

# APRENDER RE-CREANDO

Por: Melissa Ochoa  
Urrea. Estudiante  
de noveno grado del  
Colegio UPB Marinilla

**Niñas del grado décimo del Colegio UPB proponen didácticas para aprender la historia del dibujo técnico.**

**H**abía una vez, en una gran ciudad, un colegio llamado UPB, con muchos estudiantes. Un día, apenas comenzaba el año escolar, la profesora de dibujo técnico del grado décimo, Liliana María Tobón Arteaga, se preguntó: ¿Por qué no hacer algo diferente? Les propuso a sus estudiantes hacer una actividad lúdica y divertida para que niños de cuarto y quinto de primaria aprendieran sobre la historia del dibujo técnico.

Las estudiantes, muy emocionadas, dejaron volar su imaginación y comenzaron a jugar con la historia y recrearon, por medio de juegos, historietas o cómics, este tema que en ocasiones es tan aburrido para estudiar.



Ilustración: laura Cardona Díaz

El primer trabajo lo elaboró Daphne Katherine Medina Sánchez, quien hizo un cómic que permite interactuar, por medio de frases y personajes graciosos, con momentos representativos de los antecedentes de este arte. El ejercicio es muy interesante “porque me permitió aplicar unos conocimientos que ya tenía sobre un software para hacer historietas”, dice la estudiante Medina Sánchez.

En la segunda experiencia, Cielo Carolina Casas Cruz, María Camila Marín Arteaga y Valeria Rodríguez Toro, utilizaron colores, vestuarios y personajes para crear un juego de mesa que lo usaron niños y adultos. Esta recreación está conformada por varias bases que representan diferentes épocas del dibujo técnico, y se avanza de acuerdo con el número que se saca cuando se lanzan los dados. El participante debe tener en cuenta qué vestuario le corresponde según la casilla donde ha caído.

El tercer grupo, conformado por Camila Restrepo Tabares, Valentina Gaviria Henao y Catherine Leclercq Ruiz, realizaron un caleidoscopio que permite pasar imágenes para que la persona que las está viendo las represente y sus compañeros intentan adivinar a qué período de esta técnica está representando. Para las integrantes del equipo era muy divertido ver cómo los niños recreaban determinadas épocas y personajes que han investigado sobre este tema.

Un último proyecto fue “La lámpara geográfica”, elaborada por María Alejandra Pérez Castro. El valor agregado de este producto es la interdisciplinariedad de diferentes áreas del saber, puesto que comenzó en el área de ciencias naturales como una pequeña introducción a la física.

Cuando la profe vio materializadas estas ideas se sintió muy satisfecha con el trabajo realizado por sus estudiantes porque cumplieron con el objetivo propuesto: transferir el conocimiento. Además, trabajaron la parte social y humana porque los proyectos fueron donados para la primaria. Las niñas que hicieron parte de estos trabajos también se sienten muy felices por los resultados obtenidos y porque aprendieron más sobre esta disciplina y dejaron de verla como aburrida.

Estos trabajos son donados a los grados cuarto y quinto de primaria del Colegio para ser utilizados como recursos didácticos de enseñanza en el área de artística.

### FICHA TÉCNICA

**Nombre del proyecto que da origen al artículo:** Re-creación de la historia del dibujo técnico

**Palabras clave:**

Dibujo técnico; Lúdica; Creatividad; Plástica

**Grupo o semillero de investigación:**

Grado décimo Colegio UPB

**Líder del proyecto:**

Liliana María Tobón Arteaga

**Correo electrónico:**

[liliana.tobon@upb.edu.co](mailto:liliana.tobon@upb.edu.co)