



Mi ^{1er} Manual de Computación

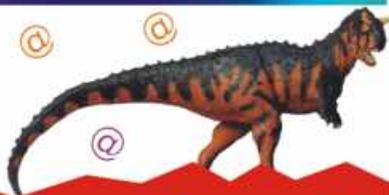


NIVEL
INICIAL



3 de 10

Prehistoria Bestial



¿Quiénes fueron los dinosaurios?

Fueron reptiles que durante un período de más de 150 millones de años, dominaron la tierra. Muchos de ellos, habitaron lo que es hoy nuestro hermoso país. Una amplia variedad de estos animales caminaron, corrieron y volaron en nuestra tierra.

Algunos comían carne, como el amiguito de Santiago, el Giganotosaurus, que fue tal vez el carnívoro más grande que caminó sobre la tierra. Otros comían plantas y eran mucho más grandes y pesados, como el Argentinosaurus, que tal vez llegó a pesar 80 toneladas y se movían en manadas.





Word

Utilizando Word, nos animaremos a escribir algunos de los difíciles nombres de nuestras bestias, tales como:

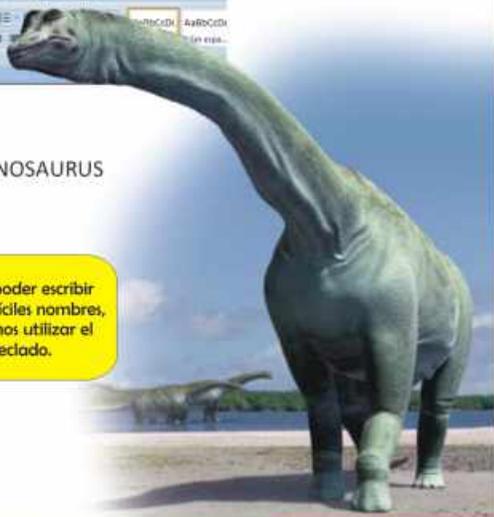


AMARGASAUROS



ARGENTINOSAURUS

Para poder escribir estos difíciles nombres, debemos utilizar el teclado.



¿Cómo hacemos para escribir?

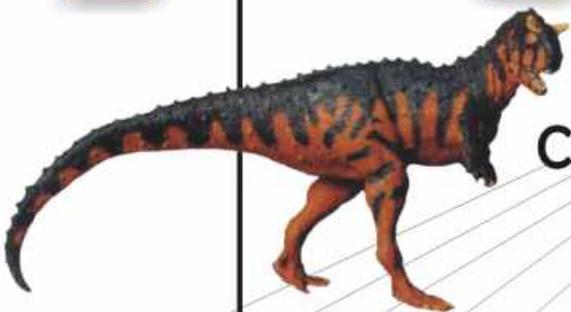
1

Con los dedos de tus manitos



Colocamos las manos sobre el teclado, y comenzamos a presionar las teclas según su forma.

Para escribir el nombre de nuestro próximo dinosaurio, debemos hacerlo así:



CARNOTAURUS



Al presionar cada tecla, estaremos indicándole a la computadora, qué letra debe aparecer en nuestro documento.



Escribamos algunos nombres
más de nuestros gigantes
amigos.



MAPUSAURUS



Todos estos dinosaurios,
habitaron nuestro territorio.



ABELISAURUS





Dibujando Bestias

2

A continuación pintaremos con Paint.

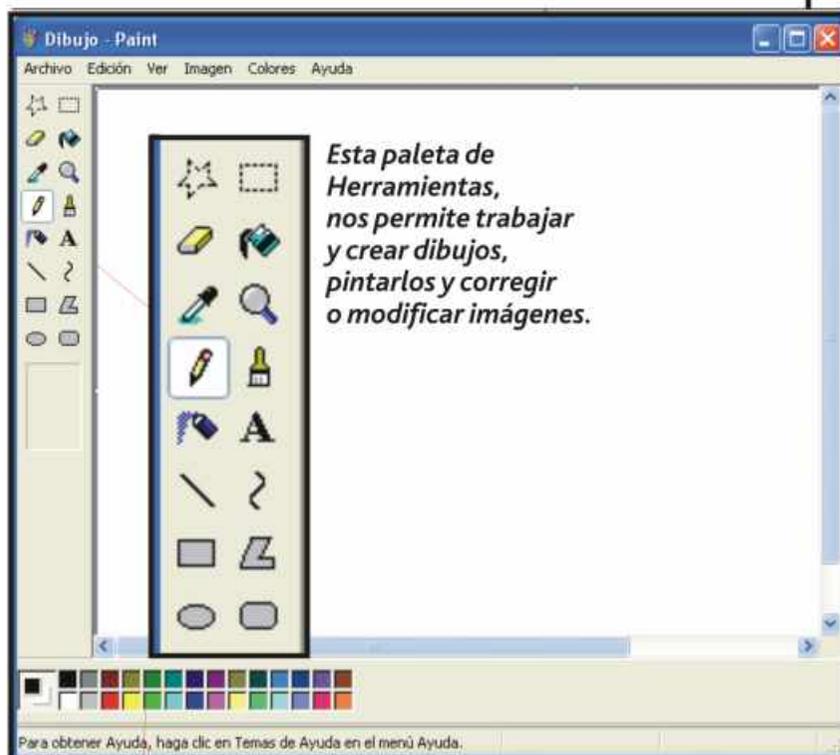
Paint es un programa que nos servirá para dibujar y pintar los que se nos ocurra.

