

# Explora y Crea: Dominando Herramientas de Diseño y Edición Digital

*Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Proyectos*

## Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de media (15-17 años) descubran y dominen el uso básico de herramientas digitales de diseño y edición, aplicándolas para resolver un reto creativo real. Durante las sesiones, los estudiantes desarrollarán habilidades técnicas y creativas para crear un proyecto visual usando software accesible y reconocido, fomentando el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo. La relevancia de este plan radica en conectar las tecnologías digitales con problemas y contextos cotidianos que los jóvenes enfrentan, como la creación de materiales visuales para proyectos escolares, redes sociales o emprendimientos personales. Así, no solo aprenden el manejo de programas, sino que entienden cómo estas habilidades pueden potenciar su comunicación y expresión en diferentes ámbitos de su vida. El enfoque basado en proyectos permite a los alumnos ser protagonistas de su aprendizaje, explorando, experimentando y creando productos tangibles que reflejen sus intereses y conocimientos adquiridos.

## Objetivos de Aprendizaje

- Explorar y familiarizarse con las funciones básicas de herramientas digitales de diseño y edición.
- Diseñar y crear un producto visual digital que responda a un problema o necesidad real.
- Colaborar efectivamente en equipos para planificar y ejecutar un proyecto de diseño digital.
- Analizar y reflexionar sobre el proceso creativo y técnico utilizado en el proyecto.
- Evaluar críticamente el uso adecuado de herramientas digitales para distintos fines comunicativos y creativos.

## Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con acceso a internet (1 por estudiante o 1 por pareja)
- Software de diseño y edición digital: Canva (versión gratuita), Photopea o GIMP
- Proyector o pantalla para mostrar videos y demostraciones
- Conexión a internet estable
- Material impreso con guía rápida de funciones básicas de Canva o Photopea (1 por estudiante)
- Hojas y lápices para bocetos previos de diseño (1 por estudiante)
- Video tutoriales breves sobre uso básico de las herramientas seleccionadas (duración total aproximada 15 minutos)
- Cuadernos o dispositivos para tomar notas y planificar el proyecto

## Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de informática: uso de computadora, manejo de archivos y navegación en internet.
- Habilidades previas en manejo de dispositivos digitales (ratón, teclado, touchpad).
- Experiencia básica en trabajo colaborativo y comunicación entre pares.
- Comprensión de conceptos básicos de diseño gráfico (color, formas, texto), aunque no es indispensable.

## Actividades

### Sesión 1: Introducción y Exploración de Herramientas de Diseño

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 15 minutos**

##### Propósito de la sesión:

Presentar el objetivo de la sesión: conocer y explorar herramientas digitales de diseño para iniciar un proyecto creativo que resolverá un reto real.

##### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** “¿Quiénes han usado alguna vez una aplicación o programa para editar fotos, diseñar imágenes o crear publicaciones digitales? Compartan brevemente qué herramientas usaron y qué hicieron con ellas.”

**Estudiantes:** Responden con ejemplos y experiencias breves.

##### Motivación y enganche:

**Docente:** “Les mostraré un dato curioso: ¿Sabían que muchas campañas publicitarias en redes sociales son creadas con herramientas gratuitas y accesibles como Canva? Hoy ustedes también pueden crear imágenes que impacten y comuniquen, ¡como verdaderos diseñadores digitales!”

##### Contextualización:

**Docente:** “El dominio de estas herramientas no solo es útil para tareas escolares, sino que también pueden usarlas para proyectos personales, emprendimientos o incluso para mejorar su perfil digital. Hoy comenzamos a desarrollar estas competencias.”

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 95 minutos**

##### Presentación del contenido:

**Docente:** “Vamos a explorar juntas y juntos el software Canva (o Photopea/GIMP según disponibilidad). Veremos sus funciones básicas para que puedan diseñar imágenes, agregar texto, colores y editar elementos.”

