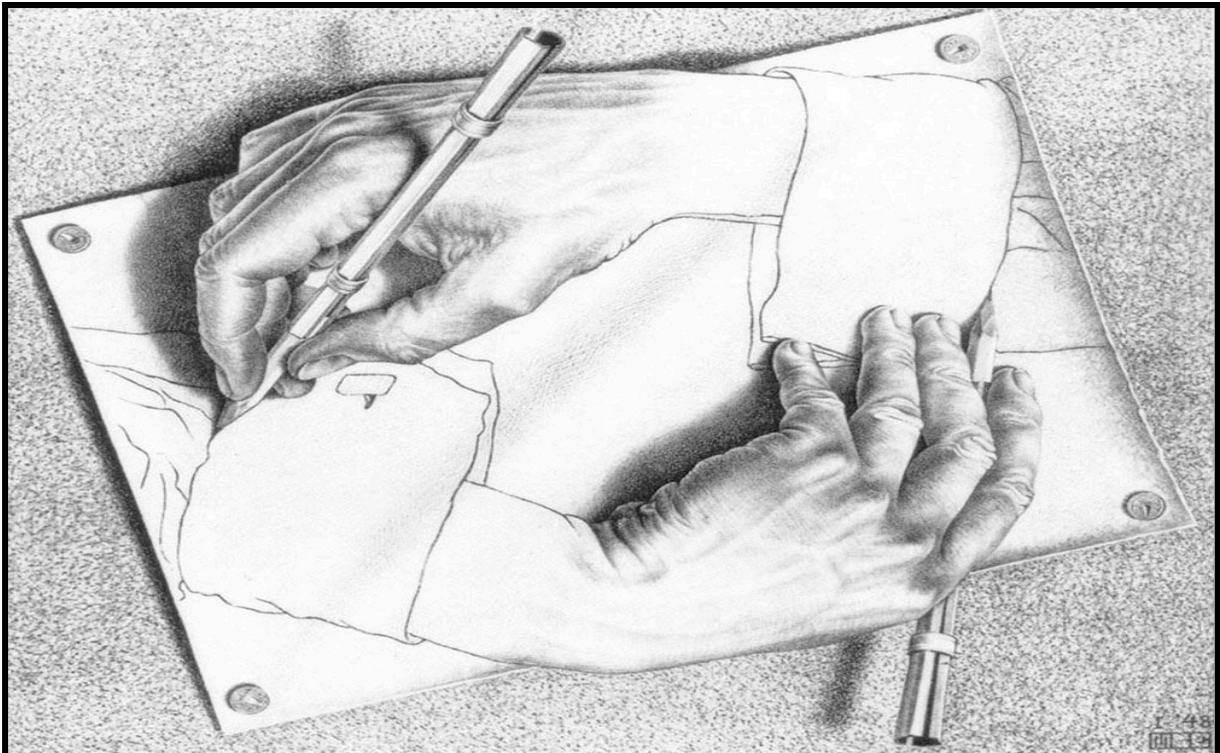


¿Cómo utilizar la técnica audiovisual denominada "Draw my life" para la creación de narrativas digitales? (Infografía)



Manos que dibujan (1948).

Descripción:

Infografía sobre la técnica audiovisual denominada "Draw my life". Creada para atender las demandas de territorio generadas por docentes de la escuela Nro 52 de La Paloma (Rocha).

Formato: Infografía

Fecha de creación: Setiembre 2025

Ciclo: 2do

Tramo: 2do y 3er

**Grados:** 3ero, 4to, 5to y 6to

Competencias generales: en Pensamiento Creativo/Comunicación				
Espacio Curricular	Unidad Curricular	Competencia específica	Contenido	Criterios de logro
Técnico Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	De 3ro y 4to: E1. Incorpora formatos multimediales, de forma paulatina y con mediación, para organizar, recuperar, almacenar y transmitir información. CE7. Crea narrativas combinando distintos lenguajes y medios digitales para elaborar producciones, en un contexto lúdico.	Para 3ro y 4to: Elementos del lenguaje multimedial: textos, gráficos, animaciones, audio, video Para 5to y 6to: Tecnologías de la información y la comunicación: -identificación, selección, utilización y creación de recursos digitales (aplicaciones, lenguajes o dispositivos), para comunicarse con distintos fines, de forma sincrónica y asincrónica, con distintos actores de la comunidad.	Para 5to y 6to: Realiza aportes personales en entornos virtuales de aprendizaje, incrementando su participación creativa, autónoma y pertinente. Elabora documentos en formatos multimediales, incluyendo textos, números, sonidos e imágenes, en el diseño de producciones individuales y colaborativas. Para 5to y 6to: Registra información en diferentes formatos digitales. Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas.
		De 5to y 6to: CE1. Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a diferentes contextos e interlocutores, para presentar información y comunicarse.		
Creativo - Artístico	Artes Visuales y Plásticas	CE3. Competencia productivo-creativa. Se sensibiliza frente al mundo que lo rodea a través de	PARA 3ERO Y 4TO Lenguajes del plano: El dibujo	Indaga y analiza transformaciones del plano aplicando diferentes