¿Cómo llegar a Paint?

Aquí se nos muestra cómo podemos llegar a el programa que utilizaremos para jugar.



Aquí podemos ver la vista de Paint, con sus herramientas, menús, y paleta de colores.



Con la paleta de colores podemos elegir con qué color pintaremos nuestro dibujo.



Desde los menús, podemos obtener opciones que nos permitirán realizar diferentes cosas tales como Abrir, Guardar, Cerrar y otras tantas.



¿Qué dibujamos?

3

Podemos dibujar lo que nos parezca, solo tenemos que dejar volar nuestra imaginación. Podemos ver aquí algunos ejemplos.

¡Uau!
¡Qué dinosaurio!



¡Qué hermosa
mariposa!

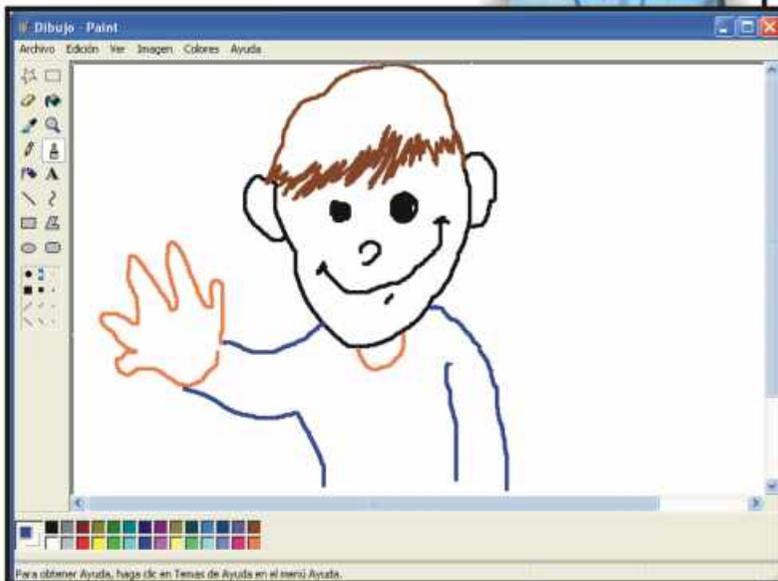


¿Y si nos dibujamos?

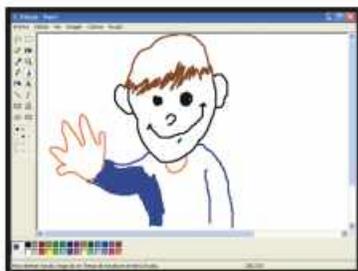
¿Qué tal si nos dibujamos con Paint sonriendo?
Aquí vemos cómo Mauro se dibujó.



4



Observamos, que una vez realizados los contornos, podemos pintar el interior de nuestro dibujo.



Mauro utilizó para dibujarse la herramienta Pincel.
¿Porqué utilizó esa herramienta y no otra?

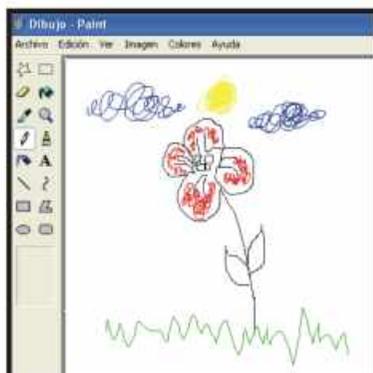
Porque con ella puede realizar líneas más gruesas como contorno y como rellenos.

Desde estas opciones cambiaremos el tamaño y las características de la herramienta.



Si utilizamos la herramienta Lápiz, lo que dibujemos tendrá líneas más finas, y no tendremos opciones para aumentar el tamaño de escritura.

