

## CREACIÓN DE CONTENIDOS DE CALIDAD ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	Creación con decisión
Habilidad:	Creación de contenidos de calidad
Medio:	Plataformas de video
Sección:	Primaria Baja
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Identificar las plataformas de video más comunes, así como los contenidos que se pueden encontrar dentro de ellas.
Habilidades colaterales:	Toma de decisiones, creatividad, autonomía.



### Introducción

*Una de las principales actividades que realizan los niños en internet es el uso de plataformas de video, tales como YouTube y Netflix. Estudios afirman que el aprendizaje que construyen los niños a partir de navegar en internet surge por el uso de las redes sociales y las plataformas de visualización de videos (Nieto, 2016) 1*

*En la actualidad se han diseñado más plataformas especializadas para facilitar a los niños el acceso a videos de contenido familiar. Por ejemplo, Google presentó en México y Argentina la aplicación YouTube Kids, la cual pretende garantizar la seguridad de los niños, llevándolos a la exploración y al descubrimiento (Diario las Américas, 2017). 2 Así como esta plataforma existen muchas otras como Playkids, Disney, Netflix, Mundo primaria, entre otras, las cuales pueden ser descargadas con facilidad en cualquier dispositivo móvil.*

*Es importante hacer conscientes a los padres de familia que estén siempre atentos a escoger aplicaciones que sean acordes a la edad de los hijos, así como acompañarlos y estar atentos a lo que ven, explicando todas las cuestiones de seguridad y privacidad, haciendo hincapié en que hagan uso de su criterio y su juicio crítica para analizar todo lo ven o hacen a través de estas aplicaciones.*

**Evaluación:** Observación y participación de los alumnos

1 Nieto, M. G. (2016, Nov 19). ¿Cómo usan los niños el internet? El País. Recuperado de [https://elpais.com/tecnologia/2016/11/17/actualidad/1479376724\\_135426.html](https://elpais.com/tecnologia/2016/11/17/actualidad/1479376724_135426.html)

2 Diario las Américas. (2017, Nov 23). Google reforzará las normas en los canales de YouTube Kids. Diario las Américas. Recuperado de: <https://www.diariolasamericas.com/tecnologia/google-reforzara-las-normas-los-canales-youtube-kids-n4137740>

## Material

- Hoja de actividad
- Lápiz
- Colores

## Descripción

1. Para comenzar la sesión, el docente dirá a los alumnos que trabajarán con respecto a las plataformas de video (“Vamos a trabajar esta sesión enfocándonos en las plataformas de video que existen en la actualidad”)
2. Los alumnos formarán un círculo alrededor del salón. El docente les preguntará:
  - ¿Les gusta ver videos?
  - ¿Cuáles son las plataformas que utilizan para ver videos? Se darán unos minutos para que los alumnos respondan de manera voluntaria.
3. Posterior a ello el docente proporcionará a los alumnos una bola de estambre y la irá lanzando a cada alumno para que respondan la siguiente pregunta: ¿Cuáles son tus videos favoritos? o bien, ¿Qué videos te gusta ver? La idea es que se vaya formando una red con el estambre a modo de telaraña. El docente comenzará la red diciendo lo que le gusta ver, por ejemplo, a mí me gusta ver videos de piano. Lanzará la bola a cualquier alumno para que dé su respuesta y así se irá lanzando sucesivamente.
4. Cuando ya hayan pasado todos los integrantes del grupo irán desenredando la telaraña y los alumnos tendrán que repetir la respuesta del compañero que les lanzó la bola de estambre.
5. Una vez terminada la actividad, los alumnos harán una lista en su cuaderno sobre los diferentes contenidos que pueden encontrar en las plataformas.
6. El docente dará una reflexión

## Reflexión

*Las plataformas de video pueden ser un apoyo para el aprendizaje de los alumnos. Para que pueda construirse este aprendizaje, tienen que saber que existen diferentes contenidos y conocer cuáles son los más idóneos para ellos; así podrán seleccionar aquellos que aporten conocimientos adecuados a su edad.*

**CREACIÓN DE CONTENIDOS DE CALIDAD**  
**ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN**



Título de la actividad:

Creación con decisión

Objetivo:

Identificaré las plataformas de video más comunes, así como los contenidos que puedo encontrar dentro de ellas

## Instrucciones

1. *Responde las preguntas que están dentro del recuadro (pizarra).*
2. *Elabora una lista de los videos que puedes encontrar en las diferentes plataformas.*

A large illustration of a clapperboard. The top bar has black and white diagonal stripes. Below the bar is a white rectangular area with a black border, containing the text: 

**¿Qué videos te gusta ver? ¿Cuáles son tus favoritos?**

Below the text are ten horizontal lines for writing.



