

**HISTORIAS
PARA ARMAR**



HISTORIAS POR EL PLANETA

PROPUESTAS PARA DIFUNDIR EN LA COMUNIDAD

Y EXPANDIR LA CONCIENCIA AMBIENTAL

¡Los medios digitales multiplican las oportunidades de hacer llegar nuestro mensaje!

En esta ficha se ofrecen ideas para **difundir las historias creadas y así contribuir a generar conciencia ambiental** en toda la comunidad educativa. Estas propuestas permiten a niños y niñas situarse como **miembros activos de su comunidad y ejercitar la participación ciudadana con acciones concretas.**

¡Mientras más personas se sumen, más cambios podemos generar!



IDEAS Y PROPUESTAS

FESTIVAL DE CINE

Las historias en formato audiovisual tienen el poder de hacernos sentir en la piel de un personaje, sumergirnos en su contexto y conmovernos.

Si crearon animaciones de sus historias, pueden socializarlas con la comunidad educativa (junto a otras que seleccionen), creando un festival de cine donde se proyecten los cortos animados, ¡e invitar a las familias y/o a niños y a niñas de otros cursos!

Para realizar la convocatoria, diseñen una invitación al festival. Pueden hacerlo en forma de folleto, con la herramienta [Canva](#) o con materiales cotidianos. También pueden crear un breve video a modo de *trailer*.

Luego de las proyecciones, pueden abrir un espacio de debate e intercambio sobre el tema.

Algunos cortos para comenzar a explorar, seleccionar e incluir en el festival:

- ▶ Corto LEMON (Fundación Reina Sofía ©)
- ▶ Película "El Buen Reciclador"



MUSEO INTERACTIVO

El mundo físico y el digital pueden potenciarse en una experiencia inmersiva.

Transformen el aula o un espacio del centro educativo en una instalación interactiva o “museo” con diferentes salas.

Ejemplos:

- Una instalación puede recrear escenarios afectados por la contaminación por plásticos, contruidos con materiales reutilizados.
- Otra puede mostrar una selección de fragmentos de imágenes audiovisuales en las que se vea a dónde va lo que desechamos.
- Otra puede presentar ilustraciones de cómo imaginamos nuestra ciudad, barrio o localidad sin basura seca.

Para “aumentar” su muestra, coloquen códigos QR que lleven a sus producciones, a responder preguntas, jugar y conocer más información. Si en [las actividades para contar su historia](#) eligieron crear juegos o relatos sonoros, ¡es una oportunidad de presentarlos!

Sugerencia: Dividan las salas según temas y asignen grupos responsables de cada una.



CAMPAÑA DE CONCIENTIZACIÓN

Elaboren una estrategia para difundir un mensaje que consideren importante para generar conciencia, integrando lo aprendido. Pueden incluir tanto acciones físicas como digitales.

Algunas ideas:

- Creen **afiches** y cuélguelos en las paredes de la escuela (pueden incluir datos sorprendentes, consejos o preguntas para reflexionar).
- Formulen **consignas** que inviten a la acción y difúndanlas en un medio digital (por ejemplo, *Whatsapp*, correos, redes sociales).
- Acompañen su mensaje de un **hashtag**, que dé unidad a su iniciativa, por ejemplo, #SinContaminaciónPorPlásticos.
- Si en las [actividades propuestas para crear su historia](#) eligieron narrar desde la perspectiva de un animal u objeto, pueden transmitir el mensaje desde su voz.

PARA INVESTIGAR: La **contrapublicidad** es una estrategia activista que a través del arte busca realizar una crítica a la sociedad de consumo. Consiste en intervenir publicidades (manteniendo su estética y estilo) cambiando el mensaje, con el fin de visibilizar una problemática. Por ejemplo, una publicidad de bebidas saborizadas puede convertirse en un anuncio de cómo estamos contaminando el planeta al desechar [17.000 toneladas de plásticos por día](#). ¿Qué mensajes podrían transmitirse en este formato?

GALERÍA DIGITAL

Los medios digitales son una herramienta poderosa para compartir información e incentivar acciones colectivas.

Elijan el formato de comunicación para sus producciones que mejor se adapte al destinatario elegido.

Algunas ideas:

- Crear un **libro digital** o un *fanzine* que compile las diferentes historias. Pueden publicarlo con la herramienta [Calameo](#) o [Genially](#) para incorporar interactividad.
- Crear un **mural digital** con las producciones, por ejemplo en [Padlet](#), y compartirlo a las familias.
- Compartir las producciones en el **blog escolar**, *e-mail* o el medio de comunicación utilizado con la comunidad educativa.



HACKATHON AMBIENTAL

Un *hackathon* es un tipo de evento en el cual un grupo de personas (originariamente programadores) se reúnen en **una jornada intensiva para idear una solución a un problema**.

Este concepto puede ser tomado de inspiración para organizar una jornada en el centro educativo donde, colaborativamente, se busquen soluciones para llevar adelante, desde la escuela, **una acción que contribuya a minimizar una problemática ambiental**.

Ideas para debatir:

- ¿De qué forma se desechan los residuos en la escuela? ¿Cómo podría sacarse el mayor provecho? Por ejemplo... ¿se composta? ¿se divide la basura?
- ¿De qué materiales son los envases de los productos que se consumen? ¿Qué alternativas son las menos contaminantes?
- ¿Cómo podrían reducir el consumo de plásticos de un solo uso?



Para explorar más ideas sobre cómo hacer visibles y expandir sus creaciones, pueden visitar la guía [Echar a rodar](#) de Historias para armar.

- Si quieres ver toda la propuesta de la serie Historias por el planeta accede a www.historiasparaarmar.org/medioambiente.