De cualquier manera, dibujemos con ella, lo que más nos guste.



Lápiz

Nuestro Cuerpo

Hora de dibujarnos completamente, pero veamos las partes que componen nuestro cuerpo:

4

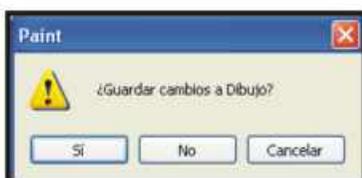


Ahora que conoces las partes de tu cuerpo, es hora que te dibujes con paint y coloques el nombre de cada parte de tu cuerpo.

Si estabas dibujando y querés comenzar un dibujito nuevo, tenes que pulsar Archivo, y luego Nuevo.

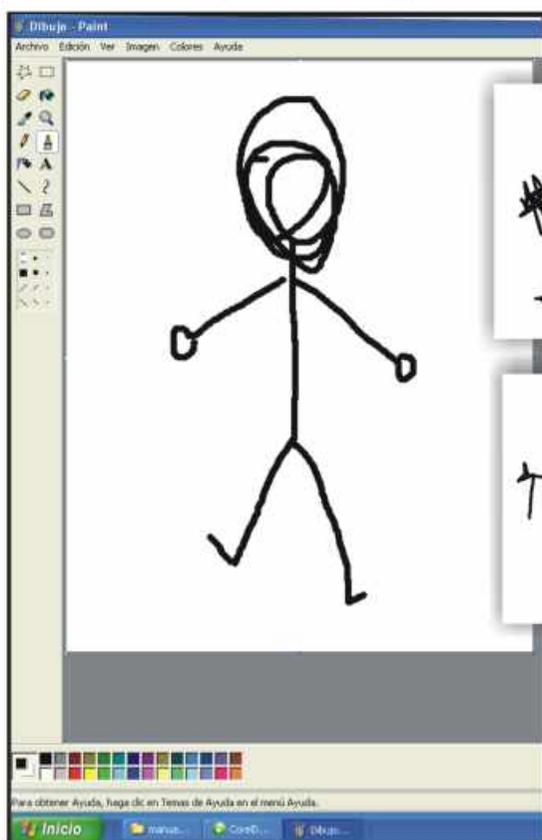
Si estábamos haciendo otro dibujo, se nos preguntará si queremos guardarlo.





Cuando el programa me pregunta si deseo guardar nuestro archivo, podemos guardarlo pulsando Si, o no guardarlo si contesto No, y si pulsamos cancelar, le estaremos diciendo al programa que continuamos con el dibujo.

Tal vez tu cuerpo en el dibujo de Paint se vea así:



Aquí vemos algunos otros cuerpiitos dibujados.

Podemos dibujarnos con nuestros amigos, saltando o jugando a la pelota.

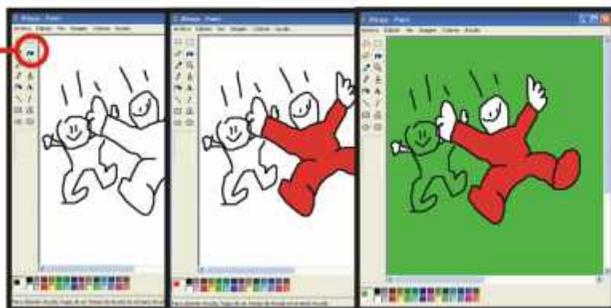
5



Podemos utilizar para los rellenos en las áreas con color, la herramienta Relleno con Color.



Herramienta Relleno de Color



Esta herramienta, al hacer un clic en el área que deseamos, pintará con el color seleccionado, y si deseamos que no supere un área determinado, la figura debe estar “cerrada”.

¿Cómo es eso del área cerrada?

Veamos un ejemplo:

-hemos dibujado una flor, pero algunos pétalos están cerrados, y otros abiertos.

Pétalos

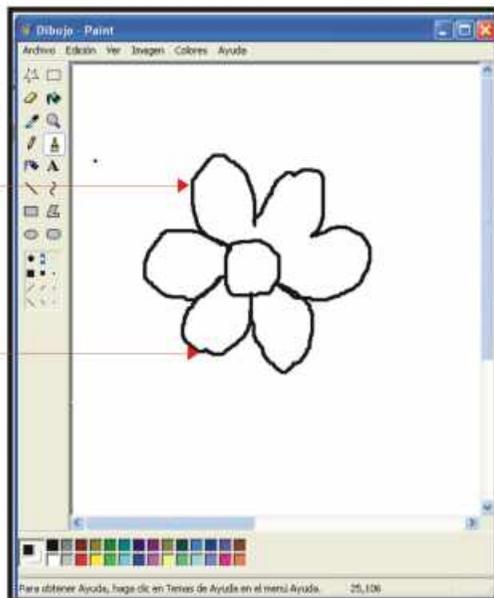
Abiertos:

cuando pintemos uno de ellos, el color invadirá a los otros que están al lado.

