

La descripción en las narraciones: palabras que pintan, imágenes que cuentan. Parte II (Propuesta Didáctica)

**Descripción:**

Segunda parte de una propuesta didáctica interdisciplinar que aborda desde el Espacio de Comunicación y el Creativo - Artístico, la importancia de la descripción en los relatos orales y escritos, así como su vinculación con el mundo de las imágenes.

CICLO	TRAMO	GRADO
2	3	4º

Competencia general:			Comunicación, Pensamiento Creativo, Relación con los otros, Metacognitiva	
Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Comunicación	Lengua Española	CE2. Organiza y expresa ideas creativamente a través de la oralidad y de la escritura para comunicarse y participar activamente de diferentes situaciones.	La descripción en narraciones (...).	Incorpora diferentes adjetivos con la finalidad de crear textos originales y atractivos. Utiliza el vocabulario de manera creativa.
Creativo - Artístico	Artes Visuales y Plástica	CE3. Competencia productivo - creativa Se sensibiliza frente al mundo que lo rodea a través de imágenes visuales para generar sus propias creaciones	Lenguajes del plano: El dibujo El dibujo de objetos y figuras humanas. Cultura visual Artistas, sus obras y contextos	Indaga, analiza y crea a partir de objetos y de la figura humana de forma individual o colectiva. Interpreta y relaciona la obra de artistas en sus contextos.
Espacio Técnico - Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología	CE7. Crea narrativas combinando distintos	Tecnología Educativa. Alfabetización digital	Elabora documentos en formatos multimediales

	Educativa	lenguajes y medios digitales para elaborar producciones, en un contexto lúdico.	Herramientas y entornos apropiados en función del propósito en la comunicación.	(...) en el diseño de producciones individuales y colaborativas.
--	------------------	---	---	--

Metas de aprendizaje*

Los estudiantes:

- Comprenderán el valor de la descripción narrativa en contextos comunicativos diversos y su relación con la representación visual.
- Recolectarán detalles significativos del entorno y de las personas a partir de la observación sensorial y los integrarán en producciones orales y escritas.
- Producirán descripciones expresivas, empleando adjetivos, comparaciones y recursos creativos que permitan construir imágenes mentales.
- Explorarán diferentes formas de representación visual para plasmar lo observado o imaginado, integrando lenguajes verbal, plástico y digital.
- Reflexionarán sobre el vínculo entre texto e imagen, comparando sus propias producciones visuales con las generadas mediante inteligencia artificial.

**Son orientativas y requieren contextualización de acuerdo con las características y necesidades del grupo.*

Plan de aprendizaje

Se sugiere que el docente pueda trabajar esta propuesta, como continuación de la primera parte¹, donde se comienzan a abordar las formas de representación a partir de las descripciones.

Es deseable, que para llevar adelante esta secuencia didáctica, se haga énfasis en las estrategias de los estudiantes para la observación, selección y formas de expresión, al momento de realizar descripciones.

¹ <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/12677>

Actividad 1. “Paisajes con palabras”: explorar con los todos los sentidos

El grupo sale al patio o recorre un espacio de la escuela, con la consigna:

“Vamos a observar con todos los sentidos. Vamos a mirar, escuchar, oler, tocar... sin hablar. Después, lo vamos a contar con palabras.”

Durante el recorrido:

- Se camina despacio y en silencio, con los ojos bien abiertos y los sentidos atentos.
- El docente puede introducir preguntas que orienten la observación:

“¿De qué color son las hojas de este árbol?”

“¿Cómo se siente esta corteza?”

“¿Qué ruidos se escuchan ahora?”

“¿Qué hay en el suelo? ¿Huele a algo?”

En una ronda al aire libre, se comparten las observaciones.

Al volver al aula, se anotan en un soporte visible (pizarra, cartel o papelógrafo) las palabras o frases aportadas, organizadas según el sentido predominante utilizado. No es necesario que las copien.

