

¡Vamos a crear con Paint: formas, colores y garabatos divertidos!

Tecnología e Informática | Informática | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y experimenten con el programa de Paint en la computadora. A través de actividades lúdicas y creativas, aprenderán a reconocer y utilizar las formas básicas, la paleta de colores y las herramientas de dibujo y borrado en Paint. Esta experiencia tecnológica les permitirá desarrollar su motricidad fina, creatividad y habilidades digitales básicas, fundamentales para su desarrollo integral y adaptación al mundo digital. Además, al usar un programa tan accesible y visual como Paint, los estudiantes podrán expresar sus ideas y emociones de manera divertida y segura, conectando el aprendizaje con su vida cotidiana y su entorno familiar. Este plan fomenta la inclusión y la participación activa, considerando las distintas formas de aprendizaje de los niños mediante el Diseño Universal para el Aprendizaje.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y seleccionar formas básicas dentro del programa Paint.
- Identificar y aplicar diferentes colores de la paleta para colorear y decorar dibujos.
- Utilizar las herramientas de dibujo y borrado para crear garabatos y dibujos simples en Paint.
- Expresar creatividad y emociones a través del uso libre del programa Paint.
- Trabajar de manera colaborativa y respetuosa durante las actividades con la computadora.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con el programa Paint instalado (1 por cada 2 niños, mínimo 3 dispositivos).
- Proyector o pantalla para demostración grupal.
- Imágenes impresas de formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo).
- Carteles con colores básicos (rojo, azul, verde, amarillo, negro, blanco).
- Papel y crayones para actividades complementarias.
- Audio con canción infantil sobre colores o dibujos (opcional para motivación).

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de manipulación de mouse o pantalla táctil (apuntar, clicar, arrastrar).
- Conocimiento previo de algunos colores y formas a través de actividades prescolares anteriores.
- Experiencia previa en escuchar instrucciones y trabajar en grupo.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Paint y sus formas mágicas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a conocer un programa llamado Paint que nos ayudará a dibujar cosas divertidas en la computadora. Aprenderemos a usar formas y colores para crear dibujos hermosos.”

Estudiantes: Escuchan atentamente y muestran curiosidad.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes grandes de un círculo, cuadrado y triángulo impresas y pregunta: “¿Quién me puede decir qué forma es esta? ¿Alguien ha visto estas formas antes?”

Estudiantes: Señalan, nombran y comentan ejemplos de formas que conocen en el salón o casa.

Motivación y enganche:

Docente: “¡Les voy a mostrar algo mágico! Vamos a abrir Paint y ver cómo podemos usar estas formas para hacer dibujos fantásticos.” Hace una demostración rápida en el proyector mostrando cómo seleccionar una forma y cambiar su color.

Estudiantes: Observan con atención y expresan entusiasmo.

Contextualización:

Docente: “¿A quién le gusta dibujar en casa? Con Paint podremos hacer dibujos sin ensuciarnos, usar muchos colores y borrar si queremos cambiar algo, ¡como si fuera magia!”

Estudiantes: Responden, cuentan experiencias y se preparan para usar la computadora.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Ahora vamos a aprender a usar algunas herramientas de Paint: las formas, los colores y el borrador. Les mostraré cómo elegir una forma, pintarla y luego borrar si quieren cambiar algo.” Usa el proyector para hacer demostraciones simples y claras, usando lenguaje sencillo y mostrando cada paso cuidadosamente.

Actividad 1: “Buscando y pintando formas”

- **Objetivo específico:** Reconocer y seleccionar formas básicas en Paint.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a abrir Paint en la computadora. Primero, encontraremos las formas: círculo, cuadrado y triángulo. Cuando vean la forma que les diga, hagan clic para ponerla en su espacio de dibujo.”
 - **Estudiantes:** Trabajan en parejas para buscar y colocar las formas que el docente indica.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Una página en Paint con una forma dibujada.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Observa, ayuda a manipular el mouse o pantalla táctil, hace preguntas guía: “¿Qué forma tienes? ¿De qué color te gustaría pintarla?”

