintura
 - ☐ b) Lápiz
 - ☐ c) Borrador
4. ¿En qué formatos se pueden guardar imágenes en Paint?
 - ☐ Respuesta: _____
5. Verdadero o falso: “Paint se usa solo para hacer dibujos y no puede editar imágenes existentes.”
 - ☐ Respuesta: _____

Actividad creativa

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

Incluye:

- El edificio de la escuela.
- Tus compañeros.
- Un texto con el nombre del colegio.
- Colores llamativos.

UNIDAD 2 – HERRAMIENTAS DE PAINT

Grado: Sexto

Asignatura: Tecnología e Informática

Tema: Paint

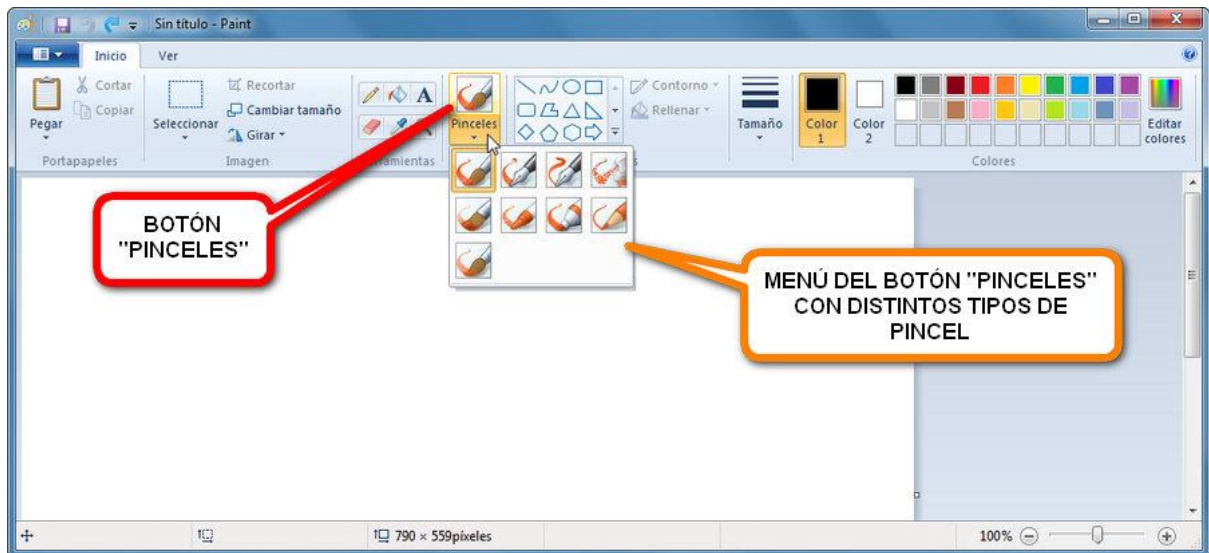
Introducción

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.

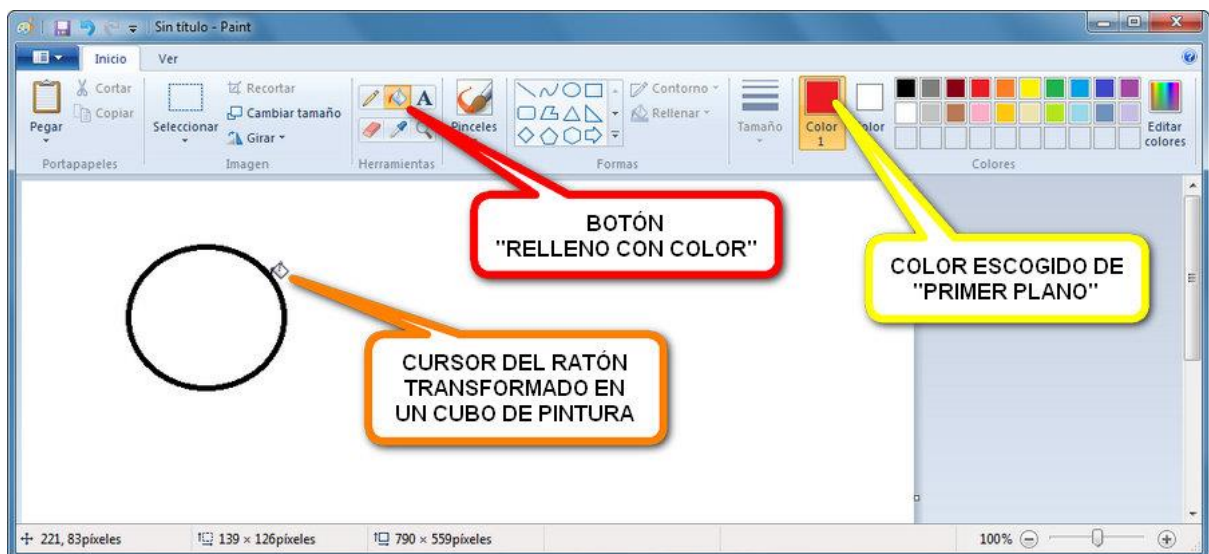
Ejemplo: Dibuja un árbol usando el pincel “óleo” para las hojas y el pincel “marcador” para el tronco.