Sentido	Palabras o frases descriptivas
Vista	<i>hojas verdes, ramas torcidas, sombra larga, hormigas chiquitas.</i>
Tacto	<i>áspero, rugoso, tibio, húmedo.</i>
Oído	<i>viento suave, hojas crujientes.</i>
Olfato	<i>tierra mojada, olor a flores.</i>

Al finalizar, se sugiere que cada estudiante escriba una breve descripción con lo que vio, oyó o sintió durante el recorrido.

P. ej.: “Toqué una hoja áspera y vi hormigas caminando en fila.”

Sugerencia opcional: si el grupo cuenta con un espacio virtual (como CREA), pueden registrar allí sus frases o dibujos y explorar los aportes de sus compañeros.

Variante inclusiva: quienes presenten barreras para la escritura pueden realizar un

dibujo acompañado por algunas palabras o compartir su experiencia oralmente con apoyo del docente o un compañero.

Actividad 2.

Se retoma el registro realizado en la actividad anterior, a fin de repasar los aspectos principales de la observación realizada en el patio escolar.

Se pone énfasis en los diferentes elementos que forman parte de nuestro entorno y se realiza la siguiente pregunta:

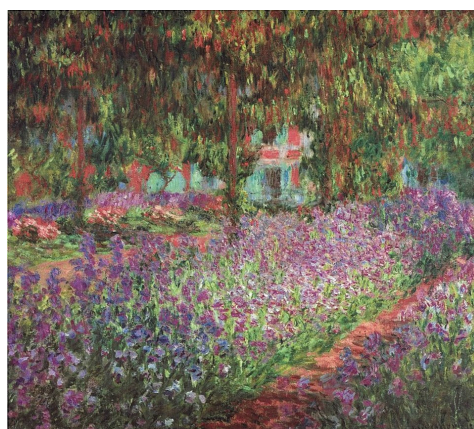
Los elementos que aparecieron en nuestra exploración surgen del lugar donde está ubicada nuestra escuela.

¿De qué manera podremos representar visualmente, estos elementos que se encuentran en el exterior?

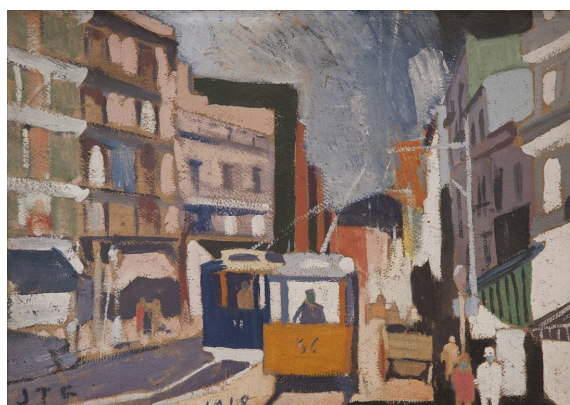
Luego de las respuestas de los estudiantes, el docente les presentará las siguientes imágenes en pantalla, o impresión de gran formato:



Bellows, George; 1911; "Nueva York"



Monet, Claude; 1900; "El jardín del artista en Giverny"



Figari, Pedro; 1925; "En el patio"

Torres García, Joaquín; 1918 "Paisaje de
Ciudad"

A partir de la visualización de las obras, se realizará una ronda de preguntas acerca del "entorno" de cada una de ellas, y la manera en la que los artistas lo representaron.

¿Es un entorno natural?

Los elementos que aparecen en la imagen, ¿están representados tal como los vemos en la realidad?

¿Cómo habrán hecho los artistas para poder representar estos escenarios?

El docente deberá hacer hincapié en la importancia de la **mirada**, de la visualización atenta de quienes construyen imágenes, para poder capturar la esencia de lo que quieren plasmar en una obra. Asimismo, podrá definir que nosotros podemos representar una imagen a partir de un recuerdo, de algo imaginario o de una visualización, y que es en este último punto en el cual queremos trabajar.

Se distribuye entre el grupo materiales diversos para dibujar y pintar, y se solicita volver a salir al patio de la escuela donde realizaron la exploración anterior, para llevar adelante la siguiente consigna.

