

Experimentando con dibujos



Módulo II
Técnico



Curso II 4
Cómics



Tema 3



Lección 1

Actividad 1

- **Breve descripción:** El estudiante finalmente puede comenzar a experimentar con dibujos.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** individual.
- **Aula / Casa:** (La actividad se puede realizar en el aula o en casa y no se debe preparar previamente)
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - **Hardware**
 - **Software**
 - **Otros recursos:** hoja de papel, lápices, colores de crayón



Descripción

- **Descripción del texto:** El estudiante tiene que empezar a dibujar.

- **Ilustración:** Un ejemplo



Instrucciones

1. Obtenga un bloc de dibujo, lápices blandos, bolígrafo de tinta
2. Elija temas simples y reales (plato de frutas, lámpara, composición de objetos cotidianos)
3. Dibuje los sujetos que has seleccionado en la vista en vivo
4. vuelva a dibujar el mismo tema periódicamente para ver el progreso

Resultados esperados

- El estudiante mejorará sus habilidades de dibujo.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Creatividad, visión, iniciativa, valoración de ideas