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.

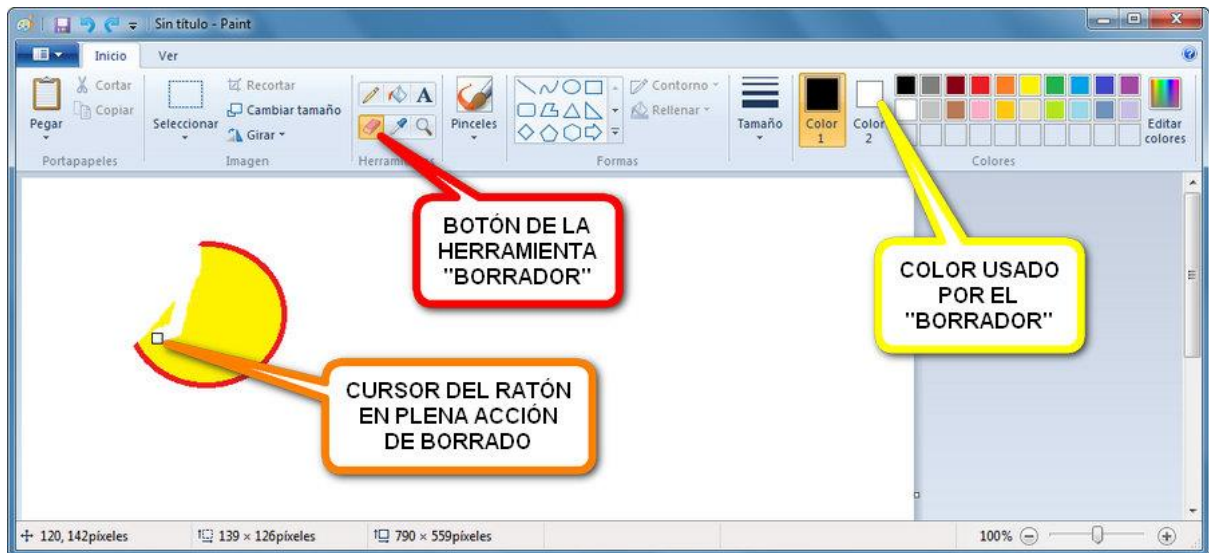
Ejemplo: Si dibujas un círculo, puedes rellenarlo con azul (Color 1) o amarillo (Color 2).



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.