Actividad 2: “Coloreamos nuestras formas”

- **Objetivo específico:** Identificar y aplicar colores de la paleta para decorar las formas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora, elijan un color de la paleta para pintar la forma que hicieron. Pueden cambiar el color cuando quieran.”
 - **Estudiantes:** Seleccionan colores y pintan sus formas en Paint.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Formas coloreadas en el programa.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Apoya la selección de colores, refuerza vocabulario de colores, pregunta: “¿Qué color usaste? ¿Por qué te gusta ese color?”

Actividad 3: “Exploramos el borrador y garabatos”

- **Objetivo específico:** Utilizar la herramienta de borrado para corregir y hacer garabatos libres.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Si quieren cambiar algo, pueden usar el borrador para borrar partes de sus dibujos. Después pueden garabatear libremente con el pincel.”
 - **Estudiantes:** Prueban borrar y dibujar garabatos a su gusto en Paint.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujos con formas, colores y garabatos creados y corregidos.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Supervisa, anima la exploración, pregunta: “¿Qué hiciste con el borrador? ¿Qué garabato te gusta más?”

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitarlos a crear un dibujo libre usando varias formas y colores.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Asignar actividades con formas y colores más sencillos y ofrecer ayuda para manipular el mouse o pantalla táctil.

Transición a cierre:

Docente: “Vamos a guardar nuestros dibujos y contarle a los amigos lo que hicimos. Luego, les mostraré lo que haremos la próxima vez.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Quién me dice qué formas vimos hoy? ¿Y qué colores usaron? ¿Para qué usamos el borrador?”

Estudiantes: Responden con ayuda del docente y señalan sus dibujos.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué fue lo que más te gustó de dibujar en Paint?”
- “¿Pudiste cambiar el color o borrar algo? ¿Cómo te sentiste?”
- “¿Quieres seguir dibujando la próxima clase?”

Retroalimentación:

Docente: Elogia los esfuerzos individuales y grupales, da ánimo para seguir aprendiendo y valora la creatividad y colaboración.

Transferencia:

Docente: “En la próxima clase usaremos más herramientas para hacer dibujos más bonitos, y recordaremos lo que aprendimos hoy para hacer dibujos aún más divertidos.”

Tarea o reto:

Docente: “Si quieren, pueden pedir a mamá o papá que les ayuden a buscar en casa cosas con formas como círculos o triángulos para contar en la próxima clase.”

Sesión 2: Pintamos, borramos y creamos juntos en Paint

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a seguir jugando con Paint y a aprender a usar más herramientas para hacer dibujos muy divertidos usando colores, formas y garabatos.”

Estudiantes: Escuchan y recuerdan la sesión pasada.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra dibujos realizados en la sesión anterior y pregunta: “¿Se acuerdan de qué formas y colores usamos? ¿Quién quiere contar qué dibujó?”

Estudiantes: Comparten sus experiencias y dibujos.

Motivación y enganche:

Docente: “Hoy les voy a mostrar cómo usar el pincel para hacer garabatos más bonitos y cómo podemos borrar y pintar otra vez. ¡Será muy divertido!” Hace demostración rápida en el proyector.

Estudiantes: Observan con interés y se preparan para la práctica.

Contextualización:

Docente: “¿Les gusta dibujar con crayones en papel? Ahora vamos a hacerlo en la computadora y podemos borrar cuando queramos.”

Estudiantes: Responden afirmativamente y se entusiasman.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Vamos a ver cómo usar el pincel para dibujar líneas y garabatos, cómo elegir el tamaño del pincel y cómo usar el borrador para corregir.” Usa el proyector para mostrar cada paso lentamente.

