

Guía 1 de estudio Unidad N° 1	Asignatura: Tecnología		Nota :
Docente: Yéssica Gutiérrez B.	Fecha: Marzo 2021	Curso: 2°	
NOMBRE ALUMNO(A):		Puntos: 39	

Unidad 1: Uso del software Paint

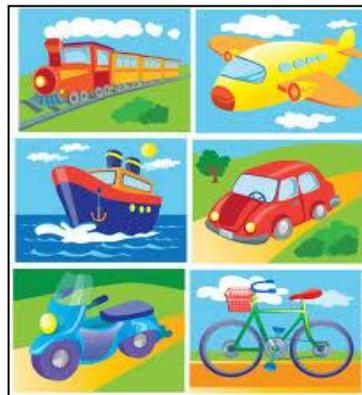
OA 5: Usar Software dibujo para crear y representar diferentes ideas por medio de imágenes.

Para comenzar con la unidad primero debemos recordar que la **Tecnología “Es la aplicación coordinada de un conjunto de conocimientos y técnicas con el fin de crear una solución que permita al ser humano satisfacer sus necesidades o resolver sus problemas.”**

La tecnología la podemos ver a través de la:



Vivienda



Medios de transportes



Vestimenta



Medios de comunicación

El uso de la tecnología se vio reflejada en la escritura donde al comienzo eran **líneas rectas y curvas** que escribían en piedra, ahora escribimos otros símbolos como letras y números.

Recuerda que:

- **Línea recta:** Es aquella que se extiende en una sola dirección.

Ejemplo:

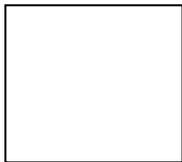


- **Línea curva:** Es aquella que cambia constantemente de dirección, existen dos tipos de líneas curvas.

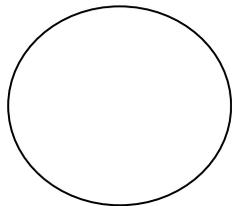
Ejemplo:



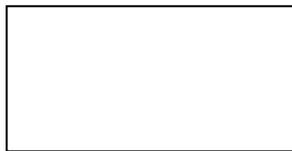
Con estas líneas podemos también hacer diferentes figuras geométricas como:



