

# Èl Microsoft Paint

## 3

(Proposta de treball per al Cicle Mitjà)



Josep Roca Agell  
Coordinador Àrea TAC

**CEIP Torres Jonama**  
**17200 - Palafrugell**

## Índex:

Introducció.....	3
1r. de Cicle Mitjà (3r.)	
1a. sessió.....	4
2a. sessió.....	5
3a. sessió.....	6
4a. sessió.....	7
5a. sessió.....	8
6a. sessió.....	9
Observacions.....	10
2n. de Cicle Mitjà (4t.)	
1a. sessió.....	11
2a. sessió.....	12
3a. sessió.....	13
4a. sessió.....	14
5a. sessió.....	15
6a. sessió.....	16
Observacions.....	17
Mostres .....	18

## Proposta de treball per al Cicle Mitjà de Primària

Es pressuposa una disponibilitat horària per accedir a l'aula d'informàtica de com a mínim una hora setmanal. Es proposa dedicar un trimestre sencer a cada nivell del Cicle Mitjà a raó d'una hora quinzenal. (primer trimestre a 3r. i segon trimestre a 4t.)

Les sessions es realitzaran amb mig grup classe i amb un màxim de dos alumnes per màquina. Si pot ser es recomana un alumne a cada ordinador.

Al començament de la sessió es farà una breu explicació del que es pretén aconseguir, si pot ser amb suport d'un canó de projecció o bé una TV per visualitzar les imatges del programa PAINT gestionat pel mestre. (Màxim 10 minuts)

Seguidament els alumnes començaran l'activitat proposada:

- Practicar discrecionalment les eines explicades
- Realitzar l'exercici proposat
- Desar el resultat a la seva carpeta del disc T:\alumnes

Durant la sessió el mestre anirà orientant l'activitat amb els exemples del seu PAINT projectat pel canó o per la pantalla de TV auxiliar o en el seu defecte, assistint l'alumne en el seu propi ordinador.

Durant el primer nivell (un trimestre a 3r.) es tracta d'aprendre les eines i el domini bàsic de la gestió del disc (desar/recuperar arxius). També alguna tècnica amb l'eina text, així com la introducció a la modularitat del procés de dibuix.

Durant el segon nivell (un trimestre a 4t.) es repassaran les eines i s'insistirà més en les tècniques, tant de dibuix com de gestió dels arxius i carpetes. Un cop dominades les eines, i coneixent algunes tècniques podran ser més creatius.

Les activitats proposades pretenen aconseguir gradualment els objectius exposats.

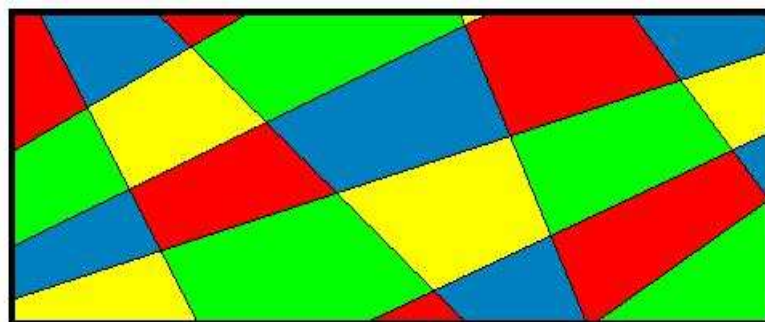
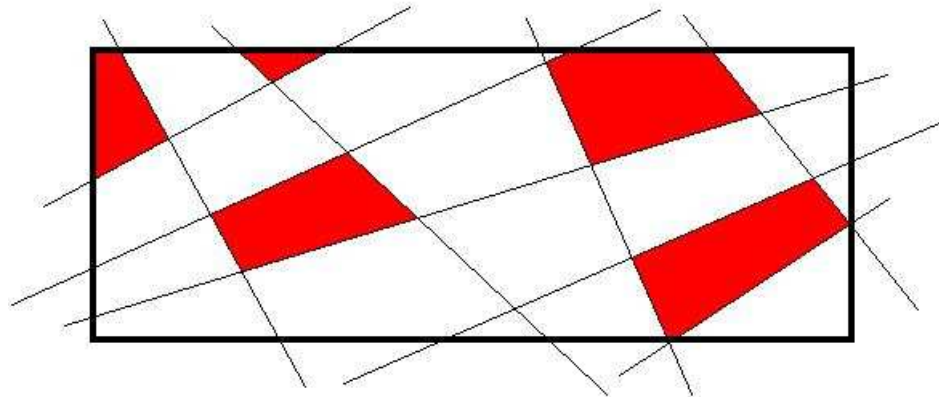
Per norma no es recomana imprimir les activitats i o creacions dels alumnes fins al final del segon nivell (quart). El motiu és la dificultat de controlar les impressions amb el Paint. Es recomana imprimir-ho tot junt amb un document de text (Word, Oo Writer, ..) on s'expliqui el treball realitzat. ( vejeu-ne la mostra al final d'aquest document, a l'apartat de mostres)

En ser el Paint un accessori del Windows i en ser aquest el sistema operatiu de més difusió, la gran majoria dels alumnes que tenen ordinador a casa hi podran practicar.

## 1r. de Cicle Mitjà (3r.):

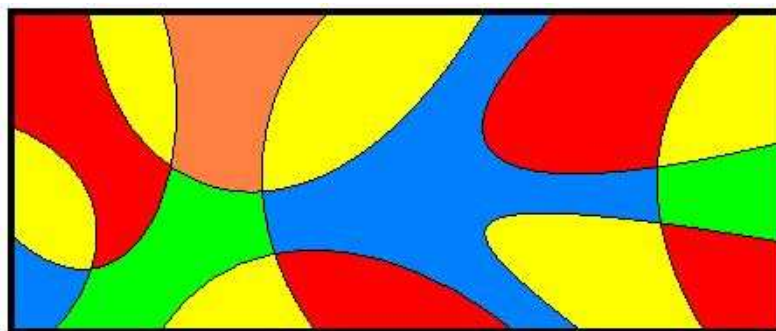
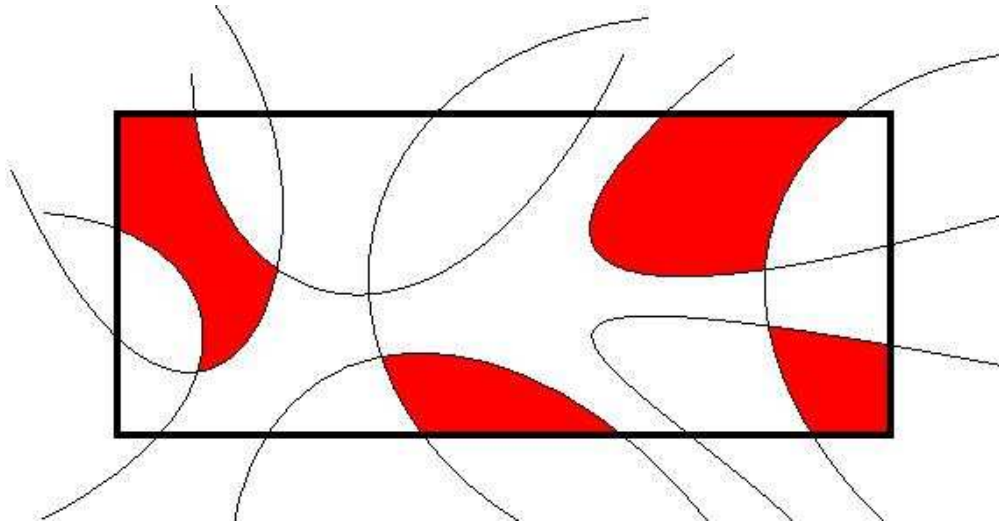
### Sessió 1a. :