Pétalos

Cerrados:

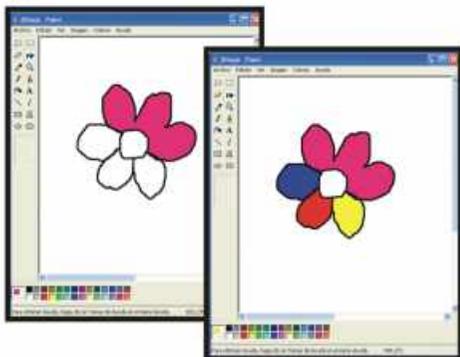
cuando pintemos uno de ellos, el color no invadirá a los otros que están al lado.



¡Pintemos y veamos qué pasa!

Los espacios no completados

de los pétalos, permitieron que el color se pase a los otros pétalos. Si deseo que eso no suceda, debemos completarlos para poder pintarlos correctamente.



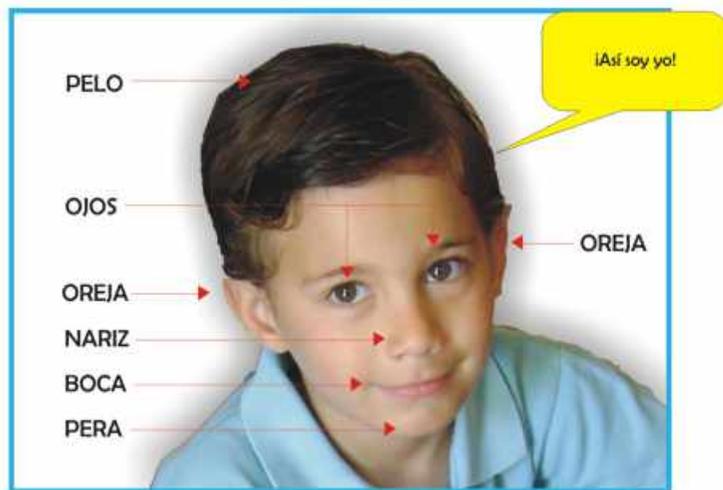
¡Qué tenemos en la Carita!



6

Cuando nos miramos al espejo, vemos...

...esos lindos ojitos, y esa pequeña nariz, pero te animas a dibujarte con Paint, te recomendamos ponerte frente a un espejo. Pongamos además el nombre a cada parte señalada en el ejercicio.



Utilicemos Paint para dibujarnos. Una vez que abrimos el programa, seleccionaremos la herramienta Pincel, y con el color negro seleccionado, pulsando el botón izquierdo del mouse, realizamos el contorno del dibujo.





Antes de ponernos a dibujar, debemos tener seleccionada la herramienta para pintar, el Pincel, y seleccionaremos el color negro para el contorno.

HERRAMIENTA PINCEL, CON ESTAS OPCIONES DE TAMAÑO Y FORMA.

COLOR NEGRO SELECCIONADO PARA PINTAR .

Para poder utilizar las herramientas y dibujar, debemos tener presionado el botón izquierdo del mouse y arrastrar para dar forma a nuestro autoretrato.

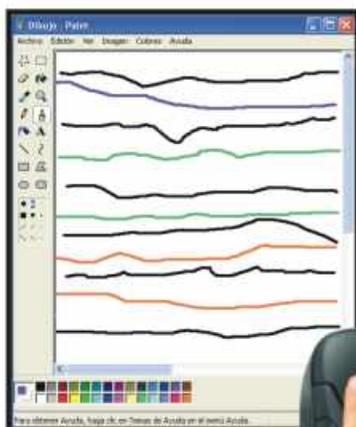


Hermosos autoretratos realizados con Paint.

A dibujar con el Mouse

7

Utilizar bien el mouse para realizar un dibujo con líneas definidas de manera prolija, es resultado de la práctica diaria. Cuanto más practicamos, más aprendemos y mejor haremos los dibujos. Este ejercicio es un referente para el buen uso del mouse.



Debemos realizar líneas paralelas de diferentes colores, lo más rectas posibles.

Para poder hacer las líneas, arrastraremos el mouse lo más derecho posible, sin soltar el botón del mismo.