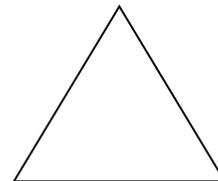
Cuadrado



Circulo

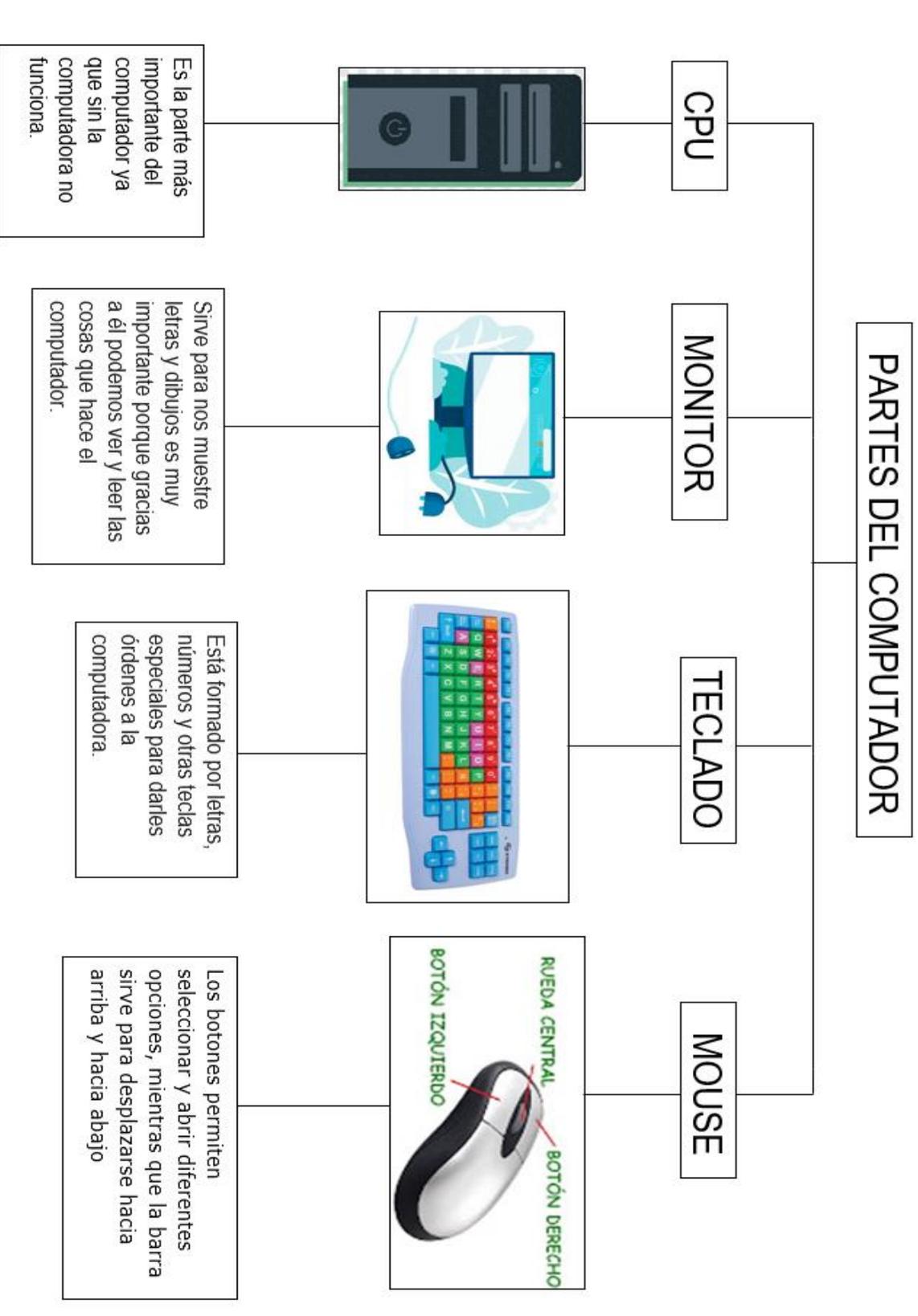


Rectángulo



Triángulo

Además de conocer uno de los aparatos tecnológicos más utilizados durante el último tiempo es el **computador** el cual este compuesto por **un monitor, mouse, teclado y cpu.** el cual en su conjunto nos ayuda a buscar información, estudiar, jugar, escuchar música entre otras funciones



Actividad 1

I.- Marca con una X la alternativa correcta: (1 punto)

1.- ¿Qué es la tecnología?

a) Son el uso de las líneas rectas y curvas.

b) Es lo que proviene de la naturaleza.

c) Es crear una solución que permita satisfacer sus necesidades o resolver problemas.

2.- En la siguiente imagen. Reconoce los objetos tecnológicos márcalos con una **X roja**.
(1 punto c/u)

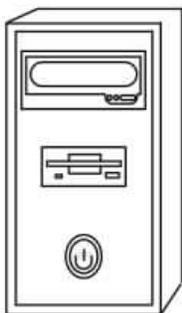


3.- Escribe las partes del computador según la imagen. (1 punto. c/u)







