

¡Pintemos con la computadora! Descubriendo Paint paso a paso

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niñas y niños de preescolar (3-5 años) descubran y aprendan a utilizar el programa de Paint en la computadora a través de actividades divertidas y creativas. Los estudiantes explorarán cómo usar el mouse para seleccionar colores, herramientas de dibujo y pintar imágenes digitales. Aprender a colorear con la computadora les permitirá desarrollar habilidades motrices finas, creatividad y familiaridad con la tecnología, que forma parte de su entorno cotidiano. Además, al enfrentarse a retos sencillos relacionados con colorear figuras digitales, fomentamos su pensamiento creativo y solución de problemas desde temprana edad.

Este aprendizaje es relevante porque la tecnología está presente en la vida diaria de los niños, y usarla de forma segura y creativa contribuye a su desarrollo integral. Además, colorear con Paint les da una forma divertida y novedosa de expresarse artísticamente, complementando el aprendizaje tradicional con lápices y crayones.

El plan se estructura en dos sesiones de 60 minutos cada una, donde progresivamente irán dominando el programa, desde encender la computadora hasta crear su propia obra digital. Se promueve un aprendizaje activo y centrado en el niño, usando la metodología de Aprendizaje Basado en Retos para mantener su motivación y participación.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y usar el mouse para seleccionar herramientas y colores en Paint.
- Crear dibujos sencillos y colorear figuras digitales en Paint.
- Reconocer el funcionamiento básico del programa Paint para colorear en la computadora.
- Expresar creatividad mediante el uso de colores y formas digitales.
- Resolver retos simples relacionados con colorear utilizando Paint con apoyo del docente.

Recursos Necesarios

- Computadoras con sistema operativo Windows (1 por cada 2 niños).
- Programa Paint instalado y listo para usar en cada computadora.
- Mouse para cada computadora.
- Pantalla o proyector para demostración grupal.
- Imágenes impresas en blanco y negro para colorear como referencia (figuras sencillas: animales, flores, casas).
- Hojas y crayones para actividad complementaria manual.
- Carteles con colores básicos para mostrar en aula.

- Grabadora o dispositivo para reproducir canción sobre colores (opcional).

Requisitos Previos

- Habilidad básica para sentarse y seguir instrucciones grupales.
- Experiencia previa con lápices y crayones para colorear.
- Conocimiento básico de colores primarios.
- Familiaridad con el uso del mouse (clic y arrastrar) no requerida, se enseñará desde cero.
- Capacidad para trabajar en equipo y compartir recursos con compañeros.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la computadora y Paint para colorear

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a descubrir cómo podemos pintar con la computadora usando un programa llamado Paint. Así como usamos crayones para colorear, ahora aprenderemos a hacerlo en la pantalla.”

Estudiantes: Escuchan y expresan sus expectativas sobre pintar en la computadora.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes impresas en blanco y negro y pregunta: “¿A quién le gusta colorear? ¿Qué colores usas para pintar una flor o un animal?”

Estudiantes: Responden y comentan sus colores favoritos y experiencias coloreando con crayones.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que con la computadora también podemos pintar? ¡Vamos a ver cómo! Les voy a mostrar en la pantalla.” Proyecta la ventana de Paint en el proyector y hace una demostración rápida de colorear un dibujo sencillo con el mouse.

Estudiantes: Observan atentos y expresan sorpresa y ganas de intentar.

Contextualización:

Docente: “Pintar en la computadora es muy divertido y podemos usar muchos colores sin ensuciarnos. Esto nos ayuda a aprender a usar la computadora y a crear nuestros propios dibujos.”

Estudiantes: Asienten y se preparan para usar el mouse y el programa Paint.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Ahora vamos a aprender a usar el programa Paint paso a paso. Primero veremos cómo mover el mouse, después cómo escoger colores y finalmente cómo pintar.”

Actividad 1: Conociendo el mouse y la computadora

- **Objetivo:** Identificar y manipular el mouse para controlar el cursor.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a practicar mover el ratón. Muevan el mouse para que el puntito en la pantalla se mueva.”
 - Pide a cada niño usar el mouse para mover el cursor sobre la pantalla sin hacer clic.
 - Luego enseña a hacer clic izquierdo para seleccionar un objeto en pantalla.
- **Organización:** Parejas (1 computadora para 2 niños, alternando uso del mouse).
- **Producto:** Movimiento controlado del cursor y práctica de clic.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa que cada niño pueda mover el mouse y hacer clic; ofrece apoyo individual cuando alguno tiene dificultad; formula preguntas como “¿Dónde está el puntito? Muévelo hacia la flor.”

Actividad 2: Explorando Paint y seleccionando colores

- **Objetivo:** Identificar herramientas básicas de Paint y seleccionar colores.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora abriremos Paint. Vamos a buscar el icono con la paleta de colores y los pinceles.”
 - Muestra dónde están las herramientas de pintura y la paleta de colores.
 - Cada niño elige un color y una herramienta para probar hacer un trazo libre en el área de dibujo.
- **Organización:** Individual, con apoyo de docentes o asistentes.
- **Producto:** Primeros trazos de colores en Paint.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Acompaña a cada niño, pregunta “¿Qué color escogiste? ¿Qué herramienta quieres usar para pintar? Muéstrame cómo haces un trazo.”

