



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

# “Nos divertimos dibujando con IA” (Propuesta didáctica)



**Descripción:** Propuesta didáctica en la que se incluye una actividad centrada en la herramienta de IA **Quick, Draw!** Con ella los niños explorarán, identificarán y/o comunicarán acerca de cómo se procesa la información en distintos formatos a través de propuestas lúdicas.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Ciclo:** 1

**Tramo:**1

**Clase:** 5 años



Competencia general		Pensamiento Computacional	
Espacio/ Unidad curricular	Competencias específicas por tramo	Contenidos por tramo	Criterios de logro
<b>Técnico tecnológico. Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa</b>	CE4.1. Explora, observa, descubre e indaga en diferentes entornos digitales.	Dispositivos digitales: registro, producción de información, exploración y uso (escritura, dibujo, uso de aplicaciones)	Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.
<b>Meta de aprendizaje*</b>  - Los niños reconocerán durante el proceso de [ejecución] de un programa de IA la identificación de los datos que maneja así como su forma de entrada. <i>* Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente</i>			

## SECUENCIA DE ACTIVIDADES

A continuación se plantean una serie de actividades para realizar antes de integrar la propuesta con IA.

### Act. 1

Se plantea la escucha de la siguiente canción como forma de entrar en tema.

[Canción de dibujar](#)

### Act.2

Posteriormente se propondrá ¡Vamos jugar a dibujar! y se plantearán las siguientes interrogantes para preparar la actividad:

*¿Dónde dibujan? ¿Cuándo? ¿Qué les gusta dibujar?*



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

En esta oportunidad vamos a dibujar en el aire... Y se dejará a los niños dibujar diferentes formas. La idea es que puedan verbalizar qué dibujaron... *corazones, flores, árboles, letras, números, formas, etc.*

### **Act.3**

***Ahora vamos a tener que dibujar en la espalda del compañero sin decir lo que están dibujando...***

Se colocan en filas y al niño que se encuentra último se le leen tres palabras (corazón, nube, casa) y este tiene que dibujar en la espalda del compañero una representación de esa palabra elegida y así seguirán avanzando hasta llegar el primero de la fila que será el que tendrá que dibujar en el pizarrón su interpretación. El compañero que estaba al final será el encargado de validar o no ese dibujo. Se propondrá una instancia de reflexión sobre esta actividad. Se le sugiere al docente registrar las intervenciones realizadas.

### **Act. 4**

Se organizará la clase en **pequeños grupos rotativos** de forma tal que haya mesas que tengan propuestas más libres, autónomas.

La idea es que todos los niños del grupo pasen por la siguiente propuesta donde estará el docente interviniendo directamente.

Retomar las reflexiones de la actividad anterior, promoviendo el reconocimiento de los procedimientos desarrollados.

*¿Con qué dibujamos ?*

*¿En dónde dibujamos?*

*¿Cómo te diste cuenta qué estaba dibujando?*

Las intervenciones de los niños servirán como forma de introducir la IA ya que se les explicará que en la próxima actividad, también tendrán que dibujar con su dedo pero en otro soporte, la pantalla de la tablet.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

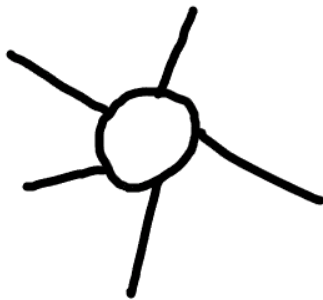
Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

El docente ingresará al siguiente [link](#) y explicará la consigna del juego.



Se le sugiere al docente detenerse en esta pantalla para que el grupo de niños tenga el suficiente tiempo para leer con la ayuda del maestro la palabra que deberán representar.

Se le puede dar la tarea a un niño del equipo a escribir las palabras que tuvieron que dibujar.



Parece círculo, ratón, sol

La idea es que los niños vayan escuchando cómo la máquina va tratando de adivinar qué es lo que se está dibujando.

Esta información será útil para la instancia posterior de reflexión con los niños.