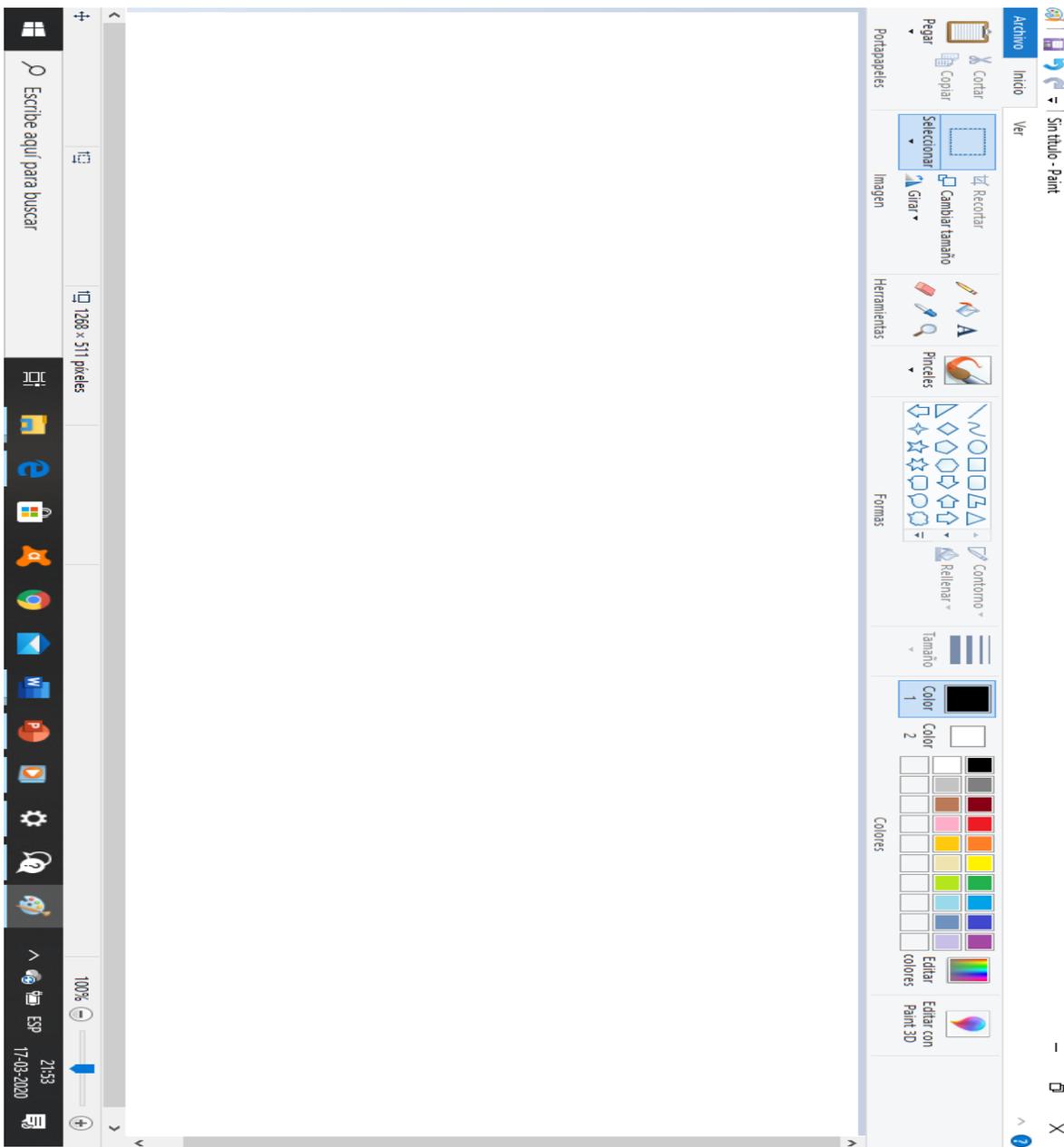


Ahora comenzaremos con la unidad y conoceremos a conocer algunos Software (conjunto de programas) con los que se pueden hacer diferentes cosas en un computador.

Paint

Es un programa que se usa para dibujar, aplicar color. modificar imágenes. Se usa como un block de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y creativas entre otras funciones.

Hoja de Paint



Dudas y consulta al correo: departamentociencias.academia@gmail.com

Herramientas de Paint

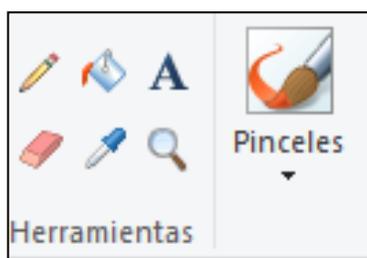
El programa Paint tiene diferentes herramientas las cuales cada una de ellas tiene una función específica que hace que este programa se pueda utilizar de la mejor manera.

Conoceremos algunas de ellas:

- ❖ **Portapapeles:** Es una herramienta con la que se puede cortar, copiar y pegar imágenes o documentos.