## Actividad 1: Explorando la herramienta digital

- **Objetivo:** Familiarizarse con la interfaz y funciones básicas de la herramienta de diseño.
- **Instrucciones:**
  - El docente proyecta la pantalla y realiza una demostración guiada donde explica las funciones básicas: crear un lienzo, insertar imágenes, agregar texto, cambiar colores y guardar el archivo.
  - Luego, los estudiantes abren la plataforma en sus dispositivos y realizan un ejercicio guiado: crear una imagen simple con texto y fondo personalizado siguiendo pasos indicados.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Imagen digital creada con las funciones básicas.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Observa, responde dudas, ofrece ejemplos, motiva la experimentación y guía paso a paso.

## Actividad 2: Planteamiento del proyecto - Diseño de una campaña visual

- **Objetivo:** Definir en equipo un problema o necesidad real para crear un producto visual digital.
- **Instrucciones:**
  - Formar grupos de 3-4 estudiantes.
  - Presentar el reto: “Diseñar una imagen o cartel digital que promueva un mensaje positivo para la comunidad escolar, por ejemplo, cuidado del medio ambiente, prevención del bullying o fomento de la lectura.”
  - Los grupos discuten y eligen el mensaje que quieren comunicar.
  - Hacen un boceto rápido en papel de la idea que tienen para el diseño.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Boceto en papel y definición del mensaje a comunicar.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, pregunta “¿Qué mensaje queremos comunicar?”, “¿Cómo podemos hacerlo claro y atractivo?”, supervisa el trabajo en grupo.

## Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: explorar funciones avanzadas como añadir íconos, efectos de texto o filtros en la herramienta.
- Para quienes necesitan más apoyo: acompañamiento individual para resolver dudas técnicas y apoyo en la elaboración del boceto con guía visual paso a paso.

## Transición:

**Docente:** “Muy bien, ahora que ya conocen la herramienta y tienen claro su mensaje, en la próxima sesión vamos a crear y perfeccionar su diseño digital para dejarlo listo y presentarlo.”

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Síntesis:

**Docente:** “Vamos a compartir en plenaria brevemente qué aprendieron hoy y qué retos encontraron.”

**Estudiantes:** Comentan en 1-2 frases qué función de la herramienta les gustó más y qué mensaje eligieron para su proyecto.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué función de la herramienta me resultó más fácil y cuál más difícil?
- ¿Cómo ayudará el diseño de mi grupo a comunicar un mensaje importante?
- ¿Qué quiero mejorar en la creación del diseño digital la próxima sesión?

### Retroalimentación:

**Docente:** Brinda comentarios positivos y motivadores sobre los avances y aclara dudas para la siguiente sesión.

### Transferencia:

**Docente:** “Recuerden que estas herramientas pueden ser usadas para muchas cosas, desde presentaciones escolares hasta emprendimientos digitales.”

### Tarea o reto:

**Docente:** “Si quieren, pueden explorar la plataforma en casa y traer ideas de imágenes o mensajes para enriquecer el proyecto en la próxima sesión.”

---

## Sesión 2: Creación, Perfeccionamiento y Presentación del Proyecto Digital

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Propósito de la sesión:

Revisar brevemente lo aprendido y preparar la creación final del producto visual digital en equipo.

### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** “¿Quién quiere compartir qué exploraron o aprendieron desde la última sesión? ¿Qué mensajes eligieron para sus diseños?”

**Estudiantes:** Responden y comentan sus experiencias.

### Motivación y enganche:

**Docente:** “Hoy es el día para mostrar su creatividad y habilidades digitales. Vamos a crear un diseño que pueda impactar realmente a nuestra comunidad.”

### **Contextualización:**

**Docente:** “Además, aprenderán a dar y recibir retroalimentación para mejorar su trabajo, una habilidad valiosa para cualquier proyecto en la vida real.”

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 100 minutos**

### **Presentación del contenido:**

**Docente:** “Recordemos las funciones básicas y avanzadas que vimos. Hoy las aplicarán para crear un diseño digital final que cumpla con el objetivo del mensaje elegido.”

### **Actividad 1: Creación del diseño digital**

- **Objetivo:** Aplicar las herramientas de diseño para crear el producto digital final.
- **Instrucciones:**
  - Los estudiantes trabajan en grupos en sus dispositivos.
  - Siguen su boceto previo para construir el diseño digital usando la plataforma.
  - Incorporan texto, imágenes, colores y efectos para hacer el diseño atractivo y claro.
  - El docente circula por los grupos para resolver dudas y sugerir mejoras.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Diseño digital finalizado y guardado en formato imagen o PDF.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Asesorar técnicamente, plantear preguntas para mejorar el diseño (“¿Cómo se ve el texto? ¿Es legible?”, “¿El color transmite el mensaje?”), motivar la colaboración.

