



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

1. DATOS GENERALES	
GUIA No. 1	
ÁREA: Tecnología e informática	GRADO: sexto
PERIODO: Cuarto	TIEMPO: 22 h
DATOS DEL DOCENTE	
NOMBRE	CONTACTO DEL DOCENTE
Clara Inés Reyes Cala	clara.reyes@cus.edu.co
FECHA ENTREGA: portería colegio en forma física o correo electrónico del docente. Únicamente Actividades numeral 5: ¿Qué aprendí?	Actividad 1. Plazo máximo 25 de octubre/21 Actividad 2. Plazo máximo 16 de noviembre/21
2. INTRODUCCIÓN	
TEMA. Accesorios de Windows	
ESTÁNDAR. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información)	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE. Reconocer la importancia aprender a utilizar algunos accesorios de Windows como: Wordpad, Calculadora, Grabadora de sonidos y Paint para: editar documentos sencillos, realizar cálculos, grabar audios y pintar.	
SALUDO - RECOMENDACIONES	RECURSOS A UTILIZAR
Apreciado estudiante. Durante el desarrollo de esta guía de aprendizaje, valoraremos la importancia de diversas herramientas tecnológicas disponibles actualmente que nos facilitan nuestras actividades diarias como la calculadora, el celular y el computador. Conoceremos cada una de sus partes y con la práctica lograremos afianzar su uso para hacer de ellas un instrumento diario de trabajo.	Videoconferencia: Meet Correo electrónico Internet Accesorios de Windows



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

3. LO QUE APRENDO

PRESABERES

Hacer reflexión sobre las diversas herramientas que usamos actualmente para facilitar nuestro trabajo diario para calcular, grabar sonidos, escribir textos y dibujar.

CONCEPTOS - CONOCIMIENTOS

ACCESORIOS DE WINDOWS

Definición: Los accesorios de Windows son todas las herramientas y programas que incorpora Windows. Son programas de aplicación general, generalmente básicos.

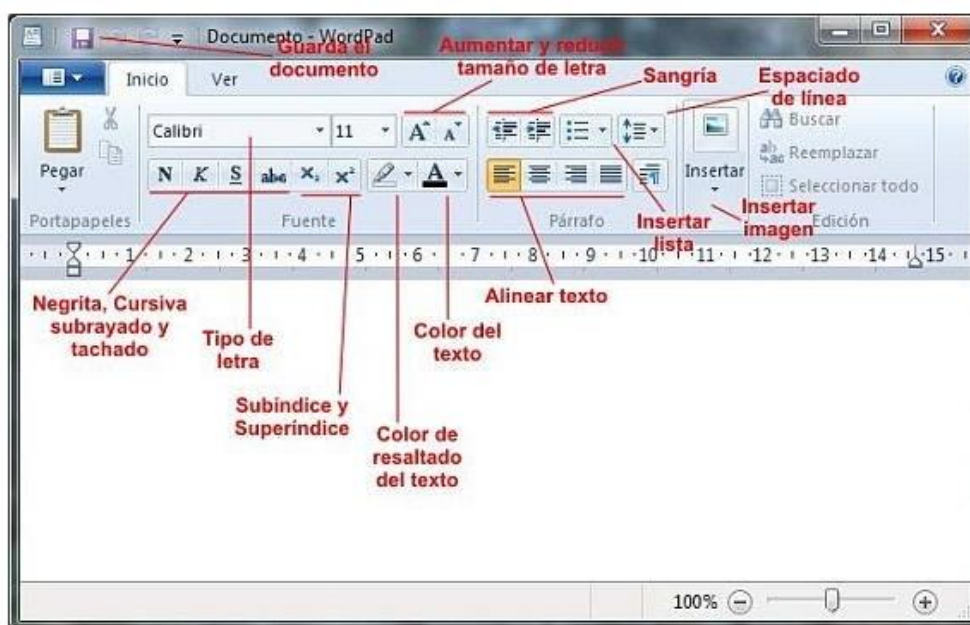


❖ Wordpad

Accesorio que ofrece posibilidades similares a las que tiene el bloc de notas, pero además puede hacer la función de un procesador de palabras limitado. WordPad en otras palabras se utiliza para la creación de documentos similar al programa de Word pero con ciertas limitaciones en su manejo.

Wordpad permite crear textos de forma rápida y sin grandes complicaciones, en otras palabras, es básico.

El entorno de Wordpad, con barras de herramientas, regla y ventana de texto. Es importante mencionar, que esta utilidad es para realizar un documento básico, si se desea elaborar un documento con más características de formato se debe utilizar un programa como Word.





REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

El texto se escribe en el área del documento. Una línea vertical que parpadea denominada cursor, indica el lugar donde aparecerá el texto que escriba. Para mover el cursor en el texto, haga clic en el lugar donde desee que aparezca.

A diferencia de una máquina de escribir, cuando escriba en WordPad, no es necesario que presione Entrar (Enter) para iniciar una nueva línea. WordPad lo hará automáticamente iniciando una nueva línea cuando llegue al final de la línea en la que está trabajando. Cuando desee iniciar un nuevo párrafo, presione Entrar.

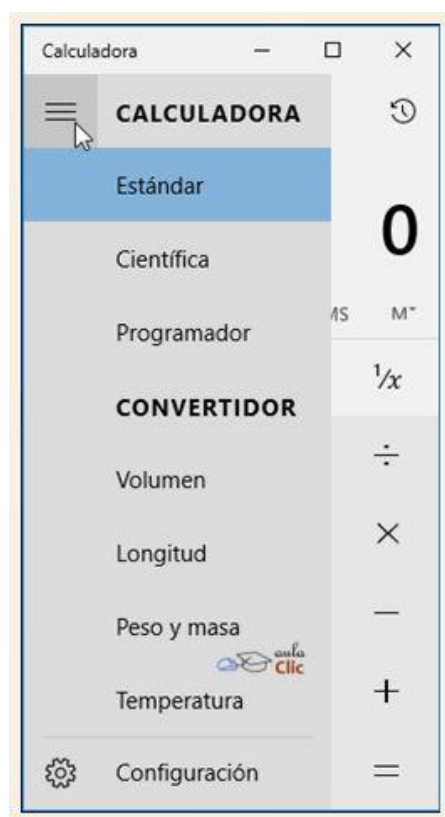
❖ Calculadora



La Calculadora es una aplicación con la que podemos realizar operaciones matemáticas y realizar conversiones entre diversas unidades de medida.

Se usa de la misma forma que usaríamos una calculadora normal, pudiendo hacerlo pulsando sus botones con el cursor, o directamente con el teclado, escribiendo los números y signos aritméticos pertinentes.

Este es uno de los accesorios más útiles y sencillos de manejar. Se usa de la misma forma que usaríamos una calculadora normal. Por defecto se muestra la *calculadora estándar* con las funciones básicas: sumar, restar, multiplicar, dividir, entre otros.



Por defecto se muestra la *calculadora estándar* con las funciones básicas: sumar, restar, multiplicar, dividir. Si cambiamos a otra calculadora, la próxima vez que iniciemos la aplicación se abrirá nuestra última elección. En Windows 10, la calculadora en vez de accesorio figura como una aplicación más y tiene distintas características.

El menú para seleccionar otras funciones se despliega con el icono que está a la izquierda de la palabra ESTÁNDAR. Dicho menú tiene básicamente dos secciones. En la primera podemos elegir entre diversos tipos de calculadoras: Estándar, Científica y Programador. En tanto que la siguiente sección convierte a la calculadora en un convertidor de valores. El tipo de conversión a efectuar debe seleccionarse en la lista: Volumen, Longitud, Peso y masa, Temperatura, Energía, Área, Velocidad, Tiempo, Potencia, Datos, Presión y Ángulo. Se hizo posible usar la aplicación

para convertir entre unidades, en una amplia gama de medidas. Ahora solo es abrir el menú lateral y acceder al área Convertidor.



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

Allí podemos elegir la medida que deseamos convertir de la lista larga presente. Hay muchos que se pueden usar, solo define el tipo de unidad que se desea usar.

