



Arte Digital Interactivo

Cuadernillo de Actividades Artísticas

Grado 9° - Secundaria

14-15

Años

150

Minutos

Media-Alta

Dificultad



TDAH



TEA



Dislexia



Disc. Visual



Hipoacusia








Discalculia

¡Crea Arte Digital Increíble!

En este cuadernillo aprenderás a crear arte digital interactivo usando herramientas gratuitas. Combinarás imagen, sonido, video y texto para diseñar experiencias digitales únicas que podrás compartir con el mundo entero.



¿Qué vas a crear?

-  Dibujos digitales interactivos
-  Experiencias multimedia con sonido
-  Proyectos que funcionan en dispositivos móviles
-  Arte digital publicado online
-  Narrativas visuales interactivas



Materiales y Objetivos



Materiales Necesarios:



Dispositivo con Internet

Celular, tablet o computadora



Apps Gratuitas

Ibis Paint X, InShot, Scratch



Auriculares

Para grabar y editar audio



Cuaderno para Bocetos

Para planificar ideas



Cámara/Celular

Para fotos y videos



Lápiz y Borrador

Para bocetos iniciales



Objetivos de Aprendizaje:

- **Crear arte digital interactivo** usando múltiples medios
- **Dominar apps y plataformas gratuitas** para creación digital
- **Integrar multimedia** (imagen, sonido, texto, movimiento)
- **Diseñar experiencias interactivas** con navegación intuitiva
- **Compartir arte digital** en plataformas online



Dato Curioso

El primer arte digital interactivo se creó en 1967 con "VIDEOPLACE" de Myron Krueger, que permitía a las personas interactuar con imágenes usando movimientos corporales. ¡Hoy puedes crear arte interactivo desde tu celular!



Aplicaciones Recomendadas:



Ibis Paint X



InShot

Dibujo digital con múltiples
pinceles

Editor de video fácil y potente



Scratch

Programación visual para arte
interactivo



BandLab

Creación y edición de audio



Adaptaciones NEE Específicas:



TDAH: Trabajo en bloques de 15-20 minutos con timers visuales y pausas activas



TEA: Rutinas estructuradas predecibles con plantillas visuales claras



Dislexia: Fuente Arial 14pt+, opciones text-to-speech, interfaces visuales simplificadas



Discapacidad Visual: Alto contraste, descripciones detalladas, navegación por teclado



Hipoacusia: Subtítulos en videos, instrucciones visuales, alertas visuales



Discalculia: Calculadoras integradas, representaciones visuales de tiempo

1

Explorar Herramientas Digitales

Descubre y familiarízate con apps gratuitas (Timer: 20 minutos)



Actividades de Exploración:

- ☐ Descargar e instalar **Ibis Paint X** para dibujo digital
- ☐ Instalar **InShot** para edición de video
- ☐ Crear cuenta gratuita en **Scratch** (scratch.mit.edu)
- ☐ Explorar la interfaz de cada aplicación por **5 minutos**
- ☐ Hacer un dibujo o proyecto simple en cada app para practicar



TDAH: Explora una app cada 5 minutos con timer. Haz pausas de 2 minutos entre apps. Elimina notificaciones de otras apps.



TEA: Sigue orden exacto: Ibis Paint X → InShot → Scratch. Usa checklist visual para cada paso de instalación.



Dislexia: Usa función de lectura en voz alta del dispositivo. Graba notas de voz sobre cada app en lugar de escribir.



Discapacidad Visual: Activa modo de alto contraste. Usa zoom máximo. Explora apps con lector de pantalla activado.



Hipoacusia: Activa subtítulos en tutoriales. Usa vibración para notificaciones. Enfócate en aspectos visuales.



Discalculia: No te preocupes por números complicados. Usa apps con interfaces más visuales que numéricas.