- A. Descripció del programa:  
Zones de la pantalla: menús, eines, paleta de colors i àrea de dibuix.
- B. Practicar eines:  
Llapis i pinzell a mà alçada, canvi de color de primer pla, goma /goma selectiva, **ompliment**, lupa, rectes, rectangle, selecció rectangular (per moure o esborrar la selecció)
- C. Menú Edició:  
La opció desfer és important si ens equivoquem (CTRL+Z)
- D. **Activitat:**  
dibuixar un **tapis amb línies rectes**: fer un rectangle negre, buit i una mica gruixut de mida mitjana, (podem variar-ne el gruix prement la tecla més del teclat numèric mentre el tracem, a cada pulsació augmenta un nivell).  
Travessar-lo amb unes 7 o 8 rectes fines de part a part i pintar els espais poligonals resultants de colors variats (a ser possible que no siguin veïns).  
Polir els sobrants de rectes amb la goma. Seleccionar el tapis i portar-lo a la part superior esquerra de la pantalla. Dimensionar el “paper” arrossegant el botonet blau de l’extrem inferior dret per no guardar massa paper en blanc.
- E. Gestió de disc:  
Amb l’ajut del mestre, desar el dibuix a la carpeta de l’alumne  
T:\alumnes\3rA\Pere Petit \ **tapis rectes.bmp**
- F. Els que acabin poden experimentar i o crear amb les eines treballades. Els resultats de la experimentació no es guarden (hi pot haver excepcions)



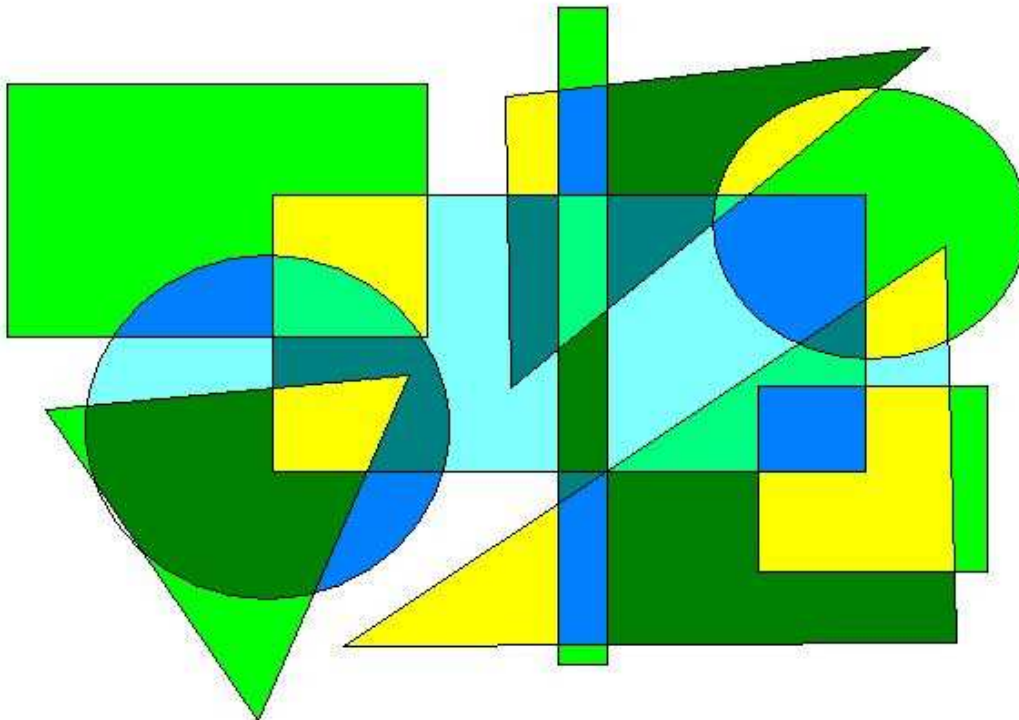
## Sessió 2a.:

- A. Repàs de les eines, sobretot de la de selecció.
- B. Practicar noves eines:  
Eina corbes: sol ser una eina que costa de dominar. Calen tres tocs de ratolí per dibuixar una corba. (*Veure el document de descripció i eines*)
- C. **Activitat:**  
dibuixar un tapis amb línies corbes: procediment igual que la activitat anterior però el rectangle es creua amb corbes que surten de part a part i es pinten els espais resultants amb diferents colors. Ajustem la mida del “paper” al tapis abans de guardar-lo.  
- *Estratègia d’omplir de color*: utilitzar la lupa per omplir espais petits, compte de no pintar les línies. No pintar amb color negre, si ho feu no el podreu canviar sense pintar totes les línies.
- D. Gestió de disc:  
Amb l’ajut del mestre, desar el dibuix a la carpeta de l’alumne  
T:\alumnes\3rA\Pere Petit \ **tapis corbes.bmp**
- E. Els que acabin poden continuar practicant corbes i intentar de dibuixar una cara.