- ❖ **Herramientas:** Posee diferentes utensilios para poder realizar, corregir, diseñar, borrar, modificar una imagen e incluso insertar textos.



- ❖ **Formas:** Se utiliza para elegir diferentes figuras geométricas para incluir en nuestra imagen o dibujo.



- ❖ **Colores:** Es una de las opciones más divertidas ya que con ella le damos color a nuestras imágenes o dibujos



Actividad 2

I.- Marca con una X la alternativa correcta. (1 puntos c/u)

1.- ¿Qué es Paint?

- a) Es programa del computador
- b) Es un block de dibujo
- c) Es una calculadora

2.- ¿Para qué sirve?

- a) Para ver por internet
- b) Para dibujar y colorear
- c) Para sumar y restar

3.- ¿Para qué sirven las herramientas de Paint?

- a) Para dibujar, aplicar color, modificar imágenes e incluso escribir.
- b) Para elegir los colores y tipos de lápices que ocuparemos para dibujar.
- c) Para leer historietas.

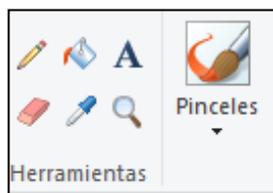
4.- Une con una línea las herramientas de Paint con cada concepto según corresponda: (1 punto c/u)



Herramientas



Formas



Colores

Dudas y consulta al correo: departamentociencias.academia@gmail.com

II.- Lee el siguiente cuento y dibuja en el software o programa Paint lo que entendiste del cuento. (1 punto)

El cumpleaños del Señor León

Estaba conversando, la jirafa y la elefanta, muy animadas, y ¿sabes de qué hablan?

Querían celebrarle el cumpleaños al señor León e invitar a todos los animales de la selva.

La paloma y don búho fueron os encargados de avisar por toda la selva.

Al otro día, con un sol radiante se pusieron trabajar.

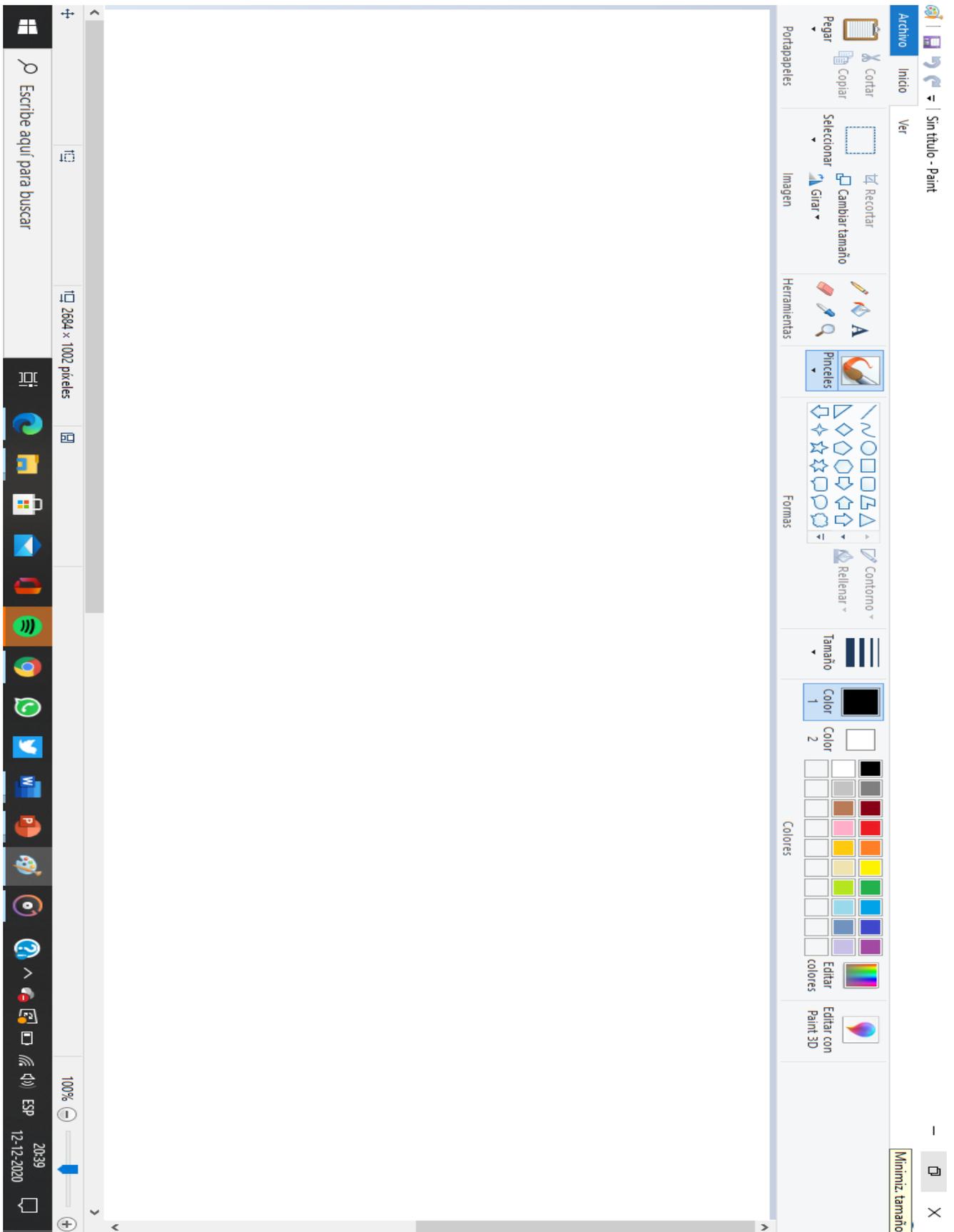
Hicieron una gran torta que alcanzaría para todos.