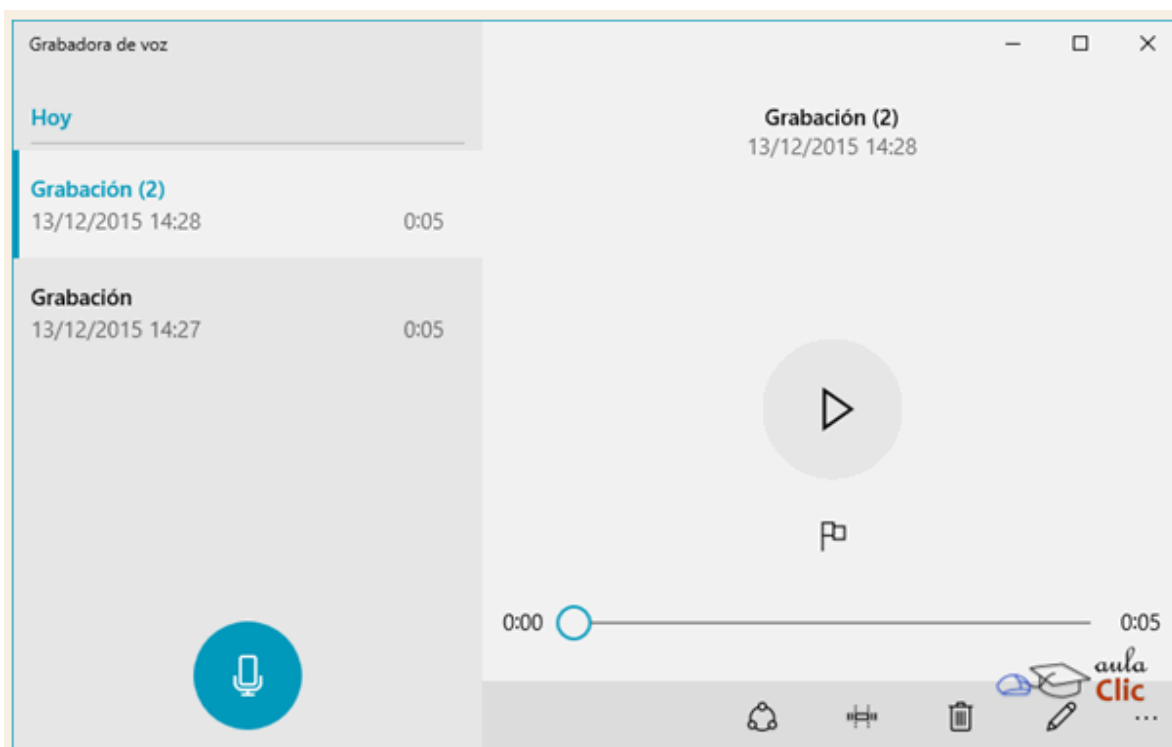
❖ Grabadora de voz o sonido



La Grabadora de voz o de sonidos de Windows es la herramienta más sencilla de grabación de sonidos. Viene instalada por defecto en los equipos con las diferentes versiones del sistema operativo de Windows. La Grabadora de voz nos permite grabar un archivo de audio utilizando un micrófono

Podemos usar la grabadora de sonidos para grabar un sonido y guardarlo en el equipo como un archivo de audio. Tenemos la posibilidad de grabar sonidos de diferentes dispositivos de audio, como un micrófono.

Se trata de una grabadora muy básica. Al pulsar en el Icono del micrófono comenzaremos a grabar, siempre y cuando tengamos un micrófono conectado. Ese mismo icono nos permite detener la grabación. En el *panel de la izquierda* van apareciendo los audios grabados y a la derecha la posibilidad de reproducirlos.

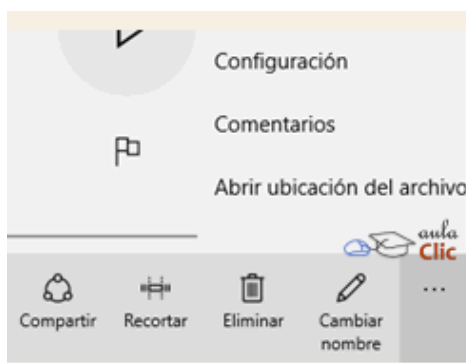


En la parte inferior tenemos iconos que nos permiten compartir el archivo de audio, una herramienta básica para realizar recortes, borrar el archivo y renombrarlo.



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna



¿Dónde se guardan estas grabaciones?

A diferencia de las aplicaciones grabadoras de voz de versiones anteriores de Windows, la grabadora de Windows 10 no permite elegir dónde se grabará cada archivo. Lo que sí se puede hacer es dar clic derecho en cualquiera de las grabaciones y hacer clic en Abrir la ubicación del archivo para que se muestre el archivo en el Explorador de archivos.

En cualquier caso, todas estas grabaciones se guardan en *Mis documentos\Grabaciones de sonido*. El nombre del archivo corresponde al nombre de la grabación (que, si no lo hemos cambiado, es Grabación y un número) y con extensión m4a.