### Sessió 3a.:

- A. Repàs d'eines anteriors
- B. Practicar noves eines:  
Eina Selecció: moure la selecció, fer-la transparent (la part blanca), selecció a mà alçada quan amb la rectangular no podem ajustar sense tallar una altra figura. Podem esborrar allò seleccionat amb la tecla Supr.  
Rectangles: les tres opcions. (Buits, plens i perfilats)  
Cercles: les tres opcions.  
Polígon lliure: les tres opcions
- C. **Activitat:**  
Composició abstracta a partir de polígons superposats: distribuir lliurement 4 rectangles 3 triangles i 2 cercles i pintar les seves interseccions de diferents colors.  
- *Estratègia de composició:* traçar les figures separades, seleccionar-les i superposar-les, així es controla millor la composició i l'aparició d'espais massa petits en les interseccions per poder-los omplir de color.
- D. Gestió de disc:  
Amb l'ajut del mestre, desar el dibuix a la carpeta de l'alumne  
T:\alumnes\3rA\Pere Petit \ **poligons1.bmp**
- E. Els que acabin poden continuar practicant polígons i intentar de dibuixar una cara amb polígons o qualsevol altra composició figurativa.



## Sessió 4a.:

### A. Repàs eines:

Esborrar: Goma per detalls petits, combinada amb la lupa. Selecció més tecla SUPR per esborrar superfícies grans de dibuix.  
Desfer amb CTRL+Z, immediatament després d'equivocar-se. (només es poden desfer les tres últimes accions)

### B. Noves eines:

Eina Selecció: ens permet moure una figura, fer la transparència del color de segon pla, suprimir la selecció amb la tecla SUPR, i a partir d'ara podran fer còpies de la selecció amb la tecla CTRL+ ARROSSEGAR amb el ratolí.

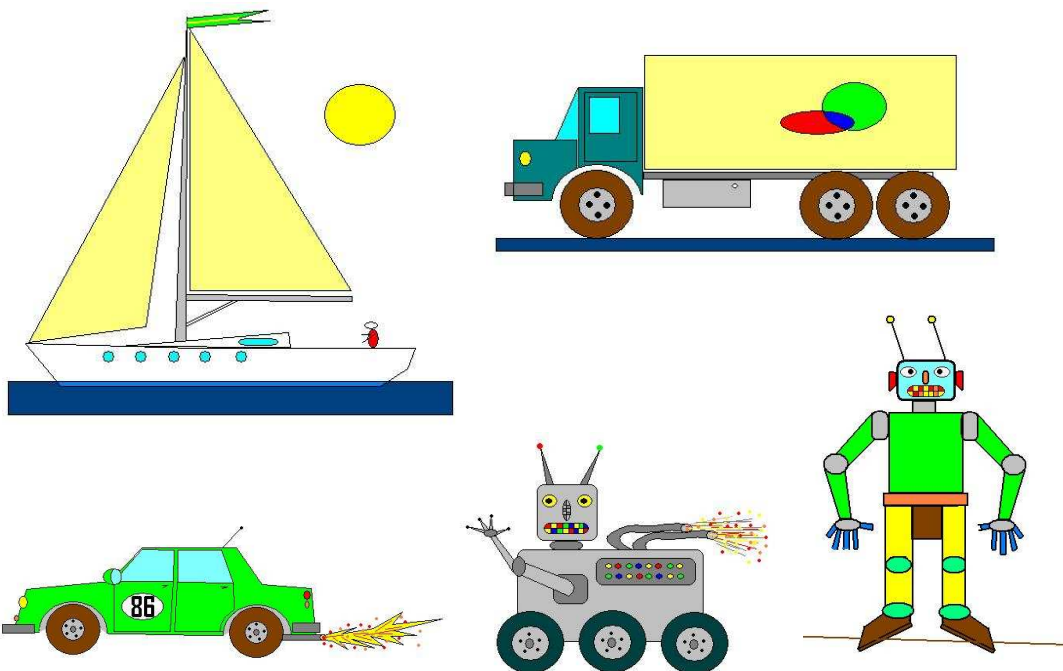
### C. Activitat:

Composició figurativa a partir de polígons (eines rectangle, polígon lliure, línia recta i cercles). Representar un objecte, però no la figura humana o animal. Exemple: Casa, Robot, Cotxe, Vaixell, ...  
- *Estratègies:* dibuixar les peces per separat i agrupar-les amb l'eina selecció. Dibuixar amb detall una part i fer-ne d'iguals amb l'eina selecció + CTRL+ arrossegar. (finestres, rodes, ... )

### D. Gestió de disc:

Amb l'ajut del mestre, desar el dibuix a la carpeta de l'alumne  
T:\alumnes\3rA\Pere Petit \ **poligons2.bmp**

### E. Els que acabin poden intentar de dibuixar qualsevol altra composició figurativa. (poligons3.bmp, poligons4.bmp, ...)



## Sessió 5a.:

### A. Repàs eines:

Corbes: traçat de corbes, practicar diferents punts “d’estirada” de la línia. Recordar les opcions fins ara conegudes de l’eina selecció: seleccionem per moure, esborrar, copiar, ... podeu provar què passa si premem varies vegades la tecla més i després la tecla menys mentre hi ha una selecció activa. (en no ser el Paint una aplicació vectorial no podem abusar d’aquesta opció per raons que s’obvien en provar-ho).

### B. Noves eines:

Combinarem la selecció amb el menú “imatge”, per així poder fer simetries de mirall, o sigui girar horitzontal o verticalment la selecció. També el gir per angle.

### C. Activitat:

Composar una caricatura a partir de la combinació de línies corbes i cercles, amb l’ajut del menú imatge i de l’eina selecció. No cal que sembli humà, pot ser un monstre o un extraterrestre, ...

- *Estratègies*: començar per l’oval facial a partir de dues corbes, l’una estirada cap amunt i l’altra tancant l’obertura de la primera i estirant cap avall. Dibuixar un ull amb detall (cèl·lula, perfil ametllat, cercle i punt de la nina) fer-ne la còpia i usar la selecció i el menú imatge per girar horitzontalment i aconseguir l’altre ull simètric. Traçar les altres parts de la cara: nas, orelles, cabells; traceu-les a part i si us agraden les moveu al lloc, ... pintar-ho.

### D. Gestió de disc:

Amb l’ajut del mestre, desar el dibuix a la carpeta de l’alumne  
T:\alumnes\3rA\Pere Petit \ **cara1.bmp**

### E. Els que acabin poden intentar de dibuixar qualsevol altra cara. (cara2.bmp, cara3.bmp, ...)





## Sessió 6a.:

A. Repàs d'eines: a discreció dels alumnes.

B. Noves eines:

Eina text: Traçat del rectangle on es situarà el text, escriure el text, modificar el tipus de lletra i la mida amb la finestra "cuadro de texto", si la tanquem manualment després l'haurem d'obrir manualment. (la trobarem al menú "ver/barra de herramientas de texto".) Un cop escrit el text i desactivada l'eina no podem tornar-lo a editar.