Interfaz de las Aplicaciones:



Ibis Paint X - Funciones Básicas:

- ☐ Localicé herramientas de pincel
- ☐ Encontré paleta de colores
- ☐ Probé función deshacer
- ☐ Exploré capas básicas
- ☐ Guardé un dibujo de prueba



InShot - Funciones Básicas:

- ☐ Importé una foto o video
- ☐ Encontré herramientas de corte
- ☐ Probé agregar texto
- ☐ Exploré efectos simples
- ☐ Exporté proyecto de prueba



Scratch - Exploración Inicial:

- ☐ Creé cuenta con usuario y contraseña
- ☐ Exploré la interfaz de bloques de código
- ☐ Probé mover un sprite (personaje)

- ☐ Agregué un sonido simple
- ☐ Guardé mi primer proyecto



Planifica tu Primer Proyecto:

Dibuja aquí tu primera idea de proyecto digital interactivo



Reflexiones sobre las Apps:

¿Cuál app te pareció más fácil de usar?

☐ Ibis Paint X ☐ InShot ☐ Scratch ☐ Todas fueron fáciles

¿Qué tipo de proyecto te gustaría crear?

☐ Historia interactiva ☐ Juego simple ☐ Animación ☐ Arte visual ☐ Experiencia multimedia

¿Qué función te llamó más la atención?



Arte Digital Global

Arte Digital Internacional

En Japón, los artistas crean "Digital Kakejiku" (pergaminos digitales) que combinan arte tradicional con tecnología moderna. En Brasil, el colectivo "Apac" usa apps gratuitas para crear murales digitales interactivos. En India, artistas usan Scratch para preservar leyendas tradicionales en formato digital interactivo.



Tips para el Siguiente Paso:

- Mantén todas las apps abiertas para usarlas rápidamente
- Toma capturas de pantalla de funciones importantes
- Crea carpetas organizadas para tus archivos
- Practica 5 minutos más con la app que te resultó más difícil


2


Diseñar Concepto Multimedia


Planifica la integración de imagen, sonido y movimiento (Timer: 25 minutos)


Actividades de Diseño:


- ☐ Definir el **tema principal** de tu proyecto (amor, naturaleza, futuro, etc.)
- ☐ Planificar **3 pantallas diferentes** para tu experiencia interactiva
- ☐ Decidir qué **elementos visuales** incluirás (dibujos, fotos, colores)
- ☐ Planificar qué **sonidos o música** acompañarán cada pantalla
- ☐ Diseñar la **navegación** entre pantallas (botones, gestos)


 **TDAH:** Planifica una pantalla cada 8 minutos con timer. Usa mapas mentales con colores para organizar ideas.

 **TEA:** Usa plantilla de storyboard predefinida. Mantén estructura consistente: Pantalla 1 → 2 → 3 → navegación.

 **Dislexia:** Usa storyboard visual con mínimo texto. Permite explicaciones orales grabadas del concepto.

 **Discapacidad Visual:** Enfócate en elementos sonoros y táctiles. Describe colores con texturas asociadas.

 **Hipoacusia:** Prioriza elementos visuales fuertes: animaciones, cambios de color, texto dinámico.

 **Discalculia:** Usa términos simples: grande/mediano/pequeño en lugar de medidas exactas.

Estructura de tu Proyecto Interactivo:



Pantalla 1

Introducción o bienvenida

¿Qué verá el usuario?

¿Qué sonido tendrá?



Pantalla 2

Contenido principal interactivo

¿Qué puede hacer el usuario?

¿Cómo interactúa?



Pantalla 3

Cierre o llamada a la acción

¿Cómo termina la experiencia?

¿Qué mensaje final das?



Navegación Entre Pantallas:

¿Cómo se moverá el usuario entre pantallas?

☐ Botones grandes y claros ☐ Tocar la pantalla ☐ Teclas específicas ☐ Automático con tiempo

¿Qué indicaciones darás al usuario?

☐ Flechas visuales ☐ Texto explicativo ☐ Sonidos de ayuda ☐ Animaciones guía

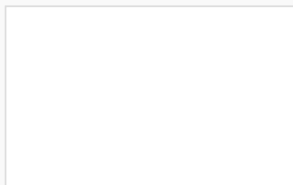
¿El usuario podrá volver atrás?

