

Explorando el Mundo del Dibujo: Técnicas y Creatividad en Acción

Educación Artística | Expresión artística | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria descubran y experimenten con diversas técnicas de dibujo, desarrollando habilidades artísticas y creatividad. A través de actividades prácticas y colaborativas, los alumnos aprenderán a utilizar diferentes materiales y herramientas para expresar sus ideas visualmente. El dibujo es una forma de comunicación que conecta con su vida cotidiana, permitiéndoles representar sus sentimientos, objetos y entorno de manera única. Este aprendizaje es relevante porque fomenta la observación, la coordinación motora fina y la capacidad de resolver problemas mediante la expresión artística. Además, el proyecto basado en dibujo les permitirá trabajar en equipo y tomar decisiones autónomas, habilidades importantes para su desarrollo integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Explorar y describir diferentes técnicas básicas de dibujo.
- Aplicar técnicas de dibujo utilizando diversos materiales y herramientas.
- Crear un proyecto artístico personal o grupal que integre las técnicas aprendidas.
- Colaborar con compañeros para intercambiar ideas y mejorar sus dibujos.
- Reflexionar sobre su proceso creativo y los resultados obtenidos en el dibujo.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta y oficio (al menos 6 por estudiante)
- Lápices de grafito (HB, 2B, 4B)
- Gomas de borrar
- Colores: crayones, lápices de colores y marcadores
- Reglas y plantillas básicas (círculos, cuadrados)
- Tableros o carpetas para apoyar el papel
- Ejemplos visuales impresos de técnicas de dibujo (sombreado, líneas, puntillismo)
- Proyector o pantalla para mostrar videos cortos sobre técnicas de dibujo
- Cuaderno de bocetos para cada estudiante
- Material audiovisual: video "Técnicas básicas de dibujo para niños" (3-5 minutos)

Requisitos Previos

- Habilidad básica para sostener lápices y realizar trazos simples.
- Conocimiento previo sobre formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo).
- Experiencias previas con actividades manuales y dibujo libre.
- Habilidad para trabajar en grupo y seguir instrucciones sencillas.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el mundo del dibujo y sus técnicas básicas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar a los estudiantes el objetivo de la sesión: conocer diferentes técnicas de dibujo y empezar a practicarlas para expresarse artísticamente.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de dibujos simples y pregunta: “¿Quién ha dibujado antes? ¿Qué les gusta dibujar?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten sus experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: “¿Sabían que el dibujo fue una de las primeras formas en que las personas contaban historias hace miles de años?”
- **Estudiantes:** Escuchan y expresan sus ideas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que aprenderán técnicas para mejorar sus dibujos y que podrán crear imágenes que cuenten sus propias historias o ideas.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre cómo el dibujo está en su vida diaria (cuadernos, juegos, cuentos).

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 180 minutos

Presentación del contenido:

Mediante un video corto y diálogo, se introduce 3 técnicas básicas: líneas, sombreado y puntillismo.

Actividad 1: Explorando líneas y formas

- **Objetivo:** Explorar el uso de líneas para crear texturas y formas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica y demuestra cómo hacer líneas rectas, curvas, zigzag y espirales con lápiz.
 - Los estudiantes practican trazos en sus cuadernos de bocetos formando patrones y figuras simples.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Página con diferentes tipos de líneas y patrones.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Observa, da ejemplos, anima a experimentar y formula preguntas como: “¿Cómo cambia la imagen si haces líneas más gruesas o delgadas?”

Actividad 2: Descubriendo el sombreado

- **Objetivo:** Aplicar técnicas de sombreado para dar volumen a las figuras.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Muestra ejemplos y explica cómo hacer sombreado con lápiz usando presión suave y firme.
 - Los estudiantes dibujan un círculo y practican sombreado para darle forma de esfera.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo sombreado de una esfera.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Apoya individualmente, corrige suavemente y pregunta: “¿Dónde cae la luz? ¿Dónde está la sombra?”

Actividad 3: Puntillismo divertido

- **Objetivo:** Crear texturas y sombras usando puntitos con lápices o marcadores.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica y demuestra la técnica del puntillismo.
 - Los estudiantes realizan un dibujo libre pequeño, aplicando puntillismo para sombras o detalles.
- **Organización:** Individual o en parejas
- **Producto:** Dibujo con técnica de puntillismo aplicada.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Estimula la creatividad, observa avances y sugiere mejoras.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: ofrecen un reto adicional de combinar dos técnicas en un mismo dibujo.
- Para quienes necesitan apoyo: el docente guía trazos con plantillas y ofrece ayuda personalizada en el sombreado.