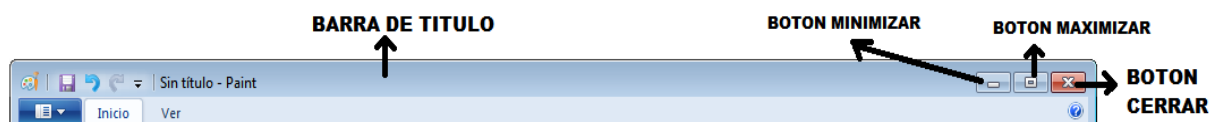
❖ Paint.



Paint es un programa que viene con todas las versiones de *Windows* y cuya principal utilidad es crear dibujos sencillos o modificar imágenes de una manera básica.

Elementos de la ventana del programa.

En la *Barra de Título* aparece el nombre del archivo de imagen abierto (*Sin título* en el caso de que sea uno nuevo en blanco), y en su parte izquierda hay cinco botones:



- El botón de ajuste de la ventana, que, al hacer clic en él, despliega un menú que permite mover la ventana, cambiarla de tamaño, minimizarla o cerrarla. Estas mismas funciones pueden ejecutarse con los botones específicos situados a la derecha de la *Barra de Título*.
- Guardar. Sirve para guardar una copia del archivo de imagen sobre el que se está trabajando.
- Deshacer. Deshace la última modificación que se haya realizado a la imagen.



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

- Rehacer. Vuelve a realizar una modificación si previamente ésta se había deshecho.
- Botón de personalizar Barra de Acceso Rápido. Al ser pulsado, saca un menú con opciones para mostrar u ocultar los botones que aparecen en la *Barra de Título*.



En **rojo**, la *Barra de Título*; en **naranja**, la fila de botones de la Barra de Título; en amarillo la línea donde aparece el nombre del archivo de imagen ("Sin título" si aún no se le ha dado nombre)

Botón para ajustes de la ventana, que igualmente se pueden realizar con los botones a la izquierda de la Barra de Título.

El botón *Guardar* hace saltar una ventana del Explorador de Windows para indicar donde almacenar el archivo de imagen.



El botón *Deshacer* en este caso resaltado por tener el cursor del ratón encima de él) y a su derecha el botón *Rehacer*.



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna



Bajo la *Barra de Título* hay tres pestañas que en realidad son botones:

- – Botón de menú principal. Al hacer clic en él despliega un menú con las principales acciones a realizar sobre el archivo como *Nuevo*, *Abrir*, *Guardar*, y *Guardar como*.
- – Botón Inicio. Viene seleccionado por defecto al abrir el *Paint*, y muestra la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido*.
- – Botón Ver. Carga una *Barra de Herramientas* con opciones generales sobre el archivo, tales como *Acercar* o *Alejar* una parte de la imagen, mostrar *Reglas* o *Cuadrículas*, o trabajar a *Pantalla completa*.

Al pulsar el botón del menú principal se despliega su menú con las principales acciones a realizar sobre el archivo que contendrá la imagen.

Por defecto *Paint* carga al iniciarse la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido*, pero si no, siempre puede accederse a ella dando clic en el botón/pestaña *Inicio* del programa.

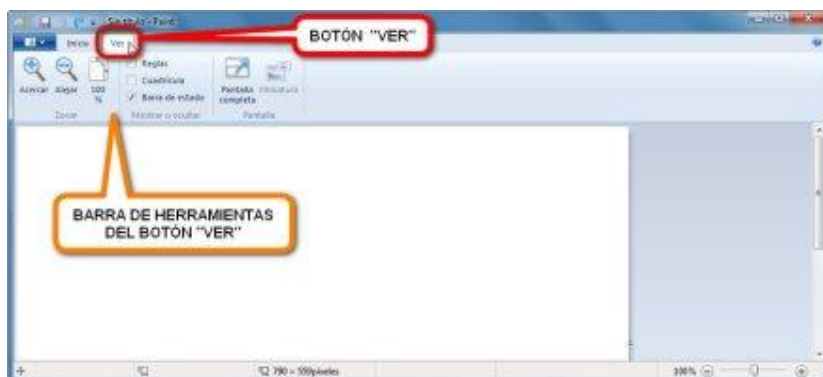


El botón *Ver* muestra una barra de herramientas con las distintas opciones de cómo se quiere que se muestre la imagen a la hora de editarla.