CONSIGNA

- Luego de realizar una breve recorrida por el espacio exterior, elegir un lugar donde pueda visualizarse parte del entorno del patio.
- Pedir a los alumnos, que elijan un lugar donde centrarán su "mirada".
- Solicitar que representen ese lugar a partir de lo que observan, prestando atención a las dimensiones, ubicación, colores, etc. de todos los elementos visibles desde su punto de vista.

Luego de finalizados los trabajos, se distribuyen aleatoriamente entre los estudiantes y se propone que realicen una descripción escrita del mismo, atendiendo a los detalles representados en la imagen de su compañero. Para finalizar se adjuntan los paisajes con sus descripciones, para visualizarlos de forma colectiva.

Actividad 3: “Retratos parlantes: dibujar con palabras, imaginar con trazos”

Objetivo: Enriquecer el vocabulario específico para describir personas y ejercitar la precisión expresiva mediante una dinámica de juego creativo.

Se propone iniciar una **lluvia de ideas** sobre **cómo describir a una persona**. El docente introduce la idea de que muchas veces usamos siempre las mismas palabras (lindo, bueno, malo) y que existen muchísimas otras que pueden ayudarnos a ser más precisos o creativos.

Para ayudar en esta tarea, se crea un **Banco de palabras para retratar personas**² en un cartel visible del aula o en tarjetas para manipular, disponibles [en este enlace](#), clasificadas en categorías:

Cuerpo	alto, bajo, delgado, esbelto, robusto, ágil, fuerte, débil, flexible, pequeño, mediano, erguido, movedizo, tranquilo.
Cara	redonda, alargada, ovalada, suave, expresiva, sonrosada, pálida, simpática, relajada, luminosa.
Ojos	grandes, pequeños, brillantes, claros, oscuros, chispeantes, atentos, serenos, vivaces.
Labios	finos, gruesos, rosados, sonrientes, rectos, curvos, suaves.
Nariz	pequeña, recta, respingada, ancha, chiquita, mediana, notoria, aguileña.
Cabello	corto, largo, lacio, ondulado, enrulado, castaño, rubio, negro, peinado, despeinado, suave, brillante.
Forma de ser	amable, valiente, simpático/a, tranquilo/a, curioso/a, respetuoso/a, soñador/a, conversador/a, reservado/a, compañero/a, creativo/a, decidido/a, observador/a, atento/a, solidario/a, divertido/a, responsable, risueño/a, reflexivo/a, enérgico/a.
Estados de ánimo	contento/a, sorprendido/a, tranquilo/a, nervioso/a, entusiasmado/a, pensativo/a, alegre, concentrado/a, asustado/a, emocionado/a.

² Este banco se puede ampliar a lo largo de la secuencia.

Juego: “El retrato invisible”

Un niño o niña crea un personaje dibujado (real o fantástico) en una hoja, sin mostrarlo a los demás.

Luego, lo describe oralmente usando el mayor detalle posible: “Tiene el cabello enrulado, una nariz redonda, y una mirada chispeante...”.

Los demás compañeros dibujan al personaje según la descripción escuchada. Al final, se comparan todos los dibujos con el original y se conversa sobre:

- ¿Qué detalles fueron más fáciles o difíciles de imaginar?
- ¿Qué palabras ayudaron más?
- ¿Hubo confusiones? ¿Por qué?

Actividad 4. “Era tan tan...”: el poder de la exageración descriptiva

Objetivo: Explorar la exageración como recurso expresivo en descripciones narrativas, promoviendo la creatividad y el juego con el lenguaje.

Se propone a los estudiantes **jugar con la estructura “Era tan... que...”** para crear pequeñas descripciones exageradas, conocidas como “tantanes”. En parejas, los niños inventan frases que exageren una característica de un personaje, animal u objeto.

Ejemplos:

- Era un mosquito tan chiquito, tan chiquito... que se escondía en una coma.
- Era un hombre tan alto, tan alto... que sacaba fotos desde las nubes.