Formaron una gran orquesta y tenían todo peparado.

El monito titi fue el encargado de ir a buscar al león y su familia que no sabían nada.

Cuando llegó, el leon se emocionó mucho y se puso muy feliz.

Le cantaron el cumpleaños feliz, y comenzo la celebracion que duró toda una semana.



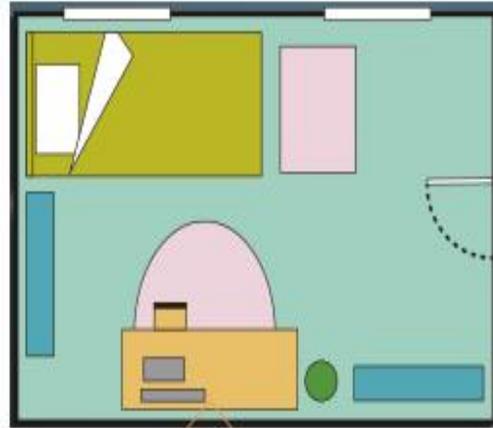
Dudas y consulta al correo: departamentociencias.academia@gmail.com

Los Planos

Es un dibujo que representa un lugar visto desde arriba. Generalmente son lugares pequeños como una habitación, una casa, una sala, un edificio, un barrio, una ciudad, etc. Está representada de una forma plana. Se utiliza para para situarnos y orientarnos correctamente en un lugar determinado.

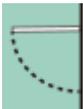


La habitación de Juan vista de frente

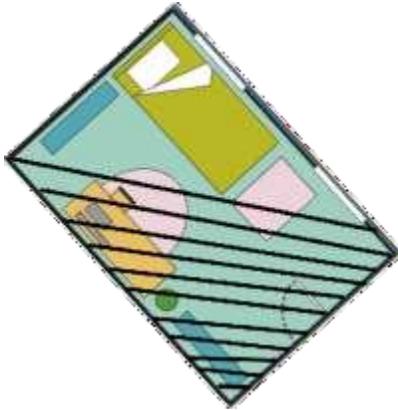


La habitación de Juan vista desde arriba y de forma plana.