☐ Sí, con botón de regreso ☐ No, solo avanza ☐ Solo en ciertas pantallas



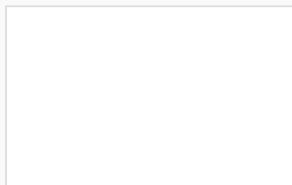
Storyboard de tu Proyecto:

Pantalla 1 - Boceto



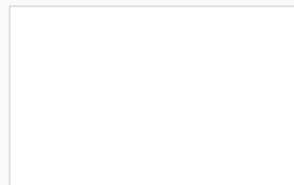
Elementos clave:

Pantalla 2 - Boceto



Elementos clave:

Pantalla 3 - Boceto



Elementos clave:



Paleta de Colores y Estilo Visual:



Colores principales:

Color 1: _____

Color 2: _____

Color 3: _____



Estilo visual:

☐ Colorido y alegre ☐

Minimalista ☐ Futurista ☐

Natural



Elementos de audio:

☐ Música de fondo ☐ Efectos de sonido

☐ Narración por voz ☐ Sonidos ambientales



Tipo de animaciones:

☐ Movimiento suave ☐

Aparición/desaparición

☐ Cambios de color ☐

Rotación/escala



Diseño UX Global

Los diseñadores de experiencia de usuario (UX) en Silicon Valley usan la regla de "3 clics": el usuario debe poder llegar a cualquier contenido en

máximo 3 clics. En Finlandia, el estudio Supercell aplica el principio de "1 segundo": cada interacción debe dar feedback al usuario en menos de 1 segundo. ¡Aplica esto en tu arte interactivo!


3


Crear Elementos Digitales


Produce dibujos, audio, video y animaciones (Timer: 40 minutos)


Actividades de Creación:


- ☐ Crear **3 dibujos digitales** en Ibis Paint X (uno por pantalla)
- ☐ Grabar **audio de 30 segundos** con BandLab (voz, música o efectos)
- ☐ Tomar **3 fotos originales** que complementen tu proyecto
- ☐ Crear un **video corto de 15 segundos** con InShot
- ☐ Hacer una **animación simple** en Scratch (texto o figura que se mueva)


 **TDAH:** Crea un elemento cada 8 minutos con timer. Guarda progreso cada 5 minutos. Trabaja en ambiente sin distracciones.

 **TEA:** Sigue orden estricto: dibujos → audio → fotos → video → animación. Usa plantillas predefinidas para cada tipo de elemento.

 **Dislexia:** Usa dictado por voz para títulos y texto. Emplea organizadores visuales simples. Permite corrector automático.

 **Discapacidad Visual:** Enfócate en elementos con alto contraste. Usa herramientas de zoom máximo. Describe elementos verbalmente.

 **Hipoacusia:** Prioriza elementos visuales. Usa texto en lugar de audio narrado. Aplica efectos visuales dinámicos.

 **Discalculia:** Evita medidas exactas. Usa conceptos relativos: grande/pequeño, largo/corto, rápido/lento.

Tips Técnicos para Cada Elemento:

Para fotos:

- Usa buena iluminación natural
- Mantén el celular estable
- Prueba diferentes ángulos
- Toma varias opciones
- Enfoca elemento principal

Para audio:

- Graba en lugar silencioso
- Habla cerca del micrófono
- Haz varias tomas
- Prueba diferentes tonos
- Edita para eliminar ruidos

Para dibujos digitales:

- Usa capas separadas
- Experimenta con pinceles
- Aplica colores de tu paleta
- Guarda versiones de respaldo
- Prueba diferentes estilos

Para videos:

- Planifica tomas cortas
- Usa transiciones suaves
- Agrega texto claro
- Mantén coherencia visual
- Exporta en buena calidad

Organización de Archivos:

💡 **Importante:** Crea una carpeta en tu dispositivo llamada "Mi Arte Digital" y guarda todos tus elementos ahí. Usa nombres claros como "dibujo_pantalla1.png" o "audio_bienvenida.mp3".