Actividad 3: Reto para colorear una figura sencilla en Paint

- **Objetivo:** Aplicar lo aprendido para colorear una figura usando Paint.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Les voy a mostrar una figura para colorear en Paint, como una flor o un animal. Su reto es pintar cada parte con un color diferente.”
- Proyecta o abre la figura en Paint y guía a los niños para seleccionar colores y pintar dentro de las líneas.
- Los niños trabajan en parejas para ayudarse mutuamente.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Imagen coloreada digitalmente en Paint.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Supervisa, motiva y ayuda a resolver problemas; pregunta “¿Qué colores usaron? ¿Les gustó pintar en la computadora? ¿Qué aprendieron?”

Diferenciación

- Niños que terminan antes: invitarlos a explorar otras herramientas de pintura como el borrador o diferentes pinceles para decorar su dibujo.
- Niños que requieren apoyo: ofrecen ayuda para manejar el mouse, usar la mano del docente para guiar el cursor o usar plantillas impresas para colorear manualmente mientras observan la actividad digital.

Transición a cierre:

Docente: “Ahora que ya saben usar el mouse y los colores, vamos a platicar qué aprendimos y prepararnos para hacer dibujos aún más bonitos en la próxima sesión.”

Estudiantes: Comparten sus sensaciones y se preparan para la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a decir tres cosas que aprendimos hoy sobre pintar en la computadora. ¿Quién quiere empezar?”

Estudiantes: Responden con frases simples como “Mover el mouse”, “Escoger colores”, “Pintar la flor”.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Te gustó pintar en la computadora?
- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender hoy?
- ¿Qué te gustaría pintar la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente: Elogia los esfuerzos y avances individuales y grupales, reconociendo la creatividad y la disposición para aprender.

Transferencia:

Docente: “En la próxima clase vamos a usar lo que aprendimos para crear dibujos más grandes y bonitos, usando más colores y formas.”

Tarea o reto:

Docente: “Si quieres, puedes practicar en casa con tus crayones a dibujar y pintar una figura que te guste para contarla en la próxima clase.”

Sesión 2: Creando dibujos coloridos y divertidos en Paint

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a usar Paint para hacer dibujos muy bonitos y compartirlos con nuestros amigos.”

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Recuerdan cómo usar el mouse y los colores en Paint? ¿Qué dibujos hicieron en la clase pasada?”

Estudiantes: Responden y muestran imágenes guardadas o impresas si las tienen.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un dibujo colorido realizado en Paint y dice: “¡Miren qué dibujo hicimos! ¿Quieren hacer uno igual o aún más bonito?”

Estudiantes: Expresan entusiasmo y ganas de comenzar.

Contextualización:

Docente: “Pintar en la computadora nos ayuda a ser artistas digitales y a compartir nuestras ideas con otros.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Hoy vamos a descubrir cómo usar más herramientas de Paint y cómo guardar nuestro dibujo para no perderlo.”

Actividad 1: Explorando nuevas herramientas de Paint

- **Objetivo:** Usar herramientas de pincel, borrador y relleno para modificar dibujos.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Vamos a probar la herramienta de pincel para hacer líneas más gruesas, el borrador para corregir y el bote de pintura para rellenar áreas.”
- Demuestra cada herramienta y luego deja que los niños la usen en un dibujo libre.
- **Organización:** Individual con apoyo según necesidad.
- **Producto:** Dibujo que usa varias herramientas de pintura.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa uso de herramientas, ofrece ayuda y motiva a experimentar colores y formas.

Actividad 2: Creando un dibujo propio con reto creativo

- **Objetivo:** Diseñar y colorear un dibujo original en Paint aplicando lo aprendido.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora cada uno va a crear un dibujo que le guste, puede ser un animal, una flor o su lugar favorito. El reto es usar al menos tres colores diferentes.”
 - Los estudiantes trabajan individualmente o en parejas para crear su dibujo.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Dibujo digital original y coloreado con al menos tres colores.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Acompaña, pregunta “¿Qué colores estás usando? ¿Cómo haces para que tu dibujo se vea bonito? ¿Quieres que te ayude a usar otra herramienta?”

Actividad 3: Guardando y compartiendo nuestra obra digital

- **Objetivo:** Aprender a guardar el trabajo realizado en Paint.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora vamos a guardar nuestros dibujos para que no se pierdan. Les mostraré cómo hacer clic en guardar.”
 - Hace la acción y luego ayuda a cada niño a guardar su dibujo con un nombre sencillo o número.
- **Organización:** Individual con apoyo del docente.
- **Producto:** Archivo digital guardado de cada dibujo.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol docente:** Asiste en la operación, felicita y motiva a compartir lo aprendido.

Diferenciación

- Niños avanzados: pueden explorar agregar texto o usar diferentes tipos de pinceles para decorar su dibujo.
- Niños con dificultades: pueden trabajar con dibujos sencillos y apoyo constante del docente para manejar el mouse y usar herramientas básicas.