Actividad 1: “Pintamos con el pincel y hacemos garabatos”

- **Objetivo específico:** Dibujar garabatos usando pinceles de diferentes tamaños y colores.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “En su computadora, elijan el pincel. Pueden cambiar el tamaño y el color para hacer garabatos bonitos.”
 - **Estudiantes:** Experimentan dibujando garabatos libres con diferentes colores y tamaños.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Garabatos coloridos y variados en Paint.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Motiva la exploración, pregunta: “¿Qué colores usaste? ¿Cuál te gusta más? ¿Cambiaste el tamaño del pincel?”

Actividad 2: “Borramos y pintamos otra vez”

- **Objetivo específico:** Usar la herramienta de borrado para corregir dibujos y volver a pintar.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora prueben a borrar alguna parte de su dibujo y luego pinten encima con otro color.”
 - **Estudiantes:** Practican borrar y pintar repetidamente.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujos corregidos y pintados varias veces.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Apoya al que necesite ayuda con el mouse o la pantalla, refuerza el aprendizaje con preguntas.

Actividad 3: “Creamos un dibujo con formas, colores y garabatos”

- **Objetivo específico:** Integrar el uso de formas, colores, pincel y borrador para crear un dibujo original.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora vamos a juntar todo lo que aprendimos. Pongan formas, pinten con colores, hagan garabatos y si quieren cambien algo con el borrador.”
 - **Estudiantes:** Crean dibujos originales usando todas las herramientas.
- **Organización:** Individual o en parejas según preferencia y capacidad.
- **Producto:** Dibujo completo y creativo en Paint.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Observa creatividad, motiva, hace preguntas para ampliar vocabulario y expresión.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados: Invitarlos a usar formas más de una vez y experimentar con combinaciones de colores.
- Estudiantes con dificultades: Ofrecer apoyo con la manipulación de las herramientas y sugerir actividades más simples como solo garabatear o pintar una forma.

Transición a cierre:

Docente: “Guarden sus dibujos y prepárense para contar a sus compañeros qué hicieron hoy y qué fue lo que más les gustó.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un pequeño juego: ¿Quién me dice una herramienta que usamos hoy? ¿Qué color usaron? ¿Para qué sirve el borrador?”

Estudiantes: Responden de forma grupal y señalan sus dibujos en la pantalla o en la computadora.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué aprendiste sobre dibujar en la computadora?”
- “¿Qué parte te gustó más: pintar, borrar o hacer formas?”
- “¿Crees que puedes hacer dibujos en casa con Paint o con crayones?”

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos los niños por su esfuerzo y creatividad, destaca ejemplos positivos y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: “Pueden contarles a sus familias lo que aprendieron y mostrarles cómo hacer dibujos en la computadora. Así pueden seguir creando en casa.”

Tarea o reto:

Docente: “Si quieren, en casa pueden dibujar con crayones o pintar en una hoja lo que más les gustó de Paint.”

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa durante ambas sesiones, con observación directa y retroalimentación continua, además de una pequeña evaluación sumativa al final de la segunda sesión mediante preguntas y revisión de los dibujos creados.

Criterios de evaluación:

- Identifica y selecciona formas básicas en Paint (Objetivo 1).
- Aplica correctamente colores de la paleta en sus dibujos (Objetivo 2).
- Utiliza las herramientas de dibujo y borrado para crear y corregir garabatos (Objetivo 3).
- Demuestra creatividad en la creación de dibujos originales (Objetivo 4).
- Participa de manera colaborativa y con respeto durante las actividades (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar el uso de herramientas y participación.
- Registro anecdótico con notas sobre actitudes y logros.
- Portafolio digital con los dibujos guardados en Paint.
- Autoevaluación sencilla, verbal, con preguntas guiadas al final de la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos digitales que contienen formas básicas coloreadas.
- Uso visible de la herramienta borrador y pincel en los trabajos.