El docente puede asignar temas o disparadores distintos a cada pareja, orientándolos a pensar primero en una característica exagerada: “tan lento”, “tan liviano”, “tan ruidoso”, “tan cabezón”, etc.

Producción final:

Cada pareja presenta oralmente su *tantán*. Se pueden grabar en audio o escribir y compilar en un mural grupal bajo el título: **“Descripciones tan tan... ¡que hacen reír, imaginar y sorprender!”**

Actividad 5: “Más que un rostro: lo que te hace ser vos”

Los estudiantes se agrupan en duplas. Cada uno piensa en una persona conocida del aula (puede ser un compañero, una maestra, un personaje de cuento trabajado...).

Sin decir su nombre, describe en voz baja a su compañero:

“Tiene el pelo corto, usa lentes, es muy alegre y siempre cuenta chistes...”

El otro debe adivinar de quién se trata.

Luego intercambian roles.

Cierre colectivo: reflexión tras el juego

*¿Qué detalles ayudaron más a adivinar?
¿Fue lo que se ve?, ¿Cómo es?, ¿Lo que hace o le gusta?*

El docente guía la **puesta en común** y propone organizar las ideas:

Aspecto físico: *lo que se ve.*

Personalidad: *cómo es, cómo actúa.*

Gustos o acciones: *lo que hace, lo que disfruta.*

Con estos ejes, se sugiere armar una **tabla** para seguir usando en otras actividades.

Aspecto físico	Rasgos de personalidad	Gustos o acciones
<i>Pelo corto, negro, rojizo, etc.</i>	<i>Cariñoso/a, risueño/a, tímido/a...</i>	<i>Le gusta leer, siempre ayuda, canta en clase...</i>

Actividad 6.

Tomando como referencia el **Banco de palabras** utilizado en la actividad anterior, se propone la posibilidad de utilizarlo, para construir una imagen de nosotros mismos. **El autorretrato.**

Se distribuye a cada alumno una hoja impresa con el *banco de palabras* para completar, un soporte blanco, y materiales para construir una imagen (lápices, pasteles, marcadores, etc.). Se propone la realización de la siguiente consigna.

CONSIGNA

- Completar el banco de palabras, a partir de nuestras propias características personales de nuestro rostro, pero también de nuestra forma de ser, personalidad.
- Con el banco de palabras completo, construir un autorretrato centrándose en las características principales de nuestro rostro.
- Incorporar a este autorretrato, algún elemento que nos caracterice (puede ser un objeto, una mascota, una prenda de vestir que nos identifique, etc.)
- Al culminar, visualizar los resultados de nuestros trabajos colectivamente, a manera de muestra colectiva.

Para finalizar esta actividad, se propone un recorrido por el siguiente recurso lúdico de manera individual:

DESCUBRE LOS AUTORRETRATOS



JUGAR

 **ANEP** DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA DIVISIÓN PLANEAMIENTO EDUCATIVO Departamento de Tecnologías Educativas Aplicadas y Virtualidad

<https://view.genially.com/64d6258bed55da00122ee5dd/interactive-content-de-scubre-los-autorretratos>

Actividad 8: “El Laboratorio de Imaginación Visual: Creando Mundos con Palabras”

Para iniciar esta última actividad, recordaremos las habilidades de descripción que hemos estado explorando, en la secuencia de trabajos realizados.

Conversaremos sobre cómo las palabras tienen el poder de crear imágenes en la mente de quien lee o escucha.

El docente hará énfasis en la importancia de los adjetivos calificativos y las comparaciones/analogías que enriquecen la comunicación oral y escrita.

Podemos usar ejemplos de las descripciones creadas en las actividades previas (como los "retratos parlantes" o los "tan tan...").

Se recordará el uso del "Banco de palabras" y la tabla de características para asegurar descripciones variadas y precisas.

