

# HISTORIAS PARA ARMAR

## CAMPAÑAS DIGITALES

CREAR HISTORIAS PARA TRABAJAR EL USO RESPONSABLE Y CREATIVO DE LA TECNOLOGÍA

### PRESENTACIÓN

Ya se sabe, vivimos inmersos en la era digital. Muchas actividades y relaciones se encuentran mediadas por los dispositivos y eso exige una convivencia respetuosa también en los entornos digitales. Aquí se proponen algunas ideas para incorporar estas temáticas en el aula.

#### FICHA TÉCNICA

**EDAD SUGERIDA** | 8 A 11 AÑOS.

**ÁREAS DE CONOCIMIENTO** | PRÁCTICAS DEL LENGUAJE - TECNOLOGÍA

#### HABILIDADES Y COMPETENCIAS

- **COMUNICACIÓN:** Desarrollar producciones expresivas mediante texto, imagen, video, infografías, pósters digitales, etc.
- **ALFABETIZACIÓN DIGITAL:** Usar Internet para compartir con otras personas información de diferente carácter, considerando la confiabilidad de la fuente y las normas de privacidad.

#### RECURSOS / MATERIALES

- PC, *notebook*, *tablet* o celular.
- [Creador de historias](#) (*online* u *offline*). Si esto no es posible, pueden hacerlo en papel y luego realizar las producciones propuestas.
- Corto audiovisual: [Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas](#).

## PROPUESTA

Ofrecer espacios para exteriorizar lo que sucede en los entornos digitales y reflexionar en conjunto sobre las prácticas deseables se vuelve fundamental. Si además de abrir espacios de diálogo, posicionamos a chicos y chicas en el rol de transmisores de mensajes

hacia su comunidad, estaremos reforzando su compromiso y protagonismo en el uso activo y consciente de los medios digitales. Aquí se ofrecen algunas ideas para crear campañas sobre uso responsable y creativo de las tecnologías.

### PARA ESTO SUGERIMOS:

- Ver el corto [Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas](#).
- Conversar acerca de los usos de Internet que hacen las protagonistas.
- Preguntarles si saben lo que es la Huella digital, si conocen cuánta información sobre ellos mismos hay en Internet, y qué criterios utilizan en sus familias para decidir qué publicar y qué no.
- Proponerles a los y las estudiantes realizar campañas sobre uso responsable de las tecnologías. Para ello les deberán solicitar:
  - Primero, que elijan las temáticas específicas que trabajarán: convivencia *online*, información confiable, *ciberbullying*, Huella digital... [Aquí](#) algunos materiales para leer.
  - Que investiguen acerca de los temas seleccionados. Los y las docentes pueden realizar una preselección de materiales (videos, infografías, campañas) para ofrecerles a sus estudiantes.

- Que definan a quiénes va a ir dirigida la campaña y en qué formato. Pueden ser materiales digitales que se difundan entre las familias por las redes, afiches impresos para colgar en la escuela, historias animadas para mostrar en otros cursos con alguna computadora portátil.
- Que identifiquen los mensajes importantes por transmitir.

■ A partir de allí, soliciten a los y las estudiantes la creación de historias en diferentes formatos con el fin de armar, en pequeños grupos o entre todos, una campaña sobre uso responsable de las tecnologías. Las campañas se apoyan en el *storytelling* para ser efectivas, las publicidades más memorables suelen ser aquellas que cuentan una historia.

■ Pueden usar las [fichas de trabajo](#) para indicarles la actividad en el [Creador de historias](#) y luego elegir algún proyecto de la [sección Contar](#) para que lo desarrollen. Aquí se sugieren algunas ideas y ejemplos... ¡pero pueden adaptarlas a cualquiera de los contenidos que deseen!

En caso de no contar con conectividad, las consignas que aquí se proponen pueden realizarse con la versión *offline* del [Creador de historias](#) o adaptarse a materiales analógicos (lápiz, papel, fibrones, tijeras, pegamento).

## IDEAS Y EJEMPLOS

Tema	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
<b>Lo público, lo privado, lo íntimo</b>	Contar una historia en la que algo privado se vuelve público.	Usar el <a href="#">Creador de historias</a> para comenzar el relato y compartirlo en los visualizadores <i>online</i> o en el PDF de cada una. Luego, se lo puede convertir en cómic siguiendo <a href="#">estos pasos</a> .
<b>Personaje digital</b>	Así como hacen las protagonistas del corto, crear un personaje que represente características, habilidades, intereses que a cada cual le gustan de sí mismo. Destacar los usos creativos de los medios digitales.	Usar el <a href="#">Creador de historias</a> para componer a los personajes que representan a cada estudiante y mostrar alguna producción que hayan realizado (una música, un lema que difunden, un dibujo, etc.). Compartir las creaciones en una galería de personajes.
<b>Una campaña original</b>	Crear una campaña de difusión sobre alguna de las temáticas ( <i>ciberbullying</i> , información confiable, Huella digital, otros), aprovechando las herramientas del <a href="#">Creador de historias</a> .	Usar el <a href="#">Creador de historias</a> para armar la campaña a modo de historia: buscar personajes, fondos y pensar textos. Luego, importar los elementos para diseñar afiches con algún editor <i>offline</i> ( <i>Paint</i> , <i>PPT</i> , <i>Photoshop</i> ) o aplicación de diseño gráfico <i>online</i> ( <i>Genially</i> , <i>Canva</i> , <i>Piktochart</i> ).