Transición:

El docente invita a compartir sus dibujos con un compañero para comentar lo que más les gustó y luego explica que en la próxima sesión empezarán a combinar estas técnicas para crear un dibujo más complejo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante diga una técnica aprendida y cómo la usó en su dibujo.
- **Estudiantes:** Comparten en voz alta y reflexionan brevemente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué técnica de dibujo te gustó más y por qué?
- ¿Qué fue fácil y qué te costó más hacer?
- ¿Cómo podrías usar estas técnicas para hacer un dibujo más grande?

Retroalimentación:

Docente: Elogia los esfuerzos, señala avances y ofrece sugerencias para mejorar en próximas sesiones.

Transferencia:

Docente: Anima a practicar en casa con cualquier material que tengan y a observar dibujos en libros o en su entorno.

Tarea o reto:

Docente: Invita a dibujar un objeto de su casa usando al menos una técnica aprendida.

Sesión 2: Combinando técnicas para crear dibujos expresivos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar técnicas aprendidas y preparar a los estudiantes para combinarlas en un proyecto de dibujo creativo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué técnicas recuerdan de la sesión pasada? ¿Con cuál se sintieron más cómodos?”
- **Estudiantes:** Responden y muestran sus bocetos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un dibujo terminado que combina líneas, sombreado y puntillismo, preguntando: “¿Les gustaría hacer algo así?”
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

Docente: Explica que hoy trabajarán en grupos para crear un dibujo más elaborado usando las técnicas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 210 minutos

Presentación del contenido:

Introducción al trabajo colaborativo y planificación del dibujo grupal.

Actividad 1: Planificación del dibujo grupal

- **Objetivo:** Organizar ideas y definir qué dibujarán combinando técnicas aprendidas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma grupos de 3-4 estudiantes.
 - Los grupos piensan qué tema dibujarán (animales, paisaje, escena cotidiana).
 - Escriben y dibujan un boceto rápido en papel de borrador.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Boceto grupal con plan de técnicas a usar.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Facilita ideas, cuestiona: “¿Cómo pueden usar el sombreado para dar volumen? ¿Dónde pondrán puntillismo?”

Actividad 2: Creación del dibujo grupal

- **Objetivo:** Aplicar técnicas de dibujo en un proyecto colaborativo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Distribuye hojas grandes para que cada grupo realice su dibujo.
 - Los estudiantes dibujan y aplican líneas, sombreado y puntillismo según lo planificado.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Dibujo grupal terminado.
- **Tiempo:** 120 minutos
- **Rol del docente:** Supervisa, orienta, resuelve dudas y promueve la participación equitativa.

Actividad 3: Presentación y retroalimentación grupal

- **Objetivo:** Compartir resultados y recibir comentarios constructivos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su dibujo explicando qué técnicas usaron y cómo trabajaron en equipo.
 - Los demás compañeros y el docente hacen preguntas y comentarios positivos.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral y diálogo grupal.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Modera, fomenta respeto y destaca aspectos positivos.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden ser responsables del diseño de sombreados o puntillismo más complejos.
- Quienes requieran apoyo reciben ayuda para trazar líneas o mezclar colores.

Transición:

El docente invita a reflexionar sobre cómo combinaron las técnicas y anuncia que la próxima sesión explorarán técnicas nuevas para enriquecer sus dibujos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un mapa mental colectivo en la pizarra con las técnicas usadas y cómo se combinaron.
- **Estudiantes:** Participan sugiriendo ideas y observaciones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste al trabajar con tus compañeros?
- ¿Qué técnica te gustó usar en el dibujo grupal y por qué?
- ¿Cómo crees que tu dibujo mejoró con las técnicas combinadas?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece comentarios específicos a cada grupo, destacando el esfuerzo y uso de técnicas.

Transferencia:

Docente: Sugiere observar dibujos en revistas o en línea para inspirarse en nuevas técnicas.