		<p>imágenes visuales para generar sus propias creaciones. CE4. Competencia cultural. Identifica valores culturales en las obras de arte, relacionados con la vida de la comunidad, lo nacional y lo regional para construir su propia identidad. CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectivas. Explora y desarrolla imágenes visuales de forma colectiva para elaborar producciones artísticas en grupo.</p>	<p>Transformación del plano aplicando diferentes elementos gráfico-plásticos.</p> <p>El collage Técnicas mixtas: papel y pintura.</p> <p>Fotografía Las diferentes angulaciones en el encuadre.</p> <p>Cultura visual Artistas, sus obras y contextos.</p> <p>PARA 5TO Y 6TO</p> <p>Lenguajes del plano Fotografía Cualidades del color, luz y textura en la edición fotográfica.</p> <p>Lenguajes del plano Lenguaje audiovisual Montajes narrativos y expresivos. El cine de animación.</p> <p>Lenguajes del plano Géneros Géneros pictóricos: histórico. Géneros cinematográficos:</p>	<p>elementos gráfico-plásticos</p> <p>Interpreta y relaciona la obra de artistas en sus contextos.</p> <p>PARA 5TO Y 6TO</p> <p>Explora y reflexiona sobre los montajes narrativos, expresivos y el cine de animación de forma colaborativa</p> <p>Experimenta los géneros pictóricos, cinematográficos, históricos, fantásticos y de suspenso con sus pares.</p>
--	--	--	---	---



			fantástico y de suspenso Lenguajes del plano El dibujo Representaciones de movimiento. El dibujo de acciones y movimientos. Lenguajes del plano Lenguaje audiovisual La estructura narrativa cinematográfica. La metáfora visual. Lo denotativo y lo connotativo	Indaga, experimenta y descubre diferentes estrategias en la representación del movimiento y la acción a través del dibujo. Identifica la estructura narrativa cinematográfica, la metáfora visual, lo denotativo y lo connotativo con el andamiaje del docente.
--	--	--	--	--

[Infografía Dibujar mi vida](#)

DRAW MY LIFE

Guía para que puedas hacer tu propia versión



¿Qué es?

Es una técnica audiovisual que permite contar una historia. En sus inicios, las personas que usaron esta técnica lo hicieron en forma autobiográfica, contando la historia de sus vidas. Estos videos suelen mostrar ilustraciones, a menudo dibujadas en una pizarra, que representan momentos clave de la vida del autor.

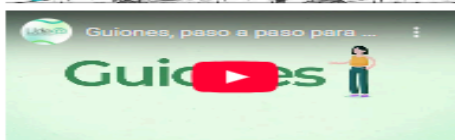


¿Cómo se hace?

- 01 Planifica la historia mediante un guion narrativo
- 02 Planifica los dibujos que representarán cada parte del guion narrativo realizando un guion gráfico
- 03 Realiza los dibujos necesarios (puede ser en forma artesanal o por medios digitales, con IA o con imágenes de repositorios libres de derechos de autor)
- 04 Planifica de qué manera va a ingresar cada dibujo al espacio captado por la cámara
- 05 Realiza la filmación
- 06 Edita tu video con un software adecuado agregando música, textos, etc. y realizando las mejoras

Insumos:

Cómo hacer un storyboard (Guión gráfico)




Tips técnicos:

01  


Posiciona la cámara de frente a los dibujos que vas a filmar sobre un soporte estable, idealmente un trípode. La cámara permanece fija, no se mueve. Lo que se mueve o cambia son los dibujos.

03 

No te olvides de mantener una buena iluminación. Si lo necesitas apóyate con lámparas o luces adicionales. Haz pruebas.

02 

Si no tienes trípode puedes usar cualquier elemento que te permita posicionar la cámara para que ésta no se mueva.

04 

Puedes pausar la filmación o cortar cada vez que necesites cambiar los dibujos o imágenes. Para dibujar puedes usar una pizarra, dibujando y borrando, dibujos o imágenes recortadas o una aplicación de dibujo digital.

[Ejemplo 1](#)
[Ejemplo 2](#)
[Ejemplo 3](#)

FUENTES:

ANEP. (2023). *Guía de uso de tecnologías educativas aplicadas y virtualidad*. Montevideo: ANEP. Recuperado de <https://www.anep.edu.uy/portal/tecnologias-educativas-aplicadas-y-virtualidad>

Autor: Carolina Cresci

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Las narrativas digitales son formas innovadoras de contar historias que han surgido con el advenimiento de Internet.