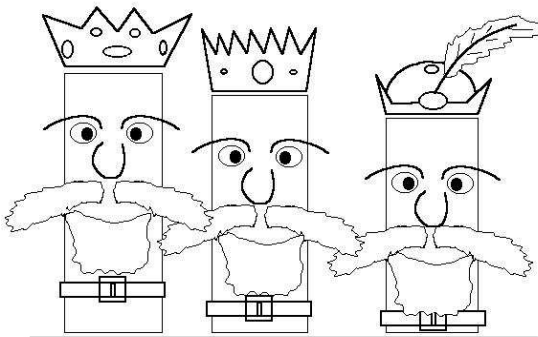
C. **Activitat:**

Composició d'un dibuix nadalenc, en el que practicarem les eines i estratègies abans estudiades per realitzar les següents propostes: paisatge nevat amb ninot de neu i avet, o representació esquemàtica dels tres reis. Ambdós treballs contindran un missatge nadalenc.

D. Gestió de disc:

Amb l'ajut del mestre, desar el dibuix a la carpeta de l'alumne  
T:\alumnes\3rA\Pere Petit \ **nadal1.bmp**

E. Els que acabin poden intentar de dibuixar qualsevol altra composició.  
(nadal2.bmp, nadal3.bmp, ...)



**Viscall! Arriben els tres reis**



**Bon Nadal i Felic any nou 2005**



**Bon Nadal i Felic any nou 2005**

## Observacions:

Es farà evident la diferència de ritme de treball entre els alumnes dels mitjos grups, mentre que alguns tindran temps de fer un segon exercici, o de millorar el primer; altres tot just podran acabar i els més lents no acabaran del tot l'activitat proposada.

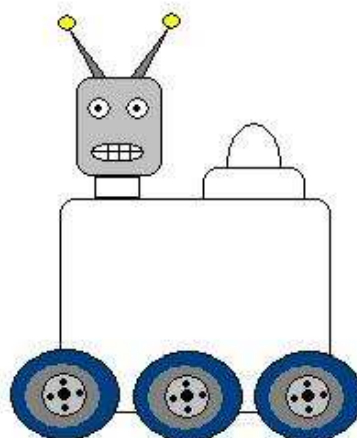
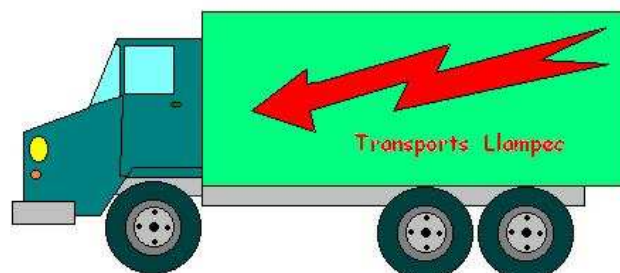
Després de la tercera sessió, es recomana fer **una sessió per recuperar** els alumnes que no hagin pogut acabar els tres primers exercicis proposats.

Mentrestant els altres poden investigar amb les eines explicades i/o millorar les seves creacions.

Es pot proposar també en aquesta sessió que els més avançats en l'ús de les TIC formin parella amb els que mostren més dificultats, per tal que els puguin explicar com ho fan.

Cal insistir en els procediments de treball bàsics com el desar i obrir un document del disc, trobar la ruta per desar el document a la carpeta, no posar caràcters estranys al nom d'arxiu, ... (apartat de gestió del disc).

Mentre es dibuixa cal automatitzar el fer marxa enrera amb el CTRL+Z al primer error, abordar els objectes complexos per parts i després ajuntar-les (modularitat), utilitza les potencialitats de l'eina de selecció per duplicar, fer simetries, agrupar objectes, fer composicions, ...



## 2n. de Cicle Mitjà (4t.):

### Sessió 1a. :

#### A. Repàs de 3r.:

Obrir la carpeta personal al disc T:\alumnes\ curs\ alumne i comprovar que hi són tots els exercicis del curs passat: els tapissos, els polígons, les cares, el dibuix de Nadal, ... acabar el que quedi per polir.  
Recordar la maniobra evasiva **CRTL+Z** quan ens equivoquem.

#### B. Noves Eines:

Eina selecció: Desar la selecció. (Ja no cal l'estratègia de ajustar el dibuix a l'angle superior esquerre de la pantalla i modificar la mida del paper per evitar desar espai blanc com es feia a 3r.)

Seleccionem la part del dibuix que volem desar i amb l'ajut del menú "**Edicion / Copiar a ...**" direccionem la còpia cap a la carpeta adient i li posem un nom.

A partir del mateix menú podem afegir al dibuix actiu un altre dibuix de la carpeta amb l'opció "**Edicion / Pegar desde ..**" Evidentment el dibuix ha de ser d'una mida més petita que l'espai en blanc de la pantalla.

#### C. Activitat:

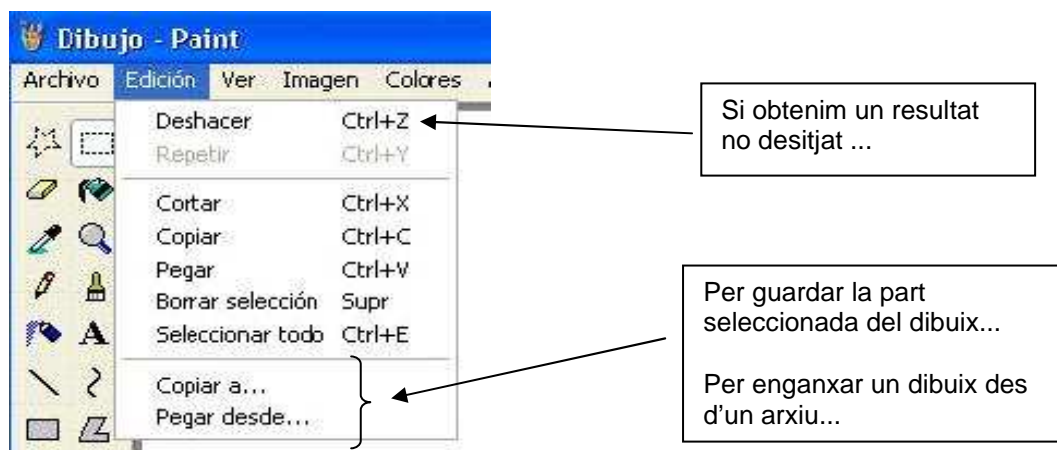
1 - Repassar els procediments de gestió de disc tot obrint els dibuixos de la carpeta de l'alumne amb el menú "**Arxivo / abrir**" i activar l'opció vista en miniatura per visualitzar el contingut de la carpeta i comprovar que no n'hi falta cap.