Estructura de carpetas sugerida:

-  Mi Arte Digital/
 -  Dibujos/
 -  Audio/
 -  Fotos/
 -  Videos/
 -  Proyectos/

Checklist de Elementos Creados:

Dibujos

- ☐ Dibujo 1 (Pantalla 1)
 - ☐ Dibujo 2 (Pantalla 2)
 - ☐ Dibujo 3 (Pantalla 3)
- Estado: _____

Multimedia

- ☐ Audio grabado
 - ☐ Video corto
 - ☐ Fotos originales (3)
- Estado: _____

Animación

- ☐ Animación en Scratch
 - ☐ Movimiento programado
 - ☐ Prueba de funcionamiento
- Estado: _____

Registro de Creación:

¿Qué elemento te resultó más fácil de crear?

- ☐ Dibujos ☐ Audio ☐ Fotos ☐ Video ☐ Animación

¿Cuál te tomó más tiempo?

- ☐ Dibujos ☐ Audio ☐ Fotos ☐ Video ☐ Animación

💡 ¿Descubriste alguna función nueva en las apps?

¿Tus elementos están conectados con el concepto planeado?

- ☐ Perfectamente ☐ Bastante bien ☐ Necesitan ajustes ☐ Cambié el concepto

Arte Digital Colaborativo

En Corea del Sur, artistas usan apps móviles para crear "webtoons" interactivos que han revolucionado el cómic digital. En Canadá, el National Film Board desarrolló apps para crear documentales interactivos. Muchos artistas digitales famosos comenzaron usando las mismas apps gratuitas que tú estás aprendiendo.

4


Ensamblar Experiencia Interactiva


Combina elementos y crea la navegación (Timer: 35 minutos)





Actividades de Ensamblaje:


- ☐ Abrir **Scratch** y crear un nuevo proyecto
- ☐ Subir todos tus **elementos visuales** como sprites y fondos
- ☐ Importar tu **audio** y sincronizarlo con las imágenes
- ☐ Programar **botones de navegación** entre pantallas
- ☐ Probar la **funcionalidad completa** del proyecto


 **TDAH:** Trabaja un elemento a la vez con timer de 7 minutos. Haz pausas de 3 minutos entre cada fase de ensamblaje.

 **TEA:** Usa bloques de código en orden predecible. Guarda proyecto después de cada paso completado. Evita cambios inesperados.

 **Dislexia:** Usa bloques de código visuales. Permite apoyo de text-to-speech para leer instrucciones. Organiza bloques por colores.

 **Discapacidad Visual:** Usa nombres descriptivos para elementos. Organiza sprites con nombres claros y lógicos. Usa zoom máximo.

 **Hipoacusia:** Enfócate en efectos visuales. Usa cambios de color y movimiento en lugar de depender del audio.

 **Discalculia:** Evita coordenadas numéricas complejas. Usa posiciones relativas: arriba, abajo, centro, derecha, izquierda.



Programación Visual Básica en Scratch:

Para cambiar de pantalla:

1. Arrastra el bloque "cuando se presione este objeto"
2. Conecta "cambiar fondo a [tu imagen]"
3. Añade "reproducir sonido [tu audio]"

Para crear botones:

1. Crea un sprite para el botón
2. Usa "cuando se presione este sprite"
3. Agrega la acción que quieres que suceda

Para animaciones simples:

1. Usa "repetir [número] veces"

2. Dentro agrega "cambiar x por [número]" o "cambiar y por [número]"
3. Añade "esperar 0.1 segundos" para velocidad suave

Elementos de tu Experiencia Interactiva:

Pantalla Principal

- ☐ Fondo establecido
- ☐ Título visible
- ☐ Botón de inicio funcional
- ☐ Audio de bienvenida
- ☐ Instrucciones claras

Pantallas Interactivas

- ☐ Elementos visuales cargados
- ☐ Audio sincronizado
- ☐ Navegación clara
- ☐ Botones de retroceso
- ☐ Animaciones funcionando

Testing de tu Proyecto:

Prueba estas funciones y marca ✓:

Funcionalidad Técnica:

- ☐ ¿Se cargan todas las imágenes?
- ☐ ¿Funciona el audio cuando debe sonar?
- ☐ ¿Los botones responden al hacer clic?
- ☐ ¿Las animaciones se ejecutan?
- ☐ ¿Se puede navegar entre pantallas?