### **Actividad 2: Retroalimentación entre pares**

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar el diseño mediante la crítica constructiva.
- **Instrucciones:**
  - Cada grupo presenta su diseño a otro grupo diferente.
  - Los grupos observan y responden las preguntas: ¿Qué mensaje transmite? ¿Qué funciona bien en el diseño? ¿Qué se podría mejorar?
  - Reciben la retroalimentación y discuten posibles ajustes.
- **Organización:** Pares de grupos (grupos de 3-4 en parejas)
- **Producto:** Registro escrito o digital de retroalimentación recibida y plan de ajustes.

- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Modera el intercambio, fomenta la crítica respetuosa y orienta para que las sugerencias sean concretas y útiles.

### Actividad 3: Ajustes finales y preparación para presentación

- **Objetivo:** Incorporar mejoras y preparar una breve presentación del proyecto.
- **Instrucciones:**
  - Los grupos realizan ajustes en su diseño digital acorde a la retroalimentación recibida.
  - Preparan una presentación breve (3-5 minutos) que explique el mensaje, el proceso de diseño y qué aprendieron.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Diseño final y presentación oral preparada.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Apoya en la elaboración de la presentación, sugiere puntos clave para destacar y supervisa el trabajo en equipo.

### Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: explorar herramientas para animar o crear efectos en el diseño digital.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: acompañamiento personalizado en la integración de cambios y en la preparación de la presentación.

### Transición:

**Docente:** “Luego de los ajustes, prepararemos la presentación para compartir su trabajo con la clase y celebrar sus logros.”

### Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Síntesis:

**Docente:** “Cada grupo presentará su diseño y explicará el mensaje y proceso creativo.”

**Estudiantes:** Presentan sus proyectos al grupo completo.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre el uso de herramientas digitales para diseñar?
- ¿Cómo contribuyó mi trabajo en equipo para lograr el proyecto?
- ¿Qué mejoraré para futuros proyectos de diseño digital?

### Retroalimentación:

**Docente:** Proporciona comentarios específicos sobre cada proyecto, reconoce logros y sugiere mejoras futuras.

### **Transferencia:**

**Docente:** “Estas habilidades y experiencias pueden aplicarse en muchas áreas, desde trabajos escolares hasta proyectos personales o profesionales.”

### **Tarea o reto:**

**Docente:** “Los invito a usar lo aprendido para crear un diseño digital para alguna ocasión especial o proyecto personal y compartirlo en nuestra próxima sesión.”

## **Evaluación**

### **Tipo de evaluación:**

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión, mediante la pregunta sobre experiencias previas con herramientas digitales.
- **Formativa:** Durante las actividades de exploración, creación y retroalimentación en ambas sesiones, con observación directa y acompañamiento.
- **Sumativa:** Al cierre de la segunda sesión, a través de la presentación del proyecto final y la reflexión grupal.

### **Criterios de evaluación:**

- Exploración y manejo adecuado de funciones básicas de la herramienta digital (Objetivo 1).
- Calidad y coherencia del diseño digital creado, que refleje el mensaje definido (Objetivo 2).
- Participación activa y colaborativa en el trabajo en equipo (Objetivo 3).
- Capacidad para analizar y mejorar el proyecto a partir de retroalimentación (Objetivo 4).
- Comprensión crítica sobre el uso de herramientas digitales para comunicar y crear (Objetivo 5).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para seguimiento de habilidades técnicas y trabajo en equipo.
- Rúbrica para evaluar el diseño digital final (criterios: creatividad, coherencia, técnica, mensaje).
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guía en la reflexión metacognitiva.
- Portafolio digital con productos generados (imágenes, bocetos, registro de retroalimentación).

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Imagen digital creada y editada con las herramientas.
- Boceto y planificación previa del diseño.
- Registro de retroalimentación entre pares y ajustes realizados.
- Presentación oral del proyecto final.
- Respuestas en actividades de reflexión y autoevaluación.