Transición a cierre:

Docente: “Excelente trabajo a todos, ahora vamos a contar lo que hicimos y cómo nos sentimos.”

Estudiantes: Preparan sus dibujos para mostrar y compartir.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un círculo y cada uno nos dirá qué dibujó y qué colores usó.”

Estudiantes: Comparten su dibujo y describen sus colores y herramientas usadas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo que más te gustó hacer en Paint?
- ¿Te sentiste feliz al crear tu dibujo en la computadora?
- ¿Qué te gustaría aprender a hacer con la computadora la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos personalizados, destaca el esfuerzo y la creatividad, y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que pueden usar lo que aprendieron para dibujar en casa con sus familias o en la escuela con otros programas.”

Tarea o reto:

Docente: “Si quieren, pueden pedir a sus papás que les muestren otro programa para dibujar o buscar dibujos para colorear y luego hacerlos en la computadora.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la activación de conocimientos previos (Sesión 1 Inicio); formativa durante las actividades de desarrollo (observación directa, preguntas guía y acompañamiento); sumativa en el cierre de cada sesión con síntesis y reflexión.

Criterios de evaluación:

- Usa el mouse para mover el cursor y hacer clic correctamente (Objetivo 1).
- Selecciona colores y herramientas básicas en Paint (Objetivo 2 y 3).
- Realiza dibujos sencillos y colorea figuras con creatividad (Objetivo 4).
- Participa en retos y resuelve dificultades con apoyo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para movimientos del mouse y selección de herramientas.
- Observación directa con registro anecdótico durante actividades.
- Portafolio digital con imágenes guardadas de dibujos realizados.
- Autoevaluación simplificada oral: preguntas de reflexión al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Demostración de manejo del mouse durante la sesión.
- Dibujos coloreados digitalmente en Paint con uso de colores y herramientas.
- Participación activa en retos y respuestas a preguntas del docente.
- Reflexiones orales sobre su experiencia y aprendizaje.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio

- **Herramienta:** Programa Paint o aplicación básica de dibujo digital preinstalada en la computadora.
Implementación: El docente proyecta la ventana de Paint para una demostración en vivo, utilizando un dibujo sencillo para mostrar cómo se puede colorear con el mouse. Los niños observan y escuchan la explicación.
Contribución: Sustituye la actividad tradicional de colorear con crayones por el uso de una herramienta digital básica que mantiene el objetivo de familiarizarse con la pintura y el color.
Nivel SAMR: Sustitución.
- **Herramienta:** Asistente de voz sencilla o dispositivo con comandos de voz para niños (por ejemplo, un asistente virtual con comandos básicos para niños).
Implementación: El docente usa el asistente para preguntar sobre colores o imágenes que les gusta pintar, motivando la participación oral de los niños en un entorno amigable y estimulante.
Contribución: Aumenta la interacción y la motivación, haciendo que la experiencia sea más dinámica sin cambiar la tarea principal de explorar colores.
Nivel SAMR: Aumento.

Desarrollo

- **Herramienta:** Programa Paint con configuración simplificada o versión infantil de dibujo digital (como "Tux Paint").
Implementación: Los niños trabajan en parejas para practicar mover el mouse y seleccionar colores, utilizando una interfaz con iconos grandes y colores brillantes para facilitar la manipulación.
Contribución: Mejora la efectividad del aprendizaje, facilitando el control del mouse y el reconocimiento de colores, apoyando el desarrollo de habilidades motoras finas y la coordinación ojo-mano.
Nivel SAMR: Aumento.

- **Herramienta:** Aplicación con IA integrada para sugerir colores o formas (por ejemplo, una app simple que, al detectar el dibujo, sugiere colores adecuados para pintar flores o animales).
Implementación: Durante la actividad, la aplicación ofrece sugerencias amigables en pantalla para que los niños elijan colores, fomentando la exploración y creatividad guiada.
Contribución: Modifica la tarea tradicional al integrar retroalimentación inteligente que ayuda a los niños a tomar decisiones y experimentar con colores.
Nivel SAMR: Modificación.

Cierre

- **Herramienta:** Plataforma sencilla para crear galerías digitales (por ejemplo, un álbum digital o presentación interactiva con las pinturas realizadas).
Implementación: El docente recopila las creaciones de los niños y las presenta en una galería proyectada o en un dispositivo para que todos puedan ver y comentar los trabajos de sus compañeros.
Contribución: Redefine la experiencia al permitir que los niños compartan y valoren sus obras en un entorno digital, fomentando el reconocimiento social y la autoestima.
Nivel SAMR: Redefinición.
- **Herramienta:** Chatbot educativo infantil basado en IA para reflexionar y conversar sobre la experiencia de pintar.
Implementación: Al finalizar, el docente usa el chatbot para guiar una conversación sencilla con preguntas sobre qué les gustó pintar y qué aprendieron, adaptando el lenguaje a la edad.
Contribución: Amplía la reflexión y el diálogo, fomentando habilidades comunicativas y metacognición mediante una interacción novedosa y accesible para preescolares.
Nivel SAMR: Redefinición.