Experiencia del Usuario:

- ☐ ¿La navegación es intuitiva?
- ☐ ¿El proyecto cuenta una historia?
- ☐ ¿Transmite un mensaje claro?
- ☐ ¿Es visualmente atractivo?
- ☐ ¿Funciona sin errores?

Resolución de Problemas Comunes:

Si no se reproduce el audio:

- Verifica que el archivo esté en formato MP3 o WAV
- Revisa que el volumen esté activado
- Comprueba que el bloque de sonido esté conectado
- Prueba reimportar el archivo de audio

Si los botones no funcionan:

- Verifica que el sprite tenga código asociado
- Comprueba que uses "cuando se presione este sprite"
- Asegúrate de que el sprite sea visible
- Revisa que no haya sprites superpuestos

Estado de tu Proyecto:

 ¿Qué porcentaje está completo tu proyecto?

- ☐ 25% ☐ 50% ☐ 75% ☐ 100%

🎯 ¿Qué elemento te falta por integrar?

★ ¿Qué es lo que más te gusta de tu proyecto hasta ahora?



Desarrollo Global

El MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) creó Scratch para democratizar la programación. Hoy es usado por más de 90 millones de personas en todo el mundo para crear arte, juegos y experiencias interactivas. Tu proyecto forma parte de esta comunidad global de creadores digitales.

5

Publicar y Compartir Arte Digital

Comparte tu creación con el mundo (Timer: 20 minutos)



Actividades de Publicación:

- ☐ Hacer clic en "**Compartir**" en tu proyecto de Scratch
- ☐ Escribir una **descripción atractiva** de tu proyecto (máx. 100 palabras)
- ☐ Añadir **instrucciones claras** para que otros puedan interactuar
- ☐ Copiar el **enlace de tu proyecto** y guardarlo
- ☐ Compartir con **3 personas** y pedirles feedback



TDAH: Escribe descripción en bloques de 2-3 oraciones con pausas. Usa timer de 5 minutos por sección.



TEA: Usa plantilla predefinida para descripción. Sigue estructura: qué es → cómo usar → qué esperar.



Dislexia: Usa dictado por voz para descripción. Permite corrector automático. Escribe instrucciones simples y numeradas.



Discapacidad Visual: Describe elementos visuales específicos en la descripción. Menciona compatibilidad con lectores de pantalla.



Hipoacusia: Incluye descripción detallada de elementos visuales especiales para personas sordas o con discapacidad auditiva.



Discalculia: Usa términos descriptivos en lugar de números específicos. Evita estadísticas complicadas.



Cómo escribir una buena descripción:

Incluye en tu descripción:

- ¿Qué es tu proyecto? (arte interactivo, historia, experiencia)
- ¿Cómo interactuar? (hacer clic aquí, usar teclas, etc.)
- ¿Qué inspiró tu creación?
- ¿Qué quieres que sientan los usuarios?



Ejemplo de descripción:

"Este es un viaje interactivo por un bosque mágico. Haz clic en los árboles para descubrir criaturas fantásticas y usa las flechas para moverte. Me inspiré en los cuentos de hadas y quiero que sientas la magia de la naturaleza. ¡Disfruta explorando!"



Tu Descripción del Proyecto:

Escribe aquí la descripción de tu proyecto:

Instrucciones para el usuario:

1.

2.

3.



Recopila Feedback:

 **Persona 1:**

Nombre:

Comentario:

★ Calificación (1-5):

 **Persona 2:**

Nombre:

Comentario:

★ Calificación (1-5):

 **Persona 3:**

Nombre:

Comentario:

★ Calificación (1-5):



Información de tu Proyecto Publicado:



Título de tu proyecto:



Enlace de Scratch:



Estadísticas (revisar después de una semana):

Número de visualizaciones: _____

Número de me gusta: _____

Número de comentarios: _____



Análisis de Impacto:



¿Qué comentario te gustó más y por qué?



¿Qué sugerencia de mejora recibiste?



¿Te sientes parte de la comunidad global de artistas digitales?

☐ Definitivamente ☐ Bastante ☐ Un poco ☐ Aún no, pero quiero serlo