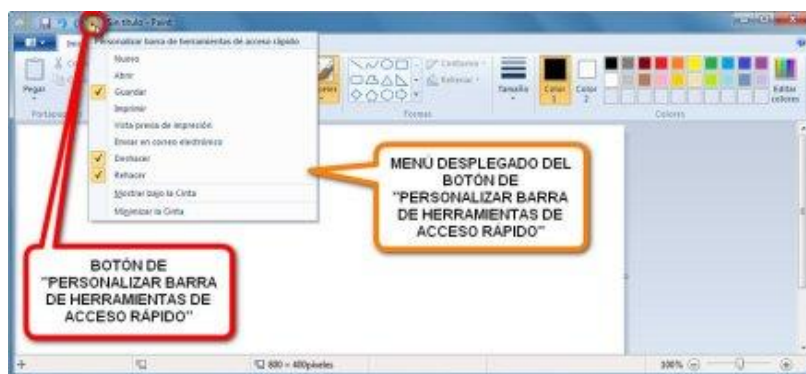


REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna



Barra de Herramientas de Acceso Rápido:



- – Si no aparece, se activa, con el botón *Inicio* bajo la *Barra de Título*.
- – Botón Pegar. Pega dentro de la imagen cualquier parte que se hubiera copiado o cortado previamente.
- – Botón Cortar. Corta cualquier porción previamente seleccionada de la imagen, retirando esa parte y sustituyéndola por el *Color de Fondo* elegido.
- – Botón Seleccionar. Sirve para seleccionar una parte de la imagen, o toda ella, sobre la cual se puede realizar una modificación sin afectar al resto del documento gráfico.
- – Botón Recortar. Recorta un área seleccionada de la imagen, quedando la nueva imagen sólo con lo que contenía el área seleccionada.



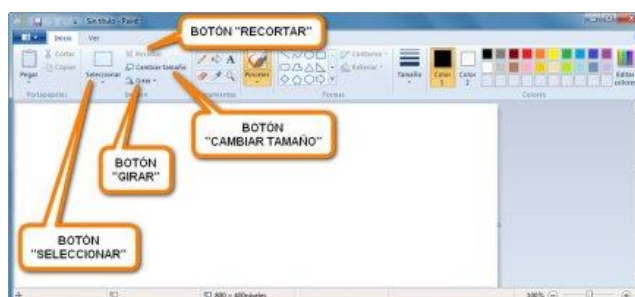


REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

- – Botón Cambiar Tamaño. Modifica las dimensiones (ancho y alto) de un trozo seleccionado o de toda la imagen (si no hay selección alguna).
- – Botón Girar. Gira o voltea una imagen.
- – Botón Lápiz. Activa la herramienta Lápiz.
- – Botón Relleno con Color. Permite cambiar el color de una zona por otro.
- – Botón Texto. Con él puede añadirse texto a la imagen.
- – Botón Borrador. Elimina las partes no deseadas de un dibujo sustituyéndolas por el *Color de Fondo*.
- – Botón Selector de Color. Permite escoger un color de cualquier punto de la imagen.
- – Botón Lupa. Acerca o aleja una parte de la imagen para verla y trabajar mejor con ella.
- – Botón Pinceles. Activa la herramienta, y además, pulsando en la parte inferior del botón (la que contiene un triangulito negro mirando hacia abajo) se despliegan el resto de los estilos del *Pincel*.
- – Cuadro de Formas. Donde pueden elegirse diversas autoformas o líneas para añadir al dibujo.
- – Botón Contorno. Para elegir el tipo de contorno de la autoforma.
- – Botón Rellenar. Para escoger un tipo de relleno para la autoforma.
- – Botón Tamaño. Permite indicar el ancho de la herramienta elegida.
- – Botón Color 1. Es el color que utiliza la herramienta al presionar el botón izquierdo del ratón.
- – Botón Color 2. Es el *Color de Fondo*, que aparece al cortar un trozo de la imagen o usar una herramienta con el botón derecho del ratón.
- – Cuadro de Colores. Donde se puede escoger rápidamente un color de un muestrario.
- – Botón Editar Colores. Para escoger los valores exactos de un color.