2 - Completar els que falten.

3 - Afegir en un paper (pantalla) en blanc diferents dibuixos de la carpeta de l'alumne amb l'opció del menú "**Edicion / pegar desde ...**" no cal desar el resultat.

4 – Si hi ha algun dibuix amb molt d'espai blanc al voltant ho podem arreglar seleccionant ajustadament l'objecte i desant la selecció amb el menú "**Edicion / Copiar a ...**"

#### D. Si sobra temps practicar amb l'eina text, mides, colors, tipus de lletra, ... de cara a la propera sessió.



## Sessió 2a.:

### A. Eines:

Eina text: Traçat del rectangle de text, escriure el text, triar el tipus de lletra i la mida amb la finestra “cuadro de texto”, si no s’obre amb l’eina la trobarem al menú “ver/barra de herramientas de texto”. Canviar el color per la paleta. Un cop escrit el text i desactivada l’eina no podem tornar-lo a editar, però el podem modificar com qualsevol altre dibuix.

### B. Activitat:

Creació de títols per a encapçalaments o portades de treballs.

Escriure un text, per practicar poden posar el nom i el cognom, o senzillament “Títol del treball”.

– *Estratègies*: podem crear un efecte d’ombra superposant el mateix text escrit amb diferents colors. Podem crear un efecte reflex (simetria de mirall) amb el **menú “Imagen / voltear o girar...”**

Podem inscriure el text en una mena d’etiqueta (rectangle, elipse, rectangle arrodonit, polígon lliure, ... per poder pintar un color de fons i ressaltar els colors del text.

També podem fer petits ornaments per decorar les vores com ara floretes, estrelletes, etc. ...

- Tècnica modular: Insistim en el procediment de dibuixar tots els elements per separat. Fem dos / tres textos iguals de diferent color i els superposem, tracem per sota del text unes etiquetes de formes diferents i les omplim de color. Hi arrosseguem una còpia del text a cadascuna. A part fem una floreta, estrelleta, .... en traiem còpies i les pintem diferent, després les arrosseguem al lloc adient al voltant del títol.

### C. Gestió del disc:

Desarem el resultat del treball seleccionant ajustadament el títol amb l’eina selecció i i amb l’ajut del menú **“Edicion / Copiar a ...”** direccionem la còpia cap a la carpeta adient i li posem un nom.





### Sessió 3a.:

#### A. Eines:

Ús discrecional de totes les eines. Totes les opcions de l'eina selecció i les del menú “**Imagen / voltear o girar...**” (compte! Si no tenim cap selecció feta girarem o voltarem tot el quadre.)

#### B. Activitat: (1a. part)

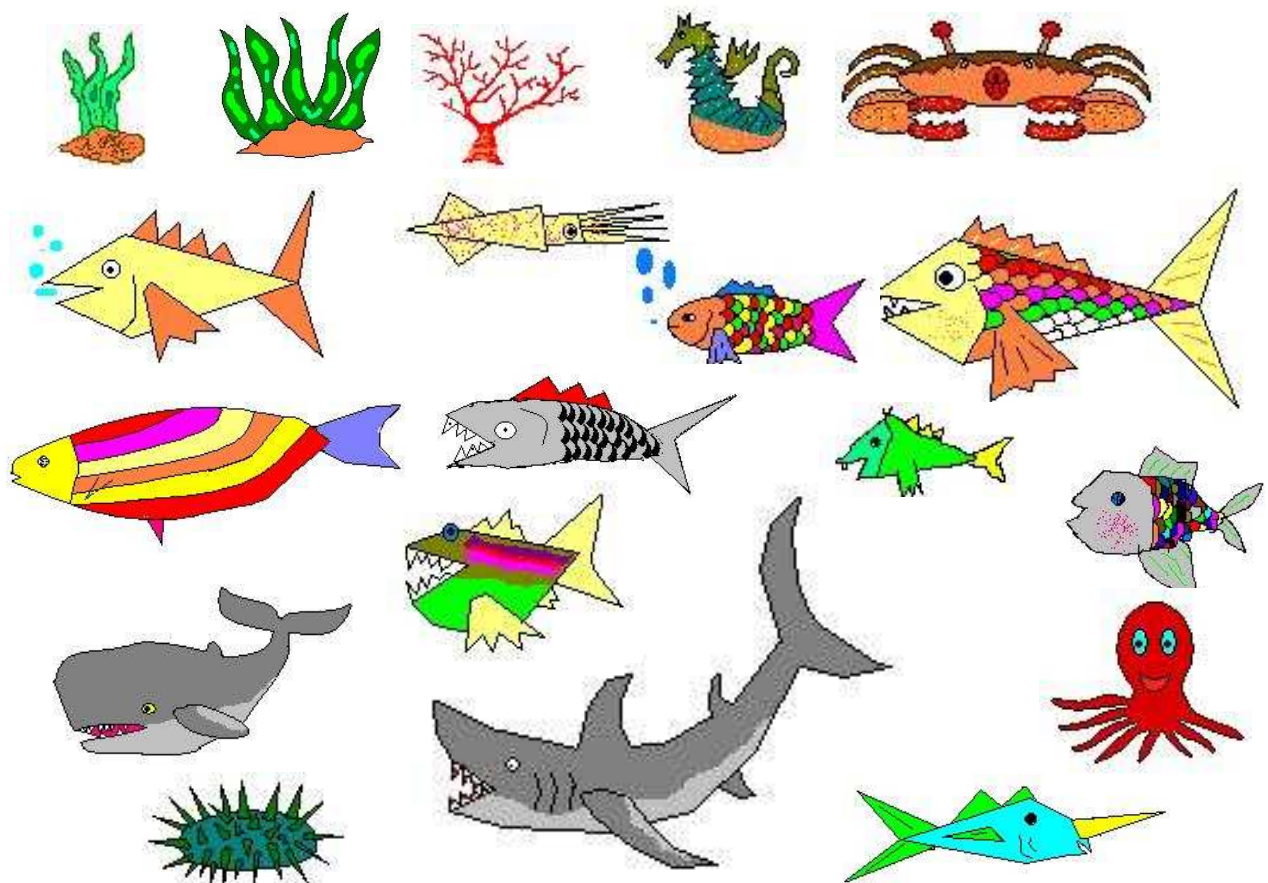
Creació d'un paisatge submarí. Aplicant un procediment modular, ens centrarem primer en els elements que volem fer aparèixer en el paisatge i els dibuixarem i guardarem per separat, diferents classes de peixos, crustacis, algues, mol·luscs, ...