Se sugiere para esta instancia última proponer las siguientes interrogantes para que los niños intervengan:

*¿De qué forma fueron recibiendo la información ustedes dibujando en la espalda del compañero y de qué forma la recibe la máquina (la computadora)?*

En ambos casos, a través del movimiento del dedo, mediante el tacto.

Nosotros hacemos ese proceso de ir comparando de acuerdo a nuestros dibujos previos, tanto realizados como vistos, si se parece a un sol o no.

*¿Cómo hará la máquina? ¿Le habrán dibujado estos mismos dibujos?*



Estas aplicaciones funcionan de esta manera a través de entrenamientos, que les han enseñado acerca de estos dibujos.

Por eso puede decir “parece un ” ya que la máquina lo está comparando con las distintas representaciones de eso, por ejemplo, un sol.

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación**

Esta propuesta fue pensada teniendo como principal desafío la incorporación de la IA para el Tramo 1, en 5 años. Consideramos pertinente incluir también diferentes actividades *desenchufadas* que se realicen especialmente a través del cuerpo. La IA incluida en el aula de nivel inicial tiene como objetivo el reconocimiento de estas herramientas y su posible uso para resolver situaciones problema, jugar, buscar información, etc. Sobre esta implementación, se plantea en el EBI(2022) lo siguiente:

Para dar respuesta a los retos y contribuir con los estudiantes en el logro de las competencias básicas del siglo XXI, resulta necesario fomentar el desarrollo de habilidades relacionadas con el Pensamiento computacional y formar en áreas como algoritmia, inteligencia artificial, base de datos, programación, robótica, mecatrónica (Bocconi et al., 2017; Cobo, 2016), las que potencian el desarrollo de habilidades que toda persona debe tener, como son la creatividad, las habilidades lingüísticas, el cálculo y resolución de problemas, el pensamiento lógico, el análisis y la descomposición de problemas en componentes más pequeños, la capacidad de abstracción, el pensamiento complejo, el uso de algoritmos y automatización (Bocconi et al., 2017; Wing, 2011 citado en EBI, 2022).

Esta planificación fomenta habilidades relacionadas con el Pensamiento computacional ya que se focaliza en la inteligencia artificial la Unidad Curricular que predomina en esta planificación es *Ciencias de la computación y Tecnología Educativa*.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

El docente puede implementar actividades complementarias desde otros Espacios y Unidades Curriculares que enriquezcan el trabajo planteado. Cabe destacar que su incorporación requiere de un trabajo de sistematización por parte del docente, para que los niños puedan ir reconociendo las distintas herramientas con diferentes objetivos.

La metodología sugerida es el aprendizaje por descubrimiento, propuesto por el psicólogo Jerome Bruner, se centra en que los estudiantes construyan activamente su conocimiento a través de la exploración, la reflexión y la solución de problemas.

La evaluación se alinea con los principios de participación activa, construcción del conocimiento y reflexión crítica. Así, se pone énfasis en los procesos de aprendizaje, las estrategias utilizadas y la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido.

## **Bibliografía/Fuentes consultadas**

Administración Nacional de Educación Pública. (2022). *Educación Básica Integrada (EBI): Plan de estudios* [Documento en línea].

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf>

Administración Nacional de Educación Pública. (2022). *Marco Curricular Nacional* [Documento en línea].

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>

Administración Nacional de Educación Pública. (2022). *Progresiones de Aprendizaje* [Documento en línea].

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>

Moonbug Kids en Español - Caricaturas para Niños. (2017). *Canción de dibujar Dibujar y pintar | Canciones infantiles | Canción original de LBB Junior* [Video].

YouTube. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=36&v=tULz31S7qp0](https://www.youtube.com/watch?time_continue=36&v=tULz31S7qp0)



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

Romero, K. (2024). *A young child around five years old drawing with their index finger on a tablet* [Imagen generada por inteligencia artificial]. Herramienta DALL·E, OpenAI.

**Autor:** Fiorella Fernández-Karina Romero

**Fecha de creación:** Diciembre, 2024

**Licenciamiento:**