Botones del grupo *Imagen*

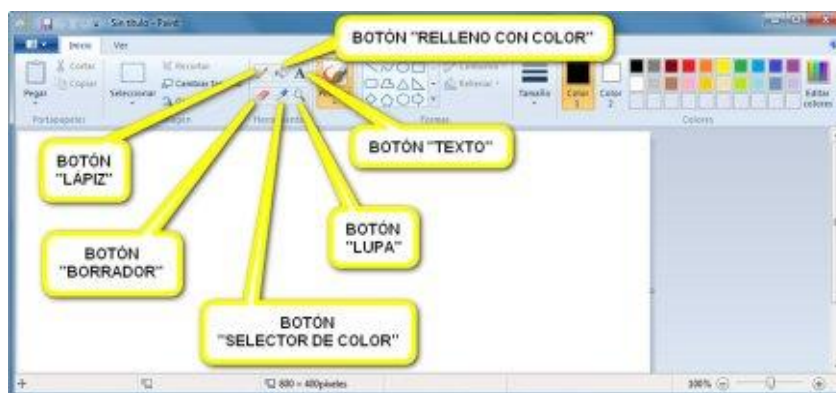




REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

Botones del grupo *Herramientas*



Botones del grupo *Formas* (el botón *Pinceles* pertenece al grupo *Herramientas*)



Botones del grupo *Colores*



El *Área de Trabajo* es la parte de la ventana en blanco donde se ubica la imagen con la que trabaja el programa. Si la imagen es más grande que el *Área de Trabajo*, entonces aparecerán las *Barras de Desplazamiento* para poder visualizar todas las partes del documento.



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna



En la *Barra de Estado*, que está en la parte inferior de la ventana, aparecen distintos tipos de información:

- – En las flechas en forma de cruz, situadas a la izquierda, se indican las coordenadas (ancho y alto) de donde está situado en ese momento el cursor del ratón sobre el *Área de Trabajo*.
- – A su derecha está un cuadrado punteado con dos flechas, y allí es donde se indica el tamaño (ancho y alto) de una selección.
- – Siguiendo por la derecha, el siguiente cuadro, con el símbolo de un cuadrado blanco con dos flechas, muestra las dimensiones (ancho y alto) totales de la imagen con la que se trabaja.
- – En el extremo derecho, hay dos botones, uno con un símbolo menos y otro con un símbolo más. Pinchando en ellos, o arrastrando el pequeño cuadro flotante, es posible acercarse o alejarse de la imagen (sin que esto afecte a las dimensiones reales de la imagen).

4. APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

ACTIVIDAD (Taller, ejercicios, tarea)



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

TALLER PRÁCTICO

1. Ingrese a Wordpad. Digite el siguiente texto con todos los atributos que se enuncian a continuación: (Fuente, tamaño de fuente, espaciado de línea, alineación, negrilla, cursiva, entre otros).

A continuación, les presento un fragmento del resumen de la novela de **Inés del Alma Mía**, de la autora chilena *Isabel Allende*. Cópielo, escribiendo con el teclado, en Wordpad, teniendo en cuenta las siguientes orientaciones:

- ❖ Título de la novela, mayúscula sostenida, Fuente de su preferencia, centrado, en negrita, tamaño de fuente 14.
- ❖ Espaciado de línea para todo el texto 1.0
- ❖ Nombre de la autora, alineado a la derecha, en cursiva quitar la negrilla
- ❖ Tipo y tamaño de fuente para el texto, arial 12.
- ❖ Texto de los 2 párrafos justificados.

“Inés Suárez es una joven y humilde costurera extremeña que se embarca hacia el Nuevo Mundo para buscar a su marido, extraviado con sus sueños de gloria al otro lado del Atlántico. Anhela también vivir una vida de aventuras, vetada a las mejores en la pacata sociedad del siglo XVI.

En América, Inés no encuentra a su marido, pero si un amor apasionado: Pero De Valdivia, maestro de campo de Francisco Pizarro, junto a quien Inés se enfrenta a los riesgos y a las incertidumbres de la conquista y la fundación del reino de Chile. "Supongo que pondrán estatuas de mi persona en las plazas y habrá calles y ciudades con mi nombre, como las habrá de Pero De Valdivia y otros conquistadores, pero de cientos de esforzadas mejores que fundaron los pueblos, mientras sus hombres peleaban, serán olvidadas"

2.

a. Haciendo uso de la calculadora estándar, realice estas operaciones:

$$45 + 90 * 3 / 5 = ?$$

$$17 - 63 + 720 - 430 / 2 = ?$$



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

b. Leer números al revés. Por si no lo sabía, ¡los números esconden palabras! Con determinados números, podemos llegar a escribir más de mil palabras, solo necesitamos imaginación y girar la calculadora para que se conviertan en letras. Miremos algunos ejemplos: 15 (SI), 376006 (GOOGLE), 07734 (HELLO) o 50538 (BESOS) son solo algunos de los ejemplos.