- Estratègies: podem fer els peixos només a base de línies rectes, de mida petita, utilitzant la lupa. Fem el màxim de detalls i el pintem.

Farem elements de diferent mida, per situar a primer pla (els més grans) o en segon pla (els més petits). En fer la composició (a la següent sessió) podrem multiplicar els elements dibuixats seleccionant-los i fent CTRL+ arrossegar amb el ratolí.

#### C. Gestió del disc:

Desarem cada element seleccionant-lo ajustadament amb l'eina selecció i amb l'ajut del menú “**Edicion / Copiar a ...**” direccionem la còpia cap a la carpeta adient i li posem un nom. (peix1.bmp, pop.bmp, peix2.bmp, ...)



## Sessió 4a.:

### A. Eines:

Ús discrecional de totes les eines. Aclarir dubtes sobre les eines.

### B. Activitat: (2a.part)

Creació d'un paisatge submarí. Acabar els elements pendents. Un cop amb tres o quatre elements cadascun, podem traçar en un full nou un escenari: la línia del fons i unes roques. Pintem l'escenari amb l'eina d'ompliment i amb l'ajut del menú **"Edicion / pegar desde ..."** podem anar enganxant els elements i els podem distribuir per l'escenari.

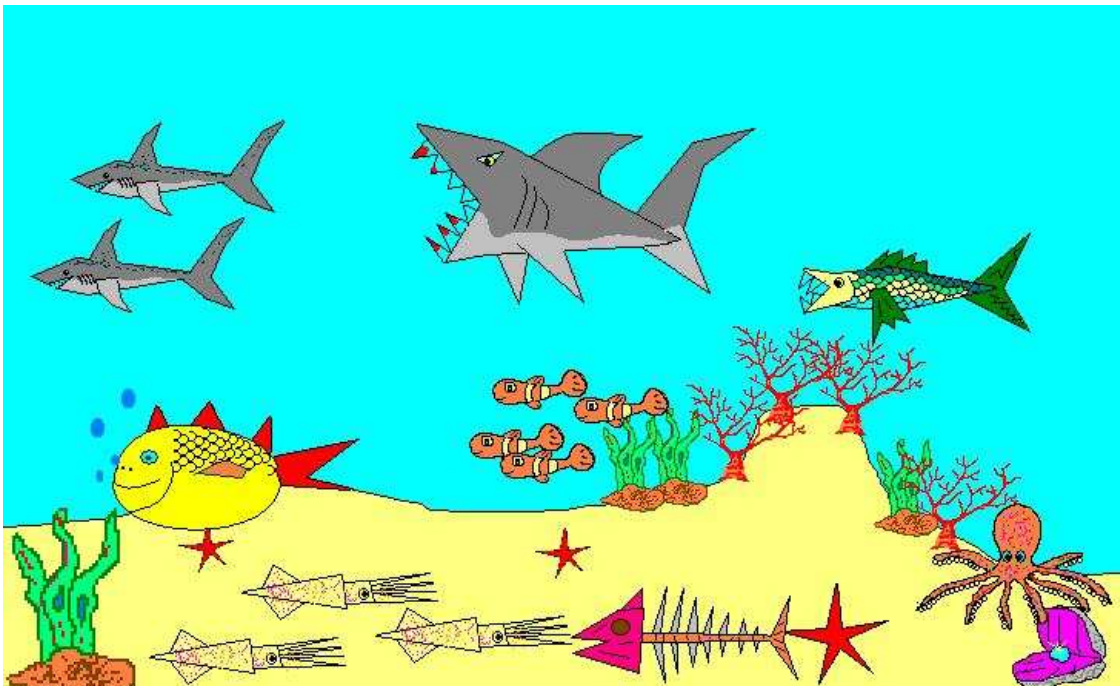
- Estratègies: El mestre pot fer una carpeta comuna o hi posarà un còpia de les millors creacions de tots els alumnes, així cada alumne a part dels seus elements podrà disposar d'una gamma més amplia per fer la seva composició.

### C. Gestió del disc:

Cal anar en compte a l'hora de treballar amb el menú **"Edicion"**, la operació de **"copiar a..."** no presenta massa risc en principi, però cal anar en compte en posar el nom de l'arxiu per no superposar-lo a un altre amb el mateix nom.

Quan enganxem diferents elements l'un darrere l'altre amb **"Edicion / pegar desde ..."**, convé desmarcar la selecció de l'anterior perquè així no estarà activa l'opció de "Copiar a.." en enganxar el següent element i d'aquesta manera hi ha menys risc d'error.

Finalment desarem el dibuix amb l'opció **"Archivo / Guardar como..."** posarem un nom (paisatge submarí.bmp) i el direccionarem cap a la carpeta adient.



## Sessió 5a.:

### A. Eines:

Ús discrecional de totes les eines. Aclarir dubtes sobre les eines.

### B. Activitat: (1a. part)

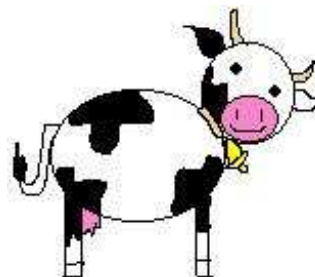
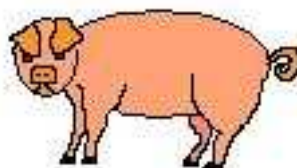
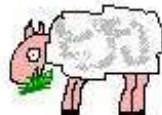
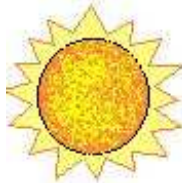
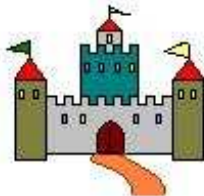
Creació d'un paisatge campestre. Aplicant un procediment modular, ens centrarem primer en els elements que volem fer aparèixer en el paisatge i els dibuixarem i guardarem per separat, diferents classes d'animals, arbres, cases de pagès, el Sol, els núvols, etc...

- Estratègies: podem fer els elements de mida petita, utilitzant la lupa. Fem el màxim de detalls i els pintem.

Farem elements de diferent mida, per situar a primer pla (els més grans) o en segon pla (els més petits). En fer la composició (a la següent sessió) podrem multiplicar els elements dibuixats seleccionant-los i fent CTRL+ arrossegat amb el ratolí.