Para comenzar la actividad, les pediremos a los estudiantes que, individualmente, redacten una descripción extensa y minuciosa de **“Un ser fantástico y su mundo”**, a partir de la siguiente guía de trabajo:

- **Apariencia física detallada:** se puede incentivar el uso de la exageración ("tan tan...") para hacerlo más vívido. Se sugiere incluir aspectos como:
 - Colores
 - Forma
 - Texturas
 - Tamaño
- **Elementos de su entorno o mundo:** se pueden usar detalles sensoriales como olores, sonidos o sensaciones al tacto (como en la actividad 1 con el patio).
- **Características de su personalidad o comportamiento**
- **Acciones:** qué está haciendo el ser fantástico en su mundo (volando, durmiendo, creando magia). Se les animará a usar la mayor cantidad de adjetivos, sinónimos, comparaciones y analogías posibles para que la descripción sea única y "pinte" una imagen muy clara.

Al finalizar, los estudiantes deberán organizarse en parejas, o pequeños grupos como forma de intercambiar sobre sus descripciones. A partir de esta conversación se propone la siguiente consigna.

CONSIGNA

- A partir de la descripción del personaje realizada por el compañero, se deberá realizar la representación del mismo a través de un dibujo, atendiendo a todos los elementos que del relato surjan, ya sean características físicas, de personalidad y entorno descrito.
- Al finalizar, se deberá adjuntar el relato realizado, con la imagen correspondiente.

Al finalizar, se propone que los alumnos ingresen desde sus dispositivos digitales al sitio:

<https://www.artguru.ai/>

Una vez allí, deberán redactar en el espacio destinado para el *prompt* la descripción del personaje, tal como está escrita.

El docente podrá guiar, para que luego de colocar el texto, los alumnos experimenten con los diferentes estilos que ofrece la herramienta ("realismo", "dibujo animado", "pintura al óleo", etc.), para ver cómo la misma descripción puede generar variaciones según el estilo artístico.

Seleccionarán la imagen con el estilo que prefieran y la descargarán en su dispositivo.

Luego, compartirán esta imagen a través de un foro en la plataforma, que el docente habrá construido previamente.

Para finalizar, se sugiere que el docente pueda proyectar las imágenes creadas con la herramienta de IA e ir comparándolas con las realizadas por los alumnos, de manera de encontrar coincidencias y diferencias entre ambas.

- Se abrirá un espacio de diálogo y reflexión colectiva a partir de las siguientes preguntas orientadoras:
 - ¿La imagen generada por la IA se parece a lo que imaginaste? ¿En qué aspectos sí y en cuáles no?
 - ¿Hubo sorpresas? ¿Por qué crees que la IA interpretó ciertos detalles de esa manera?
 - Si tuvieras que mejorar la descripción para que la IA la entienda aún mejor, ¿qué cambiarías? ¿Qué nuevas palabras o frases añadirías?
 - ¿Qué aprendimos sobre la importancia de la precisión y la creatividad al describir?
 - ¿Cómo se relaciona esta actividad con el arte de contar historias y el dibujo?

Sugerencias didácticas, metodológicas y de evaluación

Se recomienda iniciar el recorrido, promoviendo la **observación atenta y multisensorial** del entorno, como puerta de entrada a un lenguaje descriptivo más rico y expresivo. Acompañar esta exploración con preguntas que orienten la mirada y amplíen el vocabulario resulta clave, al igual que la **construcción colectiva de bancos de palabras**, que apoya la producción oral y escrita de todos los estudiantes.

La propuesta favorece instancias de **intercambio oral espontáneo y guiado**, esenciales para ensayar formas expresivas y afinar elecciones lingüísticas. Juegos como los “*retratos invisibles*” o los “*tantanes*” estimulan la imaginación, la escucha activa y el uso lúdico y creativo del lenguaje.

Desde Artes Visuales, se trata la **educación de la mirada** como eje vertebrador: se invita a mirar con profundidad, a detenerse en lo pequeño, a componer visualmente lo observado o imaginado. Alternar producciones libres con otras guiadas, inspiradas en referentes artísticos diversos, permite desarrollar sensibilidad estética, ampliar repertorios visuales y generar una **relación significativa entre observación, imaginación y representación**.