NOTA. El botón **C** borraré todas las entradas a la calculadora. El botón **CE** borra la entrada más reciente, por lo que, si comete un error en un cálculo largo, no necesita comenzar de nuevo.

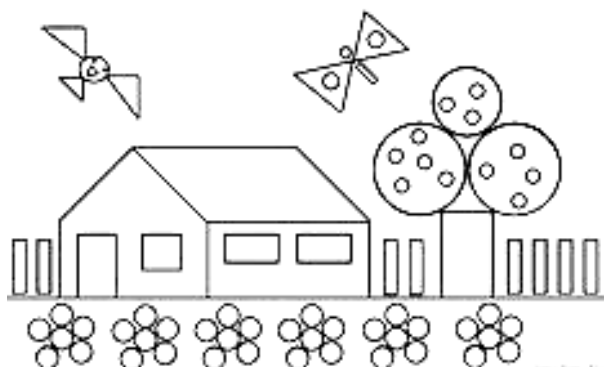
3. Ahora, vamos a hacer una práctica con la *Grabadora de voz*. La Grabadora de voz está normalmente preinstalada en Windows de tal modo que la encontrará en el Menú Inicio de Windows. La primera vez que abra la Grabadora de voz, está claro lo que debe hacer pues solo hay un único botón. Pulse el botón *iniciar grabación* para empezar a grabar. Ahora, lea en voz alta el siguiente texto:

Nunca te rindas. A veces la última llave es la que abre la puerta.

Detenga la grabación con el respectivo botón.

Guarde el archivo, con el nombre: mi primera grabación.

4. Elabore un dibujo parecido al propuesto, haga los cambios pertinentes a su deseo (colores, formas, objetos, entre otros. Agréguele la siguiente leyenda “Esta es una figura de prueba en Paint”.





REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

5. ¿QUÉ APRENDÍ?

EVALUACIÓN

Actividades para comprobar aprendizaje (Tareas, ejercicios, cuestionarios)

ACTIVIDAD 1

Responda el siguiente taller. Entregue en la portería del colegio esta actividad marcada con su nombre y grado o de lo contrario envíe al correo electrónico de la docente, antes, del lunes, 25 de octubre de 2021. Valor de cada respuesta correcta 0.25.

I. OPCIÓN MÚLTIPLE

Señale con una **X** la letra que corresponda a la respuesta correcta.

1. Los accesorios de WINDOWS son:

- a) Accesorios extras que nos regalan al comprar el computador: ratón, altavoces...
- b) Pequeños programas que vienen predeterminados con la instalación de Windows.
- c) Programas que permiten navegar en internet.
- d) Ninguna de las anteriores.

2. Para crear un archivo de audio con un mensaje grabado usamos...

- a) Grabadora de voz
- b) Paint
- c) Wordpad
- d) Ninguna de las anteriores

3. Aplicación básica para dibujar en Windows:

- a) Bloc de notas
- b) Notas rápidas
- c) Paint
- d) Wordpad

5. Este botón borra la entrada más reciente en la calculadora:

- a) MR
- b) CE
- c) MC
- d) C

6. El programa Wordpad pertenece a la categoría de programas denominada:

- a) Hoja de cálculo
- b) Reproductor de música
- c) Procesador de texto
- d) Editor de texto



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

7. La herramienta que permite acercar o alejar (aumentar o disminuir) el tamaño del área de trabajo, se denomina:

- a) La lupa
- b) El botón ayuda
- c) El icono de WordPad
- d) El Zoom

8. Permite escoger un color de cualquier punto de la imagen:

- a) Selector de Color
- b) Aerógrafo
- c) Relleno de color
- d) Pincel



9. Este botón de la calculadora de Windows borrará todas las entradas a la calculadora.

- a) MR
- b) CE
- c) MC
- d) C

10. Herramienta que permite crear el efecto de aerosol:

- a) Selector de Color
- b) Aerógrafo
- c) Relleno de color
- d) Pincel

11. La imagen representa el accesorio de Windows:

- a) Calculadora
- b) Paint
- c) WordPad
- d) Grabadora de sonidos



12. Esta herramienta nos permite dibujar líneas libremente:

- a) Rectángulo
- b) Texto
- c) Curva
- d) Lápiz

13. La imagen representa el accesorio de Windows;

- a) Calculadora
- b) Paint
- c) WordPad
- d) Grabadora de sonidos





REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

14. ¿Cuál de las siguientes calculadoras no viene incluida en Windows 10?