Tarea o reto:

Docente: Invita a practicar en casa combinando dos técnicas en un dibujo libre.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión mediante preguntas sobre conocimientos previos y habilidades básicas de dibujo.
- **Formativa:** Durante las actividades prácticas de cada sesión observando la aplicación de técnicas y trabajo colaborativo.
- **Sumativa:** En la sesión final, evaluando el proyecto de dibujo integrador y la reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Identifica y describe al menos tres técnicas básicas de dibujo (objetivo 1).
- Aplica adecuadamente técnicas de dibujo en ejercicios individuales y grupales (objetivo 2).
- Desarrolla un dibujo cohesivo que integre varias técnicas aprendidas (objetivo 3).
- Demuestra colaboración y comunicación efectiva en el trabajo en equipo (objetivo 4).
- Reflexiona sobre su proceso creativo y reconoce áreas de mejora (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de técnicas aplicadas en actividades.
- Rúbrica para evaluación del proyecto grupal considerando creatividad, técnica y colaboración.
- Observación directa durante las sesiones.
- Portafolio con dibujos y bocetos realizados.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guiadas.

Evidencias de aprendizaje:

- Cuaderno de bocetos con ejercicios de técnicas.
- Dibujo individual sombreado, líneas y puntillismo.
- Dibujo grupal integrador de técnicas.
- Presentaciones orales y reflexiones escritas o verbales.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "Explorando el Mundo del Dibujo"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar conocimientos previos de los estudiantes sobre técnicas básicas de dibujo y su experiencia al aplicar estas técnicas.

- **Materiales necesarios:** Hojas blancas, lápices, crayones o colores.

Instrucciones para el docente:

Indicar a los estudiantes que responderán dos pequeñas actividades que ayudarán a conocer lo que ya saben sobre dibujo.

Actividades y Preguntas:

Actividad/Pregunta	Propósito
Actividad 1: Dibuja algo que te guste mucho (puede ser un animal, una persona, un objeto o un lugar).	Observar la habilidad motriz, creatividad y elección de elementos para dibujar, así como el uso de técnicas básicas (líneas, formas, colores).
Pregunta 1: ¿Has dibujado antes? ¿Qué técnicas o materiales te gusta usar para dibujar?	Identificar experiencia previa con técnicas, materiales y preferencias individuales.
Pregunta 2: ¿Sabes qué es una línea, un contorno o un sombreado en un dibujo? ¿Puedes mencionar alguno?	Reconocer conocimientos previos sobre términos básicos de dibujo relacionados con las técnicas.

Orientaciones para la interpretación:

- Observar el nivel de confianza y destreza en el dibujo inicial para adaptar la profundidad de las técnicas a enseñar.
- Tomar nota de las técnicas y materiales mencionados para conectar con intereses y facilitar integración.
- Detectar conceptos básicos ya conocidos para reforzarlos o aclararlos en las siguientes sesiones.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Proyecto de Dibujo

Para que los estudiantes de primaria logren conocer y aplicar técnicas de dibujo, se proponen ejemplos prácticos vinculados a situaciones cotidianas y temas interesantes para ellos. Estos ejemplos fomentan la exploración, la creatividad y la aplicación de distintas técnicas a lo largo de las 6 sesiones.

- **Dibujo de su animal favorito:** Los estudiantes observan imágenes o videos de su animal preferido y realizan un dibujo aplicando técnicas básicas como líneas, formas y sombreado sencillo. Esto los introduce a la observación y representación gráfica.
- **Ilustración de una historia personal:** Cada alumno elige un momento especial de su vida, como un cumpleaños o un paseo, para ilustrarlo usando diferentes texturas y colores, experimentando con técnicas como puntillismo o rayado.
- **Creación de un paisaje imaginario:** Los niños inventan un paisaje fantástico combinando elementos naturales y fantásticos, aplicando técnicas de mezcla de colores, degradados y perspectiva básica para dar profundidad.
- **Retrato de un compañero:** En parejas, dibujan el retrato del otro usando técnicas de contorno y sombreado para captar expresiones faciales y rasgos característicos.

- **Diseño de un cartel para un evento escolar:** Los estudiantes crean un cartel para promocionar una feria o actividad escolar, aplicando técnicas de dibujo lineal, color y composición para comunicar un mensaje claro y atractivo.

Casos de Estudio

Los casos de estudio se integran dentro del proyecto para analizar ejemplos reales o ficticios que les permitan reflexionar sobre la técnica y creatividad en el dibujo.

