

Prompts para: Quick, Draw!



Ejemplo 1: El "Diccionario Mágico" (Vocabulario y Conceptos)

Ideal para reforzar el vocabulario de una unidad didáctica de forma divertida y tecnológica.

- Uso en el aula: Durante la asamblea o en el rincón de la Pizarra Digital, pide a un niño que intente dibujar un objeto del vocabulario que estéis trabajando (ej. una casa, un sol, un árbol).
- Por qué funciona: La IA va diciendo en voz alta lo que "cree" que es el dibujo. Esto genera una gran expectación y ayuda a los niños a asociar el trazo con la palabra, trabajando la conciencia fonológica mientras escuchan a la IA "adivinar".

Ejemplo 2: El Desafío de los Trazos (Motricidad Fina)

Perfecto para trabajar la precisión del movimiento de la mano en un entorno sin frustración.

- Uso en el aula: Plantea el juego como un reto de equipo. "¿Podremos dibujar una escalera tan clara que la máquina la adivine antes de que se acabe el tiempo?".
- Por qué funciona: Al tener un cronómetro de 20 segundos, los niños practican la agilidad óculo-manual y la capacidad de sintetizar un objeto en sus rasgos más básicos (abstracción visual). Si la IA no lo adivina, no pasa nada, ¡se vuelve a intentar con otro!

Ejemplo 3: "Adivina qué piensa la IA" (Inferencia visual)

Un ejercicio excelente para trabajar la lógica y la observación antes de empezar a pintar.

- Uso en el aula: Antes de que el niño toque la pantalla, leemos juntos la palabra que Quick, Draw! pide (ej. "Dibuja un círculo"). Preguntamos a la clase: "¿Cómo podemos dibujar un círculo para que la máquina no se confunda con una pelota o una cara?".
- Por qué funciona: Fomenta el pensamiento computacional en Infantil. Los niños empiezan a entender que para que una máquina nos entienda, debemos darle instrucciones (trazos) claros y específicos.

💡 El Consejo de Oro: "Del Píxel al Papel"

Quick, Draw! es increíblemente divertido, pero la sesión no termina cuando se apaga la pantalla.

- **Truco Pro:** Al terminar una partida, la web te muestra cómo han dibujado ese mismo objeto otras personas de todo el mundo. **Proyecta esos ejemplos y haz una pequeña reflexión: "Mirad, este niño dibujó la casa con chimenea y este otro no".**
- **Actividad Extra:** Después de jugar, pide que vayan a su mesa y dibujen en papel el objeto que más les ha costado que la IA adivinara. Esto ayuda a asentar el aprendizaje digital en una experiencia táctica y física.