Como pudieron ver en la imagen se utilizan diferentes colores y símbolos para representar los objetos, ejemplo:

CONCEPTO	SÍMBOLO	CONCEPTO	SÍMBOLO
Cama		Puerta	
Estante		Ventana	
Alfombra		Escritorio	

Pero si observamos más detalladamente la habitación de Juan podemos darnos cuenta de que la imagen de la derecha muestra una parte de él, a diferencia del plano muestra la habitación completa la cual permite observar de mejor manera la habitación



Con ello podemos observar los diferentes detalles de la habitación de Juan como:

- 1.- ¿Cuántas ventanas tiene el dormitorio de Juan? 2 ventanas.
- 2.- ¿A qué lado está ubicada la puerta? A la derecha.
- 3.- Con respecto a la cama ¿en qué lugar se ubica la alfombra? Delante de la cama.
- 4.- Con respecto a la cama ¿a qué lado se ubica el estante? A la derecha.
- 5.- Con respecto a la cama ¿a qué lado se ubican las ventanas? A la izquierda

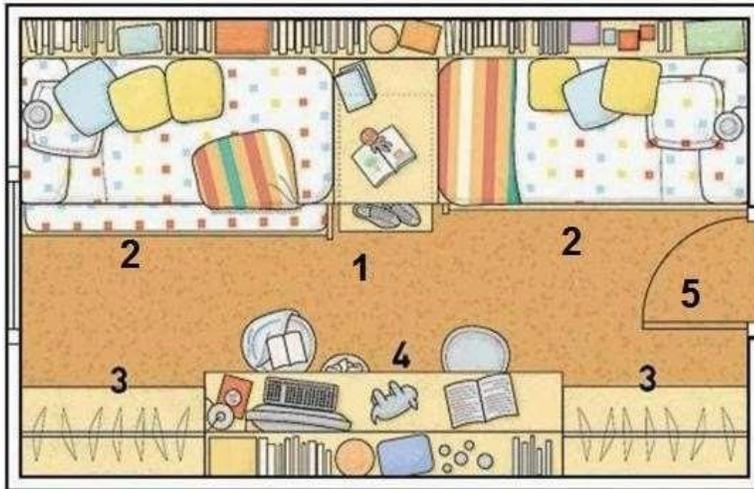
Actividad 3

Responde las siguientes preguntas: (1 punto)

1.- ¿Qué es el plano?

2.- ¿Para qué se utiliza el plano?

3.- Observa el plano y completa la simbología siguiendo el ejemplo.



<u>Símbolos</u>	
1.-	VELADOR
2.-	_____
3.-	_____
4.-	_____
5.-	_____

4.- Dibuja la simbología de este plano, sigue el ejemplo. (1 punto)



Simbología:

cama		Escritorio	
silla		Tina	
lava manos		Closet	

OA 7: Usar internet para acceder y extraer información siguiendo las indicaciones del del profesor y considerando la seguridad de la fuente.

¿Qué es internet?

Es una red que conecta a otras redes y dispositivos para compartir información. Por medio de texto, audio, video, música, e imágenes, Internet nos permite informarnos, aprender y divertirnos.

Unidad 1 Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4 2º Básico / Tecnología

1 Unidad
Módulo 3

¿Qué necesitamos para navegar en Internet?

Para navegar en Internet necesitamos un **computador** un tablet o un teléfono inteligente, tener una **conexión a Internet** y un navegador.