Sesión	Caso de Estudio	Propósito
1	Observar dibujos infantiles famosos (ej. dibujos de niños artistas reconocidos o ilustraciones de libros infantiles)	Identificar técnicas básicas y elementos comunes en dibujos infantiles que transmiten emociones y mensajes
3	Analizar diferentes estilos de dibujo (realista, caricatura, abstracto) en obras sencillas para niños	Comprender cómo varían las técnicas y la creatividad según el estilo
5	Estudio de un dibujo colectivo realizado por la clase en una sesión previa	Reflexionar sobre la colaboración, aplicación de técnicas y la diversidad de ideas en un mismo proyecto

Integración con la Metodología ABP

Durante el desarrollo de estas actividades, se trabaja en un proyecto integrador donde los estudiantes aplican las técnicas aprendidas para crear una colección final de dibujos que reflejen su aprendizaje y creatividad. Cada sesión combina momentos de exploración, experimentación guiada, reflexión colectiva y puesta en común, promoviendo el aprendizaje activo y significativo.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase "Explorando el Mundo del Dibujo: Técnicas y Creatividad en Acción", las estrategias de retroalimentación en el cierre deben ser positivas, claras y motivadoras, enfocándose en el progreso de los estudiantes en el conocimiento y aplicación de las técnicas de dibujo. A continuación, se proponen estrategias específicas, apropiadas para estudiantes de primaria (6-11 años), que fomentan la reflexión y orientan al logro de los objetivos de aprendizaje.

- **Galería de Arte y Comentarios Positivos:**
Organizar una exposición donde cada estudiante muestre su dibujo final. Invitar a los compañeros a observar y dar comentarios positivos y constructivos, guiados por preguntas como: "¿Qué técnica usó que te gustó?", "¿Qué detalle te parece muy bien hecho?" Esto promueve la valoración del trabajo propio y ajeno, y refuerza el conocimiento sobre las técnicas aprendidas.
- **Rueda de Logros y Retos:**

Al final de la sesión, formar un círculo donde cada alumno comparta un logro personal relacionado con las técnicas de dibujo que aplicó y un reto que quiere mejorar. El docente brinda retroalimentación específica sobre ese logro y sugiere estrategias para superar el reto, fomentando la autoevaluación y el pensamiento metacognitivo.

• **Tarjetas de Retroalimentación Individualizadas:**

Preparar tarjetas con comentarios específicos para cada estudiante, destacando aspectos concretos de las técnicas que aplicaron bien y recomendaciones claras para seguir practicando. Por ejemplo: "Has utilizado muy bien el sombreado para dar volumen, sigue practicando las líneas curvas para mejorar aún más".

• **Autoevaluación Guiada con Lista de Cotejo Visual:**

Entregar una lista sencilla con imágenes y palabras clave sobre las técnicas de dibujo vistas (línea, sombreado, proporción, etc.). Los alumnos marcan lo que lograron aplicar en su trabajo y reflexionan sobre qué técnica les gustaría practicar más. El docente revisa y comenta individualmente o grupalmente los resultados.

• **Diálogo de Retroalimentación en Parejas:**

Formar parejas para que los estudiantes intercambien opiniones sobre sus dibujos, siguiendo una guía con preguntas específicas: "¿Qué técnica usaste aquí?", "¿Qué te gustaría mejorar?", "¿Qué aprendiste al hacer este dibujo?". Luego, el docente recoge algunas reflexiones para reforzar aprendizajes clave.

Estas estrategias permiten cerrar cada sesión de manera reflexiva y motivadora, asegurando que los estudiantes reconozcan sus avances en el conocimiento y aplicación de técnicas de dibujo, y se sientan animados a continuar desarrollando sus habilidades artísticas.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para el Proyecto: Explorando el Mundo del Dibujo

