**Área: Tecnología e Informática Asignatura: Informática**

**Grado: \_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Docente:**

**Descriptor de desempeño:**

* Analiza y apropia el concepto y las diferencias entre el Hardware y Software.

**TERMINOS CLAVES**

**HARDWARE:** Parte física del computador, es decir lo que puedo ver, tocar, instalar y desinstalar.

**SOFTWARE:** Parte lógica del computador, es lo que puedo ver pero no tocar.

**COMPUTADOR:** Es una máquina electrónica que permite procesar y acumular datos.

**CARPETA**: Es un icono que sirve para organizar, almacenar y señalar la ubicación de archivos, programas, aplicaciones de manera agrupada y ordenada.

**MENÚ INICIO**: Es una lista gráfica de accesos directos a diversas funciones como los programas u opciones comunes como Documentos y Apagar el sistema, todo en un sólo lugar; por lo tanto una característica verdaderamente esencia**l.**

**ACCESO DIRECTO:** Es un pequeño archivo con el cual se puede acceder de forma rápida a un programa se caracteriza por tener una flecha al lado izquierdo.

**PAPELERA DE RECICLAJE:** Área de almacenamiento donde se guardan archivos y carpetas previos a su eliminación definitiva de un medio de almacenamiento.

**ACTIVIDAD EN CLASE**

1. Clasifico las siguientes palabras en Hardware o Software según lo trabajado en clase.

Monitor, Google Chrome, Bafles, Cámara, Impresora, USB, CD, juegos online, Mouse, Teclado, Carpeta, Inicio, CPU, MP3, Auriculares, Papelera de reciclaje, Carpeta de usuario, Acceso directo.

|  |  |
| --- | --- |
| **HARDWARE** | **SOFTWARE** |
|  |  |

1. Une con una línea las definiciones de la columna A con los términos de la columna B.

**B**

**A**

ACCESO DIRECTO

CARPETA

PAPELERA DE RECICLAJE

HARDWARE

SOFTWARE

* Parte física del computador, lo que puedo ver y tocar.
* Icono que guarda y organiza la información.
* Área de almacenamiento donde se guardan archivos y carpetas previos a su eliminación definitiva de un medio de almacenamiento.
* Parte lógica del computador, lo que puedo ver pero no tocar.
* Es un pequeño archivo con el cual se puede acceder de forma rápida a un programa se caracteriza por tener una flecha al lado izquierdo.

PAINT

Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usar Paint como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y diseños a otras imágenes, como las tomadas con una cámara digital. Pueden guardarse como archivos de mapa de bits.

Extensión: PNG (\*.png)

Icono:

1

Botones principales

Ventana de Paint

2

1. Barra de titulo
2. Barra de formato
3. Barra de herramientas de acceso rápido
4. Regla
5. Área de trabajo o lienzo
6. Barra de desplazamiento
7. Zoom

6

5

7

4

3

**¿Cómo ingresar a Paint?**

**Procedimiento**

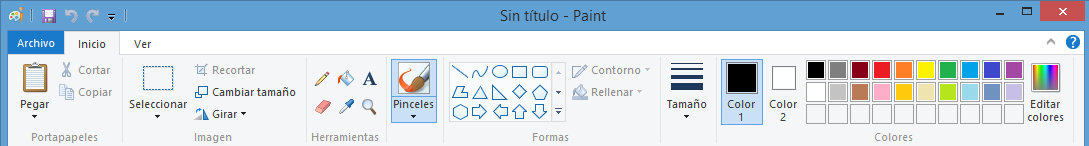
1. Llevo el cursor hasta el icono y doy clic
2. Espero que cargue el programa
3. Doy clic en inicio o presiono la tecla
4. Espero que aparezca el menú

**BARRA DE HERRAMIENTAS DE PAINT**

Archivo

Pinceles

1 2 3



Paleta de color

Ajusta el grosor del pincel

Formas

Herramientas

Icono guardar

1 minimiza ventana

2 maximizar ventana

3 cerrar ventana

**¿Cómo prender el equipo portátil?**

1. Antes reviso que el equipo este en buen estado y que no presente ninguna anomalía.
2. Levanto el monitor, como cuidado.
3. Presiono la tecla y cuento mentalmente hasta 3.
4. Espero que cargue el sistema

**¿Cómo apagar el equipo portátil?**

1. Verifico que todas las ventanas estén cerradas.
2. Luego doy clic en inicio  aparecerá un menú, y en la parte inferior a la derecha doy clic en apagar, o presiono las teclas

F4

+

Alt

1. Por ultimo espero que se apague el equipo y bajo con cuidado el monitor.

**Actividad en clase**

1. Ingreso a la aplicación Paint, y realizo la actividad práctica siguiendo instrucciones de la docente.

**Actividad en casa**

1. Respondo:

* ¿Qué es Paint?
* ¿Qué es el Hardware?
* ¿Qué es el Software?

1. Dibujo el icono de Paint, Inicio, Papelera de reciclaje, Carpeta y Google Chrome.