WiFi

v2.2 13 46

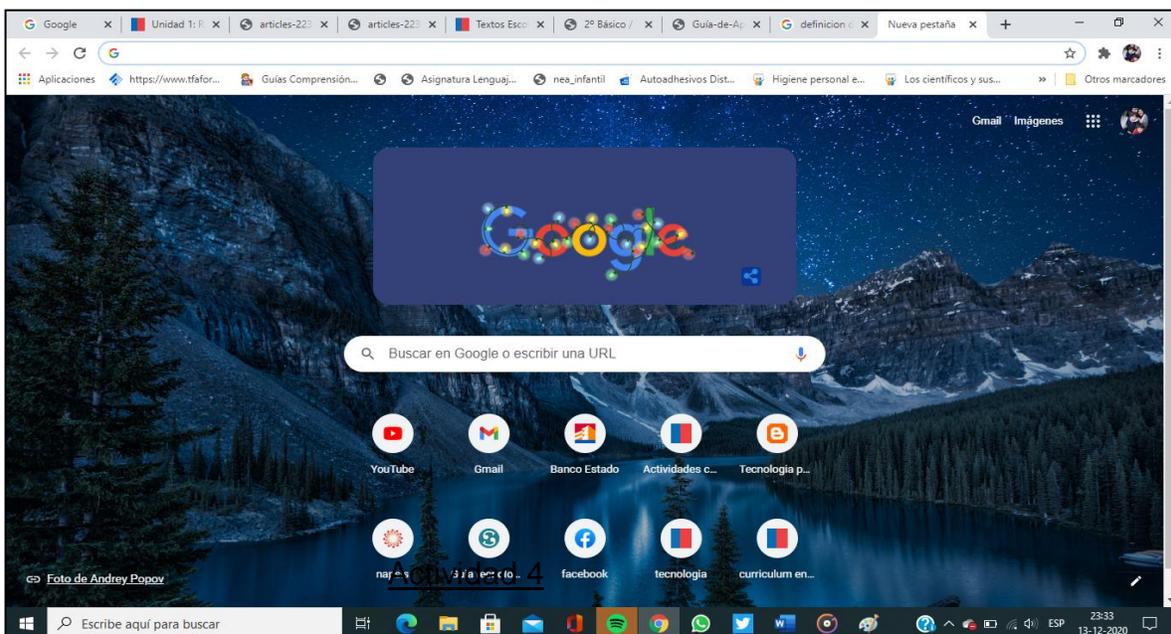
Dudas y consulta al correo: departamentociencias.academia@gmail.com

Actualmente la **conexión a internet** junto a los diferentes dispositivos como los **celulares, computadores, Tablet** son muy importante ya que gracias a ellos nos podemos a conectar a nuestras clases por Zoom, o ver las clases por YouTube, pero para que esto pueda ser posible se debe conectar a través de un **navegador**, que es un programa que permite navegar por las diferentes páginas Web que se desee.

Los Navegadores más utilizados son:



Gracias ellos podemos ingresar a los diferentes buscadores y así poder buscar la información que nosotros deseamos como, por ejemplo: **GOOGLE**



Responde las siguientes actividades (1 punto c/u)

 **¿Qué es Internet?**

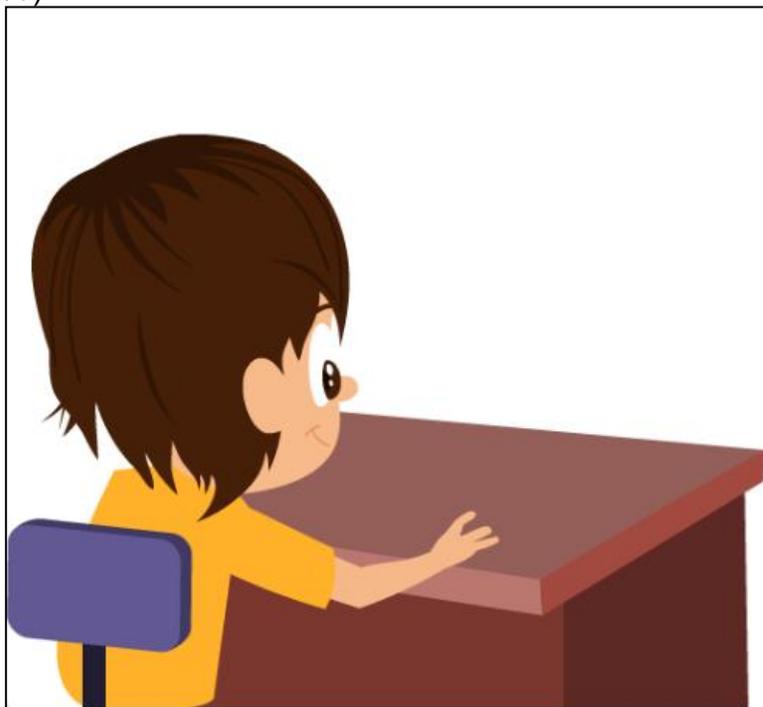




- Internet es:
- Internet sirve para:
Escribe aquí tu respuesta

v2.2 

2.- ¿Qué necesitamos para navegar por Internet? Márcalo con una X. (1 punto c/u)



















Dudas y consulta al correo: departamentociencias.academia@gmail.com