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Conocimiento de técnicas de dibujo Reconoce y describe diferentes técnicas aprendidas.	Identifica y explica claramente al menos 4 técnicas de dibujo diferentes.	Identifica y explica 3 técnicas de dibujo.	Reconoce 2 técnicas de dibujo con explicaciones básicas.	Reconoce sólo 1 técnica o tiene dificultad para describirlas.
Aplicación de técnicas en el dibujo final Usa correctamente las técnicas aprendidas en su obra.	Aplica de forma clara y correcta varias técnicas en el dibujo final, mostrando buen dominio.	Aplica algunas técnicas correctamente, aunque con pequeños errores.	Aplica técnicas básicas pero de forma limitada o con errores visibles.	No aplica o aplica incorrectamente las técnicas aprendidas.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Creatividad y originalidad Muestra ideas propias y uso personal de las técnicas.	Demuestra una creatividad destacada, combinando técnicas de manera original y personal.	Muestra creatividad aceptable con ideas propias en el dibujo.	Presenta ideas básicas y poco originales, con poca innovación.	Falta creatividad, copia ideas o no muestra aportes propios.
Esfuerzo y proceso de trabajo Muestra dedicación y seguimiento del proyecto de principio a fin.	Muestra gran dedicación, participa activamente en todas las sesiones y mejora su dibujo continuamente.	Muestra buen esfuerzo, participa y realiza la mayoría de las actividades.	Participa de forma irregular y completa sólo parte del proyecto.	No muestra interés ni completa las actividades propuestas.
Presentación y cuidado del trabajo final Entrega un dibujo limpio y cuidado, con detalles visibles.	El dibujo final está muy limpio, con detalles cuidados y presentación ordenada.	El dibujo presenta buen cuidado aunque con algunos detalles menos pulidos.	El dibujo tiene descuidos visibles, pero es reconocible el esfuerzo.	El dibujo está desordenado o descuidado, afectando la comprensión.

Indicaciones para el docente: Para evaluar, observe el trabajo final y el proceso durante las sesiones, dialogue con el estudiante para valorar su comprensión de las técnicas y tome nota de su participación activa y esfuerzo durante el proyecto. Esta rúbrica permite valorar el aprendizaje integral de los alumnos en relación con las técnicas de dibujo y su aplicación creativa.

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta: Google Slides o Microsoft PowerPoint Online**

Implementación: El docente prepara una presentación visual con imágenes de dibujos simples y datos curiosos sobre la historia del dibujo. Durante la activación de conocimientos previos y la motivación, se proyecta la presentación para que los niños puedan observar y contestar preguntas de forma interactiva.

Contribución a objetivos: Facilita la comprensión visual y el interés en el tema, apoyando la reflexión sobre el dibujo en su vida diaria.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza el uso de imágenes impresas y exposiciones orales tradicionales).

- **Herramienta: Aplicación de dibujo sencilla en tabletas o computadoras (p.ej. Tux Paint)**

Implementación: Se utiliza para que los estudiantes realicen un primer dibujo libre como expresión inicial. La interfaz amigable y accesible permite a los niños familiarizarse con el dibujo digital.

Contribución a objetivos: Permite a los estudiantes expresar sus experiencias previas con el dibujo usando una herramienta tecnológica básica, fomentando la participación activa.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la efectividad al ofrecer una herramienta que facilita la experimentación sin cambiar la tarea).

Fase de Desarrollo

- **Herramienta: Video educativo animado (YouTube Kids o plataforma educativa segura)**

Implementación: Se muestra un video corto y atractivo que explica las técnicas básicas de líneas, sombreado y puntillismo con ejemplos visuales adecuados para niños de primaria.

Contribución a objetivos: Mejora la comprensión de las técnicas a través de elementos audiovisuales que enriquecen la explicación del docente.

Nivel SAMR: Aumento (apoya el aprendizaje sin alterar la naturaleza de la tarea).

- **Herramienta: Aplicación de dibujo digital simple con funciones de zoom y cambio de grosor de línea (p.ej. Sketchpad o una app similar adaptada)**

Implementación: Durante las actividades de práctica, los estudiantes usan la aplicación para crear líneas, experimentar con grosores y sombreado digitalmente, facilitando la exploración creativa y correcciones sencillas.

Contribución a objetivos: Permite la experimentación práctica y la aplicación de técnicas con mayor facilidad y sin limitaciones físicas, potenciando la creatividad y el aprendizaje activo.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad al incorporar herramientas digitales que permiten explorar técnicas de forma dinámica).

Fase de Cierre

- **Herramienta: Plataforma para crear un portafolio digital sencillo (p.ej. Seesaw o Google Classroom con integración multimedia)**

Implementación: Los estudiantes suben fotos o escanean sus dibujos realizados en papel o digital y comparten sus creaciones con compañeros y docentes, acompañando con una breve explicación oral o escrita sobre la técnica aplicada.