## Creación con decisión ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	Creación con decisión
Habilidad:	Creación de contenidos de calidad
Medio:	Plataformas de video
Sección:	Primaria Baja
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Reconocer que existen diferentes géneros de video.
Habilidades colaterales:	toma de decisiones, creatividad, capacidad de análisis



### Introducción

*En YouTube puedes acceder a contenidos generados por usuarios de forma gratuita que cubren todo, desde instructivos y videos de música hasta comedias cortas y obras cómicas. A pesar de que los videos presentados suelen ser seguros para la mayoría de los espectadores, a muchos padres les preocupa el tipo de contenido al que pueden acceder los niños mediante su búsqueda.*

*Una de las soluciones a esta problemática es utilizar herramientas de control parental, las cuales, permiten a los padres de familia regular y limitar el contenido y el tiempo al que sus hijos pueden acceder desde sus dispositivos para reducir la probabilidad de que este no sea violento o inadecuado (INTECO, 2007).<sup>3</sup> Es decir, si un padre considera que ciertos videos pueden presentar contenidos agresivos para sus hijos puede usar este control para bloquear ciertos videos o sitios web.*

*Nuestro papel como educadores es llevar a los alumnos al desarrollo de un pensamiento crítico para que ellos mismos sepan escoger los contenidos sin la necesidad de tomar medidas de control. Pero para que esto se pueda lograr es esencial que consideremos que los niños no son simples receptores pasivos, sino que ellos tienen el papel de opinar, preguntar y participar en todos los aspectos. El pensamiento crítico es el análisis y evaluación de la información que recibimos. Supone escuchar a los demás, tomar lo positivo, hablar de lo negativo y con base en esa información, tomar decisiones.*

*El aula es el mejor lugar para desarrollar este tipo de pensamiento y para ello es necesario que los docentes lo ejerciten con diferentes contenidos y en diversos ambientes de aprendizaje, para que los alumnos sean capaces de analizar, contrastarlo con sus propios valores y así tomar las mejores decisiones.*

### Evaluación: Observación y participación de los alumnos

<sup>3</sup> Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. (2007). Los controles parentales: cómo vigilar a qué contenidos de Internet acceden nuestros hijos. Observatorio de la Seguridad de la Información. 1-10. Recuperado de: <http://www.edu.xunta.gal/centros/ceipjoaquinrodriguez/system/files/Control+parental+uso+Internet.pdf>

## Material

- Hoja de actividad
- Lápiz
- Colores

## Descripción

1. Para comenzar la sesión el docente dirá a los alumnos que en las plataformas existen videos de distintos géneros como lo son espectáculos, música, documentales, caricaturas, acción, terror, shows, salud, entre otros, que seguramente ellos conocen.
2. Los alumnos realizarán un ejercicio en su cuaderno de actividades en el que tendrán que localizar en una sopa de letras algunos de los diferentes géneros de video que existen.
3. Con base en los géneros encontrados en la sopa de letras, los alumnos deberán seleccionar tres de ellos y responder lo siguiente:
  - ¿Qué crees que estos géneros nos quieran transmitir?
  - ¿Qué mensajes podemos encontrar en ellos?
  - Escribe un ejemplo de cada género (ej. Género: terror – ejemplo: videos de zombis)
4. Los alumnos realizarán un dibujo del género que más les guste.
5. Una vez que hayan terminado se harán dos equipos. Cada equipo tendrá que actuar (tipo mímica) alguno de los géneros de videos para que los demás equipos lo adivinen.
6. El docente dará una reflexión.

## Reflexión

*Podemos encontrar muchos mensajes en todos los géneros de video que existen. Hay que enseñar a los niños a identificarlos y a analizarlos para que entiendan cuáles son los videos que corresponden a su edad.*

**PRIVACIDAD**  
**ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS**



Título de la actividad: Creación con decisión  
Objetivo: Reconoceré que existen diferentes géneros de video.

**Instrucciones**

1. Encuentra los géneros de video en la sopa de letras.
2. Selecciona tres de los géneros que encuentraste en la sopa de letras y llena el cuadro tomando en cuenta el ejemplo.
3. Selecciona uno de los géneros que más te guste y realiza un dibujo en el espacio correspondiente.