- Respuestas orales a preguntas sobre el uso de Paint y sus herramientas.
- Interacción y colaboración observadas durante las actividades en parejas o grupos.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Recomendaciones para integrar tecnología e Inteligencia Artificial en el plan de clase

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación interactiva "Shape Toddler" (disponible en tablets y computadoras)
- **Implementación:** Antes de iniciar con Paint, se puede utilizar esta app para que los niños identifiquen y toquen formas básicas (círculos, cuadrados, triángulos) en una interfaz simple y colorida, reforzando su reconocimiento visual y táctil.
- **Contribución a objetivos:** Facilita la activación de conocimientos previos sobre formas, favoreciendo la curiosidad y familiarización con los conceptos que luego usarán en Paint.
- **Nivel SAMR:** Sustitución (reemplaza las imágenes impresas por una herramienta digital interactiva).
- **Herramienta:** Video animado con narración de IA que introduce Paint y sus funciones básicas, por ejemplo, un video sencillo creado con herramientas como Animaker o Powtoon con voz generada por IA.
- **Implementación:** Proyectar el video al inicio para captar la atención y motivar a los estudiantes, con narración clara y ritmo pausado, adaptado para preescolares.
- **Contribución a objetivos:** Motiva e introduce el tema de forma atractiva y accesible, preparando a los niños para la actividad práctica.
- **Nivel SAMR:** Aumento (mejora la motivación y comprensión sin cambiar la tarea central).

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Programa Paint tradicional o su equivalente en tablets (Paint 3D o aplicaciones similares con interfaz sencilla)
- **Implementación:** Los niños usan el programa para seleccionar formas, colores y el borrador, realizando la actividad "Buscando y pintando formas" con apoyo visual y verbal del docente.
- **Contribución a objetivos:** Permite a los estudiantes experimentar directamente con formas y colores digitales, desarrollando habilidades motrices y reconocimiento visual en un entorno seguro y controlado.
- **Nivel SAMR:** Sustitución (reemplaza el dibujo manual en papel por dibujo digital básico).
- **Herramienta:** Software con IA integrada para reconocimiento y corrección automática de formas, como "Autodraw" de Google, que sugiere formas corregidas y objetos similares mientras dibujan.
- **Implementación:** Los niños dibujan libremente y la IA sugiere formas corregidas o similares que pueden elegir para mejorar su dibujo, todo con supervisión docente para mantener el enfoque en el aprendizaje.

- **Contribución a objetivos:** Modifica la actividad permitiendo que los estudiantes experimenten con la corrección y mejora automática, reforzando la identificación y construcción de formas.
- **Nivel SAMR:** Modificación (rediseña la tarea al integrar la corrección y sugerencia inteligente en tiempo real).

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Herramienta de narración digital sencilla, como "StoryJumper" o "Book Creator" adaptada para preescolares.
- **Implementación:** Los niños comparten sus dibujos creando un pequeño libro digital donde cada página es un dibujo hecho en Paint, con la ayuda del docente para grabar sus palabras describiendo sus creaciones.
- **Contribución a objetivos:** Permite a los niños expresar verbalmente lo que han creado, fomentando la comunicación, la autoestima y el sentido de logro, integrando tecnología para compartir su trabajo.
- **Nivel SAMR:** Redefinición (crea una tarea nueva que no sería posible sin la tecnología, un libro digital narrado con dibujos propios).
- **Herramienta:** Plataforma de interacción con IA para retroalimentación positiva, como chatbots sencillos integrados en tablets que feliciten y animen a los niños tras cada dibujo.
- **Implementación:** Después de cada dibujo, el niño puede recibir mensajes positivos generados automáticamente que refuercen el esfuerzo y la creatividad, con supervisión docente para controlar interacciones.
- **Contribución a objetivos:** Refuerza la motivación y el reconocimiento individual, apoyando el desarrollo emocional y la confianza en sus habilidades artísticas.
- **Nivel SAMR:** Aumento (mejora la experiencia sin cambiar la naturaleza de la tarea).