- a) Programador
- b) Cálculo de fecha
- c) Científica
- d) Química

II. VERDAERO O FALSO

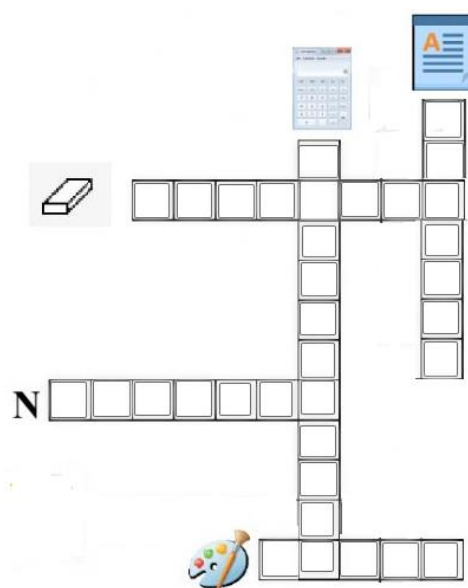
Responda con **F** o **V** si la afirmación es falsa o verdadera.

15. La calculadora es un accesorio de Windows.

16. El símbolo * lo utilizamos en la calculadora para sumar.

III. CRUCIGRAMA

Complete el siguiente crucigrama con el nombre que le corresponde a cada uno de los accesorios de Windows o a la herramienta.



ACTIVIDAD 2

Responda este cuestionario. Entregue en la portería del colegio esta actividad marcada con su nombre y grado o de lo contrario envíe al correo electrónico de la docente, antes, del martes, 16 de noviembre de 2021. Valor de cada respuesta correcta 0.5.

Vamos a comprobar lo que aprendimos con respecto a Paint. Responderemos cada una de las siguientes preguntas señalando la respuesta correcta con **X**.



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

1. ¿Para qué sirve Paint?
 - a) Para ver videos, montar imágenes y chatear
 - b) Para dibujar, aplicar color y modificar imágenes
 - c) Para dibujar, cantar y grabar audios
 - d) Para escribir, realizar sumas, restar y otras.
2. La barra de herramientas de Paint está conformada por las siguientes opciones:
 - a) Inicio, insertar, diseño de página, marcar paginas
 - b) Tabla, imagen, texto, cuadro de texto, número de páginas
 - c) Portapapeles, balde, lápiz, símbolos, hipervínculos
 - d) Portapapeles, imagen, herramienta de Paint, formas, colores
3. Si quiero dibujar rayos al sol, para ello debo usar la herramienta Paint:
 - a) Lata de relleno
 - b) Línea
 - c) Pincel
 - d) Borrador
4. La herramienta de Paint que nos sirve para dibujar es:
 - a) Lápiz
 - b) Lata de relleno
 - c) Borrador
 - d) Gotero
5. En la caja de herramientas Paint, el botón rellenar se parece a:
 - a) Tarro
 - b) Brocha
 - c) Pincel
 - d) Aerosol
6. ¿Qué forma tiene el botón de ampliar en la caja de herramienta Paint?
 - a) Gotero
 - b) Lupa
 - c) Signo más
 - d) Mano
7. Para escribir mi nombre en Paint, con el teclado, debo utilizar la herramienta de Paint:



REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL
COLEGIO UNIVERSITARIO
SOCORRO (SANTANDER)

Resolución aprobación No.8130 de junio 12/19 y 2739 agosto 9/19 Jornada Diurna
Resolución aprobación No.11286 de julio 19/19 Jornada Nocturna

- a) Cuadro de texto
- b) Lápiz
- c) Lupa
- d) Línea

8. La imagen es una herramienta de Paint y recibe el nombre de:

- a) Figuras
- b) Formas
- c) Imágenes
- d) Fotos



9. 3 opciones de pincel que se utilice en Paint, son:

- a) Vinilos, temperas y colores
- b) Pincel #1, pincel #2, pincel #3
- c) Puntillismo, grafiti, dibujos
- d) Aerógrafo, lápiz natural y crayón

10. En el cajón de herramientas de Paint encontramos todo lo que necesitamos para dibujar y pintar, excepto:

- a) Pincel
- b) Lata de relleno
- c) Imágenes
- d) Lápiz