

JUGAR CREANDO HISTORIAS

Jugar es esencial para desarrollar habilidades cognitivas, para el desarrollo humano y más. Por ello consideramos que es importante generar espacios para poder crear historias jugando.

Es fundamental desarrollar la creatividad y considerar que todo en la vida tiene una narrativa que subyace.

1

Sitio: Historias para armar

La ONG Chicos.net en el sitio historiasparaarmar.org, diseño un software para crear historias, creador de historias, que les proponemos utilizar para jugar. Para ello deberán ingresar a la página; observarán tres globos de diálogo con las opciones: explorar, crear y contar.

Al desplazarse, hacia abajo en la página, encontrarán CREAR, ahí podrán ver dos opciones comenzar, es para usar online el creador de historias, o descargar el software.

Consideraciones para el uso del software

El creador de historias necesita espacio para su descarga así que, puede suceder que al descargarlo no puedan instalarlo por no disponer en las computadoras del espacio necesario.

Al descargar la aplicación, si la utilizan online deben crear un usuario que será la credencial para usar siempre cada vez que ingresan al creador de historias. No pueden utilizar el usuario que crearon online si descargan el creador deben crear otro usuario.

2

Armar el juego....

Les proponemos armar tres cajas, seleccionamos la temática Ciudadanía digital, colocar:



- ✓ En la primera, los personajes del creador de historias impresos. (Se descargan uno de cada uno y se imprimen).
- ✓ En la segunda, armar posibles títulos de las historias, por ejemplo:
“La mayor aventura jamás contada”, “¿Dónde está la huella?”, “A la caza del hacker”, El juego más peligroso en la red”.
- ✓ En la tercera, colocar cuatro temas por ejemplo de ciudadanía digital: Huella digital, Cyberbullying, Sexting y Privacidad.



IMPORTANTE A TENER EN CUENTA AL FINALIZAR LA HISTORIA....

- ✓ Si usaron el creador offline, les descargan los personajes por un lado y por el otro el texto.
- ✓ Si usaron el creador online, les descarga la historia completa en formato pdf.
- ✓ No pueden subir otros personajes, escenarios al creador

3

A JUGAR....

El propósito del juego es armar una historia en equipo, con el creador de historias en un determinado tiempo.

Materiales:

- ✓ Armamos grupos de cuatro estudiantes.
- ✓ Tendremos las tres cajas.
- ✓ Las reglas.
- ✓ Disponer de un dispositivo con el creador de historias por equipo (computadora, celular)

Reglas :

1° El primer integrante, de cada equipo, deberá responder una pregunta sobre Ciudadanía digital para poder sacar, sin ver de las cajas un personaje y un tema. Luego, dispondrá de 5 minutos para ingresar al creador y comenzar a editar el personaje.

2° El segundo participante, terminado el tiempo, responde otra pregunta y saca de la caja un título para avanzar en la historia en el espacio “aquí comienza”.

Ingresa al creador y comienza a escribir la historia, dispone de cinco minutos.

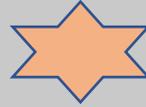
3° El tercer participante, responde otra pregunta y saca otro personaje. Ingresa a “Aquí algo sucede” y continuar la historia.



4°El cuarto participante, responde una pregunta sobre ciudadanía y selecciona un objeto. Ingresa a “Aquí termina”, finaliza la historia y la descarga.

Al finalizar a cada equipo, se les entregaran diferentes insignias, por ejemplo:

“Soy creador de historias”



Podrían otorgar puntaje a los equipos, en cada etapa de la creación de la historia.





Sugerencias:

- ✓ Antes de comenzar a jugar; se puede explorar el creador de historias.
- ✓ Las temáticas a utilizar pueden ser diversas.
- ✓ Las condiciones de las reglas se pueden ir complejizando.
- ✓ Los estudiantes pueden crear un juego utilizando el creador de historias.





“Jugamos a aprender”

El juego y aprendizaje van de la mano, proponer dinámicas de juego para lograr ciertos objetivos es una propuesta innovadora llamada Gamificación..