A D O C U M E N T A L E S S E  
B C K H M E R J E O U R O I A  
E R C I B L I E S H O W S E L  
L I L I R D Z E A M I M T M E  
O T A C O O O D L U E I U P X  
J U H A L N S G U C R N Y R I  
U A O R D L A O D H E O A O A  
M U S I C A L A A O S V P R O  
G L M Y E R U R M Q S I O R P  
T S A R U T D C I R A C R E M  
E N T R E T E N I M I E N T O

Entretenimiento	Acción
Música	Terror
Documentales	Shows
Caricaturas	Salud

Género	¿Qué crees que nos quiera transmitir?	¿Qué mensajes podemos encontrar?	Ejemplo
Terror	Alguna situación que nos genere miedo o nos espante	Peligro, violencia, miedo	Videos de zombies

Realiza aquí tu dibujo



## Reflexión

Podemos encontrar muchos mensajes en todos los géneros de video que existen. Algunos de estos mensajes nos muestran ejemplos de cómo actuar en tu vida diaria, puedes encontrar ejemplos a imitar bueno y otros no. Identifica cuáles de ellos son mejores para imitar.

## CREACIÓN DE CONTENIDOS DE CALIDAD ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	Creación con decisión
Habilidad:	Creación de contenidos de calidad
Medio:	Plataformas de video
Sección:	Primaria Baja
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Diferenciar entre los videos que pueden aportarnos cosas positivas y los que no
Habilidades colaterales:	toma de decisiones, creatividad, autonomía



### Introducción

*En las plataformas de video son presentados todo tipo de contenidos para niños y jóvenes, algunos educativos y constructivos y otros que han generado controversia por sus temáticas. Un factor que influye en el consumo de contenidos inadecuados por parte de los niños es la escasa oferta de programas destinados a este público (CNTV, 2017). 4*

*Pero lo anterior no debe ser un impedimento, sino todo lo contrario: impulsar a los niños a ser creadores de contenidos de calidad. La nueva generación de “nativos digitales” necesita expresar lo que piensa y lo que siente, así como aspirar a cambiar el mundo, para lo que debemos estimular su creatividad (Herrera y Serrano, 2016). 5 Los verdaderos cambios se pueden dar si se toman en cuenta las necesidades de todos los que formamos parte de la sociedad.*

*Esto se puede promover permitiendo que los niños hagan explícitas sus necesidades e intereses, ya sea por medio de escritos, dibujos, cuentos, o de cualquier actividad que refleje que su participación es indispensable (Sánchez, 2008). 6 Es importante enseñarles que ellos se vuelven creadores de contenido desde el momento en que dan «me gusta» a alguna imagen, o hacen algún comentario, cuando comparten algo o bien participan en blogs o foros. Hay que hacerlos conscientes de la gran capacidad que tienen y sobre todo que con ello pueden llegar a resolver algún problema social o mejorar la convivencia en el ambiente en que se desarrollan.*

**Evaluación:** Observación y participación de los alumnos

4 CNTV. (2017). Niños y niñas frente a las pantallas: guía de actividades para su uso saludable. Chile: CNTV.

Recuperado de: [http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2017/06/CNTV\\_guia-ninos\\_ninas-frente-a-las-pantallas-REF.pdf](http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2017/06/CNTV_guia-ninos_ninas-frente-a-las-pantallas-REF.pdf)

5 Herrera, P.y Serrano, M. J. (2016). Los menores como usuarios creadores en la era digital: del prosumer al creador colaborativo. Revisión teórica 1972-2016. Revista Latina de Comunicación Social, 71, 1301- 1322. Recuperado de: [www.revistalatinacs.org/071/paper/1147/67es.html](http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1147/67es.html)

6 Sánchez, J. (2008). Pequeños directores: niños y adolescentes creadores de cine, video y televisión. España: Aconcagua.

## Material

---

- Hoja de actividad
- Lápiz
- Colores

## Descripción

---

1. Los alumnos observarán algunas imágenes en su cuaderno las cuales mostrarán algunos ejemplos de los videos más populares de la actualidad. Tendrán que unir con una línea verde los que consideran que aportan cosas buenas a su vida, y con una línea roja los que creen que aportan cosas negativas.
2. Posteriormente responderán por qué creen que estos aportan cosas positivas o negativas *(según sea el caso)*.
3. Una vez que hayan terminado, el docente, seleccionará al azar a algunos alumnos para que compartan sus respuestas con el grupo,
4. El docente dará una reflexión sobre la importancia de seleccionar contenidos positivos para nuestra vida y nuestro aprendizaje.