### EVALUACIÓN

Esta rúbrica permite observar el nivel alcanzado por cada estudiante en relación a las principales habilidades abordadas en las actividades.

HABILIDADES/ CONTENIDOS	DEFINICIONES		
	Iniciales	Avanzados	Expertos
<b>Comunicación</b>	Logra expresar ideas y elaborar relatos.	Logra expresar sus ideas y elaborar relatos con claridad, utilizando diversos lenguajes y formatos.	Logra expresar sus ideas y elaborar relatos con claridad, seleccionando y poniendo en juego diversos formatos y lenguajes, y transmitiendo emociones.
<b>Alfabetización digital</b>	Conoce las funciones principales de los diferentes dispositivos y aplicaciones para realizar distintas tareas.	Conoce y maneja diferentes dispositivos y aplicaciones, y puede seleccionarlos para realizar distintas tareas.	Conoce y maneja diferentes dispositivos y aplicaciones, y puede seleccionarlos y combinarlos para realizar distintas tareas, elaborar producciones y compartirlas. Puede transmitir a otros/as lo aprendido.

# RECURSOS

CORTO AUDIOVISUAL [Las aventuras de la náufraga y el niño criado por gorilas.](#)

## FICHAS PARA INDICAR ACTIVIDAD A LAS Y LOS ESTUDIANTES

(incluyen autoevaluación de la actividad)

[Las fichas](#) constituyen una herramienta para que cada docente proponga a sus estudiantes el desarrollo de una historia. Encontrarán varios campos para completar (que también pueden modificar si lo consideran). Al terminar de editarla, obtendrán un código para enviar a cada niño y niña, y que lo utilice para ingresar a la actividad dentro del [Creador de historias](#).

### EJEMPLO DE FICHA PARA ESTA ACTIVIDAD:

#### TÍTULO

Campañas digitales

#### MISIÓN

Crear una campaña sobre uso responsable de la tecnología para difundir con medios digitales.

#### ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Antes de comenzar con la escritura de tus mensajes será necesario que elijas un tema que te resulte importante, aquí puedes ver algunos:

- Convivencia *online*, prevención de maltratos y *ciberbullying*.
- Huella digital. Cuánta información dejamos en Internet.
- Información confiable. Criterios para realizar búsquedas en Internet.
- Aprovechar la tecnología. Usos creativos de los dispositivos.

Luego, realiza una investigación sobre el tema que elegiste. Puedes ver los videos sugeridos (incluir enlaces pertinentes).

Intenta responder:

- ¿Qué materiales circulan sobre la temática?, ¿cuáles te resultan más efectivos y por qué?
- ¿Qué aspectos clave te parece importante transmitir?, ¿de qué manera resulta más atractivo?

Anota las ideas porque serán insumos para tu historia.

#### DEFINE A LOS PROTAGONISTAS

Al ingresar al [Creador de historias](#) tendrás que armar las fichas de los personajes que acompañarán tu campaña. Define sus características desde los detalles más simples hasta sus cualidades más destacadas. Recuerda que además del personaje principal, puedes incluir otros objetos, ambientes sonoros y personas. Búscalos en el inventario y arrástralos hasta el escenario que hayas seleccionado.

#### NO OLVIDES

Tu historia debe contener un problema y su resolución: ¿cuál es el aprendizaje que deja al final? Al llegar a la última parte de la escritura, encontrarás las asistencias que te ayudarán a pensar cómo contarlo.

#### ESTRUCTURA

La historia que vas a contar tiene tres partes. Cada una de ellas posee características especiales. Presta atención a las ayudas del asistente y comprueba si tu secuencia tiene los elementos necesarios (no todos son obligatorios).

## Estructura de la historia

### Aquí comienza

- Presentar personajes.
- Contar cuándo y dónde transcurre la historia.

### Aquí algo sucede

- Presentar un desafío.
- Contar de qué manera lo enfrenta.

### Aquí termina

- Resolver el desafío.
- Presentar un aprendizaje.



Cuando termines tu historia registra tu experiencia en la bitácora.



Me resultó difícil: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Necesité ayuda para: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Lo más fácil fue: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_