

Imágenes que cobran vida

Grado sugerido: Quinto

Carlos Enrique Morales Rodríguez

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: Charlstore@gmail.com

SECUENCIA DIDÁCTICA: IMÁGENES QUE COBRAN VIDA: UNA EXPERIENCIA CON REALIDAD AUMENTADA

Esta secuencia didáctica está diseñada para estudiantes de primaria en el modelo Escuela Nueva, con un enfoque multigrado que incluye desde preescolar hasta quinto. La actividad busca integrar la lectura, el arte y la tecnología a través del uso de la realidad aumentada (RA), fortaleciendo habilidades del pensamiento computacional. Durante la sesión, los estudiantes leerán un cuento breve, socializarán la historia, colorearán imágenes relacionadas y explorarán una aplicación de RA que les permitirá ver cómo sus dibujos cobran vida. La propuesta promueve el trabajo colaborativo entre grados, el aprendizaje activo y el uso creativo de herramientas digitales en el aula.

Aprendizaje(s) esperado(s)	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender textos narrativos sencillos mediante la lectura guiada. • Expresar ideas y emociones a partir de la lectura y el arte. • Identificar usos básicos de la realidad aumentada. • Explorar la Realidad aumentada como herramienta tecnológica y educativa.
Materiales requeridos	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento impreso (Generado con IA sobre las imágenes a colorear) • Plantillas para colorear o imágenes de la actividad. • Lápices de colores, crayones o marcadores. • Dispositivos móviles con aplicación Realidad aumentada (Celular o Tablets Android) • Acceso a internet <p>- La actividad se puede trabajar offline, pero con las actividades cargadas en la app</p> <p>- La conexión a internet es solo para que al escanear se actualice la imagen con Realidad aumentada</p>

Conocimientos previos requeridos	<ul style="list-style-type: none"> • Saber seguir instrucciones y escuchar • participar ordenadamente en actividades grupales. • Capacidad básica para identificar personajes de una historia. • Familiaridad mínima con el uso de celulares o tabletas (estudiantes de Ciclo I y Ciclo II). 	
Actividad(es) a desarrollar		Tiempo estimado <i>Minutos o porcentaje</i>
<i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>		
1. Lectura del cuento		20 min
2. Socialización y conversación sobre la historia		15 min
3. Pintura de los personajes del cuento		25 min
4. Exploración guiada de la app RA		30 min
5. Actividad de cierre		10 min
Adaptaciones		
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)</i> 2. <i><u>Lectura del cuento</u> (Ciclo I), los de Ciclo II podrían realizar la lectura individualmente o con todos al tiempo se realiza la lectura</i> 3. 4. <i>Para la socialización se podría realizar para ciclo II preguntas de comprensión lectora y en ciclo I hacer algunas verbalmente.</i> 5. <i>Para esta actividad dado que se plantea para escuela nueva donde se tienen diferentes grados desde preescolar hasta quinto, se puede realizar grupos por grados o también integrar grandes con pequeños para un trabajo colaborativo.</i> 6. <i>Se puede adaptar la lectura a pictogramas para estudiantes con dificultades lectoras o grados del ciclo I</i> 7. <i>Para zonas rurales o sin internet se recomienda descargar la aplicación previamente y cargar las imágenes con su realidad aumentada ya que la aplicación permite guardar paquetes y se podría trabajar offline</i> 8. <i>Existe otra app con rompecabezas que podría usarse con realidad aumentada y primero sería armar el rompecabezas</i> 		



9. La actividad está realizada con la versión free de la app



Actividades evaluativas

1. La actividad evaluativa se realizará continua y permanente durante todo el proceso de la actividad, los de grados superiores podrán realizar aportes oralmente de lo que entendieron de que es Realidad Aumentado y para qué sirve (Ciclo II).
2. Realizar registro fotográfico del uso de la app y los trabajos terminados.

Referencias

QuiverVision. (2024). *Quiver – 3D Augmented Reality Coloring App*. <https://quivervision.com/>

QuiverVision. (2024). *Quiver - 3D Coloring App* [Aplicación móvil]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quivervision.Quiver&hl=es_419

Iberdrola. (s.f.). *¿Qué es la Realidad Virtual y para qué sirve?* Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/innovacion/realidad-virtual>

ANEXO

Anexo 1.

Carpeta con imágenes de referencia.

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1PFIVgDcVYbGyQ9kNIn1WoIhhZegXdzM>



Anexo 2.

Carpeta con video de referencia.

2.1 Como Instalar la app

2.2 como descargar plantillas

2.3 Como Usar a aplicación

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1cgx8G54sA2Ys2fwHqeL-KIAGtTjX5eZb>



Anexo 3.

Carpeta con plantillas en blanco

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1NqH18U4vd8681dDnS9fLTgtmpDYuBztu>



Anexo 4.

Carpeta con cuento de la actividad

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1D2aPwvQPFjDPo4visncUXLH-kBIRzaYD>