## Reflexión

---

*Todos los videos pueden contener mensajes positivos o negativos, no obstante, hay muchos de ellos que abusan de mensajes negativos. Es importante que los niños analicen por qué razón algunos de esos videos no son útiles para su vida.*

## CREACIÓN DE CONTENIDOS DE CALIDAD ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN



Título de la actividad: Creación con decisión  
Objetivo: Diferenciaré entre los videos que pueden aportarme cosas positivas y los que no

### Instrucciones

1. *Observa las imágenes detenidamente*
2. *Une con una línea verde los videos que consideres que aportan algo positivo a tu vida (únelo al botón verde) y con una línea roja los videos que consideres aportan algo negativo a tu vida (únelo al botón rojo)*
3. *Responde la pregunta*



*¿Por qué crees que las imágenes seleccionadas aportan contenidos positivos a tú vida?*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



*¿Por qué crees que las imágenes seleccionadas aportan contenidos negativos a tú vida?*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Reflexión

*Hay que prestar atención a los contenidos que nos presentan los videos. No todos aportan cosas positivas a nuestra vida, ni son útiles para nosotros. Busca videos que te dejen algo bueno.*

## CREACIÓN DE CONTENIDOS DE CALIDAD ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:	Creación con decisión
Habilidad:	Creación de contenidos de calidad
Medio:	Plataformas de video
Sección:	Primaria Baja
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Crear un borrador sobre un video que refleje un mensaje positivo, basándose en los intereses y pensamientos de los alumnos (su video ideal).
Habilidades colaterales:	toma de decisiones, creatividad, autonomía



### Introducción

*La infancia está determinada por rasgos y características muy singulares, es la etapa en la que se debe de potenciar todo aquello que garantice un completo desarrollo en todas las dimensiones de la personalidad, un paso decisivo para que el niño se exprese de manera creativamente libre (Laiglesia y Lazo, 2014) 7*

*Es decir, el niño creativo no es sólo un emisor de mensajes, es además un productor activo y crítico que participa íntegramente en la comunidad. Este contacto e interacciones a través de la tecnología posibilita nuevas formas de relaciones interpersonales.*

*“El video no es un arte, pero si es un medio de expresión, que puede ser utilizado para crear un producto artístico” (Bonet, Dols, Mercader y Mintadas, citados por Laiglesia y Lazo, 2014, p.8), y el video surge de las ideas que pueden tener al construir una historia o realizar un dibujo.*

*Como docentes debemos fomentar que todos sus ideales para crear un país mejor se lleven al cabo, y qué mejor que utilizar la tecnología para crear contenido que ayude a otros o bien pueda resolver una situación en concreto dentro de su propia comunidad. Usando la creatividad, la imaginación, el juicio crítico, podemos ayudar a que niños y jóvenes se vuelvan líderes digitales en el día a día.*

**Evaluación:** Observación y participación de los alumnos

7 Laiglesia, L. y Lazo, C. M. (2014). Los niños como creadores de videos: desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Revista Latina CS, 1-28. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014\\_actas/048\\_Laiglesia.pdf](http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/048_Laiglesia.pdf)

## Material

---

- Hoja de actividad
- Lápiz
- Colores

## Descripción

---

1. Con base en las preguntas, los alumnos, realizarán por medio de dibujos o guiones escritos lo que sería su video ideal. Deberán tomar en cuenta que este contenga un mensaje positivo
2. Para ello, tomarán en cuenta las siguientes preguntas:
  - ¿Dentro de cuál género estaría tu video?
  - ¿Qué personajes pondrías?
  - ¿Cuál sería el mensaje positivo que quieres transmitir?
  - ¿En qué plataforma te gustaría que apareciera tu video?
3. Los alumnos compartirán con sus amigos sus ideas
4. El docente dará una reflexión mencionando que sus ideas creativas podrían ser trabajadas en programas y aplicaciones para realizar videos.

## Reflexión

---

*Los videos pueden ser vistos como una herramienta didáctica que ayude a los alumnos a expresar su creatividad. Hay que concientizarlos en que ellos pueden ser agentes de cambio al aportar sus ideas; ellos pueden crear buenos contenidos que sean divertidos.*

CREACIÓN DE CONTENIDOS DE CALIDAD  
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN



Título de la actividad:

Creación con decisión

Objetivo:

Crearé un borrador sobre un video que refleje un mensaje positivo basándome en mis intereses y pensamientos (mi video ideal).

## Instrucciones

1. Responde las preguntas
2. Has un dibujo o escribe una historia acerca de tu video ideal



**¿Dentro de cuál género estaría tu video?**

- ¿Qué personajes pondrías?
- ¿Cuál sería el mensaje positivo que quieres transmitir?
- ¿En qué plataforma te gustaría que apareciera tu video?

Blank lined area for drawing or writing.

Dibuja aquí tu historieta



## Reflexión

*Los videos pueden ayudarnos para aprender. ¡Tú puedes crear contenidos positivos que ayuden a otros a aprender y a divertirse!*