Como se menciona en el trabajo de Meza y Alfaro (2024) las narrativas digitales son una estrategia pedagógica que permite desarrollar la competencia comunicativa.

De esta manera, los estudiantes pueden apropiarse de distintas formas de presentación de ideas transmitiendo su sentir y su pensar utilizando formatos multimediales apoyándose en el uso de herramientas tecnológicas y digitales.



“Draw my life” es una técnica audiovisual emparentada con la técnica denominada “Visual Thinking” la cual consiste en representar conceptos o ideas a través de imágenes, diagramas, dibujos y otros elementos visuales. Ambas tienen por premisa de que el cerebro humano procesa la información de manera más rápida y efectiva que el texto escrito.

Sin embargo, se diferencian en cuanto tienen objetivos y enfoques diferentes.

El “Visual Thinking” se enfoca en la representación visual de ideas y conceptos, mientras que “Draw my life” se enfoca en la narración de historias personales y experiencias.

En el caso de “Draw my life” una persona dibuja su vida mientras narra su historia, experiencias y eventos importantes. El objetivo de “Draw my life” es compartir la historia y la experiencia de una persona de manera visual y atractiva.

Referencia bibliográficas/Créditos

ALVARADO, LU (2021) Cómo EDITAR VIDEOS en CANVA | Editor para Videos de YOUTUBE Fácil, BÁSICO, Gratis, Sin Marca de Agua [video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=NkwPL1mCF7U> [Última consulta, agosto de 2025]

DTEAV (2021) "Amalia Nieto" [video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=IsaNkCCsO7I> [Última consulta, agosto de 2025]

Escher y sus imágenes imposibles [imagen] Disponible en: [Escher y sus imágenes imposibles. - 3 minutos de arte](#) [Última consulta, agosto de 2025]

FREEPIK (s/a) “Conjunto diseño icono boton” [imagen] Disponible en https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-diseno-icono-boton-reproductor-musica_149280019.htm#fromView=search&page=1&position=18&uuid=9a6099ff-397c-4fec-943c-1acc328d0a2d&query=Play+Pausa+stop+botones [Última consulta, agosto de 2025]

FREEPIK (s/a) “Mujer tomando fotos a su negocio” [imagen] Disponible en https://www.freepik.es/foto-gratis/mujer-tomando-fotos-su-negocio_17044834.htm [Última consulta, agosto de 2025]

FREEPIK (s/a) “Estudio fotográfico disposición de equipos” [imagen] Disponible en https://www.freepik.es/foto-gratis/estudio-fotografia-disposicion-equipos-articulos_39695897.htm#fromView=search&page=1&position=33&uuid=f990bfb0-4dde-4ba7-b26a-f0e58763e02b&query=C%C3%A1mara+y+tr%C3%ADpode [Última consulta, agosto de 2025]

FREEPIK (s/a) “Primer plano hermosa maestra haciendo transmisión en vivo” [imagen] Disponible en https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-hermosa-maestra-haciendo-transmision-vivo-su-telefono-inteligente-ensenar-clase-virtual-secundaria_27999995.htm#fromView=search&page=1&position=40&uuid=37a25749-eef5-476a-be72-164b547a1a5e&query=celular+y+tr%C3%ADpode+ [Última consulta, agosto de 2025]

FREEPIK (s/a) “Bodegon libros versus tecnología” [imagen] Disponible en https://www.freepik.es/foto-gratis/bodegon-libros-versus-tecnologia_36290110.htm#fromView=search&page=1&position=15&uuid=04a452d0-5c3e-42c6-8920-e7065bc7da8a&query=Celular+libros [Última consulta, agosto de 2025]

HORTIGUELA GARCÍA, C (2017) "Draw my life - Comunicación digital efectiva" [video] Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=_olg9IF1Wro [Última consulta, agosto de 2025]



SOY DE CINE (2018) "STORYBOARD - ¿Qué es y cómo se hace?" [video] en https://www.youtube.com/watch?v=8_N3-gap2Sc [Última consulta, agosto de 2025]

TIK TAK DRAW (2016) "Cleopatra - Draw my life" [video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=yvjUIncUTRM> [Última consulta, agosto de 2025]

UDEARROBA (2021) Guiones, paso a paso para crear [video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=PjTLQBduA1o> [Última consulta, agosto de 2025]

Mesa Contreras, Alfaro Camargo (2024) "Narrativas digitales: una estrategia pedagógica para desarrollar competencias comunicativas"[Artículo en línea]Disponible en [Narrativas digitales: una estrategia pedagógica para desarrollar competencias comunicativas – DOAJ](#)

Autor: Carolina Cresi, Natalia Bouzas

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional