



Vivir aventuras en digital 1/2

OBJETIVO

- Inventar historias, organizarlas y reproducirlas.
- Utilizar aplicaciones digitales como soporte o medio para crear y editar las historias.

TALENTOS ASOCIADOS

- **Artístico-visuales**

CAPACIDADES QUE INTERVIENEN

- **Cognitivas:** verbal-lingüística, imaginación y creatividad, visoespacial
- **Conductuales:** esfuerzo y perseverancia, atención y concentración, organización y planificación
- **Sociales:** comunicación, trabajo en equipo
- **Emocionales:** autoconfianza
- **Físicas:** motricidad fina

MATERIALES

- Plastilina, dibujos, fotos
- Papel grande
- Aplicaciones digitales

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En palabras del escritor Christian Salmon, el *storytelling* es el arte de contar historias. Para contar una buena historia, se necesitan tres elementos básicos:

- 1. La construcción física de los personajes:** con plastilina, dibujos, fotos, etc.
- 2. La construcción de su personalidad:** ¿cómo son?, ¿qué sienten?, ¿qué les pasa?, ¿qué relación tienen entre sí?, etc.
- 3. La definición de una historia y un conflicto:** el argumento debe contener un conflicto, algo que sucede y que hay que resolver, siguiendo el esquema de introducción, conflicto y resolución.

El proceso para inventar una historia puede ser el siguiente:

- 1.** Se empieza con una tormenta de ideas donde, entre todos, se piensa un argumento que pueda servir de base y que defina el género que se va a utilizar (comedia, drama, etc.). Una vez decidida la base argumental, se eligen los personajes y se describe cómo son.
- 2.** Después, hay que situar la historia y la acción en un tiempo y un espacio concretos: ¿qué pasa primero?, ¿cuál es el escenario?
- 3.** Una vez definida la historia, los personajes y el escenario, hay que concretar las diversas acciones que van a suceder, secuenciándolas para crear un *storyboard* (un guión gráfico) que incluya una descripción gráfica o ilustración de cada escena en distintas viñetas. Se trata de que, observando las distintas ilustraciones, se pueda intuir de qué va la historia.
- 4.** Sobre el *storyboard*, hay que decidir los diálogos: ¿quién habla con quién en cada una de las viñetas?
- 5.** Una vez reunido todo el material y en función de la técnica elegida, ya se puede grabar la historia utilizando las tabletas y añadiendo música y audio, en su caso.



Vivir aventuras en digital 2/2

DURACIÓN



2 o 3 sesiones

(1 sesión de creación + 1 o 2 sesiones de edición)

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

El cierre incluye dos aspectos muy importantes: el proceso de trabajo y el resultado final. En un trabajo de equipo, todo el mundo es importante, ya que cada persona hace posible un resultado común. Si cada uno ha hecho bien su trabajo, seguro que será un éxito. Lo más importante no es si la historia es más o menos buena, sino que se haya comprendido el proceso de su descripción.

En la *Guía de uso de aplicaciones digitales*, se encontrarán excelentes herramientas para desarrollar historias o cómics de manera totalmente digital.