### C. Gestió del disc:

Desarem cada element seleccionant-lo ajustadament amb l'eina selecció i amb l'ajut del menú "**Edicion / Copiar a ...**" direccionem la còpia cap a la carpeta adient i li posem un nom. (arbre1.bmp, anec.bmp, casa2.bmp, ...) Recordem de no posar caràcters estranys als noms d'arxiu com ara accents, ç, geminacions, apòstrofs, ...





## Sessió 6a.:

### A. Eines:

Ús discrecional de totes les eines. Aclarir dubtes sobre les eines.

### B. Activitat: (2a.part)

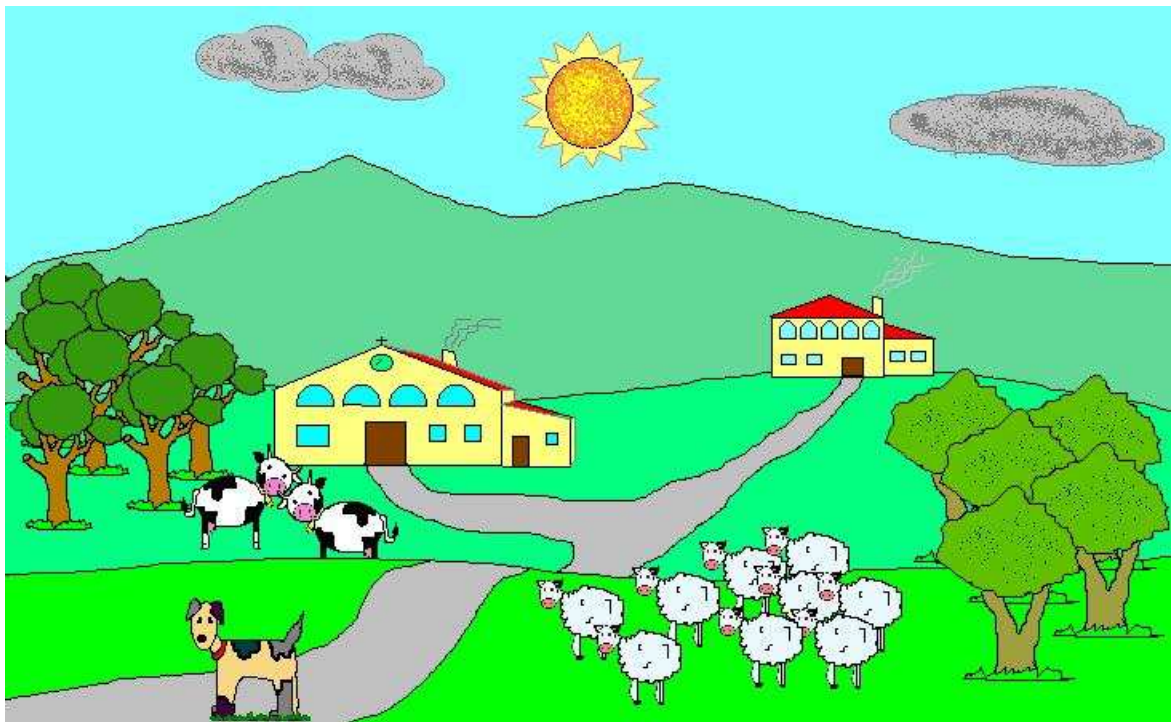
Creació d'un paisatge campestre. Acabar els elements pendents. Un cop amb tres o quatre elements cadascun, podem traçar en un full nou un escenari: la línia de les muntanyes del fons, les corbes suaus de les comes de segon pla i una altra línia més avall de primer pla. Pintem l'escenari amb l'eina d'ompliment. Amb l'ajut del menú **"Edición / pegar desde ..."** podem anar enganxant els elements i els podem distribuir per l'escenari.

- Estratègies: El mestre pot fer una carpeta comuna o hi posarà un còpia de les millors creacions de tots els alumnes, així cada alumne a part dels seus elements podrà disposar d'una gamma més amplia per fer la seva composició.

Aquest paisatge té més profunditat de camp que l'anterior, cal jugar amb les mides dels elements per aconseguir-ne l'efecte. I amb la gradació de colors.

### C. Gestió del disc:

Treballarem amb les opcions del menú **"Edición"**, tant la de **"Copiar a..."** quan acaben o modifiquem els elements, com amb la de **"Pegar des de..."** quan estiguem fent la composició. Finalment desarem el dibuix amb l'opció **"Archivo / Guardar como..."** posarem un nom (paisatge campestre.bmp) i el direccionarem cap a la carpeta adient.





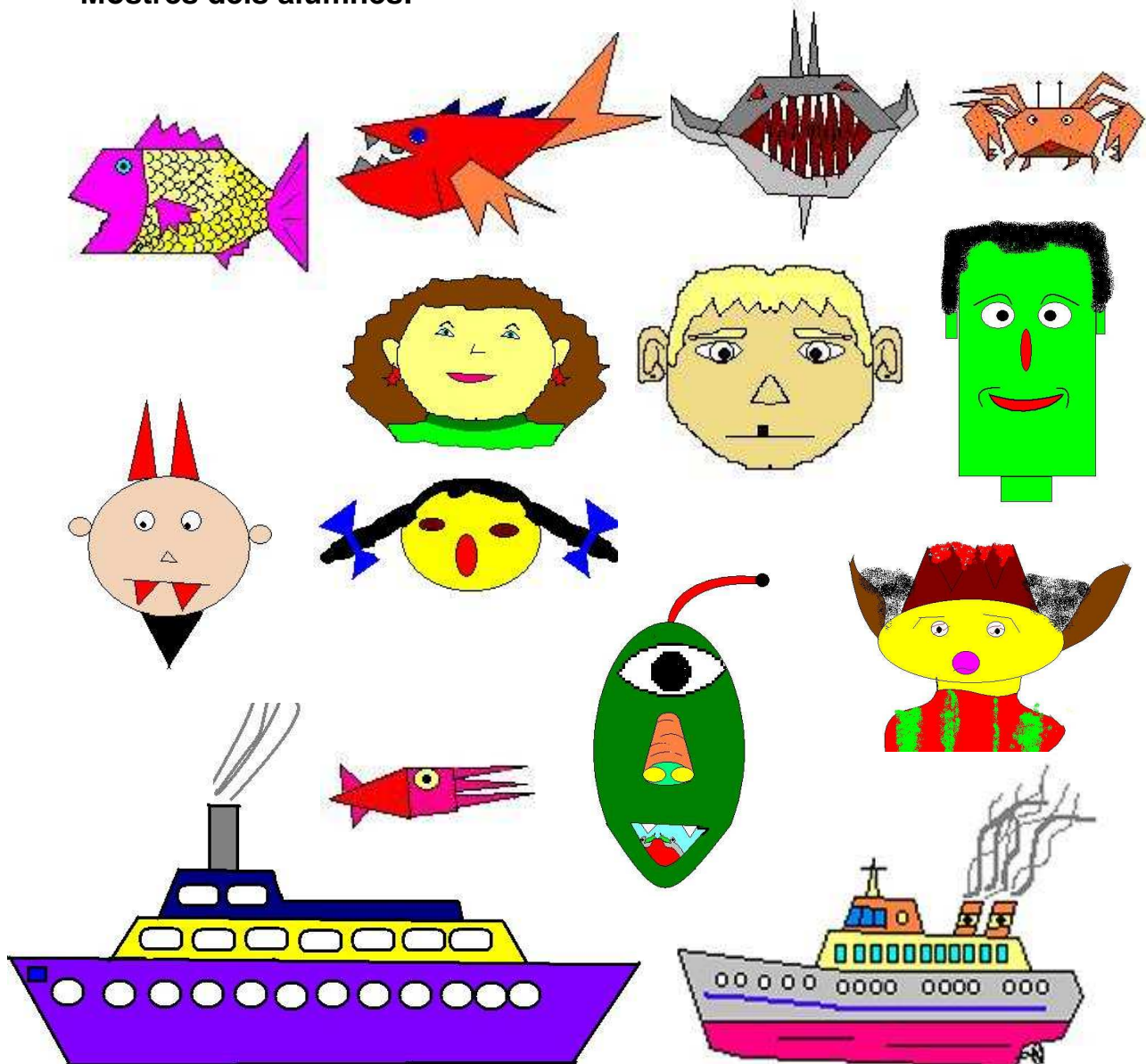
### Observacions:

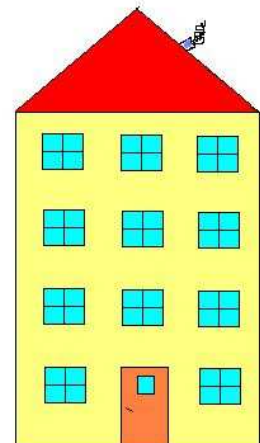
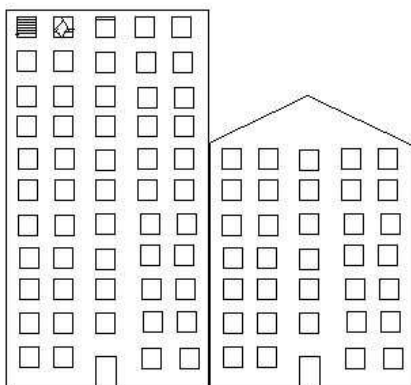
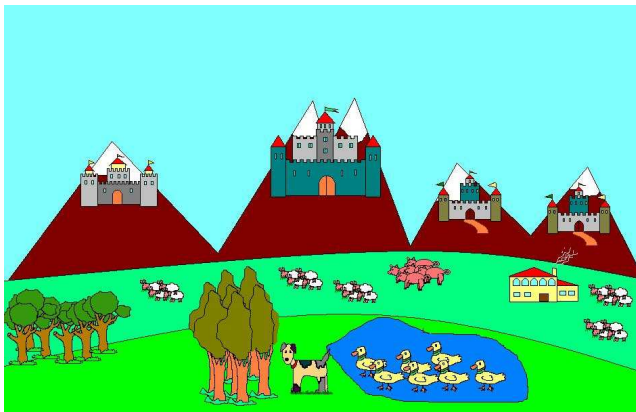
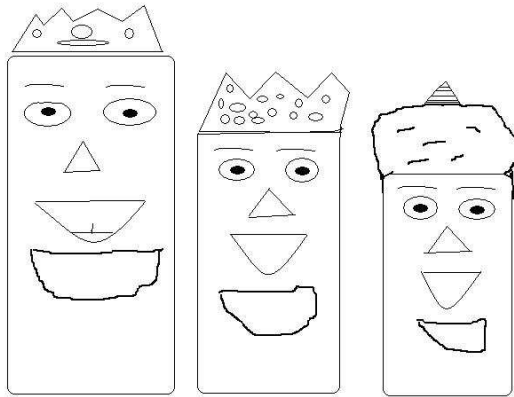
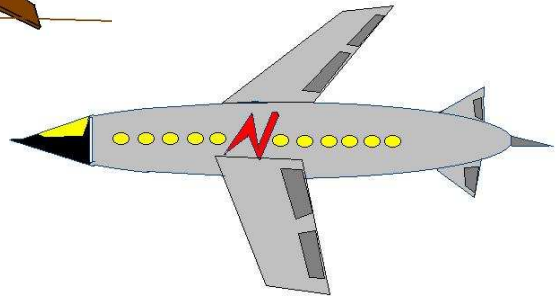
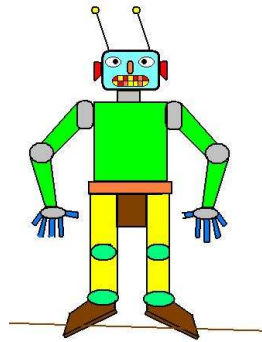
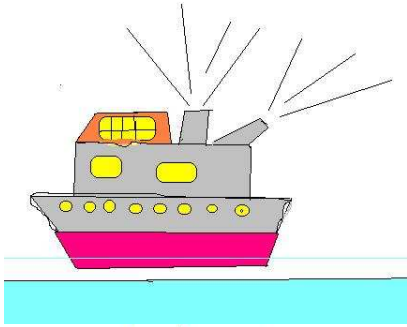
Cal posar èmfasi en la gestió del disc, controlant l'alumne o ajudant-lo directament en desar o obrir els arxius.

Es recomana **no** fer ús del **doble clic** per obrir els arxius, és més segur un clic més ENTER. Així no es produeix l'arrossegament involuntari d'arxius o de carpetes que poden entrar dins les carpetes veïnes i després costen de trobar. Màxim respecte doncs per la informació del disc T:\Alumnes, per tal de no modificar l'estructura de carpetes i fer perdre informació als companys.

També a quart aniria bé d'allargar una sessió més per poder acabar la feina més folgadament. Si no és possible i veiem que no hi haurà temps, podem fer-los triar un dels dos paisatges i que cadascú faci el que li agradi més. Així podríem allargar quatre sessions el projecte del paisatge i treballar-lo més pausadament i amb més detall.

### Mostres dels alumnes:





**Altres Mostres:**

