

## Guías para usar las aplicaciones

### **Guía 1: Creación de cómics con Pixton**

**Objetivo:** Diseñar una historieta digital en la que los estudiantes representen una situación con la sombra como protagonista.

**Acceso:** <https://www.pixton.com/>

#### **Pasos sugeridos:**

1. El/la docente crea una cuenta gratuita en Pixton (puede usar su correo institucional).
2. Crea una clase y comparte el código con los estudiantes (se puede acceder desde tabletas o computadoras).
3. Pide a los estudiantes que:
  - Elijan un avatar o personaje.
  - Diseñen un escenario (calle, escuela, sol, etc.).
  - Escriban un breve diálogo entre el personaje y su sombra.
  - Representen una escena en la que el personaje descubre "el secreto" (la sombra siempre va hacia el lado opuesto a la luz).

#### **Recomendaciones:**

- Trabajar en parejas.
- Usar burbujas de texto cortas.
- Agregar título e inicio/desarrollo/final.

### **Guía 2: Libros digitales con StoryJumper**

**Objetivo:** Crear un cuento digital colaborativo que relate una historia de aventuras entre niño y sombra.

**Acceso:** <https://www.storyjumper.com/>

#### **Pasos sugeridos:**

1. Crear una cuenta gratuita y armar un "proyecto de clase".
2. Elegir un título y portada llamativa (ej. "Mi sombra y yo").
3. Dividir la historia en páginas:
  - Pág. 1: Presentación del personaje y su relación con la sombra.
  - Pág. 2: Problema (no logra ganarle a la sombra).
  - Pág. 3: Descubrimiento del secreto.
  - Pág. 4: Solución con explicación científica.

- Pág. 5: Final creativo.
4. Usar herramientas de ilustración (dibujo libre o banco de imágenes).

**Recomendaciones:**

- Escribir de a dos o tres oraciones por página.
- Hacer lectura compartida en voz alta al finalizar.

**Guía 3: Presentaciones animadas con Canva**

**Objetivo:** Armar una presentación visual y sonora del poema del abuelo o de un nuevo poema creado por el grupo.

**Acceso:** <https://www.canva.com/>

**Pasos sugeridos:**

1. Crear una cuenta gratuita para educación.
2. Elegir "Presentación educativa" o "Video animado".
3. Insertar:
  - Título y autor.
  - Una diapositiva por estrofa o verso.
  - Imágenes que representen el contenido (pueden ser dibujos hechos por ellos y escaneados).
  - Efectos de entrada/salida simples.
  - Audio grabado con sus voces leyendo el poema.

**Recomendaciones:**

- Pueden grabar sonidos de ambiente (pasos, viento, susurros).
- Usar tipografías claras y colores contrastantes.

**Guía 4: Programación de historias en Scratch Junior o Scratch**

**Objetivo:** Crear una animación sencilla que muestre a un personaje corriendo contra su sombra y descubriendo por qué no puede ganarle.

**Pasos sugeridos:**

1. Crear el escenario: cielo, sol, calle o parque.
2. Elegir un personaje (niño/niña).
3. Agregar una figura que represente la sombra (color gris, opaca).
4. Programar:
  - Movimiento del personaje hacia adelante.
  - Movimiento de la sombra según la posición del sol.
  - Agregar cartel con texto: "¡No puedo ganarte si el sol está atrás!"

5. Incluir sonido grabado o efecto.

**Recomendaciones:**

- Actividad guiada en grupos de 2 o 3.
- Fomentar el ensayo-error y la exploración libre.