# EL CUENTO QUE NUNCA QUERRÁS PROTAGONIZAR

## Storytelling / Cómic[1]

**Objetivos**:

- Interiorizar las claves del ciberacoso, exponiéndolas de forma gráfica

**Tiempo**: 50 min.

**Desarrollo**:

La exposición de las medidas y recomendaciones trabajadas en "Actuar está en nuestras manos", dará pie a una actividad didáctica final, que haga las veces de ejercicio de evaluación, permitiendo:

- Al alumnado: expresar de forma visual el conocimiento y reflexión personal, sobre el contenido trabajado a lo largo de las dos sesiones.
- Al profesorado: evaluar de qué manera el alumnado ha comprendido e interiorizado los conceptos, pautas y recomendaciones abordadas.

El docente trasladará al alumnado las indicaciones para la realización de una historia (**storytelling**) en torno a un posible caso (ficticio) de ciberacoso y su propuesta para abordarlo o prevenirlo, reflejando en él la aplicación de alguna de las medidas de intervención vistas, a lo largo de la Unidad Didáctica. Ejemplo:

*Se publica en la prensa local la noticia de la pelea que tenía lugar en el patio del colegio/instituto durante el día anterior. En ella, se relata cómo el agresor se vengaba de otro alumno de clase, a golpes, mientras los demás grababan la escena de patio, aprovechando para difundirla rápidamente a través de una red social.*

En grupos, de 3-4 personas o de forma individual (si no se trata de un grupo muy numeroso), una vez esbozada la historia, deben trasladar ésta al formato **cómic,** representando el relato a través de diferentes viñetas, en las que los personajes animados protagonizan escenas de una historia relacionada con el ciberacoso.
El cómic puede ser elaborado de forma **manual**, cumplimentando una plantilla facilitada por el profesor/a que imparte la Unidad Didáctica. Ejemplo de plantilla:
O **digital**, editado a través de alguno de los programas que permiten la edición de cómics o cuentos digitales, como: PIXTON (**https://www.pixton.com/es/**) o GoAnimate (**https://goanimate.com/**9) para poner en imágenes nuestro storytelling sobre un posible caso de ciberacoso y nuestra propuesta para prevenirlo o abordarlo.
El alumnado entregará el cómic al cierre de esta sesión (finalizando en casa el ejercicio en caso de que no haya dado tiempo a matizarlo del todo), de modo que el docente pueda verificar,

[1] Internet Segura for Kids (IS4K). Programa de Jornadas Escolares 1.0. "Ciberacoso escolar". Adaptada

teniendo en cuenta los criterios de evaluación marcados en el siguiente epígrafe **Criterios e instrumentos de evaluación**, que el alumnado ha entendido y asimilado conceptos y buenas prácticas relacionados con cada uno de los contenidos trabajados. En el caso del cómic digital, se podrá evaluar también la competencia digital, para expresarse a través de una aplicación informática, de aquellos alumnos/as que han utilizado este formato.
El cómic elaborado por el alumnado, en torno a la temática 'ciberacoso escolar', podrá ser reutilizado a su vez, a través de los canales de difusión del centro: página web, blog, perfil en redes sociales, al tiempo que se utilizan para otros medios, como la revista escolar publicada desde el propio centro educativo.

Anexo I: Manual de programa Pixton