

Explora y Crea: Publica tus Cuentos Digitales en Calameo

Tecnología e Informática | Tecnología | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria (12-15 años) aprendan a crear y publicar cuentos y libros digitales usando la plataforma Calameo. A través de actividades gamificadas, los alumnos desarrollarán habilidades en diseño y maquetación digital, transformando documentos estáticos en publicaciones interactivas y atractivas. El aprendizaje se conecta con la vida cotidiana de los estudiantes ya que fomenta la creatividad, la comunicación digital y el uso responsable de herramientas tecnológicas, competencias fundamentales en el mundo actual. Al finalizar, los estudiantes contarán con una publicación digital propia, accesible en línea, que podrán compartir con su comunidad, promoviendo la difusión del conocimiento y el trabajo colaborativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear contenido interactivo utilizando herramientas de diseño y maquetación digital.
- Publicar documentos digitales en la plataforma Calameo para su visualización en línea.
- Analizar y aplicar principios básicos de diseño para mejorar la presentación de cuentos y libros digitales.
- Colaborar en equipos para planificar y diseñar publicaciones digitales atractivas.
- Evaluar la calidad y accesibilidad de las publicaciones digitales creadas.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con conexión a internet (1 por estudiante o pareja).
- Cuenta gratuita en Calameo para cada estudiante o grupo.
- Software de edición de texto (Microsoft Word, Google Docs o similar).
- Material gráfico para ilustraciones (imágenes libres de derechos, bancos de imágenes).
- Proyector y pantalla para demostraciones grupales.
- Guía paso a paso impresa para el uso básico de Calameo.
- Fichas de retos y tarjetas de puntos e insignias para gamificación.
- Cuaderno o bitácora digital para anotaciones y reflexiones.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas en manejo de computadora y navegación por internet.
- Conocimiento previo de uso básico de procesadores de texto.
- Experiencia previa en lectura y escritura de cuentos o textos narrativos.

- Comprensión de conceptos básicos de diseño gráfico (color, tipografía, imágenes).

Actividades

Sesión 1: Introducción y creación básica en Calameo

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy aprenderán a usar Calameo para transformar sus cuentos en publicaciones digitales que pueden compartir fácilmente en línea, una habilidad útil para proyectos escolares y expresión creativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Alguien ha leído o creado un libro digital antes? ¿Qué diferencias encuentran entre un libro físico y uno digital?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan brevemente sus experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: “¿Sabían que Calameo tiene más de 50 millones de publicaciones digitales en todo el mundo? ¡Hoy ustedes pueden ser parte de esta comunidad digital!”

Contextualización:

Docente: Conecta la actividad con su vida: “En la escuela y fuera de ella, compartir tus ideas y creaciones en formatos digitales te abre muchas puertas para comunicar y aprender con otros.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Hace una demostración en tiempo real del registro y navegación básica en Calameo, mostrando cómo subir un documento y las opciones de diseño y maquetación disponibles, usando un cuento de ejemplo. Introduce la dinámica gamificada, explicando que ganarán puntos e insignias por completar cada actividad.

Actividad 1: Registro y exploración de Calameo

- **Objetivo:** Crear una cuenta y familiarizarse con la plataforma.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Indica que cada estudiante cree una cuenta gratuita en Calameo.
 - Navegan por la interfaz para identificar secciones principales: subir documentos, editar, compartir.
 - Responden en un chat o cuaderno digital una pregunta rápida: ¿Qué opciones de personalización ven en Calameo?
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Captura de pantalla o anotación de las opciones exploradas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Circula apoyando a quienes tienen dificultades, haciendo preguntas que guíen la exploración (“¿Dónde crees que está la opción para agregar imágenes?”).

Actividad 2: Diseño y maquetación de un cuento digital

- **Objetivo:** Aplicar herramientas de diseño para mejorar la presentación del cuento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega un cuento corto en formato Word o Google Docs para que los estudiantes lo suban a Calameo.
 - Los estudiantes usan las herramientas para agregar imágenes, cambiar tipografía, y organizar el texto para hacerlo atractivo.
 - Se les recuerda que ganarán puntos por creatividad y orden.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Cuento digital maquetado en Calameo listo para publicar.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Observa el trabajo, da retroalimentación puntual, fomenta la experimentación con colores y tipografías y resuelve dudas técnicas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: reto extra para agregar enlaces interactivos o videos dentro de la publicación.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: atención personalizada y tutoriales paso a paso impresos o en video.

Transición a cierre:

Docente: “Ahora que han creado sus primeras publicaciones, en la próxima sesión aprenderemos a compartirlas y a evaluar cómo hacerlas aún mejores.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada pareja que comparta en una frase qué parte del diseño les gustó más y por qué.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al usar Calameo hoy?
- ¿Cómo ayudó el diseño a que el cuento sea más interesante?
- ¿Qué te gustaría aprender para mejorar tu publicación digital?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos y específicos sobre los logros en diseño y uso de Calameo, destacando la creatividad y esfuerzo.

Transferencia:

Docente: Explica que en la siguiente sesión publicarán oficialmente sus cuentos y aprenderán a compartirlos con otros.

Tarea/Reto:

Docente: Invita a los estudiantes a pensar en una historia propia que quieran convertir en libro digital para la próxima sesión.