La incorporación de herramientas digitales potencia el trabajo interdisciplinar. En particular, el uso de IA generativa en la etapa final permite reflexionar sobre la **precisión y creatividad del lenguaje**, al poner en juego cómo las palabras pueden transformarse en imágenes. La comparación entre representaciones hechas a mano y generadas digitalmente abre una instancia de metarreflexión sobre el vínculo entre texto e imagen.

Como cierre del proceso, se sugiere organizar una **muestra colectiva**, donde se expongan descripciones, autorretratos y personajes creados, compartiendo el recorrido realizado con otras clases o las familias. Este tipo de instancia contribuye a consolidar aprendizajes, fortalecer el sentido del trabajo y legitimar la voz de los estudiantes como autores.

La evaluación se plantea de forma **formativa y continua**, contemplando tanto los productos como los procesos. Como insumo complementario, se propone la siguiente **rúbrica tentativa**, que podrá ser adaptada a las características del grupo:

Criterio	Inicial	Intermedio	Avanzado
Vocabulario descriptivo	Uso limitado, repetitivo o impreciso.	Variado, aunque no siempre preciso o expresivo.	Amplio, preciso y expresivo.
Organización del texto	Ideas poco claras o desordenadas.	Ideas con cierta coherencia.	Ideas claras, ordenadas y atractivas.
Producción visual	Representación básica, sin detalle ni composición.	Elementos principales con intención comunicativa.	Detalle, composición e intención estética cuidadas.
Relación entre lenguaje verbal y visual	No se percibe vínculo claro entre lo verbal y lo visual.	Ambos lenguajes se corresponden en general.	Lenguaje verbal y visual se articulan y se potencian mutuamente.
Reflexión sobre el proceso con IA	Participación superficial.	Reconoce diferencias y posibles mejoras.	Analiza cómo sus elecciones lingüísticas influyeron en el resultado visual.

Bibliografía / Fuentes consultadas:

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Programas de educación primaria: Segundo ciclo – Tramo 3 (3.º y 4.º grado) y Tramo 4 (5.º y 6.º grado)*. Dirección General de Educación Inicial y Primaria.

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilaci%C3%B3n%20Programas%20do%20Ciclo%20-%202024.pdf>

- Álvarez Angulo, T. (1999). *La descripción en la enseñanza de la lengua*. Didáctica (Lengua y Literatura), (11), 15–42. Recuperado de

[https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/download/DIDA9999110015A/19689/20632​:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/download/DIDA9999110015A/19689/20632​:contentReference[oaicite:2]{index=2})

Créditos:

Imagen de portada. Freepik. s.n; s.f [imagen]. Disponible en:

https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-momentos-familiares-dibujados-mano_39555081.htm#fromView=search&page=1&position=1&uuid=e5214523-88f8-4c09-877d-980947452afd&query=madre+contando+un+cuento+ni%C3%B1os+dibujando

Bellows, George; 1911; “Nueva York”. [imagen]. Disponible en:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bellows_George_New_York_1911.jpg

Monet, Claude; 1900; “El jardín del artista en Giverny” [imagen]. Disponible en:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monet_-_Monets_Garten_in_Giverny.jpg

Figari, Pedro; 1925; “En el patio” [imagen]. Disponible en:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/42/Pedro_Figari_-_Patio_-_Google_Art_Project.jpg

Martínez, S. (2025). *Banco de palabras para retratar personas [Presentación Canva, Actividad 3]*.

https://www.canva.com/design/DAGukQuUgcA/Om41XyHnYMGEZ_0lpMVn6g/edit?utm_content=DAGukQuUgcA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Autores: Martínez, Sebastián - Ramírez, Esteban.

Fecha de creación: julio de 2025.

Licenciamiento : Creative Commons Atribución 4.0 Internacional BY-NC-SA

