



**COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA
IBAGUE**

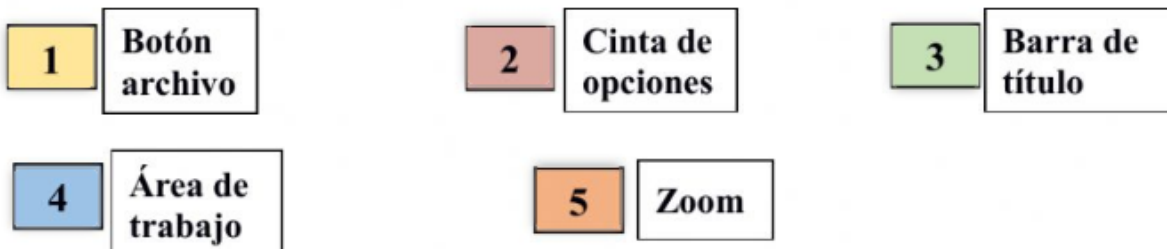
HOJA DE TRABAJO: ENTORNO PAINT

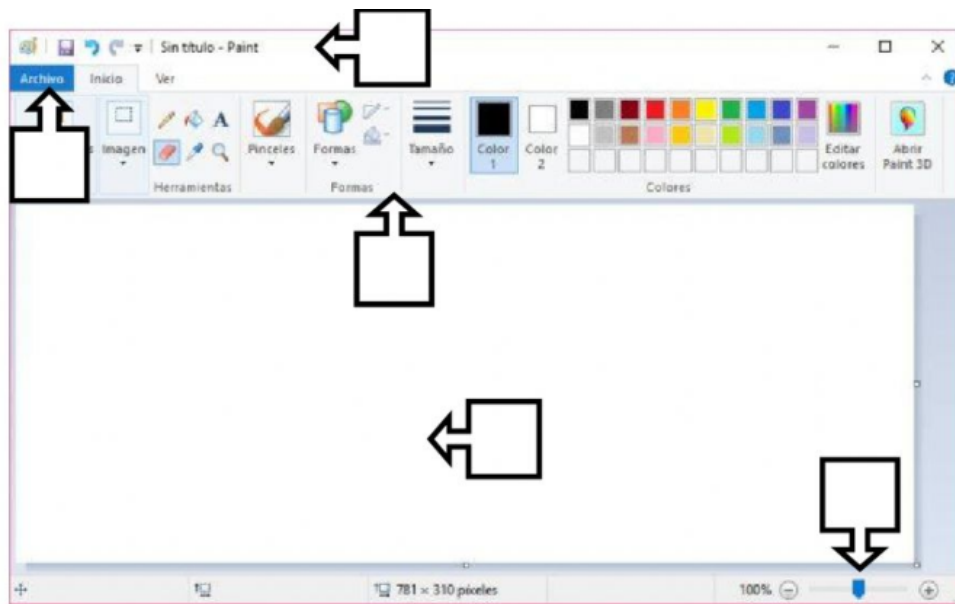
DATOS GENERALES

GRADO	6-		
ASIGNATURA	INFORMATICA Y TECNOLOGIA		
COMPETENCIA TECNICA	Reconoce los Conceptos avanzados de Paint.		
RESULTADO DE APRENDIZAJE	Conoce las generalidades del programa y su entorno		
NOMBRE DEL PROFESOR	Orlando Pedraza Dueñas		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
CIUDAD Y FECHA	IBAGUE 3 DE OCTUBRE 2022	VALORACIÓN	

Guía Teórica PAINT:

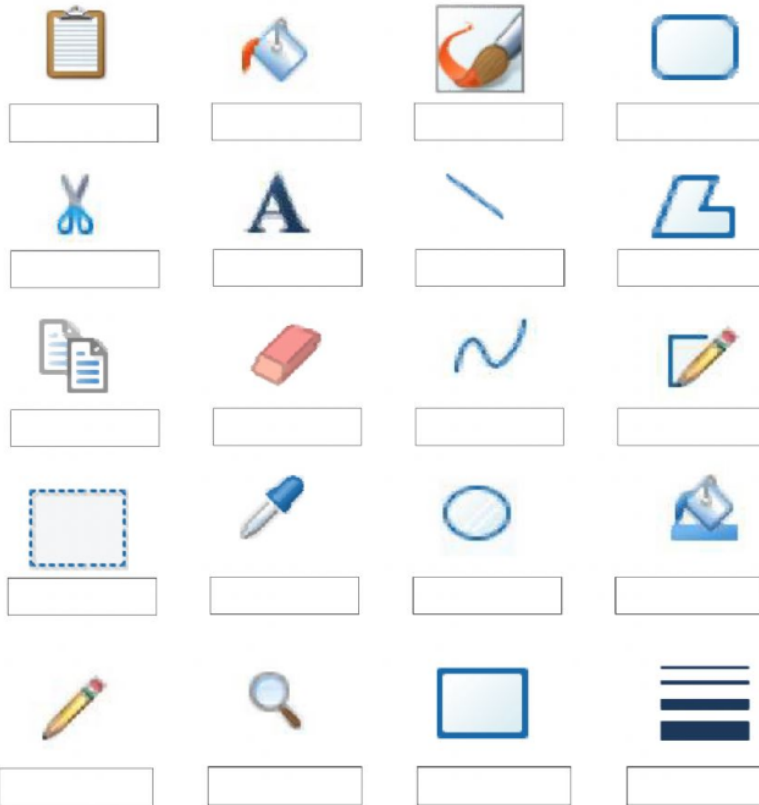
1. REALIZAR EN EL CUADERNO DE INFORMATICA.
2. Ubica el número en el casillero de las partes de la ventana de Paint correcto.





2. Identifica los botones de Paint. Relacione el nombre con el icono.

Pegar	Lápiz	Selector de Color	Curva	Polígono
Cortar	Relleno con Color	Lupa	Elipse	Contorno
Copiar	Texto	Pinceles	Rectángulo	Rellenar
Seleccionar	Borrador	Línea	Rectángulo Redondeado	Tamaño



3. REALIZA EL SIGUIENTE DIBUJO EN EL CUADERNO CON COLORES .
EN LA SIGUIENTE CLASE SE DIBUJARA EN PÀINT CON TODAS LAS
HERRAMIENTAS.