Sesión 2: Publicación y mejora colaborativa en Calameo

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda brevemente lo aprendido y presenta que hoy publicarán oficialmente sus cuentos y harán mejoras colaborativas para optimizar sus publicaciones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué recuerdan sobre cómo maquetaron sus cuentos? ¿Qué cambiarían para que se vean mejores?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan en voz alta o en chat.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta la insignia especial “Editor Digital” que obtendrán si mejoran su publicación basados en la retroalimentación de sus compañeros.

Contextualización:

Docente: Explica que aprender a recibir y aplicar sugerencias es clave para cualquier creador digital y les ayudará también en otros proyectos escolares y personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica cómo publicar oficialmente la obra en Calameo y compartirla mediante enlace o redes sociales. Introduce la actividad de coevaluación para ofrecer sugerencias constructivas.

Actividad 1: Publicación oficial del cuento digital

- **Objetivo:** Publicar la obra en Calameo y aprender a compartir el enlace.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Guía paso a paso para que cada pareja publique su cuento maquettato.
 - Explican cómo copiar el enlace de la publicación y dónde compartirlo.
 - Los estudiantes publican y guardan el enlace en su bitácora.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Enlace activo a la publicación digital en Calameo.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Supervisa la publicación, resuelve dudas y verifica que todos tengan su enlace guardado.

Actividad 2: Coevaluación y mejora colaborativa

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar publicaciones a partir de retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma grupos de 4 donde compartirán sus enlaces.
 - Cada miembro revisa al menos dos publicaciones de compañeros y responde a estas preguntas en una ficha digital o impresa:
 - ¿Qué diseño te parece más atractivo y por qué?
 - ¿Qué sugerencia darías para mejorar la legibilidad o el contenido?
 - Luego, cada pareja aplica al menos una mejora basada en los comentarios recibidos.
- **Organización:** Grupos de 4 (dos parejas)

- **Producto:** Fichas de retroalimentación y versión mejorada de la publicación.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilita la dinámica, promueve respeto en los comentarios y apoya en la aplicación de mejoras técnicas.

Diferenciación:

- Para estudiantes rápidos: desafío para agregar multimedia (audio o video) en la publicación.
- Para estudiantes con dificultades: apoyo individual para la lectura de comentarios y aplicación de mejoras simples.

Transición a cierre:

Docente: “Vamos a compartir entre todos lo que aprendimos y nuestras publicaciones mejoradas para celebrar nuestro trabajo.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los grupos que preparen un resumen en 3 ideas sobre la importancia de publicar contenido digital bien diseñado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó la retroalimentación de tus compañeros a mejorar tu cuento digital?
- ¿Qué habilidad nueva adquiriste al usar Calameo que te gustaría seguir practicando?
- ¿En qué otras áreas podrías aplicar lo aprendido sobre diseño y publicación digital?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo y creatividad, entrega insignias digitales y puntos acumulados según participación y calidad, invitando a seguir explorando la plataforma.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a compartir sus publicaciones con familiares o en redes escolares, reforzando su rol como creadores digitales.

Tarea/Reto:

Docente: Proponer crear un proyecto personal o grupal en Calameo sobre un tema de interés para presentar en otra clase o evento escolar.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la sesión 1 al activar conocimientos previos; formativa durante el desarrollo de ambas sesiones mediante observación y coevaluación; sumativa en la sesión 2 con la publicación final y aplicación de mejoras.

Criterios de evaluación:

- El estudiante crea contenido digital interactivo utilizando adecuadamente las herramientas de diseño en Calameo. (Objetivo 1)
- Publica correctamente la obra en la plataforma y comparte el enlace. (Objetivo 2)
- Aplica principios básicos de diseño para mejorar la presentación. (Objetivo 3)
- Participa activamente en la colaboración y mejora de publicaciones. (Objetivo 4)
- Evalúa de forma crítica la accesibilidad y calidad de los contenidos digitales. (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observación directa, rúbrica para evaluar publicaciones digitales, fichas de coevaluación, autoevaluación escrita y portafolio digital con evidencias.

Evidencias de aprendizaje:

- Cuenta activa y publicaciones digitales creadas en Calameo.
- Documentos con diseño atractivo y organizado.
- Fichas de retroalimentación y versiones mejoradas de las publicaciones.
- Participación en actividades grupales y reflexiones escritas.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En la actualidad, la mayoría de ustedes están acostumbrados a consumir historias y libros a través de dispositivos electrónicos como tablets, celulares o computadoras. Ya sea que lean cómics digitales, cuentos en aplicaciones o vean videos interactivos en línea, la tecnología forma parte de la forma en que disfrutan y comparten información.

Además, muchas de las historias que les gustan no solo están en papel, sino que se han transformado en formatos digitales que incluyen imágenes, sonidos, animaciones y enlaces interactivos, haciendo la experiencia mucho más atractiva y divertida. ¿Se han preguntado alguna vez cómo se crean esas publicaciones digitales tan llamativas y accesibles?

En estas dos sesiones, tendrán la oportunidad de convertirse en creadores de sus propios cuentos digitales usando Calameo, una plataforma que permite convertir documentos en publicaciones digitales interactivas y fáciles de compartir. Esto no solo les ayudará a mejorar sus habilidades tecnológicas y creativas, sino que también les permitirá expresarse y compartir sus historias con amigos, familiares y otras personas de manera moderna y divertida.

Así que prepárense para explorar, diseñar y publicar sus cuentos digitales, y descubrir cómo la tecnología puede transformar sus ideas en experiencias digitales emocionantes que todos podrán disfrutar.