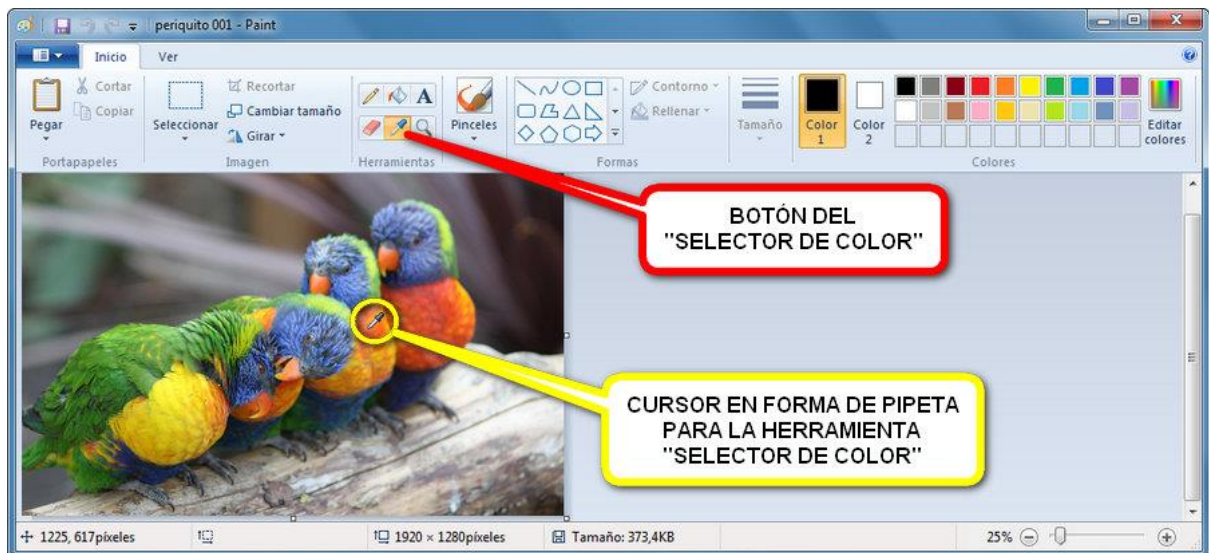
Ejemplo: Si te equivocas al dibujar una línea, usa el borrador para corregirla.



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.

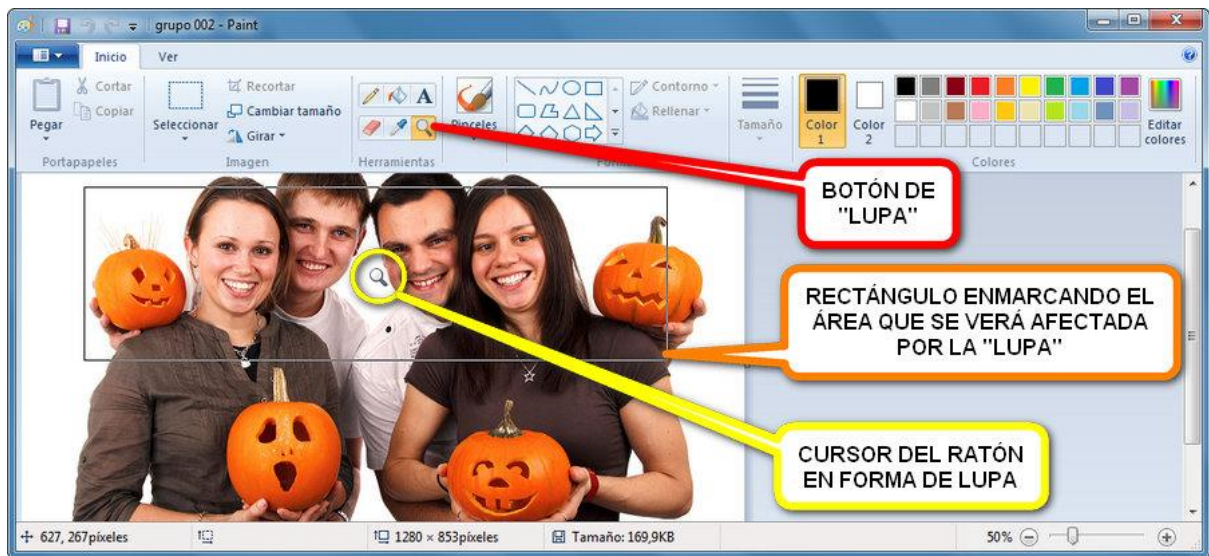
Ejemplo: Si tienes un dibujo con un tono de verde y quieres seguir usando ese mismo, selecciona la pipeta sobre el color exacto.



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*.