Contribución a objetivos: Fomenta la reflexión sobre su propio trabajo y el aprendizaje colaborativo, permitiendo evidenciar el progreso en las técnicas de dibujo.

Nivel SAMR: Modificación (permite rediseñar la retroalimentación y evaluación, integrando elementos digitales y sociales).

- **Herramienta: Asistente de Inteligencia Artificial para dibujo (p.ej. herramientas básicas de IA para colorear o sugerir mejoras como AutoDraw de Google)**

Implementación: Los estudiantes utilizan el asistente para recibir sugerencias de cómo mejorar sus trazos o colorear sus dibujos, con explicaciones sencillas y apoyo visual.

Contribución a objetivos: Estimula la autoevaluación y el aprendizaje guiado, ayudando a que los niños comprendan y apliquen técnicas de manera personalizada.

Nivel SAMR: Redefinición (permite crear una experiencia de aprendizaje inédita, con apoyo personalizado y adaptativo mediante IA).

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** [Storyboard That](#)

Implementación: El docente puede mostrar a los niños una serie de imágenes o viñetas digitalmente creadas que ejemplifiquen dibujos simples y sus diferentes estilos. Los estudiantes pueden seleccionar o arrastrar imágenes para contar una historia visual sencilla, fomentando la reflexión sobre el dibujo como medio narrativo.

Contribución al objetivo: Facilita la activación de conocimientos previos y la contextualización del dibujo como forma de expresión artística y narración.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la efectividad sin cambiar la tarea)

- **Herramienta:** [Scratch \(editor de proyectos\)](#)

Implementación: El docente puede preparar un proyecto con personajes y fondos dibujados digitalmente para mostrar a los niños, iniciando la sesión con una pregunta interactiva sobre qué dibujos les gusta hacer, incentivando la participación mediante la interfaz visual y sencilla.

Contribución al objetivo: Motiva a los estudiantes y conecta el dibujo con herramientas digitales cotidianas, facilitando la expresión inicial.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza la presentación tradicional por una más interactiva)

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** [Kleki](#)

Implementación: Los estudiantes pueden usar esta aplicación web sencilla para practicar líneas y formas básicas digitalmente con lápiz o mouse. Kleki permite cambiar grosor, color y tipo de línea, ideal para experimentar técnicas de dibujo básicas y visualizar el efecto en tiempo real.

Contribución al objetivo: Facilita la exploración práctica de líneas y patrones, reforzando el aprendizaje mediante la experimentación digital accesible.

Nivel SAMR: Sustitución (herramienta digital que reemplaza el dibujo en papel)

- **Herramienta:** [AutoDraw](#)

Implementación: AutoDraw utiliza inteligencia artificial para predecir y corregir dibujos, ayudando a los niños a practicar sombreado y formas con apoyo visual. Pueden dibujar libremente y recibir sugerencias para mejorar la forma o el sombreado, fomentando la autoevaluación y corrección.

Contribución al objetivo: Permite modificar la forma tradicional de practicar sombreado con apoyo inteligente, aumentando la comprensión práctica.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad con retroalimentación asistida por IA)

Fase de Cierre

- **Herramienta:** [Padlet](#)

Implementación: Los estudiantes pueden subir fotos o escaneos de sus dibujos para compartir en un mural digital colaborativo. Cada niño puede escribir una breve reflexión sobre la técnica utilizada y cómo la aplicó, fomentando la comunicación y el aprendizaje entre pares.

Contribución al objetivo: Promueve la reflexión crítica y la expresión de ideas sobre las técnicas aprendidas, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la tarea de compartir y reflexionar sin cambiarla)

- **Herramienta:** [Tinkercad \(modo dibujo 2D\)](#)

Implementación: Aunque es una herramienta orientada a modelado 3D, Tinkercad ofrece funciones de dibujo 2D que pueden usarse para crear composiciones digitales finales integrando las técnicas aprendidas. Los estudiantes pueden diseñar una obra digital que combine líneas, sombreado y puntillismo con herramientas digitales.

Contribución al objetivo: Permite crear una tarea nueva que integra técnicas tradicionales con diseño digital, ampliando las posibilidades creativas de los niños.

Nivel SAMR: Redefinición (crea tareas digitales nuevas que antes no se podían realizar fácilmente)