

ACTIVIDADES SUGERIDAS IA Y DISEÑO



Estas actividades fueron elaboradas por **Julio César Mateus** y **Diego Vásquez** luego de una iteración con **ChatGPT**. Están inspiradas en la conversación con **Andrea Lamas**, publicada en **Educared**, que puede leer aquí:



ACTIVIDAD 1: “EXPLORA Y ELIGE TU HERRAMIENTA” – LABORATORIO DE AFINIDADES



Objetivo:

Fomentar la exploración libre de distintas herramientas y materiales para que los estudiantes descubran con qué medios se sienten más cómodos (o incómodos, pero curiosos), desarrollando así una expresión personal.



Desarrollo:

1. Se organiza una clase tipo “laboratorio” en la que los estudiantes rotan distintos materiales: lápices, tinta, collage, acuarela, herramientas digitales simples (como una tableta o app básica de dibujo), témporas, etc.
2. Cada estudiante explora dibuja o hace una creación visual sin consigna precisa durante un tiempo breve (10-15 minutos) con total libertad, simplemente pintar o diseñar lo que sientan.
3. Al final, cada uno responde:

- ▶ **¿Con qué material me sentí más libre?**
- ▶ **¿Cuál me incomodó pero me generó curiosidad?**
- ▶ **¿Qué me gustaría seguir explorando?**



UN PROGRAMA DE:





Cierre:

Se abre una conversación sobre cómo todos tenemos diferentes “afinidades creativas” y que parte del proceso artístico es descubrirlas sin miedo, incluso cuando lo digital es solo una de muchas opciones.

ACTIVIDAD 2 (CON IA): “MI RINCÓN EMOCIONAL” – DISEÑAR UN ESPACIO SIMBÓLICO PROPIO



Objetivo:

Explorar la relación entre emociones, espacio y diseño, utilizando la IA como asistente para imaginar y representar un lugar personal que refleje cómo se sienten o cómo quisieran sentirse.



Desarrollo paso a paso:

1. El docente plantea una pregunta inicial: “¿Qué aspecto tendría un lugar donde te sintieras seguro, inspirado o feliz?” Se puede acompañar con música tranquila y ejemplos simples (una habitación, una cabaña, un bosque, una tienda imaginaria, etc.).
2. Exploración guiada con IA: Cada estudiante describe ese lugar en voz alta o por escrito, con la mayor cantidad de detalles posibles (colores, objetos, iluminación, temperatura, sonidos...). Luego, con ayuda del docente, usan una herramienta de generación de imágenes IA (como Bing Image Creator o Craiyon) para representar su rincón emocional.
3. Personalización: Imprimen la imagen generada y la intervienen a mano: con dibujos, recortes, frases o materiales diversos que refuerzen lo que querían expresar y hagan el diseño realmente suyo.
4. Galería y reflexión: Se hace una exposición en clase, y cada estudiante explica brevemente qué representa su espacio. Luego se conversa:

- ▶ **¿La IA representó lo que imaginaban?**
- ▶ **¿Qué agregaron para que se pareciera más a ustedes?**
- ▶ **¿Qué partes del proceso fueron más personales?**



Cierre:

El docente enfatiza que diseñar también es un acto de introspección y cuidado, y que la IA puede ayudar a visualizar, pero que la interpretación emocional y estética siempre depende de quien crea. Esta actividad promueve el respeto por las formas diversas en que cada estudiante se relaciona con el arte y el diseño.

***Comprometidos
con la educación.***

UN PROGRAMA DE:

