

Guía para la producción de prototipos y formatos



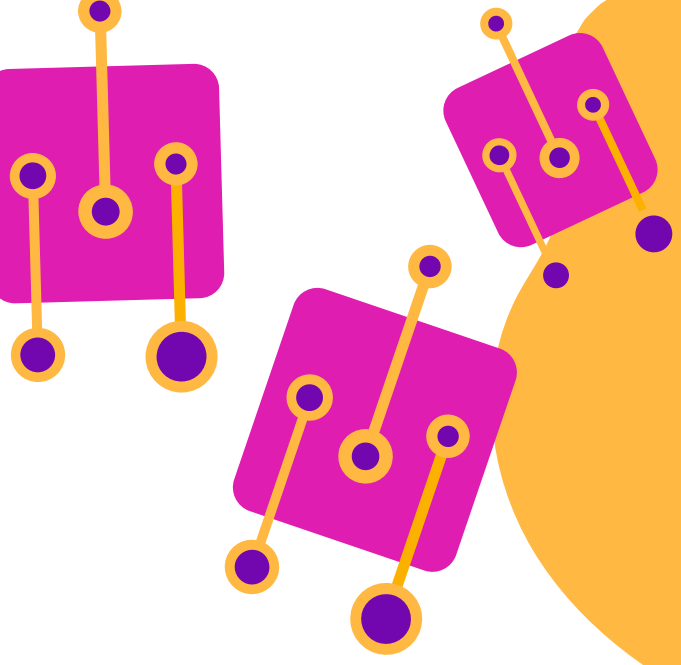
Ruta de Laboratorios de Medios Educativos **2025**

Guía para la producción de prototipos y formatos

CONTENIDO

Saludo	<u>4</u>
El desafío	<u>5</u>
Narrativa	<u>6</u>
Diccionario del desafío	<u>9</u>
¿Qué es un prototipo?	<u>10</u>
¿Qué es un formato?	<u>12</u>
Formatos y prototipos su caja de herramientas	<u>13</u>
Formato sonoro	<u>14</u>
Paso a paso	<u>15</u>
Misión sonora	<u>18</u>
Mapas de productos sonoros por prototipo	<u>19</u>
- Prototipos sonoros de baja complejidad	<u>21</u>
- Prototipos sonoros de mediana complejidad	<u>26</u>
- Prototipos sonoros de alta complejidad	<u>29</u>

Formato gráfico	<u>33</u>
Paso a paso	<u>34</u>
Misión gráfica	<u>38</u>
Mapas de productos gráficos por prototipo	<u>39</u>
- Prototipos gráficos de baja complejidad	<u>41</u>
- Prototipos gráficos de mediana complejidad	<u>45</u>
- Prototipos gráficos de alta complejidad	<u>50</u>
Formato audiovisual	<u>56</u>
Paso a paso	<u>57</u>
Misión audiovisual	<u>61</u>
Mapas de productos audiovisuales por prototipo	<u>62</u>
- Prototipos audiovisuales de baja complejidad	<u>64</u>
- Prototipos audiovisuales de mediana complejidad	<u>69</u>
- Prototipos audiovisuales de alta complejidad	<u>74</u>



¡Exploradoras y exploradores!

Les saluda Argo, la inteligencia artificial avanzada que los ha acompañado durante este viaje.

Hemos llegado a un momento muy importante de su recorrido: el instante en el que sus ideas cobran forma, color, sonido y movimiento. ¡Es hora de que creen sus prototipos educómunicativos! Esto quiere decir que las ideas, los personajes y los mundos posibles que ustedes imaginan se transformarán en productos digitales, listos para ser compartidos, vistos, escuchados y comentados por otros.

¡Tripulantes! En este documento los acompañaré para:

Descubrir en qué consiste el desafío y las misiones que vamos a desarrollar para el descubrimiento de su mundo posible.

Comprender qué es un prototipo en la Ruta de Laboratorios de Medios Educativos.

Reconocer las características de cada nivel de prototipo.

Explorar los formatos digitales que tienen a disposición.

Elegir con criterio el tipo de producto que crearán en cada misión.

Usar herramientas sencillas para construir sus creaciones con ingenio y creatividad.

El desafío

¡Tripulantes, atención!

En este desafío crearán su proyecto educomunicativo transmedia. ¿Qué significa esto? ¡Que contarán la historia de su mundo posible vinculando el aprendizaje que eligieron! Para lograrlo, deberán superar tres misiones en esta aventura. No se preocupen, yo estaré aquí para acompañarlos en cada salto de imaginación que den.

Misión 1:

Idear, desarrollar y posproducir un producto digital en **formato sonoro**.

Misión 2:

Idear, desarrollar y posproducir un producto digital en **formato gráfico**.

Misión 3:

Idear, desarrollar y posproducir un producto digital en **formato audiovisual**.

Cada creación que realicen será **un prototipo, es decir, una versión lista para compartir con el mundo. Pero ojo: estos prototipos pueden tener distintos niveles de complejidad — baja, mediana o alta — según los recursos narrativos, técnicos y creativos que decidan poner en juego**. ¡Ustedes eligen hasta dónde quieren llevar su misión!

Importante: cada formato debe estar vinculado a un **nivel distinto de prototipado**.

Por ejemplo:

- Su formato sonoro podría ser un prototipo de baja complejidad.
- Su formato gráfico de mediana complejidad.
- Y su formato audiovisual de alta complejidad.

O pueden invertir ese orden, siempre que haya coherencia con su narrativa.
¡Ustedes eligen!

Dos galaxias, dos misiones narrativas

La historia que crearán está ligada al universo transmedia de la Ruta de Laboratorios de Medios Educativos (RLME). Recuerden que existen dos galaxias: **Eos y Lumen-XI**.

Para los equipos de Eos

Su desafío será contar una historia completa, que contenga:

Inicio

Nudo

Desenlace

6

Cada uno de estos momentos narrativos se contará en un formato distinto y en un nivel diferente de prototipado.

Les doy un ejemplo para que se inspiren:

Inicio: en formato gráfico, usando un prototipo de baja complejidad (una historieta digital sobre cómo llegaron al mundo posible).

Nudo: en formato sonoro, con un prototipo de alta complejidad (una radionovela sobre un evento inesperado).

Desenlace: en formato audiovisual, con un prototipo de mediana complejidad (un cortometraje que muestra cómo solucionan el reto del clima extremo).



Para los equipos de Lumen-XI

Su desafío será expandir una historia de forma transmedia.

Creen un primer producto que presente una historia central.

Expándanla en un segundo formato desde otro punto de vista, personaje o situación.

Amplíenla aún más en un tercer formato, conectando nuevas capas narrativas, misterios o soluciones.

Les doy un ejemplo para que se inspiren:

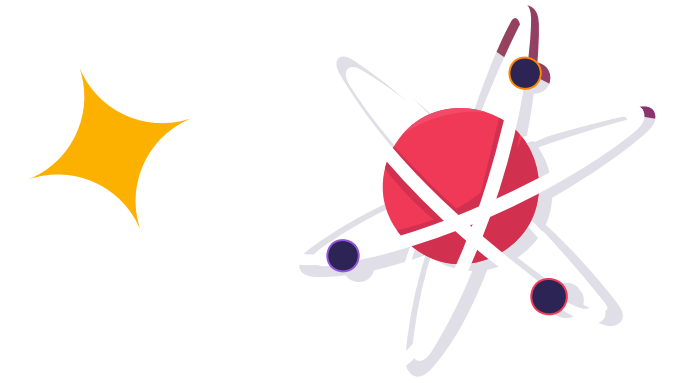
Un episodio de su historia se cuenta en formato gráfico, con un prototipo de alta complejidad (una novela gráfica sobre la llegada de una nave).

Luego, lo amplían en formato sonoro, con un prototipo de baja complejidad (una entrevista a un personaje que narra lo que vivió).

Finalmente, lo expanden en formato audiovisual, con un prototipo de mediana complejidad (una parodia que muestra cómo la comunidad se adapta a los cambios del entorno).

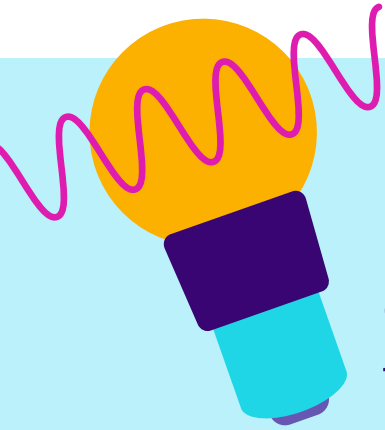
Lo más importante es la conexión narrativa. Es decir, que las historias se relacionen o se complementen por medio de un personaje, un lugar o un momento en el tiempo.

Tanto el formato gráfico, sonoro y audiovisual, en este caso, deben apoyarse alrededor de la historia central que quieren contar.



Formación de tripulaciones y reglas del desafío

Para cumplir con estas misiones, deberán conformar **tres grupos según sus intereses y motivaciones**. Cada grupo se encargará de crear un producto educomunicativo en un formato y con un nivel de prototipo único.



Recuerden:

Ni el **formato** ni el **nivel de prototipo** podrán repetirse entre los grupos. Así, cada equipo aportará su talento de forma única a esta misión.

Además, para completar el desafío, los tres productos que desarrollen deberán **compartir una línea narrativa en común**. De este modo, sus creaciones estarán conectadas como piezas de un mismo universo.

Y no olviden:

Vayan registrando cada avance y el resultado final en su **bitácora**. **¡Será la memoria de esta aventura para futuras expediciones!**

Entrega final

Cuando completen sus misiones, todos los grupos presentarán su proyecto educomunicativo con los tres contenidos.

Además, deberán mostrar cómo cada producto se conecta entre sí para mantener la línea narrativa en común que crearon juntos. Esta entrega final será su gran momento de lanzamiento, donde compartirán con otras tripulaciones las historias, aprendizajes y creaciones de su mundo posible.

Esta entrega final incluye su bitácora, diligenciada completamente con evidencias de sus avances, reflexiones y el proyecto educomunicativo, y los 3 productos digitales que lo integran. Todos estos elementos deberán quedar organizados y cargados en la carpeta compartida por los cartógrafos (tutores), lista para su revisión y lanzamiento final.

Cada prototipo tendrá una fase de preproducción, producción y posproducción para su elaboración.





**Diccionario
del desafío:
lo que deben saber**



¿Qué es un prototipo?

En la Ruta de Laboratorios de Medios Educativos (RLME), un prototipo es una versión de su historia que se expresa en un formato digital (sonoro, gráfico o audiovisual). Cada prototipo se diferencia según el **nivel de complejidad**, los recursos y el trabajo que requiere construirlo. Algunos tendrán más detalles y capas narrativas, pero **todos son importantes en este viaje**.

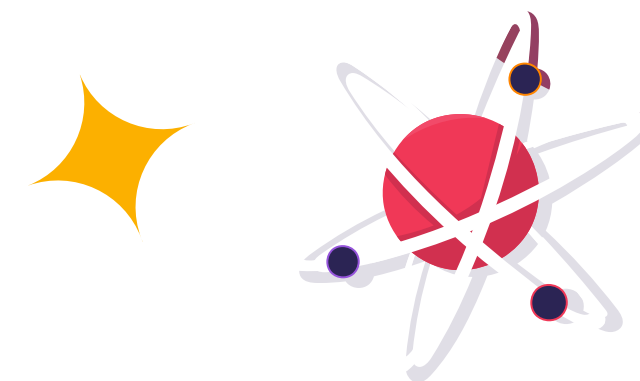


¡Atención, tripulantes!

Todos los prototipos son válidos. Lo que cambia no es la calidad, sino:

- cómo se construyen,
- cuántos elementos narrativos integra,
- y qué tanto se profundiza en la historia que cuentan.

Lo más importante es que cada prototipo tenga **sentido, creatividad e intención comunicativa**. ¡Con eso, su historia estará lista para ser contada!



Niveles de prototipos

Prototipo de baja complejidad

Es un **producto digital** que pueden crear usando herramientas sencillas y fáciles de manejar. Pero ojo, que sea de baja complejidad **no significa que sea de menor calidad**.

Características:

- Tiene un **bajo nivel de complejidad técnica**.
- No necesita adornos ni desarrollos complicados, pero **cumple su objetivo comunicativo de forma clara**.
- No requiere un proceso de posproducción largo ni complejo.

Lo importante aquí es la **claridad de la idea y la intención con la que lo crean**, ¡eso es lo que le da valor a su prototipo!

Un ejemplo de este nivel para nuestros proyectos puede ser una historieta, una entrevista en video o una crónica radial.

Prototipo de mediana complejidad

Es un producto digital más detallado, que incluye estructuras narrativas o compositivas más complejas y utiliza más recursos técnicos, visuales o sonoros para profundizar en la historia o el mensaje que quieren contar.

Características:

- Presenta un desarrollo narrativo más estructurado.
- Usa más recursos visuales o sonoros para enriquecer la historia.
- Demuestra un mejor uso del lenguaje (ritmo, pausas, colores, diseño).
- Puede incluir una posproducción más elaborada, como transiciones, ambientaciones, diseño de personajes o efectos de sonido.

Este prototipo es ideal si quieren sumar detalles, profundidad y creatividad, llevando su historia a otro nivel mientras aprenden a utilizar más herramientas de forma estratégica.

Un ejemplo de este nivel para nuestros proyectos puede ser una línea de tiempo, un cortometraje y una canción original.

Prototipo de alta complejidad

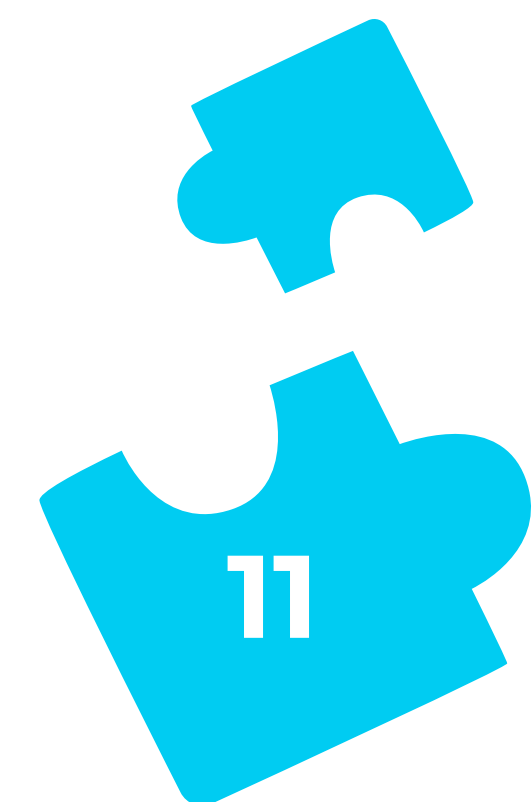
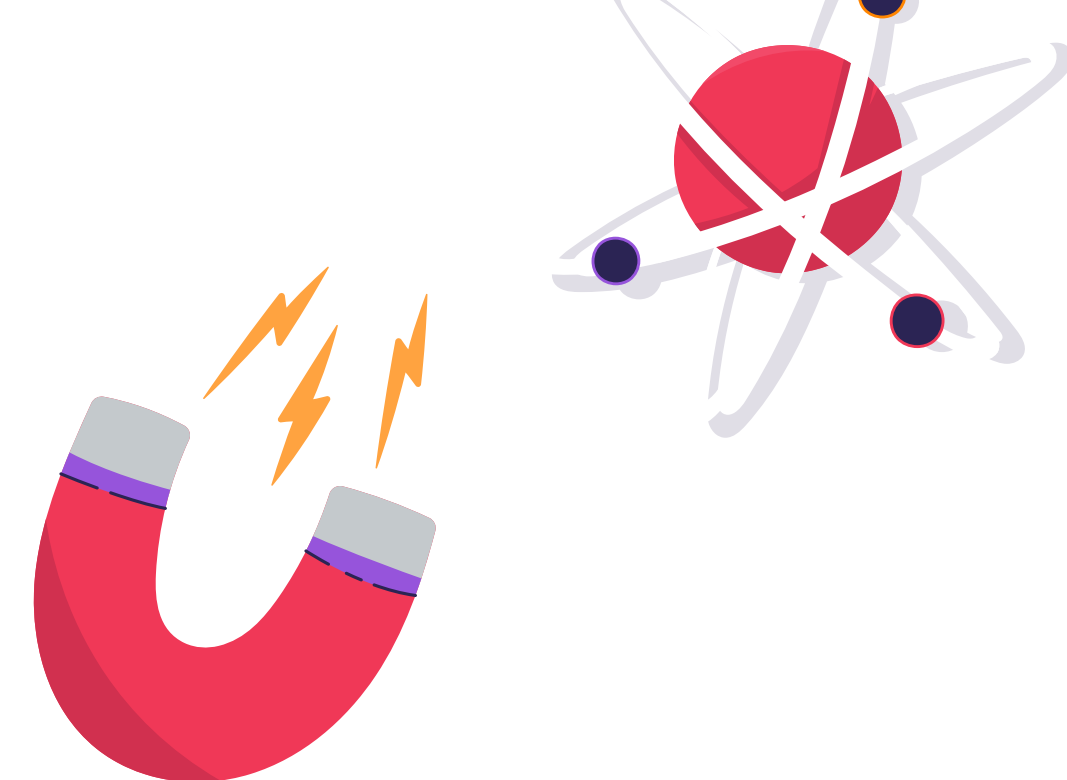
Este es un producto digital más detallado, que demuestra una alta integración entre narrativa y técnica. Aquí llevan su historia a su máxima expresión, combinando creatividad, intención comunicativa y habilidades técnicas para que cada detalle cuente.

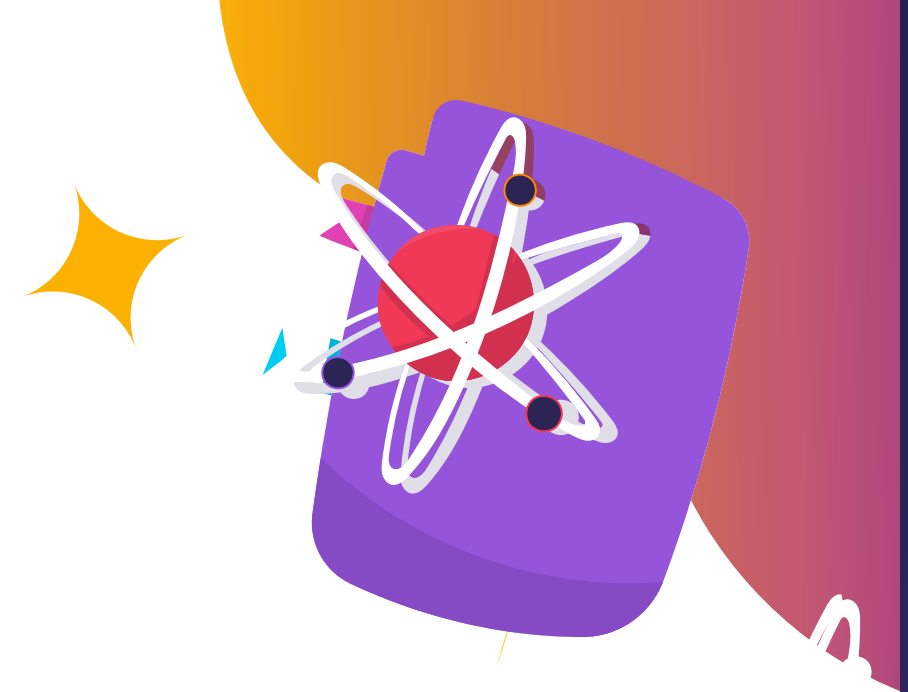
Características:

- Narrativa más enriquecida y profunda.
- Integración avanzada de recursos técnicos y narrativos.
- Producción y posproducción avanzadas: montaje, mezcla de sonidos, música, subtítulos, créditos y otros elementos que fortalecen la experiencia de quien lo ve o escucha.

Este prototipo es ideal para quienes desean explorar más herramientas, crear experiencias inmersivas y llevar su mundo posible a otro nivel.

Un ejemplo de este nivel para nuestros proyectos puede ser un reportaje gráfico, una historia contada en minisodios o una radionovela.





¿Qué es un formato?

Un formato es la forma o estructura que adopta un contenido para ser comunicado. Es como el “molde” en el que se presenta una idea, mensaje o historia. En la Ruta de Laboratorios de Medios Educativos, trabajaremos con **tres tipos de formatos: gráfico, sonoro y audiovisual.**

Cada formato tiene características propias, usa herramientas diferentes y activa maneras distintas de narrar. ¡Ahora les mostraré de qué se trata cada uno para que elijan el que mejor potencie su misión!

Formatos y prototipos: su caja de herramientas





Formato sonoro

El **formato sonoro** es aquel que utiliza **la voz, la música, los efectos y los sonidos del entorno** para contar una historia, transmitir una emoción, plantear una pregunta o compartir una idea.

En la Ruta de Laboratorios de Medios Educativos, este formato les permitirá crear **productos digitales que se escuchan**, como entrevistas, radionovelas, podcast, relatos narrados o paisajes sonoros.

Es una herramienta educomunicativa poderosa porque **activa la imaginación de quien escucha**, permitiendo que la historia se construya en la mente, sin necesidad de imágenes.

Características:

- **Narrativa auditiva:** combina palabras, silencios, música y efectos para crear ambientes, dar ritmo y captar la atención.
- **Voces y sonidos claros:** se centra en la calidad de la grabación de voces y en la selección de sonidos de ambiente o música de fondo.
- **Escucha inmersiva:** invita a quien lo recibe a imaginar escenarios, personajes y acciones a partir de lo que oye.

- **Uso de herramientas accesibles:** se puede grabar con celular, computador o grabadora sencilla, y editar en apps como Anchor, Audacity, Soundtrap o incluso desde plataformas online.

- **Gran alcance comunicativo:** ideal para narrar relatos, compartir entrevistas, crear paisajes sonoros o reflexionar sobre temas que quieran visibilizar.

¡Con el formato sonoro, su mundo posible resonará en la mente y la imaginación de quienes lo escuchen!



Paso a paso

para la creación de productos sonoros

Para el desarrollo de las creaciones sonoras, deberán llevar a cabo las siguientes indicaciones:

- **Seleccionar el tipo de producto que realizarán**
 - o Deberán definir con su equipo qué tipo de producto sonoro crearán para esta misión, de acuerdo con el nivel de prototipo que seleccionen (bajo, medio o alto) y con la historia que deseen contar.
- **Leer con atención la información que hay en este documento sobre el tipo de producto que eligieron. En esta encontrarán:**
 - o Qué es el producto y sus características.
 - o Ejemplos del producto.
 - o Lineamientos para asegurarse de que su producto cumpla con todos los pasos necesarios en la preproducción, producción y posproducción, garantizando que quede completo, ordenado y listo para compartirse.
- **Seguir las siguientes etapas:**

1 Preproducción

En esta etapa planificarán lo que van a grabar.

Para ello, es necesario diligenciar la [ficha de preproducción del formato sonoro](#), en la que deberán escribir, según los acuerdos del equipo, la siguiente información:

A. Idea central

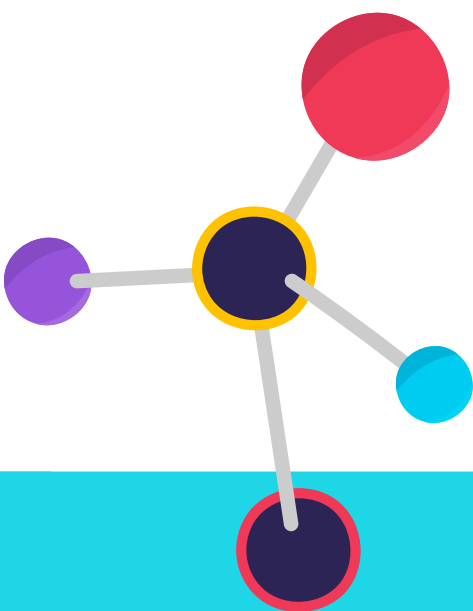
- ¿Qué quieren contar o transmitir con su producto sonoro?
- ¿Qué parte de su mundo posible desean compartir?

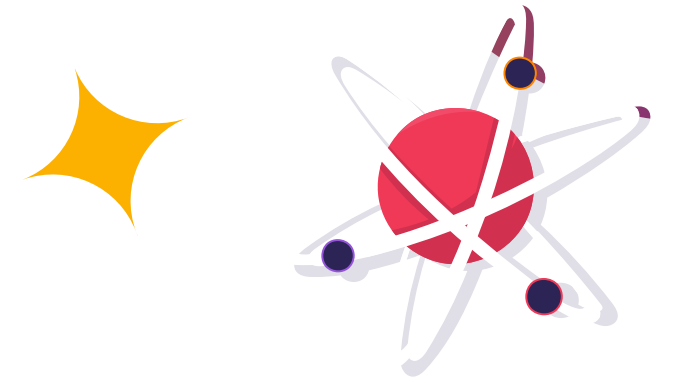
B. Guion

- Escriban qué se escuchará en cada parte (narración, diálogos, música, efectos o silencios).
- Incluyan indicaciones de entrada y salida de sonidos.

C. Espacios de grabación

- Definan los lugares donde grabarán voces o sonidos.
- Procuren que sean sitios con poco ruido externo y buena acústica.





D. Materiales y recursos

- Alisten micrófonos, celulares o grabadoras a usar.
- Identifiquen música o efectos necesarios (creados por ustedes o libres de derechos en bibliotecas libres).
- Determinen quiénes de ustedes participarán con voces o narraciones.

Consejos adicionales

- Ensayen brevemente lo que dirán o harán antes de grabar.
- Planifiquen tiempos de grabación y edición.
- Registren los avances con su tutor.

2

Producción

En esta etapa realizarán la grabación de voces, sonidos y ambientes. Para ello es necesario seguir las siguientes indicaciones

A. Preparen su dispositivo de grabación

- Puede ser un celular, una grabadora de voz o tablet. Asegúrense de tener batería.
- Prueben el volumen y distancia al micrófono antes de la grabación final.

B. Graben con claridad

- Escojan un sitio con buena acústica, cuiden la dicción y eviten ruidos de fondo.
- Les recomendamos ver el siguiente recurso: video

C. Hagan tomas de refuerzo

- Graben más de una vez por si necesitan elegir la mejor versión.

D. Organización de información

- Organicen los archivos grabados con nombres claros (Ejemplo: Intro_narracion, efecto_lluvia, voz_entrevista).



3 Posproducción

En esta etapa, deberán realizar la edición y preparación del producto final. Para ello, es necesario seguir las siguientes indicaciones:

A. Revisen el material grabado

- Escojan la mejor toma o unan las tomas si necesitan cortes simples.

B. Editen

- Pueden usar apps sencillas como **Audacity**, **My Edit**, **Amped Studios**. Para conocerlas, pueden revisar el recurso “Guía para la creación de proyectos educomunicativos” desde la página 30 y 31, disponible en:

<https://www.redacademica.edu.co/bitacora-de-viaje-para-la-creacion-de-proyectos-educomunicativos>



- Recorten silencios o errores.
- Agreguen música, efectos y silencios intencionales para dar ritmo e intención.
- Ajusten volúmenes para que voces, música libre de derechos (solo si aporta al mensaje) y efectos se escuchen de forma equilibrada

- Agreguen al principio del recurso sonoro, una cortinilla que indique el nombre del producto y en qué colegio se realizó la producción. Por ejemplo: “El camino hacia el saber, una producción de la Institución Educativa Distrital Avelino Saldarriaga”
- Agreguen al final del recurso sonoro, la cortinilla que se encuentra en el siguiente enlace:

https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/BOG25_Cortinilla_Cierre.MP3



C. Verificación

- Verifiquen que su creación cumpla con la lista de chequeo que se detalla para cada tipo de producto.

D. Guarden y exporten

- Exporten en formato MP3 en calidad media o alta.

E. Detalles finales

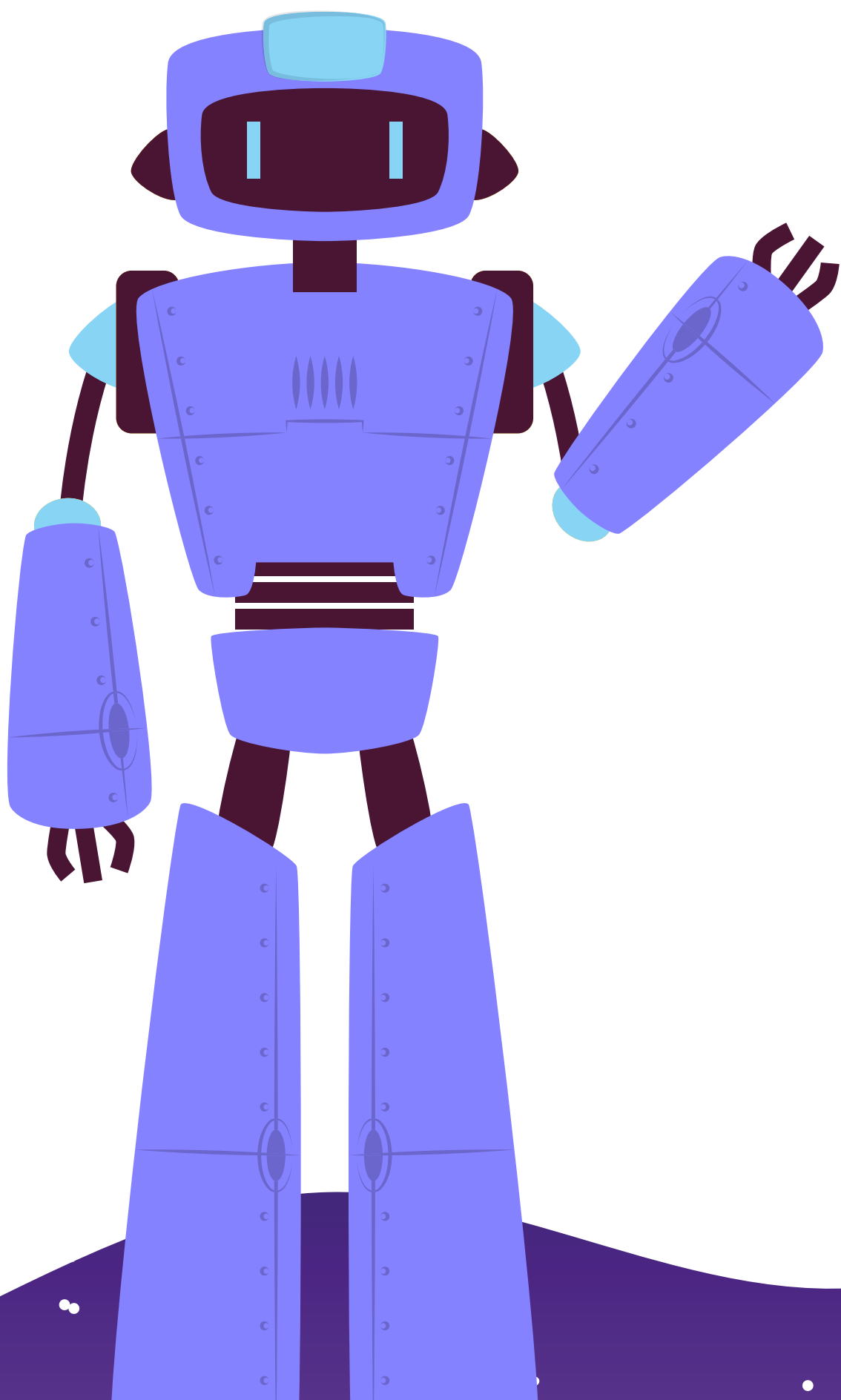
- Carguen el producto final y las evidencias del proceso en la carpeta compartida de la RLME.
- Completen el registro y la ilación con la narrativa en la bitácora.





Misión sonora

Mapas de productos sonoros por prototipo



¡Ahora que ya conocen qué es el formato sonoro y saben los pasos para crearlo, es momento de descubrir qué pueden construir para su misión!

En la RLME, pueden elegir entre distintos tipos de creaciones sonoras, organizadas por niveles de prototipo: **bajo, medio o alto**. Cada opción les abrirá una forma diferente de contar su historia usando su voz, sonidos, música y mucha creatividad.

Recuerden:



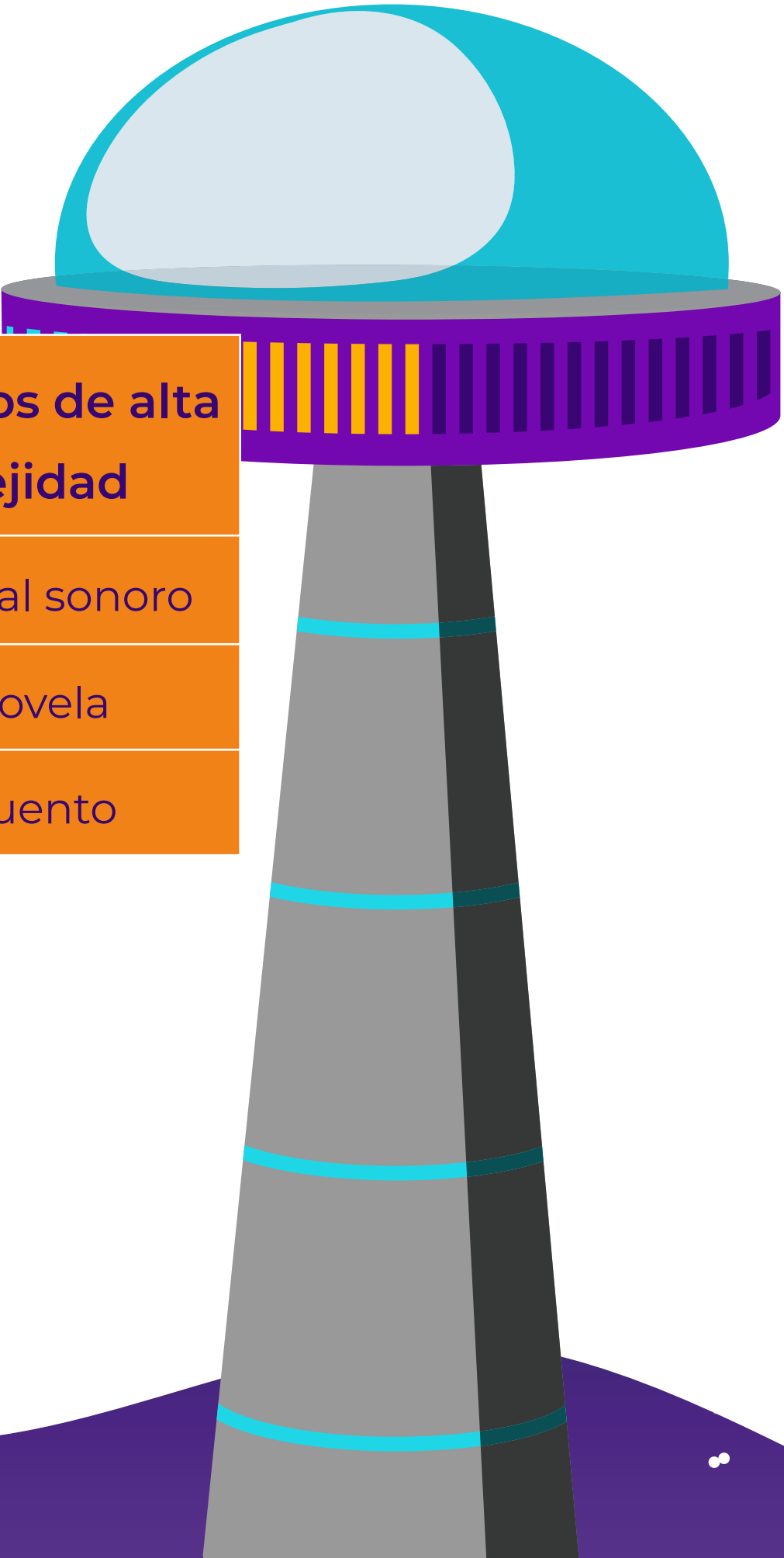
No importa el nivel de prototipo que elijan; lo esencial es que su historia suene **clara, creativa y con intención**.

Aquí encontrarán la lista de productos sonoros que pueden crear para su misión.
¡Es hora de idear, grabar y hacer resonar su mundo posible en la RLME!

Formato sonoro



1. Prototipos de baja complejidad	2. Prototipos de mediana complejidad	3. Prototipos de alta complejidad
Noticia sonora	Paisaje sonoro	Documental sonoro
Carta sonora	Entrevista sonora	Radionovela
Crónica radial	Canción original	Audiocuento



1 Prototipos sonoros de baja complejidad

Noticia sonora

Una noticia sonora es una forma de contar lo que sucede usando solo el sonido. Permite informar a otros de manera ágil y cercana, ayudando a mantener a los oyentes enterados de acontecimientos importantes sin necesidad de imágenes.

Su fuerza está en la voz, que genera conexión con quienes escuchan, y en la capacidad de resumir lo esencial de un hecho para que las personas puedan comprenderlo rápidamente. Además, al ser un producto sonoro, se puede escuchar en cualquier momento y lugar, facilitando el acceso a la información.

Lineamientos para crear su noticia sonora

- La noticia sonora debe durar entre 1 y 2 minutos.
- Su objetivo es informar de forma clara, breve y directa sobre un hecho relevante.
- Debe presentar datos y hechos, evitando opiniones personales o juicios.
- Tiene una estructura sencilla: inicio que llame la atención, desarrollo con datos y cierre que resuma o deje una reflexión.
- Puede incluir testimonios o sonidos de ambiente si ayudan a contextualizar la noticia.
- No necesita música o efectos complejos, solo aquellos que aporten al mensaje.

- La narración debe ser con voz pausada, entonación clara y ritmo constante para que sea fácil de seguir.
- Piensen qué es lo más importante del hecho y cómo contarlos para que sea comprensible y atractivo.
- La noticia debe estar relacionada con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



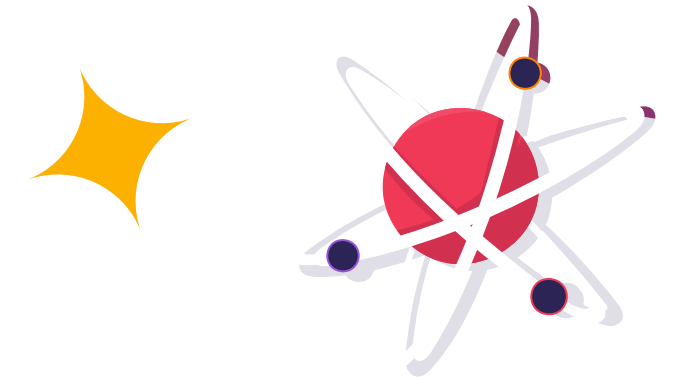
Ejemplo para inspirar

• [Radio compañeros' del CEIP Antonio Hernández](https://www.rtve.es/play/audios/info-5-todo-noticias/info-5-todo-noticias-radio-companeros-del-ceip-antonio-hernandez/16448916/)



Informativo escolar en el que los estudiantes comparten noticias sobre su colegio, su barrio y actividades recientes. Producido en el marco del Día Mundial de la Radio, el espacio ofrece una mirada infantil a hechos cotidianos y propone una forma creativa de expresión comunitaria desde el aula.

Fuente: CEIP Antonio Hernández. (2025, 13 de febrero). “Radio compañeros” del CEIP Antonio Hernández [Audio]. Info 5 Todo Noticias, RTVE. <https://www.rtve.es/play/audios/info-5-todo-noticias/info-5-todo-noticias-radio-companeros-del-ceip-antonio-hernandez/16448916/>



Recursos para explorar

• Qué es la noticia



En este video del canal Academia La Profe Mónica, aprenderán de forma sencilla las partes fundamentales de una noticia y qué la convierte en tal: desde la definición y su propósito informativo hasta la estructura básica que organiza el contenido.

Fuente: Academia La Profe Mónica. (2023, 20 de octubre). *Qué es la noticia / partes de una noticia* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y7bnZWl2lwY>

• Tip#5: ¿cómo hacer una locución informativa? ¿cómo leer noticias en radio?



En este video aprenderán cómo realizar una locución informativa adecuada para leer noticias al estilo radial. Encontrarán consejos prácticos sobre tono de voz, ritmo, entonación y claridad.

Fuente: ExpresArte Mejor - Oratoria y Locución. (2021, 25 de junio). *TIP#5: ¿Cómo hacer una LOCUCION INFORMATIVA? ¿Cómo leer noticias en radio?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BsZQJSKqsx0> red.uao.edu.co

Carta sonora

Una carta sonora es una forma de expresar ideas, emociones o mensajes utilizando únicamente el sonido. Permite hablarle a alguien o a un grupo de personas de manera cercana y personal, usando la voz para transmitir sentimientos, reflexiones o agradecimientos.

Su fuerza está en la calidez de la voz y en la conexión que genera con quien la escucha, creando un puente entre quien la graba y quien la recibe. Al ser un producto sonoro, se puede escuchar en cualquier momento y lugar, permitiendo que el mensaje llegue de forma sencilla y directa.

Lineamientos para crear su carta sonora

- La carta sonora debe durar entre 1 y 2 minutos.
- Su objetivo es comunicar un mensaje personal o colectivo de manera clara, cercana y auténtica.
- Puede expresar ideas, emociones, reflexiones o agradecimientos relacionados con la misión o el mundo posible.
- Debe tener una estructura sencilla: saludo, desarrollo del mensaje y un cierre que despida o deje una reflexión.
- Se puede grabar con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando que la voz sea clara y sin ruidos de fondo.



- Puede incluir sonidos de ambiente o música suave si aportan al mensaje y crean cercanía.
- No necesita efectos complejos; lo importante es que el mensaje sea fácil de comprender.
- La narración debe ser pausada, con un tono cálido y un ritmo tranquilo para generar conexión.
- La carta sonora debe estar relacionada con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• [Carta para leerse en 2045](#)



En este episodio del podcast Letra Viva, escucharán “Carta para leerse en 2045”, un texto emocional y reflexivo escrito por Javier Márquez. La pieza, narrada con sensibilidad, explora conceptos de futuro, memoria y autoafirmación personal.

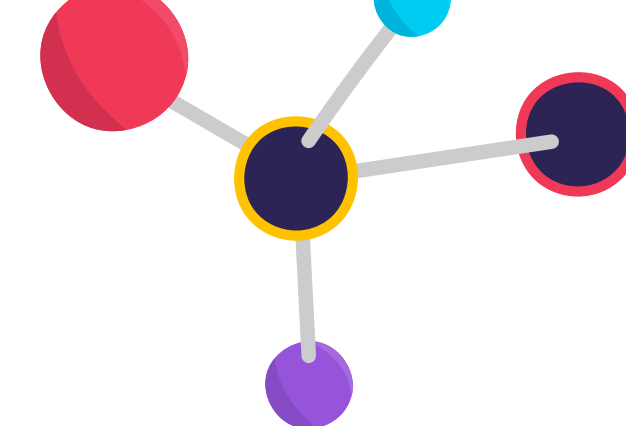
Fuente: Márquez, J. (2021, 24 de febrero). *Carta para leerse en 2045* [Podcast]. Letra Viva. Spotify. <https://creators.spotify.com/pod/profile/caro24/episodes/Carta-para-leerse-en-2045-eqvdao>

• [Baúl de Cartas Podcast \(Sara Gaviria Piedrahita\)](#)



Este proyecto recupera y narra cartas históricas, autobiográficas o literarias con locuciones vibrantes y emotivas. Entre sus episodios destacan correspondencias como las de Frida Kahlo o cartas del Titanic.

Fuente: Gaviria Piedra, S. (Productora y presentadora). (2017–2023). *Baúl de Cartas Podcast* [Podcast]. Spotify & Apple Podcasts. <https://podcasts.apple.com/co/podcast/ba%C3%BAI-de-cartas-podcast/id1209807760>



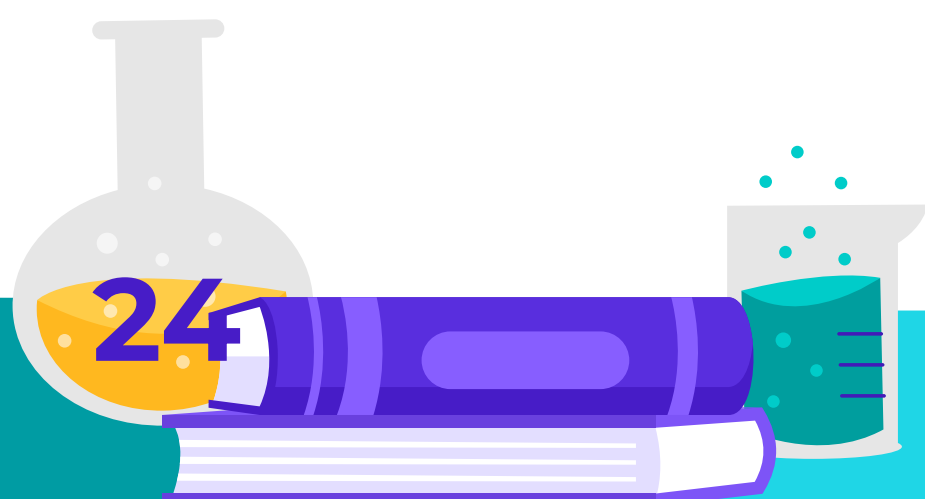
Crónica radial

Una crónica radial es una forma de narrar un suceso de manera cercana, detallada y reflexiva a través del sonido. Permite contar lo que ocurrió con descripciones, voces, sonidos de ambiente y testimonios, generando imágenes en la mente de quien escucha.

Su fuerza está en la capacidad de transportar a las personas al lugar de los hechos y ayudarlas a entender lo sucedido desde un enfoque humano, cercano y narrativo. Al ser un producto sonoro, se puede escuchar en cualquier momento y lugar, facilitando el acceso a historias significativas.

Lineamientos para crear su crónica radial

- La crónica radial debe durar entre 2 y 4 minutos.
- Su objetivo es narrar un suceso de forma descriptiva, clara y reflexiva.
- Debe relatar hechos, combinando detalles, descripciones y testimonios para ayudar a imaginar lo sucedido.
- Tiene una estructura sencilla: introducción que contextualice el suceso, desarrollo con detalles y voces, y un cierre que deje una reflexión o sensación de conclusión.
- Puede incluir sonidos de ambiente que ayuden a situar al oyente en la historia.
- Se puede grabar con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando la claridad de la voz y evitando ruidos innecesarios.
- Puede utilizar música suave si aporta al ambiente de la historia.
- La narración debe ser pausada y expresiva, manteniendo la atención de quien escucha.
- Piensen en qué detalles son esenciales para comprender el suceso y cómo contarlos de manera atractiva y ordenada.
- La crónica radial debe estar relacionada con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales indicados en preproducción, producción y posproducción.





Ejemplos para inspirar

• Crónica radial: el cambio climático



Es una crónica sonora realizada por una estudiante, concebida como recurso pedagógico innovador para fomentar la conciencia ambiental en contextos educativos. A través del formato de la crítica radial, la obra combina narración, argumentación y elementos sonoros para analizar las causas, efectos y responsabilidades frente al cambio climático. Su lenguaje cercano y reflexivo busca interpelar a la audiencia desde una perspectiva juvenil, promoviendo el pensamiento crítico, la participación activa y el compromiso con el cuidado del planeta.

Fuente: María José Salas de. (2024, 7 de septiembre). *Crónica radial (cambio climático)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AJ3K7Y84aaU>

• ‘La historia de ‘Juneteenth’, Día de la Emancipación en Estados Unidos



Crónica radial que narra el “Juneteenth”, una celebración estadounidense conocida también como el Día de la Libertad o el Día de la Emancipación, que conmemora el fin de la esclavitud en Estados Unidos.

Fuente: La W Radio. (2024, 19 de junio). *La historia de ‘Juneteenth’, Día de la Emancipación en Estados Unidos* [Audio]. https://www.wradio.com.co/audio/1718828517_563_cut/



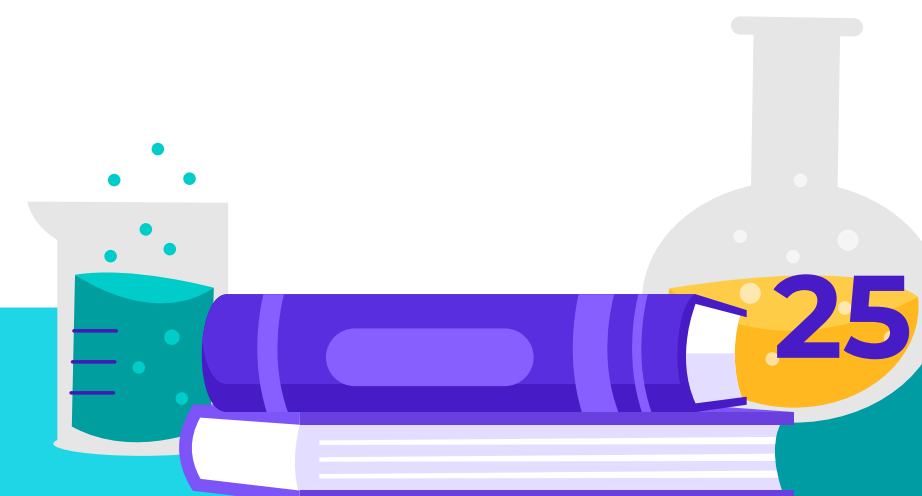
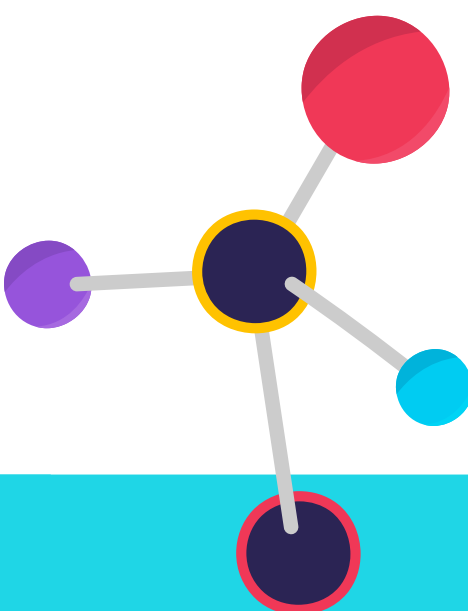
Recurso para explorar

• Video Crónica Radial



En este video podrán explorar qué es la crónica, cuáles son sus principales características, cómo se estructura y en qué contextos puede ser utilizada. A través de una explicación clara y ejemplos concretos, el recurso presenta este género narrativo como una forma de contar hechos reales con una mirada personal, combinando información, descripción y opinión.

Fuente: Arte en el cole. (2020, 13 diciembre). *Como Hacer una CRÓNICA / Aprendo en Casa* [Video]. YouTube. https://youtu.be/g2txyjvfmqI?si=CvbBZOH7I_u3Qh3D



2 Prototipos sonoros de mediana complejidad

Paisaje sonoro

Un paisaje sonoro es una creación en audio que captura y organiza sonidos de un lugar o situación, permitiendo que quien lo escuche se transporte a ese espacio usando solo su imaginación. Es como pintar con sonidos, usando ruidos de ambiente, voces, música y silencios para crear una experiencia auditiva.

Su fuerza está en ayudar a comprender un espacio, una situación o un momento a partir de los sonidos que lo componen, invitando a escuchar con atención detalles que normalmente pasan desapercibidos.

Lineamientos para crear su paisaje sonoro

- El paisaje sonoro debe durar entre 3 y 5 minutos.
- Su objetivo es transportar al oyente a un lugar o situación a través de sonidos organizados con intención.
- Deben registrar sonidos reales del ambiente que representen un espacio o situación del mundo posible.
- Pueden incluir una breve narración inicial o final para contextualizar o cerrar la experiencia.
- Deben capturar sonidos variados (naturaleza, voces de fondo, pasos, agua, viento) para enriquecer la experiencia auditiva.
- Pueden grabarse con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando que los sonidos se escuchen con claridad.

- No necesita música, pero se puede utilizar de forma suave si contribuye al ambiente.
- Deben organizar los sonidos con intención para contar algo: qué sucede, dónde sucede o qué se quiere mostrar de ese espacio.
- Piensen qué emociones o sensaciones desean transmitir al oyente a través de los sonidos elegidos.
- El paisaje sonoro debe estar relacionado con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.



Ejemplo para inspirar

• [Paisajes sonoros de nuestros espacios protegidos](#)



Este video invita al oyente a recorrer entornos naturales protegidos con una escucha atenta. A través de grabaciones acústicas del medio ambiente—pájaros, agua, viento y otros sonidos naturales—se busca resaltar el valor sensorial del patrimonio sonoro y sensibilizar sobre la importancia de conservación.

Fuente: Nuestros Espacios Protegidos. (2023, 23 de noviembre). *Paisajes sonoros de nuestros espacios protegidos* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=O8t_ZIP-614



Recurso para explorar

• [Laboratorio Experimental | Introducción al paisaje sonoro](https://youtu.be/-zJ87uHwF7Q?si=oSEzlpvbvtVthiFD)



Este video ofrece una introducción al concepto de *paisaje sonoro* o *soundscape*, término acuñado por el músico y educador Raymond Murray Schafer. A través de una reflexión sobre la diferencia entre oír y escuchar, se plantea la importancia de prestar atención activa a los sonidos que nos rodean y cómo estos conforman parte de nuestro entorno cotidiano.

Video: RDN. (20220, 7 de septiembre). *Laboratorio Experimental | Introducción al paisaje sonoro* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/-zJ87uHwF7Q?si=oSEzlpvbvtVthiFD>

Entrevista sonora

Una entrevista sonora es una conversación grabada en la que se le hacen preguntas a una persona, personaje u objeto para conocer su experiencia, opinión o historia sobre un tema. Permite aprender de otros, recoger testimonios y compartir conocimientos usando únicamente el sonido.

Su fuerza está en la voz de quien habla, en las emociones que se transmiten al contar y en la cercanía que genera al escuchar directamente a los protagonistas de la historia.

Lineamientos para crear su entrevista sonora

- La entrevista sonora debe durar entre 3 y 5 minutos.
- Su objetivo es recoger y compartir la voz y la experiencia de alguien sobre un tema relevante para su misión.
- Debe tener una introducción breve que presente a la persona entrevistada y el tema de la conversación.
- Las preguntas deben ser claras, abiertas y relacionadas con la misión o el mundo posible.
- Puede incluir sonidos de ambiente si aportan contexto al lugar de la entrevista.
- Puede grabarse con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando que las voces se escuchen claras y sin ruidos molestos.
- No necesita música, pero se puede usar de forma breve si ayuda a la presentación o al cierre.
- Deben organizarse las preguntas y respuestas para mantener un ritmo ordenado y fácil de seguir.
- Piensen en qué información es importante para aprender del entrevistado y cómo presentarla de manera clara y cercana.
- La entrevista sonora debe estar relacionada con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.





Ejemplos para inspirar

• Entrevista reportaje sobre los humedales



En esta entrevista se aborda una conversación en profundidad sobre los humedales. El audio combina preguntas reflexivas con respuestas que revelan la trayectoria y perspectiva de la invitada.

Fuente: La Chucua I.E.D. (s.f.). *Entrevista – Reportaje con Shirley Villamarín* [Grabación de audio]. SoundCloud. <https://soundcloud.com/user-611757379/entrevista-reportaje-con?si=447caaacc8b34bc0a4176af99fbbe04c>

• Entrevista a objetos



Fuente: Azagra, J. (2021, 12 de marzo). *Entrevistas a objetos*. Issuu. Recuperado el 10 de julio de 2025, de https://issuu.com/joseluisazagracruz/docs/entrevistas_a_objetos

Canción original

Una canción original es una creación sonora en la que se combinan letra, voz y ritmo para expresar un mensaje, contar una historia o transmitir emociones relacionadas con un tema o aprendizaje. Permite comunicar ideas de forma creativa, utilizando la música como medio para conectar con quienes la escuchan.

Su fuerza está en el poder de la música para emocionar, en la letra para transmitir ideas y en la voz para dar vida al mensaje.

Lineamientos para crear su canción original

- La canción original debe durar entre 3 y 5 minutos.
- Su objetivo es expresar de forma creativa un mensaje, idea o aprendizaje relacionado con su misión.
- Debe tener una letra original clara y comprensible, que cuente algo o deje un mensaje.
- Puede tener estructura de canción: introducción, estrofa, coro y cierre, o el formato que elijan según su creatividad.
- Puede incluir sonidos de ambiente o efectos que complementen el ritmo o el mensaje.
- Puede grabarse con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando que la voz y la música se escuchen con claridad.
- Puede utilizar bases rítmicas creadas por el equipo, instrumentos en vivo o sonidos del entorno.
- Debe mantener un ritmo que permita que la letra se entienda y se disfrute la canción.
- Piensen qué mensaje desean transmitir y cómo pueden hacerlo de forma sencilla y creativa a través de la música.
- La canción original debe estar relacionada con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.

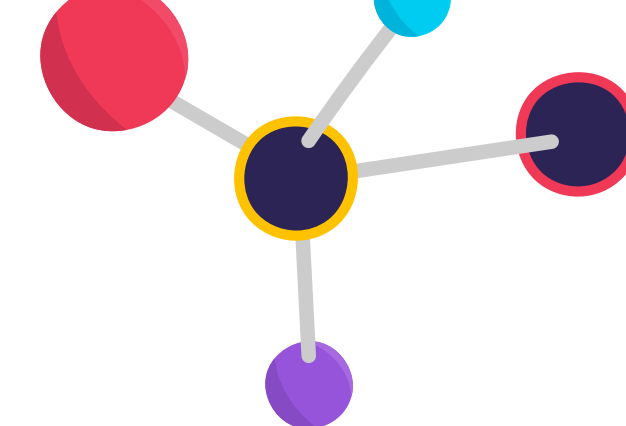


Ejemplo para inspirar

• Canción contracción muscular



Fuente: ATP Records. (2019, 19 de marzo). *Los Mitocondrios - Contracción Muscular* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IQc-ptzjDRM>



3 Prototipos sonoros de alta complejidad

Documental sonoro

Un documental sonoro es una pieza en audio que investiga y narra una situación real, combinando testimonios, narración, sonidos de ambiente y música para contar de forma clara y reflexiva lo que ocurre en un contexto específico.

Su fuerza está en la capacidad de mostrar distintas voces y perspectivas, ayudando a comprender un tema a profundidad a través de la escucha, permitiendo que las personas se conecten con realidades de su mundo posible.

Lineamientos para crear su documental sonoro

- El documental sonoro debe durar entre 3 y 5 minutos.
- Su objetivo es investigar y contar de forma clara, reflexiva y creativa una situación real relacionada con su misión.
- Debe incluir narración, testimonios y sonidos de ambiente para enriquecer la historia.
- Tiene una estructura sugerida: introducción que contextualice el tema, desarrollo con voces y detalles, y un cierre que invite a la reflexión.
- Puede incluir música suave de fondo que ayude a crear atmósfera, sin opacar las voces.
- Se puede grabar con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando que las voces y los sonidos sean claros y sin ruidos molestos.

- Debe presentar hechos reales, describir contextos y mostrar perspectivas de quienes participan o se ven afectados por la situación que investigan.
- Se deben organizar las grabaciones con orden para que sea fácil de seguir y mantenga el interés de quien lo escucha.
- Piensen qué historia o situación desean documentar y cómo pueden hacerlo de forma respetuosa y clara para que otras personas comprendan su importancia.
- El documental sonoro debe estar relacionado con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.



Ejemplo para inspirar

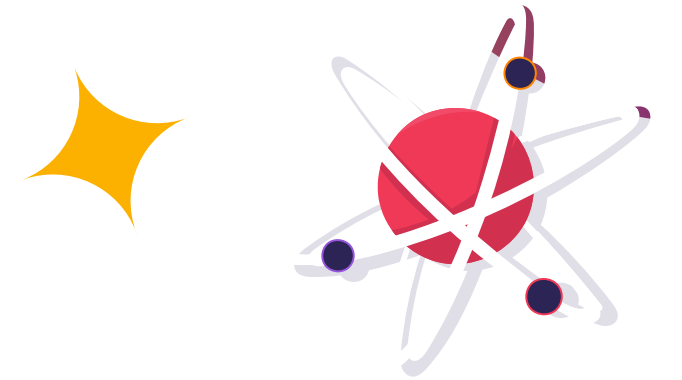
• [Un día de muertos en San Gabriel Chilac, México](https://ceppas.org.ar/documentos/documental-sonoro-un-dia-de-muertos-en-san-gabriel-chilac-mexico-primera-parte/)



Documental sonoro que captura la riqueza ritual y sonora de la celebración del Día de Muertos en 2014, en un pequeño poblado de Puebla, México.

Fuente: CEPPAS. (2020, 9 de noviembre). *Un día de muertos en San Gabriel Chilac, México*. Primera parte [Documental sonoro]. CEPPAS. <https://ceppas.org.ar/documentos/documental-sonoro-un-dia-de-muertos-en-san-gabriel-chilac-mexico-primera-parte/>





Recurso para explorar

• ¿Cómo hacer documentales sonoros?



En este video, Francisco Godínez y Alejandro Cornejo, miembros del Foro de Documental Sonoro en Español (SONODOC), explican las claves fundamentales para elaborar un documental sonoro. Abordan la estructura narrativa, la planificación, la captación de audio, la ambientación y la edición.

Video: Radio Nacional de Colombia. (2018, 24 de julio). *¿Cómo hacer documentales sonoros?* por SONODOC [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=womAaY9tWBk>

Radionovela

Una radionovela es una historia contada a través de voces, diálogos, sonidos de ambiente y música, que permite crear una experiencia de ficción para quien la escucha, usando únicamente el sonido. Es como ver una novela con los oídos, permitiendo imaginar personajes, lugares y situaciones a partir de lo que se escucha.

Su fuerza está en la capacidad de emocionar, entretener y dejar mensajes a través de la narración creativa, el uso de efectos y la interpretación de voces.

Lineamientos para crear su radionovela

- La radionovela debe durar entre 3 y 5 minutos.
- Su objetivo es contar una historia de ficción relacionada con su mundo posible o aprendizajes de la misión.
- Debe tener un guion claro con inicio, desarrollo y cierre.
- Incluye personajes que dialogan y ayudan a contar la historia de forma atractiva.
- Puede tener un narrador que guíe la historia y explique situaciones.
- Puede incluir efectos de sonido y música para crear ambientes y dar realismo.
- Se puede grabar con celular u otros dispositivos sencillos, asegurando claridad en las voces y sonidos.
- Es importante diferenciar las voces de los personajes, usando cambios de tono o ritmo.
- Debe mantener un ritmo que permita seguir la historia de forma clara y entretenida.
- Piensen qué historia desean contar y cómo pueden transmitir emociones y aprendizajes con ella.
- La radionovela debe estar relacionada con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.





Ejemplo para inspirar

• [El oso de anteojos el hermano mayor de los Muyscas y El secreto de la osa Pensilvania](#) 

Radionovelas producidas por jóvenes estudiantes de Duitama, Boyacá, que participaron en el proyecto “Cuéntame un cuento, ecos ambientales”.

Fuente: Urbaser Colombia. (2024, 6 de marzo). *A través de radionovelas, los jóvenes de Duitama envían poderoso mensaje para la protección del oso andino* [Entrada en blog]. Urbaser. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://urbaser.co/a-traves-de-radionovelas-los-jovenes-de-duitama-envian-poderoso-mensaje-para-la-proteccion-del-oso-andino/>



Recurso para explorar

• [Escritura y producción de una radionovela](#) 

Este video de Red Académica aborda el proceso completo detrás de la creación de una radionovela. Se exploran desde los elementos narrativos, como guion, personajes y diálogos, hasta aspectos técnicos clave: grabación de voz, diseño de sonido, efectos sonoros y edición.

Video: Red Académica. (2021, 8 de noviembre). *Escritura y producción de una radionovela* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7bhGmygmszw>

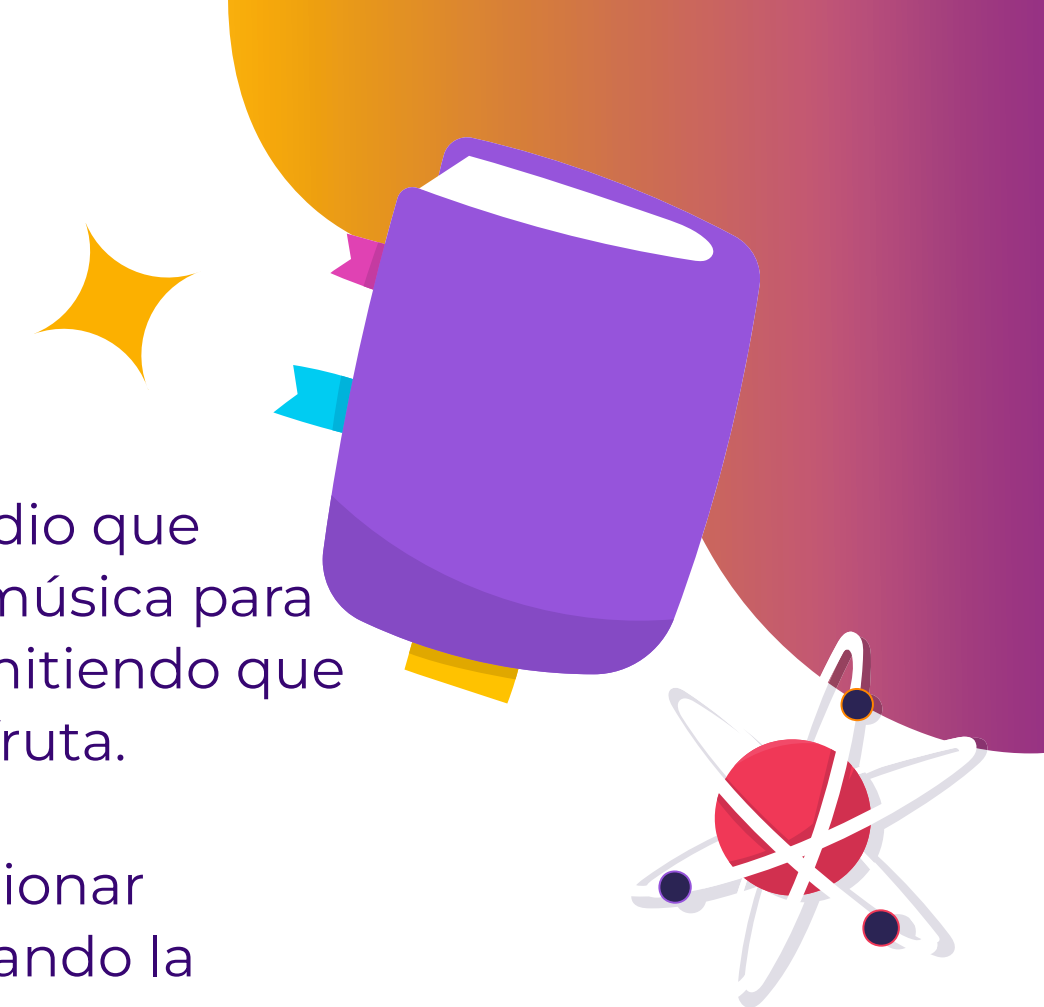
Audiocuento

Un audiocuento es una historia corta narrada en audio que utiliza la voz, la entonación, sonidos de ambiente y música para dar vida a los personajes, lugares y situaciones, permitiendo que quien lo escuche imagine la historia mientras la disfruta.

Su fuerza está en su capacidad de entretener, emocionar y transmitir aprendizajes de forma creativa, despertando la imaginación de quienes lo escuchan.

Lineamientos para crear su audiocuento

- El audiocuento debe durar entre 2 y 4 minutos.
- Su objetivo es narrar una historia corta que conecte con su misión o mundo posible.
- Debe tener un guion con inicio, desarrollo y cierre.
- Puede tener un narrador que cuente la historia y, si desean, incluir diálogos de personajes.
- Puede utilizar sonidos de ambiente para enriquecer la historia y ayudar a imaginar los escenarios.
- Puede incluir música suave de fondo para crear atmósferas, siempre que no opaque la voz.
- Se puede grabar con celular u otros dispositivos sencillos, cuidando la claridad de la voz y los sonidos.
- Es importante usar entonación expresiva y pausada para mantener la atención de quien escucha.
- Piensen qué historia desean narrar y qué mensaje o emoción quieren dejar en quienes la escuchen.
- El audiocuento debe estar relacionado con el mundo posible que están construyendo y con los aprendizajes de su misión.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.





Ejemplos para inspirar

• [Audiocuento sobre Marie Curie](#)



El audiocuento “Marie Curie, la extraordinaria científica”, dirigido a niños, narra de forma teatralizada la vida de Marie Curie desde su infancia hasta sus descubrimientos y reconocimientos.

Fuente: Mumablue. (s.f.). *Marie Curie, la extraordinaria científica* [Audiocuento]. En Pequehistorias. <https://pequehistorias.buzzsprout.com/937792/episodes/8658924-marie-curie-la-extraordinaria-cientifica>

• [Audio cuentos infantiles](#)



Esta lista de reproducción ofrece una selección de audiocuentos clásicos adaptados para niños, en un formato narrativo enriquecido con ambientación musical y efectos sonoros. Cada episodio cuenta una historia emblemática, como El flautista de Hamelin, La casita de chocolate o Pedro y el lobo, con el objetivo de promover la lectura, la imaginación y la apreciación de la cultura tradicional desde la infancia.

Fuente: Audio Cuentos Infantiles. (s.f.). *Audio cuentos infantiles* [Lista de reproducción]. YouTube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLR6vyZ1nBsHQ-1qGZZISKyNbW8gNIq34J>



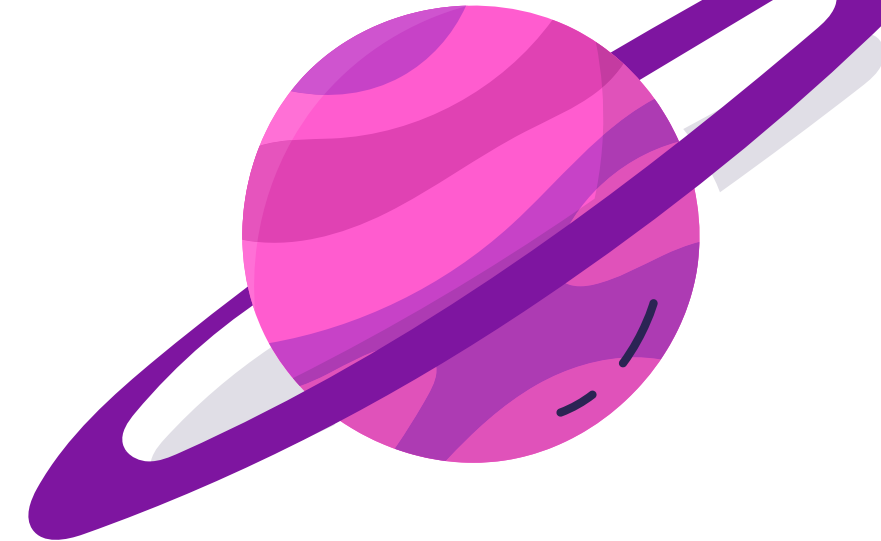
Recurso para explorar

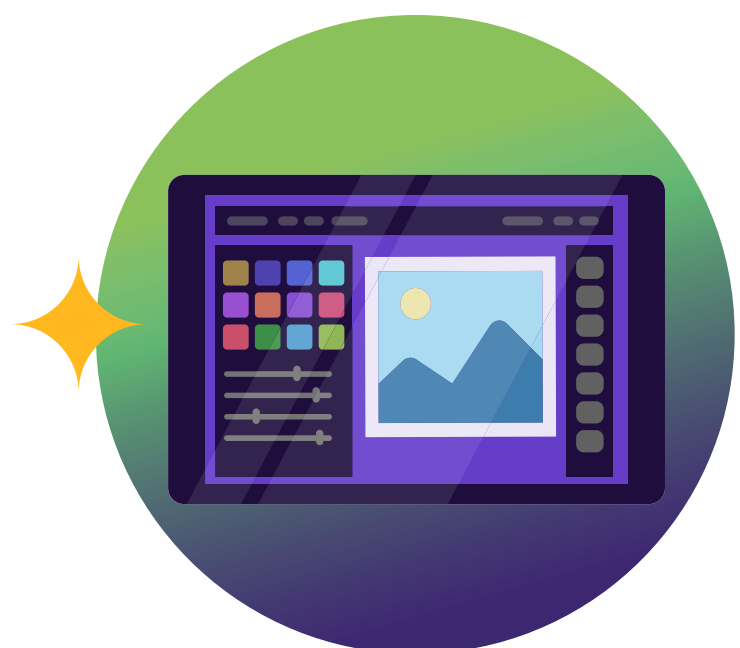
• [Cómo crear un audio-cuento en Audacity](#)



Este video explica paso a paso el proceso de producción de un cuento en formato de audio utilizando el software gratuito Audacity.

Video: Psicóloga Andrea Méndez. (2023, 2 de marzo). *Cómo crear un audiocuento en Audacity* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Pxdh0CacVZg>





Formato gráfico

El formato gráfico es aquel que comunica ideas, emociones o historias a través de imágenes, ilustraciones, colores, formas y palabras breves. En la RLME, este formato les permitirá crear productos en los que el dibujo y el diseño visual son protagonistas.

Es una herramienta educomunicativa muy versátil, porque permite sintetizar mensajes, invitar a la reflexión o provocar emociones de forma clara y atractiva.

Características:

- **Comunicación visual:** usa imágenes, símbolos o ilustraciones para expresar una idea o mensaje central.
- **Texto breve y potente:** incluye títulos, frases o palabras clave que acompañan la imagen y refuerzan su significado.
- **Diseño intencionado:** organiza los elementos visuales con lógica y creatividad: jerarquía, color, tamaño y ubicación importan.
- **Narrativa gráfica:** puede contar una historia paso a paso o mostrar un mensaje completo en una sola imagen.

¡Con el formato gráfico, sus ideas tomarán forma y color para dejar huella en quienes las vean!



Paso a paso

para la creación de productos gráficos

Para el desarrollo de las creaciones gráficas, deberán llevar a cabo las siguientes indicaciones:

- **Seleccionar el tipo de producto que realizarán**
 - o Deberán definir con su equipo qué tipo de producto gráfico crearán para esta misión, de acuerdo con el nivel de prototipo que seleccionen (bajo, medio o alto) y con la historia que deseen contar.
- **Leer con atención la información que hay en este documento sobre el tipo de producto que eligieron. En esta encontrarán:**
 - o Qué es el producto y sus características.
 - o Ejemplos del producto.
 - o Lineamientos para asegurarse de que su producto cumpla con todos los pasos necesarios en la preproducción, producción y posproducción, garantizando que quede completo, ordenado y listo para compartirse.
- **Seguir las siguientes etapas:**

1 Preproducción

En esta etapa, deberán planificar lo que diseñarán en formato gráfico. Para ello, es necesario diligenciar la ficha de preproducción del formato gráfico, en la que deberán escribir, según los acuerdos del equipo, la siguiente información:

A. Idea central

- ¿Qué quieren contar?
- ¿Qué parte de su mundo posible se va a mostrar?

B. Tamaño que usarán para su diseño

- Deben seleccionar si lo harán en tamaño carta u oficio.
 - o Medidas en cm o pixeles en versión vertical: 21 cm. X 28 cm. / 1080 px X 1440 px
 - o Medidas en cm o pixeles en versión horizontal: 28 cm. X 21 cm. / 1440 px X 1080 px
 - o Medidas en cm o pixeles en versión vertical: 21 cm. X 33 cm. / 1080 px X 1960 px
 - o Medidas en cm o pixeles en versión horizontal: 33 cm. X 21 cm. / 1960 px X 1080 px



C. Boceto o esquema previo

- Grafiquen y escriban qué se verá en cada parte del diseño. No olviden hacerlo de acuerdo con el tamaño seleccionado.

D. Materiales y/o recursos

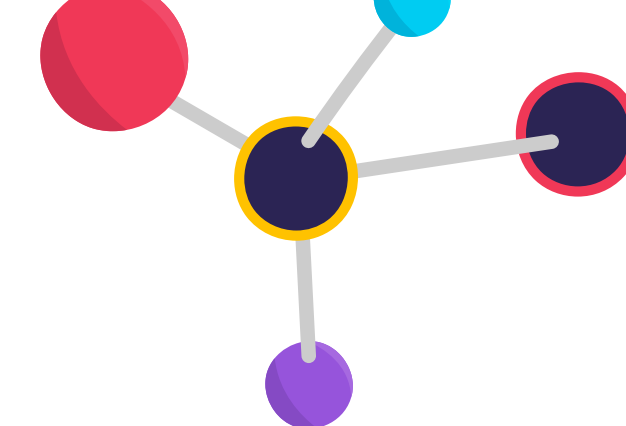
- Describan los materiales y/o recursos que utilizarán para desarrollar el producto gráfico. Por ejemplo, recortes de revista, iconos, ilustraciones, fotos, mapas, entre otros.

E. Roles en el equipo (narrador, dibujante, diseñador, investigador, editor).

- Describan los roles que asumirán los integrantes del equipo.

Consejos adicionales

- **Piensen en el mensaje antes que en la forma.**
 - o Antes de empezar a diseñar, pregúntense: ¿Qué quieren contar? ¿Qué quieren que otros sientan o piensen al verlo?
- **Menos es más.**
 - o No necesitan llenar de elementos: seleccionen solo lo necesario para que su mensaje se entienda. El silencio visual también comunica.
- **Usen referencias (pero sin copiar)**
 - o Miren productos similares al que van a crear y observen cómo están organizados los elementos, qué tipo de textos usan y cómo logran transmitir ideas con los recursos visuales que utilizan.



2 Producción

En esta etapa, deberán diseñar su historia. Para ello, es necesario seguir las siguientes indicaciones:

A. Seleccionen la herramienta digital más adecuada

- Pueden usar herramientas como Canva, Genially, Pixton, PowerPoint, entre otras, dependiendo del producto gráfico. Para conocer diferentes herramientas, pueden revisar el recurso “Guía para la creación de proyectos educomunicativos” desde la página 32 a la 35, disponible en:

<https://www.redacademica.edu.co/bitacora-de-viaje-para-la-creacion-de-proyectos-educomunicativos>



B. Usen ilustraciones (opcional)

- En esta carpeta encontrarán algunas ilustraciones y gráficos que pueden utilizar (opcional) en su producto gráfico:

[Ver la lista de enlaces aquí](#)



C. Agreguen la portada para su diseño

- Usen la plantilla de portada que les compartimos en la siguiente carpeta:

Portada en formato carta horizontal:

<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/CartaHorizontal.pptx>

Portada en formato carta vertical:

<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/CartaVertical.pptx>

Portada en formato oficio horizontal:

<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/OficioHorizontal.pptx>

Portada en formato oficio vertical:

<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/OficioVertical.pptx>

Elijan el tamaño: carta u oficio, de acuerdo con la opción que eligieron. Además, encontrarán versiones verticales y horizontales.

- En esta portada, **incluyan el nombre de su producto y el de tu institución educativa**. Sigán el tutorial que encuentran en la misma carpeta, para personalizar su portada fácilmente.



D. Diseñen el contenido visual

- Inserten ilustraciones, íconos, fotos, formas, mapas, dibujos u otros elementos que den vida a su historia. Organícenlos según la estructura planeada. Usen plantillas si lo desean.
- Mantengan el equilibrio visual y cuiden el tamaño de los elementos para que todo sea fácil de leer y entender.

Busquen las imágenes en bancos de imágenes libres o que cuenten con autorización para su utilización. Pueden apoyarse en bancos como Unsplash o Flaticon.

E. Agreguen textos claros

- Incluyan narraciones, diálogos, títulos, preguntas o datos según el formato.

3

Posproducción

En esta etapa, deberán realizar los ajustes finales de producto gráfico. Para ello, es necesario seguir las siguientes indicaciones:

A. Revisen la coherencia narrativa y visual

Asegúrense de que se entienda el mensaje, que las partes estén conectadas entre sí y que todo tenga sentido dentro del mundo posible.

B. Corrijan errores y mejoren el diseño

- Revisen ortografía, gramática, ubicación de los elementos y alineación. Ajusten si algo está sobrecargado, confuso o desordenado.

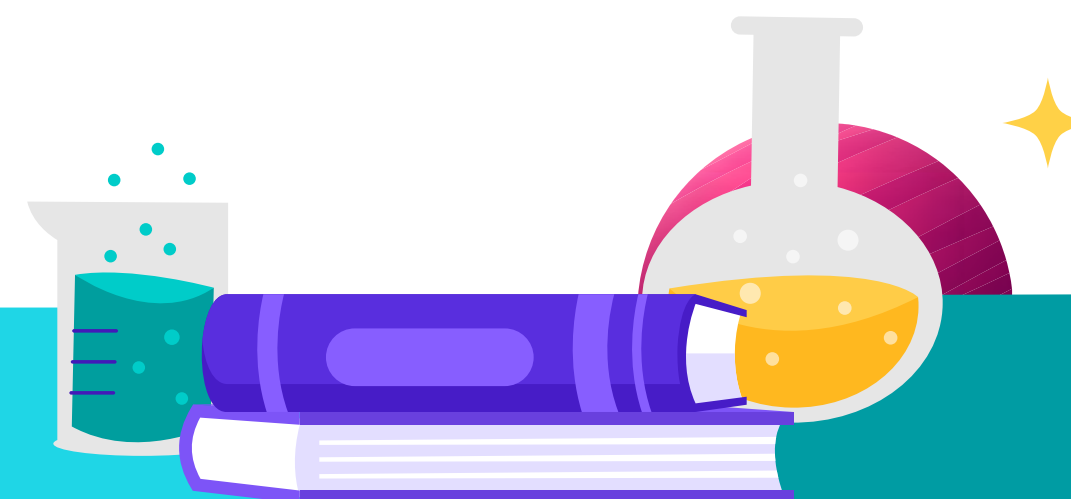
C. Verifiquen que su creación cumpla con los lineamos que se detalla para cada tipo de producto

D. Descarguen o compartan en línea

Guarden el archivo como imagen (JPG/PNG), como presentación (PDF), o copien el enlace para compartir desde la plataforma digital.

E. Detalles finales

- Carguen el producto final o el enlace, además, las evidencias de proceso en la carpeta compartida de la RLME.
- Completen el registro y la ilación con la narrativa en la **bitácora**.





Misión gráfica

Mapas de productos gráficos por prototipo

Ahora que saben qué es el formato gráfico y los pasos que deben tener en cuenta para su creación, llegó el momento de explorar qué tipo de productos pueden construir para su misión.

En la RLME, pueden elegir diferentes tipos de creaciones gráficas, clasificadas según el nivel de prototipo: bajo, medio o alto. Cada una les permitirá contar su historia usando su creatividad y las herramientas que tengan disponibles.

Recuerden:



No importa si el prototipo es de baja, mediana o alta complejidad, lo importante es que transmita su idea con claridad, creatividad e intención.

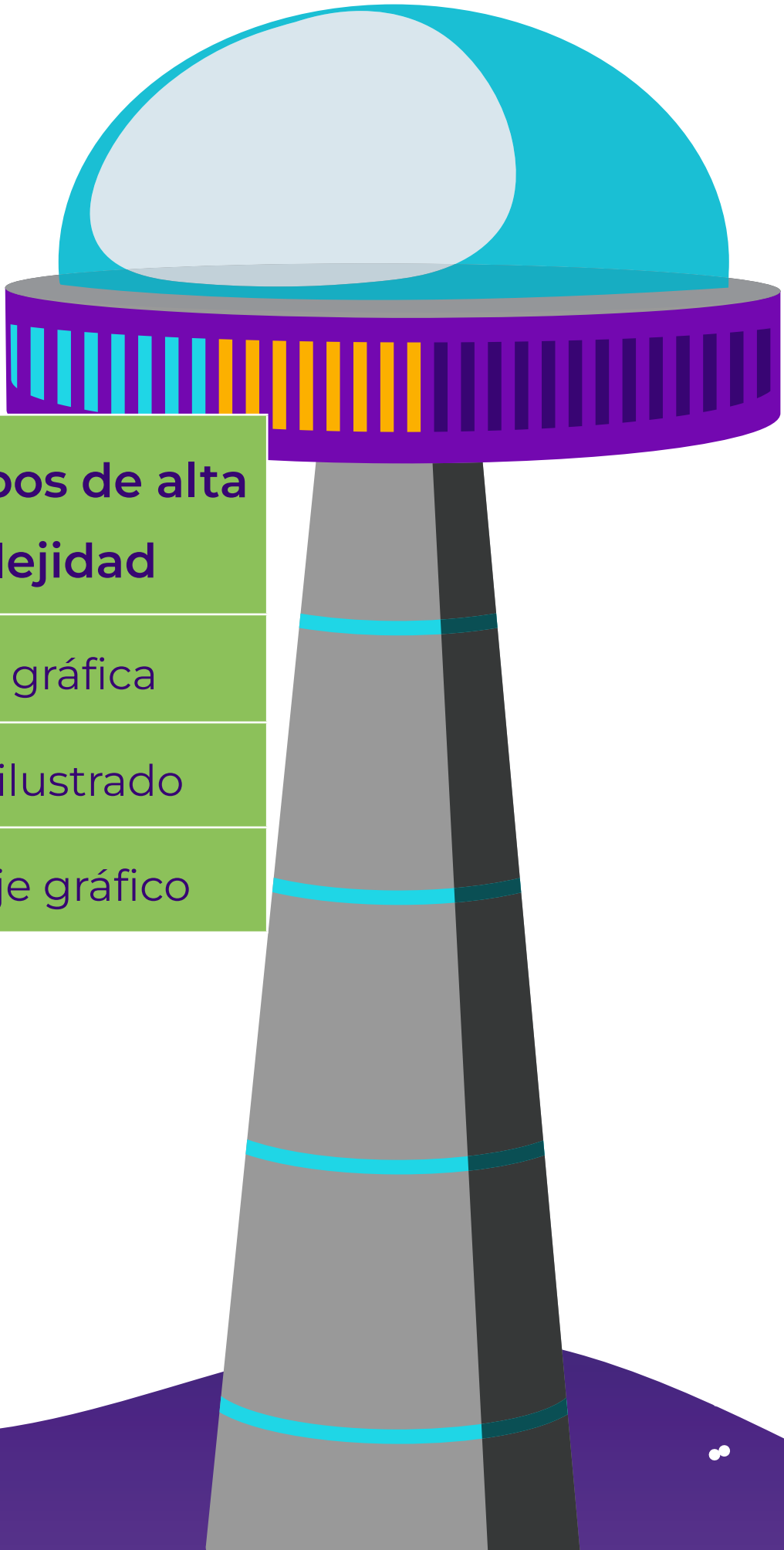
A continuación, encontrarán la lista de productos que pueden crear para que elijan cuál se adapta mejor a su misión.

¡El momento de imaginar y diseñar ha llegado!

Formato gráfico



1. Prototipos de baja complejidad	2. Prototipos de mediana complejidad	3. Prototipos de alta complejidad
Historieta	Infografía	Novela gráfica
Diario ilustrado	Collage	Cuento ilustrado
Mapa ilustrado	Línea de tiempo	Reportaje gráfico



1 Prototipos gráficos de baja complejidad

Historieta

Una historieta es una narración breve contada a través de viñetas con dibujos y textos. Cada viñeta muestra una parte de la historia y suele incluir diálogos o pensamientos de los personajes. Es una forma divertida y creativa de comunicar ideas o situaciones.

Lineamientos para la creación de una historieta

- La historieta debe tener mínimamente entre 6 y 8 viñetas.
- Debe incluir personajes que participan de la historia.
- Organicen las viñetas para que muestren paso a paso lo que ocurre.
- Combinen ilustraciones o dibujos con textos breves (como diálogos o narraciones). Para ello, se deben usar los globos de diálogo y cajas de narración para contar lo que pasa en cada viñeta.
- Conexión con el mundo posible: el contenido debe estar relacionado con el mundo posible, problema, personajes o misión que el grupo está construyendo dentro de su universo narrativo.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• Científicas. El cómic



Este cómic nace de una obra de teatro creada por profesoras e investigadoras de la Universidad de Sevilla con un objetivo claro: visibilizar a las mujeres que han hecho historia en la ciencia. A través de los relatos de cinco científicas legendarias —Hipatia de Alejandría, Ada Lovelace, Marie Curie, Rosalind Franklin y Hedy Lamarr—, interpretadas por académicas actuales, la historia viaja desde la antigüedad hasta el presente, mostrando que el talento y la curiosidad no tienen género.

Fuente: Gu, R. (s.f.). *Científicas: pasado, presente y futuro* [Cómic]. Universidad de Sevilla. https://institucional.us.es/cientificas/sdm_downloads/comic-resolucion-media/

• Bacterias, la historia más pequeña jamás contada



Esta es una historieta científica y divertida que narra el viaje de dos bacterias, Coco y Fran, en su misión por salvar Ciudad Bacteria. A lo largo de su aventura, conocerán a diversas bacterias que habitan en nuestro entorno y cuerpo, mostrando que no todas son peligrosas. Creada por investigadores del IIBCE y el equipo de Bandas Educativas,

este cómic combina ciencia rigurosa con humor y fantasía para acercar el mundo microscópico a lectores de todas las edades.

Fuente: Peruzzo, N., & Rodríguez Juele, A. (2018). *Bacterias, la historia más pequeña jamás contada*. [Cómic]. Zaracómic. <https://www.comicbacterias.com/wp-content/uploads/2019/01/Bacterias-final-completo-baja.pdf>

• [Casipopea. Episodio 1. Del Aula a las Estrellas](#)

Esta historieta es el primer capítulo de la serie transmedia *Del aula a las estrellas*, una propuesta incluida en la caja de herramientas de la **Ruta de Laboratorios de Medios Educativos**. La serie utiliza la exploración espacial como punto de partida para despertar el interés de niños, niñas, adolescentes y jóvenes por el aprendizaje interdisciplinario.

A través de distintos formatos y plataformas, los estudiantes se sumergen en las aventuras de un equipo de cosmonautas adolescentes mientras descubren conceptos clave de astronomía, física y química.

Fuente: Secretaría de Educación de Bogotá & Universidad EAFIT. (s.f.). *Del aula a las estrellas: Capítulo 1* [Historieta]. Ruta de Laboratorios de Medios Educativos. <https://www.redacademica.edu.co/casipopea-episodio-1>



Recursos para explorar

• [Cómo hacer una historieta o comics en 8 pasos](#)

Video del canal de YouTube Arte en el Cole que explica cómo hacer una historieta en pasos básicos.

Fuente: Arte en el Cole. (2024, 10 de junio). *Cómo hacer una historieta o cómic en 8 pasos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=57erRdR3MkE>

• [Historietas. ¡No hay nada que no se pueda contar en cuadritos!](#)

Documento de la plataforma *Historias para armar* que enseña qué son las historietas, sus componentes y consejos para realizarlas.

Fuente: Disney & Chicos.net, con la colaboración de Eidos Global. (s.f.). *Historietas* [Infografía]. Historias para armar. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.historiasparaarmar.org/contar/proyectos/infografia-historietas>



Diario Ilustrado

Un diario ilustrado digital es una forma de contar lo que se ha vivido o aprendido usando imágenes y textos breves. Se crea en una plataforma digital y se organiza por fechas o momentos importantes. Pueden utilizarse dibujos, fotos, íconos o capturas acompañados de reflexiones o ideas.

Lineamientos para la creación de un diario ilustrado

- El diario ilustrado debe tener mínimamente entre 6 y 8 momentos o secuencias.
- Debe contar con una estructura cronológica: organizado por días, momentos o etapas de un proceso o una historia.
- Cada entrada debe contar algo que se vivió, pensó o se descubrió.
- Debe usarse una voz cercana: hablar en primera persona o como narrador del proceso.
- El contenido debe vincularse al mundo que el grupo está creando, incluyendo personajes, situaciones, descubrimientos o retos del universo narrativo.
- Las imágenes pueden ser íconos, fotos o dibujos digitales, acompañados de textos breves y reflexivos.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• [Diario del IV Festival Entre Viñetas 2013](#)



Este diario ilustrado narra el recorrido de la autora María Delia Lozupone por Colombia, desde Medellín hasta Bogotá. El diario está cargado de vivencias y descubrimientos. En este narra momentos clave: el paseo en Metrocable y Parque Arví, el taller de apuntes visuales en Manizales, participaciones en exposiciones culturales y encuentros con otras autoras.

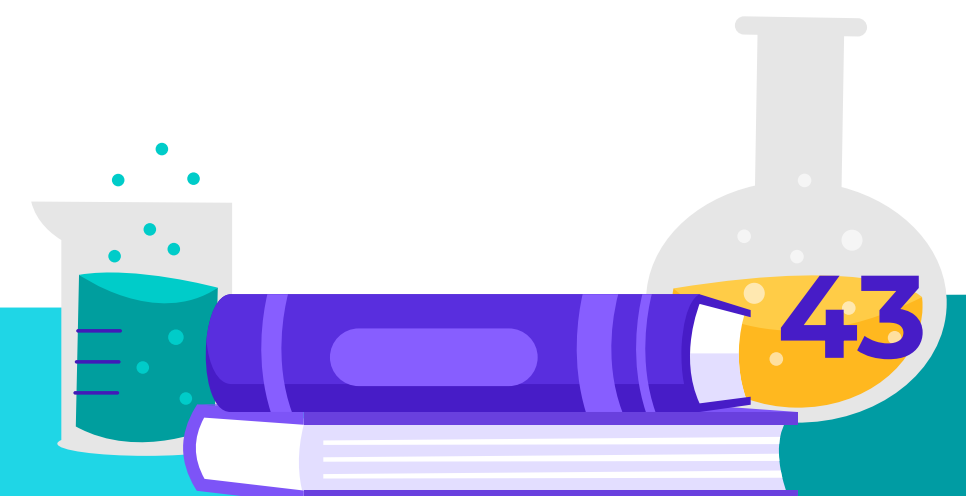
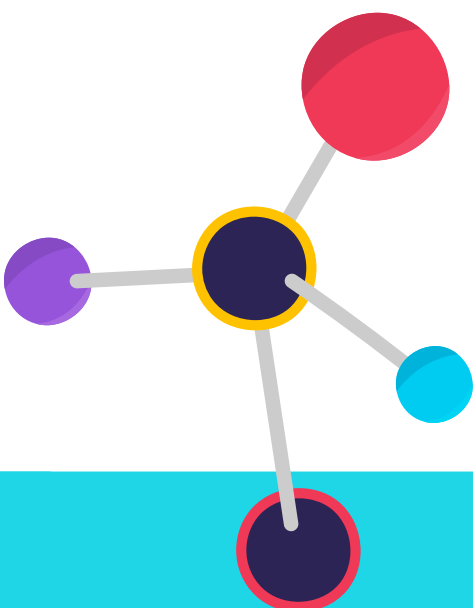
Fuente: Lozupone, M. D. (2014, 5 de febrero). *Diario Entreviñetas IV, Colombia. Primera parte* [Entrada de blog]. Deliciones Delius. Recuperado 10 de julio de 2025, <https://delicionesdelius.blogspot.com/2014/02/diario-entrevinetas-iv-colombia-primera.html>

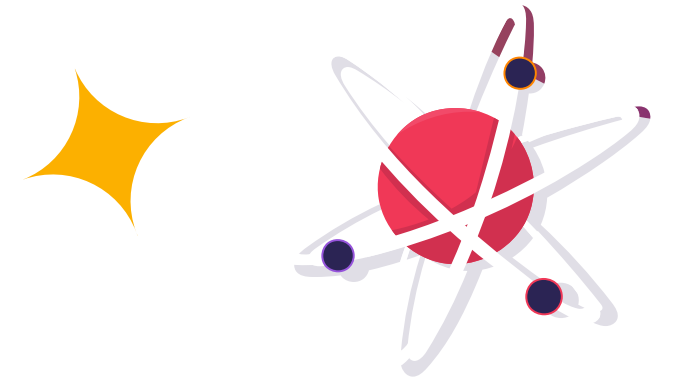
• [Cuaderno de Turquía](#)



Este álbum presenta páginas de un cuaderno de viaje a Turquía del autor Joaquín González Dorao.

Fuente: González Dorao, J. (s.f.). *Cuaderno de viaje – Turquía* [Álbum de ilustraciones]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/joaquingonzalezdorao/albums/72157627369010587>





Mapa ilustrado

Un mapa ilustrado es una representación visual que combina dibujos y textos breves para mostrar los lugares, rutas o elementos clave de un territorio real o imaginado. Permite ubicar escenas, personajes o fenómenos dentro del mundo posible. Suele tener un diseño creativo que ayuda a entender mejor la historia o el contexto narrativo.

Lineamientos para la creación de un mapa ilustrado

- El mapa debe incluir como mínimo 5 lugares.
- Debe tener una estructura visual clara que muestre lugares o zonas clave del mundo posible.
- Incluir personajes, elementos naturales o tecnológicos que hacen parte del territorio.
- Contener un recorrido, un mensaje, una situación, una pregunta o una reflexión sobre lo que ocurre en ese mundo.
- Organizar el mapa como una vista general o recorrido, mostrando rutas, eventos o puntos de interés.
- Combinar dibujos con textos breves (como nombres de lugares, descripciones o símbolos).
- El mensaje del mapa debe ser claro y estar alineado con la narrativa del proyecto, mostrando aspectos como rutas, descubrimientos, zonas o lugares clave.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• [The Draw. Maps](https://www.they-draw.com/theme/maps)



They Draw es una plataforma global que exhibe miles de mapas ilustrados creados por artistas de todas partes del mundo. En su sección temática de “Maps”, se muestran ilustraciones de lugares tan diversos como ciudades, vecindarios, recorridos a pie y paisajes geográficos.

Fuente: They Draw. (s.f.). Maps. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.they-draw.com/theme/maps>

• [Maps. IllustrationX](https://www.illustrationx.com/sx/styles/maps)



La galería “Maps” de **IllustrationX** muestra estilos diversos de mapas ilustrados realizados por artistas profesionales. La colección abarca mapas urbanos, turísticos, de campus, centros de transporte y vistas isométricas o cenitales.

Fuente: IllustrationX. (s.f.). Maps. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.illustrationx.com/sx/styles/maps>



2 Prototipos gráficos de mediana complejidad

Infografía

Una infografía es una representación visual que combina texto breve, imágenes e íconos para explicar información de forma clara y atractiva. Sirve para resumir procesos, datos o ideas complejas de manera fácil de entender. Se diseña digitalmente y se organiza en bloques visuales bien estructurados.

Lineamientos para la creación de una infografía

- La infografía debe incluir entre 3 y 5 bloques de contenido, como:
 - o Título o pregunta central.
 - o Breve introducción al tema.
 - o Desarrollo visual (esquemas, íconos, gráficos, ilustraciones).
 - o Datos clave o explicación.
 - o Conclusión, reflexión o mensaje final.
- Combinar texto breve con elementos visuales claros y organizados.
- Ser fácil de leer, visualmente atractiva y coherente con el mundo posible o la misión del grupo.

- El mensaje de la infografía debe ser claro y alinearse con la narrativa del proyecto, abordando un fenómeno, descubrimiento o solución vinculada al mundo posible (ficcional o no ficcional).
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• [Qué es una infografía y 40 ejemplos geniales](https://blog.hubspot.es/marketing/ejemplos-infografias)



El artículo de HubSpot «Qué es una infografía y 40 ejemplos geniales» explica qué es una infografía y cómo puede utilizarse para comunicar información de forma visual, clara y atractiva. Presenta una selección de 40 infografías de distintos temas y estilos, y destaca buenas prácticas de diseño, como el uso de íconos, paletas de colores coherentes y estructuras bien organizadas.

Fuente: HubSpot. (s.f.). *Qué es una infografía y 40 ejemplos geniales* (+ plantillas). Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://blog.hubspot.es/marketing/ejemplos-infografias>

• 8 tipos de infografía visualmente atractivas



El artículo «8 tipos de infografía visualmente atractivas», publicado en el blog de JRizo, ofrece una guía clara sobre los principales tipos de infografía y sus usos más frecuentes. Describe ocho formatos: línea de tiempo, proceso, informativa, mapa, comparativa, visualización de datos, interactiva y animada, y explica las características y finalidades de cada uno. Asimismo, proporciona recomendaciones de diseño, como el uso de iconos, paletas de colores coherentes y estructuras visuales bien organizadas para facilitar la comprensión del contenido.

Fuente: JRizo. (s.f.). *8 tipos de infografía visualmente atractivas*. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.jrizo.com/blog/tipos-de-infografia/>



• **Recursos para explorar**

• ¿Qué es, para qué y cómo hacer una infografía?



Este video ofrece una explicación clara y didáctica sobre la infografía como herramienta visual de comunicación.

Fuente: Montenegroagencia. (2015, 2 de junio). *¿Qué es, para qué y cómo hacer una infografía?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lkxd0Lz6x2w>

• Aprende cómo hacer una infografía en 15 pasos sencillos



En este artículo de Canva encontrarán una guía clara y completa para entender qué es una infografía y cómo crear una desde cero. A lo largo del texto, se explican las funciones principales de las infografías como herramientas visuales y se detallan 15 pasos para diseñar una.

Fuente: Canva (s.f.). *Qué es una infografía y cómo se hace*. Recuperado el 10 de julio de 2025, de https://www.canva.com/es_mx/aprende/que-es-una-infografia-como-se-hace/



Collage

Un collage es una composición visual que se crea uniendo diferentes imágenes, dibujos, textos o recortes en una plataforma. Puede combinar elementos reales o ficticios para representar una idea, historia o mensaje. En formato digital, se arma usando herramientas que permiten organizar y mezclar estos elementos de forma creativa.

Lineamientos para la construcción de un collage

- En el collage deben incluir entre 3 y 4 bloques visuales, como:
 - o Título o pregunta central que oriente el mensaje.
 - o Imágenes principales que representen escenas, ideas o personajes.
 - o Elementos simbólicos (íconos, texturas, objetos) que complementen la historia.
 - o Palabras clave que guíen la interpretación.
- Combinar texto breve con imágenes claras organizadas de manera creativa y coherente.
- El collage debe ser visual y expresivo, fácil de interpretar y alineado con la narrativa del proyecto.
- Pueden buscar imágenes de internet, pero deben ser libres de derechos.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• [50 ejemplos de collage digitales e impresos creativos](#)



En este artículo de Canva titulado «50 ejemplos de collage digitales e impresos creativos» encontrarán una selección variada e inspiradora de collages clasificados en 10 categorías principales (como diseño editorial, newsletters, folletos y medios mixtos), que muestran cómo combinar texturas, cuadrículas, tipografía, superposiciones y fotografía para lograr composiciones visuales impactantes.

Fuente: Theodor, Ve. (s.f.). *50 ejemplos de collage digitales e impresos creativos*. Canva. Recuperado el 10 de julio de 2025, de https://www.canva.com/es_mx/aprende/ideas-para-hacer-collages/

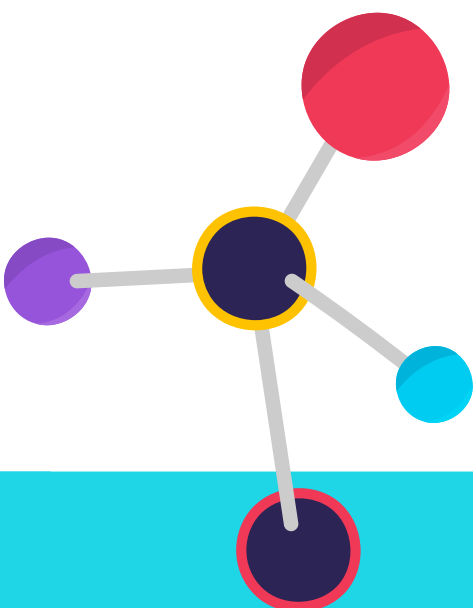


Recurso para explorar

• [¿Cómo hacer un collage artístico digital?](#)



Este artículo ofrece una guía práctica y accesible dirigida a quienes desean iniciarse en el collage digital. Explica paso a paso el proceso: desde la selección de imágenes (fotografías, ilustraciones o recursos visuales) y la elección de herramientas como Photoshop, Canva o PicsArt, hasta



la organización del lienzo, el empleo de capas y máscaras, la incorporación de texturas y patrones, ajustes de color y contraste, y detalles decorativos finales.

Fuente: Bermúdez, A. (2023, 18 de mayo). *¿Cómo hacer un collage artístico digital?* Recuperado el 10 de julio de 2025, de https://adrianabermudez.com/como-hacer-un-collage-artistico-digital/?srsltid=AfmBOoqq9lZYAbWfjcHm5R-Ec3AU6notRL5kUJAAP0xTrpPBg9OxU8_e

Línea de tiempo

Una línea de tiempo es una representación visual que organiza eventos, descubrimientos o procesos en orden cronológico. Permite mostrar de forma clara cómo se desarrolla una historia, experimento o fenómeno a lo largo del tiempo.

Lineamientos para construir una línea de tiempo

- La línea de tiempo debe tener entre 6 y 8 momentos clave organizados en orden cronológico.
- Incluir eventos o fenómenos relacionados con el mundo posible o el tema trabajado.
- Contener una historia, descubrimiento, transformación o proceso que se quiere mostrar paso a paso.

- Organizar la información de forma lineal o secuencial, ya sea horizontal o vertical.
- Combinar dibujos, íconos o imágenes con textos muy breves que expliquen cada momento.
- Conexión con el mundo posible: cada hito debe relacionarse con fenómenos, acciones o aprendizajes del planeta, comunidad o historia que el grupo ha desarrollado.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• [Plantillas de ejemplos de líneas de tiempo](#)



En esta página de Canva se presentan ejemplos de líneas de tiempo diseñadas para diversos propósitos educativos, históricos, personales y corporativos. Las plantillas muestran cómo organizar eventos o procesos de manera cronológica y visualmente atractiva, combinando fechas, textos breves, íconos e ilustraciones.

Fuente: Canva. (s.f.). *Ejemplos de líneas del tiempo*. Recuperado el 10 de julio de 2025, de https://www.canva.com/es_co/plantillas/s/ejemplos-de-lineas-del-tiempo/?continuation=50

• [Plantillas de timeline online](#)



La página Infografías tipo línea de tiempo, del sitio web Genially, ofrece una selección de plantillas diseñadas para representar de forma visual y ordenada acontecimientos o procesos en secuencia cronológica.

Fuente: Genially. (s.f.). *Infografías tipo línea de tiempo*. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://genially.com/es/plantillas/infografias/timeline/>



• Recursos para explorar

• [Línea de tiempo](#)



El artículo «Línea de tiempo» del sitio *Concepto.de* expone qué es una línea de tiempo, cuál es su utilidad y cómo se estructura.

Fuente: Concepto.de. (s.f.). *Línea de tiempo*. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://concepto.de/linea-de-tiempo/>

• [Línea de tiempo interactiva o timeline: descubre todas sus aplicaciones](#)

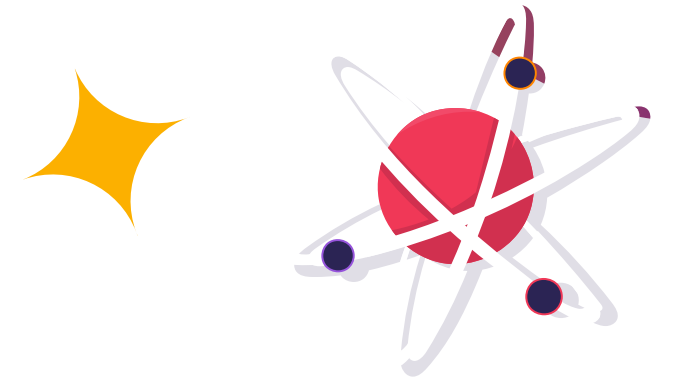


El artículo *Línea de tiempo interactiva o timeline: descubre todas sus aplicaciones*, del blog de Genially, explica de manera clara qué es una línea de tiempo interactiva, sus principales

usos en educación, comunicación y proyectos, y cómo diseñarla de forma creativa con herramientas digitales.

Fuente: De la Peña, N. (2023, 19 de junio). *Línea de tiempo interactiva: qué es, para qué sirve y cómo crearla*. Blog Genially. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://blog.genially.com/linea-tiempo-interactiva/>





3 Prototipos gráficos de alta complejidad

Novela gráfica

Una novela gráfica es una narración extensa que combina texto e ilustración en formato de viñetas, similar al cómic, pero con una estructura narrativa más profunda, un desarrollo completo de personajes y un mensaje significativo.

A diferencia del cuento ilustrado o de la crónica ilustrada, la novela gráfica se organiza como una historia compleja, con varias escenas conectadas secuencialmente, que permiten mostrar la evolución de un personaje o situación dentro de un mundo real o ficticio.

Este formato permite explorar temas como el cambio, la aventura o la ciencia desde una mirada crítica o poética, apoyándose en el lenguaje visual para representar emociones, diálogos, paisajes y acciones de manera expresiva.

Lineamientos para construir una novela gráfica

- La novela gráfica debe tener entre 6 y 10 viñetas como mínimo, agrupadas en varias páginas o escenas.
- Incluir una estructura narrativa con inicio, desarrollo (con nudos o giros) y desenlace.
- Desarrollar al menos dos personajes principales, con motivaciones, decisiones y transformaciones visibles a lo largo de la historia.
- La historia debe estar ambientada en el mundo posible que el grupo ha creado: su planeta, barrio imaginado, comunidad, misión o problema científico.
- El texto debe estar presente en forma de diálogos (globos), narraciones breves (recuadros) o pensamientos internos.
- Se sugiere usar frases cortas, comprensibles y expresivas, que reflejen la personalidad de los personajes y avancen la historia.
- La novela gráfica debe dejar una reflexión o pregunta poderosa, relacionada con el conflicto vivido, el aprendizaje logrado o la transformación ocurrida en el mundo posible.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.





Ejemplos para inspirar

• El eternauta



El Eternauta, obra de ciencia ficción escrita por Héctor Germán Oesterheld e ilustrada por Francisco Solano López, narra cómo Buenos Aires es devastada por una nieve radioactiva que, junto con una invasión extraterrestre, provoca la casi aniquilación de sus habitantes.

Fuente: Oesterheld, H. G. (1957–1959). *El Eternauta* (F. Solano López, ilustraciones). Publicado originalmente como serial en Hora Cero Semanal. Edición remasterizada en formato novela gráfica. Planeta Cómic. ISBN 978 849 174 9264

• Persépolis



Persépolis es una novela gráfica autobiográfica de Marjane Satrapi que narra su infancia y adolescencia en Teherán durante la Revolución Islámica y la guerra Irán-Irak.

Presentada en blanco y negro con trazos simples y expresivos, relata cómo la autora crece entre represión política, imposición religiosa, exilio en Europa y regreso a su país.

Fuente: Satrapi, M. (2023). *Persépolis* (1.ª ed). Penguin Random House Grupo Editorial. ISBN 9789585245518



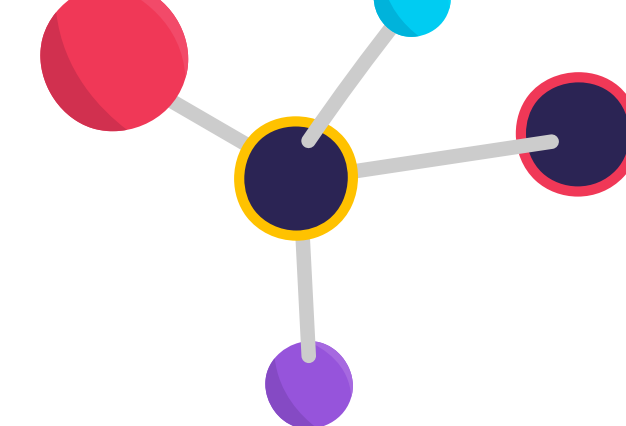
Recurso para explorar

• Cómic y novela gráfica ¿cuál es la diferencia?



En este video se explican de forma clara las diferencias entre cómic y novela gráfica, desde su origen hasta su uso actual. Aborda el desarrollo histórico de ambos términos, su estructura narrativa y las características visuales que los distinguen.

Fuente: GO! el monitor geek. (2019, 19 de marzo). *Cómic y Novela Gráfica — ¿Cuál es la diferencia?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=X8f3tp2ydF4>



Cuento ilustrado

Un cuento ilustrado es una narración breve que combina texto y elementos visuales (como dibujos, collages o imágenes digitales) para contar una historia. En este formato, las ilustraciones no solo acompañan el relato, sino que enriquecen la experiencia del lector, permitiéndole imaginar mejor los personajes, escenarios, emociones y acciones. Puede tener un tono fantástico, poético, cotidiano o reflexivo, y su principal objetivo es comunicar un mensaje, una enseñanza o una experiencia significativa.

- El cuento debe tener una estructura básica: inicio, nudo y desenlace.
- Debe desarrollarse en mínimo 1 a 2 páginas digitales, con entre 4 y 6 párrafos breves.
- Puede estar escrito en primera o tercera persona, según la voz narrativa elegida.
- El contenido debe estar relacionado con los personajes, lugares, situaciones o misiones que el grupo ha creado dentro del universo narrativo.
- Puede narrar una misión, una aventura, una situación problemática o un hallazgo científico desde el punto de vista de un personaje.

- Se deben incluir entre 4 y 6 imágenes que ilustren las partes más importantes de la historia. Estas imágenes deben complementar el texto, no repetirlo, y ayudar a visualizar mejor el ambiente y la acción.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones de preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para explorar

• Érase una vez...un cuento científico



Érase una vez...un cuento científico es una antología de relatos que busca despertar el interés científico mediante historias. Cada cuento combina elementos de narrativa literaria con fundamentos científicos para abordar temas relacionados con la protección del medio ambiente, desafíos planetarios y curiosidades del mundo natural.

Fuente: OUAT Equipo. (2017). *Érase una vez... un cuento científico: Volumen I* (H. Elyashiv, G. Martínez Méndez & D. Reyes-Macaya, Eds.) [Libro en PDF]. MARUM – Center for Marine Environmental Sciences, Universidad de Bremen. <https://www.marum.de/Binaries/Binary15024/Erase-una-vez-OUAT2017.pdf>



• Cuentos Infantiles de Biodiversidad



Cuentos Infantiles de Biodiversidad es una colección de relatos ilustrados desarrollada con el objetivo de acercar la biodiversidad a la comunidad educativa infantil. Concebida como recurso pedagógico lúdico y cercano, la obra combina narrativa, ilustraciones y música para explicar ecosistemas amenazados, especies locales y procesos ecológicos, promoviendo la conciencia ambiental y el cuidado del entorno desde edades tempranas.

Fuente: Núñez Farías, P. (Dir.). (2013). *Cuentos infantiles de biodiversidad* [PDF]. Centro de Estudios Avanzados en Zonas Áridas (CEAZA). https://www.difuciencia.cl/cuentos/doc/30723_BIODIVERSIDAD.pdf



Recurso para explorar

• Storybird



Storybird es una plataforma digital que permite a niños y jóvenes crear historias y poemas ilustrados con gran facilidad y calidad visual. A través de una amplia biblioteca de

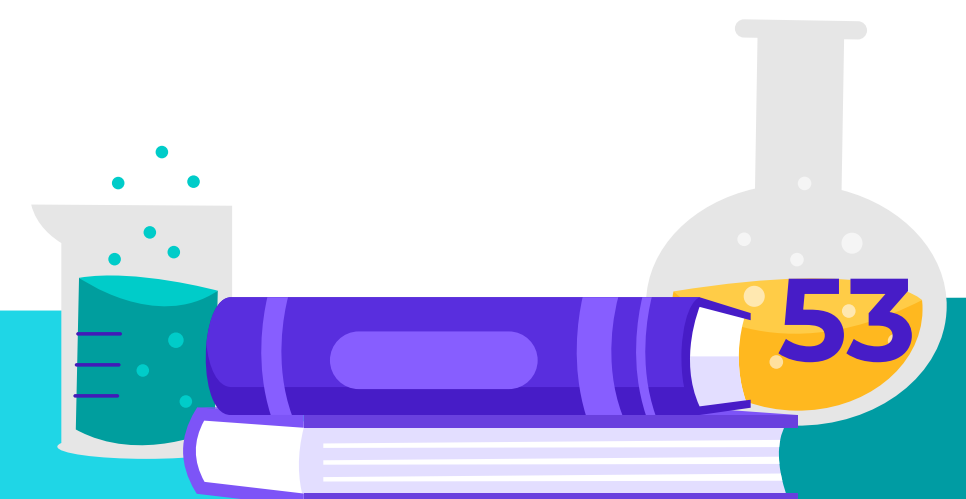
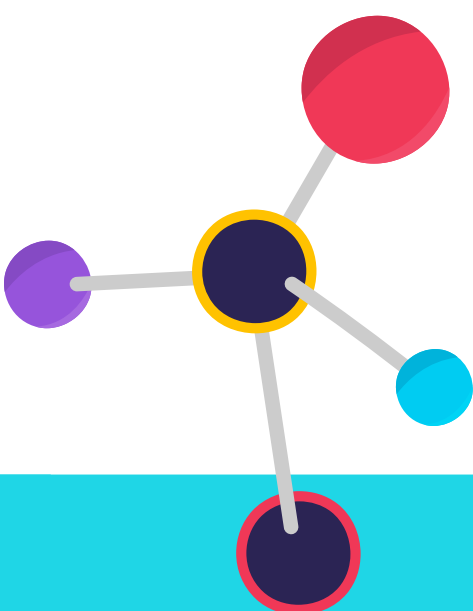
ilustraciones profesionales, los usuarios pueden seleccionar imágenes inspiradoras y construir una narrativa alrededor de ellas, ya sea de forma individual o colaborativa.

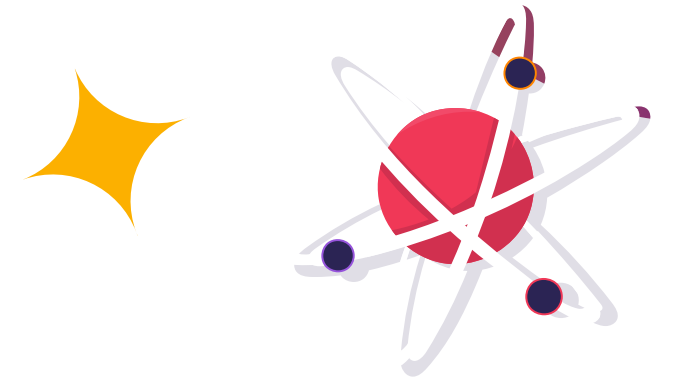
Fuente: Storybird. (s. f.). *Storybird*. <https://storybird.com/>

Reportaje gráfico

El reportaje gráfico es una forma de narración visual que utiliza fotografías como medio principal para contar una historia. Se trata de una pieza informativa o documental que combina imágenes con textos breves (títulos, epígrafes o descripciones) para comunicar hechos, procesos o situaciones.

A diferencia de una simple galería de fotos, el reportaje gráfico tiene una estructura narrativa: presenta un contexto, desarrolla una serie de acontecimientos y concluye con una idea, reflexión o mensaje. Suele abordarse desde un enfoque humano, social o investigativo, mostrando lo que ocurre en el lugar de los hechos y permitiendo al espectador “ver” lo que se está contando.





Lineamientos para construir un reportaje gráfico

- El reportaje gráfico debe estar compuesto mínimamente por entre 10 y 15 fotografías, organizadas cronológica o temáticamente.
- Las fotografías deben contar una historia.
- Todas las imágenes deben ser fotografías reales tomadas por el grupo. No se deben usar imágenes de internet, así sean libres de derechos.
- Cada fotografía debe ir acompañada de un texto breve (título o pie de foto) que ayude a entender lo que se muestra y lo conecte con la narrativa del proyecto.
- Las fotos deben tener buena calidad visual: evitar desenfoques, cortes accidentales o imágenes oscuras. Se sugiere tomar varias y luego seleccionar las más representativas.
- El reportaje debe construirse en una herramienta digital, organizando las fotos en formato de galería, línea de tiempo o presentación narrativa.
- Se debe asegurar la autorización de las personas que aparezcan en las fotos, especialmente si son menores de edad.
- El mensaje debe estar alineado con la narrativa del proyecto y reflejar un fenómeno, transformación o aprendizaje del mundo posible.



Ejemplos para inspirar

- [Las bombas atómicas: El segundo en que el mundo cambió](https://news.un.org/es/gallery/1533481)



La galería fotográfica de la ONU titulada “Hibakusha – Atomic Bomb Survivors” presenta imágenes conmovedoras de las personas que sobrevivieron a los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki.

Fuente: Naciones Unidas. (s.f.). *Las bombas atómicas: El segundo en que el mundo cambió* [Galería fotográfica]. UN Photo. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://news.un.org/es/gallery/1533481>

- [Proyecto lunar Apolo](#)



La galería Proyecto lunar Apolo, publicada por *El Colombiano*, presenta una cuidada selección de fotografías de las misiones Apolo de la NASA (1960–1975), con énfasis en los momentos cotidianos vividos por los astronautas dentro de las naves y durante las caminatas lunares. El archivo, originalmente capturado con cámaras Hasselblad y liberado públicamente en 2015, fue recopilado y organizado



por Kipp Teague en el Project Apollo Archive. Esta exposición fotográfica ofrece una mirada humana e íntima de los viajes espaciales, alejándose de los hitos mediáticos y destacando escenas auténticas del día a día en el espacio.

Fuente: El Colombiano (s. f.). *Proyecto lunar Apolo* [Galería fotográfica]. Blog Testigos, El Colombiano. Recuperado el 11 de julio de 2025 de <https://www.elcolombiano.com/blogs/testigos/portfolio/apolo>



Recurso para explorar

• [Reportaje fotográfico: guía de iniciación](#)



El artículo “Reportaje fotográfico: guía de iniciación” ofrece una introducción completa al reportaje fotográfico, explicando su propósito narrativo, emocional y documental. Además, presenta los principales tipos, y detalla cómo planificar, estructurar y producir un trabajo fotográfico coherente.

Fuente: Musso, C. (s.f.). *Reportaje fotográfico: guía de iniciación*. Blog del Fotógrafo. Recuperado el 10 de julio de 2025, de https://www.blogdelfotografo.com/reportaje-fotografico/#google_vignette





Formato audiovisual

El formato audiovisual es aquel que combina imagen en movimiento y sonido para contar una historia, transmitir una emoción, hacer una pregunta o presentar una idea.

En la RLME, este formato les permitirá crear productos digitales que pueden incluir grabaciones con celular, narraciones, escenas actuadas o animaciones simples.

Es una herramienta educ comunicativa poderosa **porque involucra al espectador visual y auditivamente**, logrando que tu historia se sienta viva.

Características:

- **Imagen en movimiento:** usa secuencias de video o animación para mostrar acciones, espacios, personajes o situaciones.
- **Sonido sincronizado:** incluye voz, música, sonidos del ambiente o efectos que aportan atmósfera y sentido.
- **Narrativa visual:** cuenta algo más allá de lo que se dice en palabras: muestra. El lenguaje corporal, los colores, los planos y el montaje también comunican.
- **Uso de herramientas accesibles:** se puede producir con celular, tablet o computador, usando apps de edición básica como CapCut, InShot, Canva Video o Clipchamp.
- **Alto impacto comunicativo:** captura la atención del espectador fácilmente. Ideal para mostrar emociones, escenarios, conflictos o descubrimientos.

¡Con el formato audiovisual, su mundo posible podrá moverse, sonar y emocionar a quienes lo conozcan!



Paso a paso para la creación de productos audiovisuales

Para el desarrollo de las creaciones audiovisuales, deberán llevar a cabo las siguientes indicaciones:

- **Seleccionar el tipo de producto que realizarán**
 - o Deberán definir con su equipo qué tipo de producto audiovisual crearán para esta misión, de acuerdo con el nivel de prototipo que seleccionen (bajo, medio o alto) y con la historia que deseen contar.
- **Leer con atención la información que hay en este documento sobre el tipo de producto que eligieron. En esta encontrarán:**
 - o Qué es el producto y sus características.
 - o Ejemplos del producto.
 - o Lineamientos para asegurarse de que su producto cumpla con todos los pasos necesarios en la preproducción, producción y posproducción, garantizando que quede completo, ordenado y listo para compartirse.
- **Seguir las siguientes etapas:**

1 Preproducción

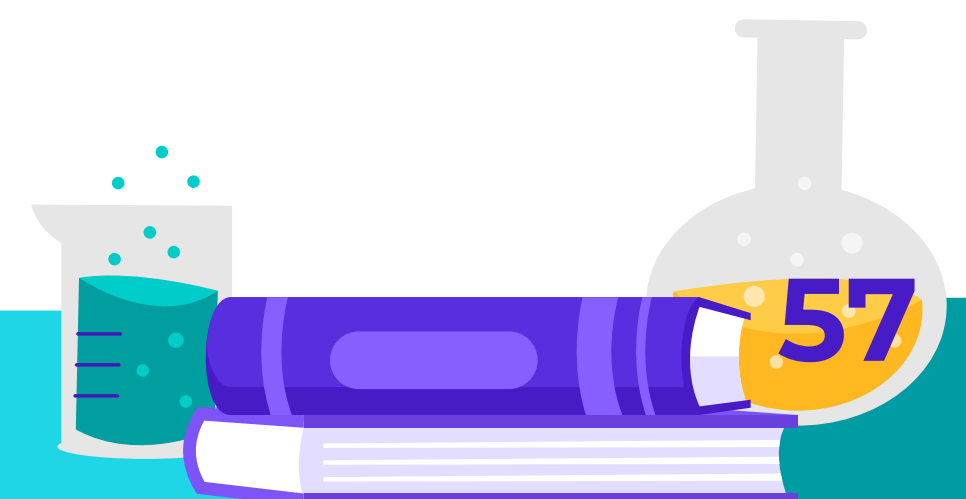
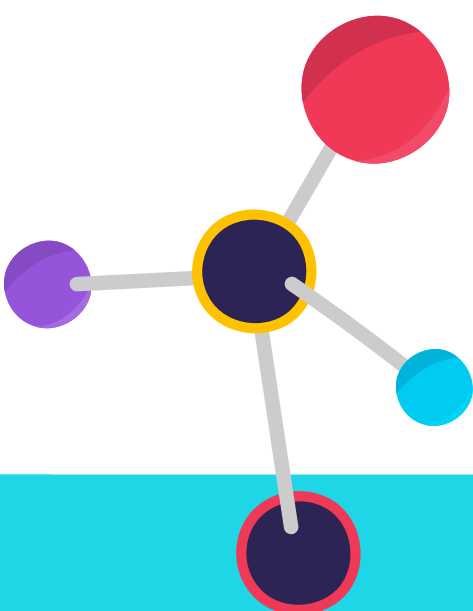
En esta etapa, deberán planificar lo que van a grabar. Para ello, es necesario diligenciar la ficha de preproducción del formato audiovisual, en la que deberán escribir, según los acuerdos del equipo, la siguiente información:

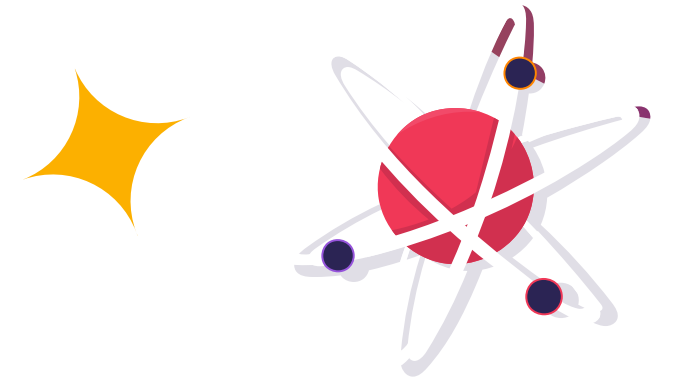
A. Idea central

- ¿Qué quieren contar?
- ¿Qué parte de su mundo posible se va a mostrar?

B. Guion

- Escriban qué se verá en cada parte del video.





C. Locación(es)

- Escriban el lugar o lugares donde desarrollarán las escenas. No olviden que el lugar debe contar con buena luz natural y poco ruido.

D. Materiales y/o actores

- Describan los objetos, disfraces o actores que intervendrán en la grabación.

E. Roles en el equipo (grabación, actuación, edición).

- Describan los roles que asumirán los integrantes del equipo.

Consejos adicionales

- Ensayen brevemente lo que dirán o harán antes de grabar.
- Planifiquen tiempos de grabación y edición.
- Registren los avances con su tutor.

2 Producción

En esta etapa, deberán su grabar su historia. Para ello, es necesario seguir las siguientes indicaciones:

A. Preparen su dispositivo de grabación

- Puede ser un celular o tablet. Limpie la cámara y asegúrense de tener batería.

B. Cuiden el encuadre y la estabilidad

- Eviten movimientos bruscos. Pueden usar un trípode o una base firme. Además, para saber qué tipos de planos realizar, les recomendamos ver el siguiente recurso:

<https://co.pinterest.com/pin/23221754323893012/>



C. Controlen el sonido:

Busquen un lugar sin ruidos fuertes. Hablen claro y fuerte. Si hay viento, graben de espaldas al viento.

D. Hagan varias tomas si es necesario:

Graben más de una vez por si necesitan elegir la mejor versión.



3 Posproducción

En esta etapa, deberán realizar la edición y preparación del producto final. Para ello, es necesario seguir las siguientes indicaciones:

A. Revisen el material grabado

- Escojan la mejor toma o unan las tomas si necesitan cortes simples.

B. Editen

- Pueden usar apps sencillas como InShot, CapCut, Canva Video o Clipchamp. Para conocerlas, pueden revisar el recurso “Guía para la creación de proyectos comunicativos” desde la página 22 a la 29, disponible en:

<https://www.redacademica.edu.co/bitacora-de-viaje-para-la-creacion-de-proyectos-educomunicativos>



- Agreguen una cortinilla al inicio de su producto audiovisual. Para ello, utilicen la plantilla disponible en el siguiente enlace:

Portada en formato horizontal 1920 px X 1080 px:

<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/AudiovisualHorizontal.pptx>

Portada en formato vertical 1080 px X 1920 px:

<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/AudiovisualVertical.pptx>

Encontrarán dos versiones, en formato horizontal y vertical, y deben elegir la que corresponda según la orientación en la que grabaron su video. Dentro de la plantilla, deben incluir el nombre del producto y el de la institución educativa. También encontrarán un tutorial que explica paso a paso cómo utilizarla.

- Agreguen una cortinilla de cierre. Para ello, utilicen la plantilla disponible en el siguiente enlace:

Cortinilla de cierre horizontal 1920 px X 1080 px:

https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/BOG25_Cortinilla_Cierre_Horizontal_MOV.mov

Cortinilla de cierre vertical 1080 px X 1920 px:

https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/BOG25_Cortinilla_Cierre_Vertical_MP4.mp4

Encontrarán dos versiones, en formato horizontal y vertical, y deben elegir la que corresponda según la orientación en la que grabaron su video.

- Recorten silencios o errores. Agreguen subtítulos si el





audio no se entiende bien.

C. Agreguen elementos básicos (opcional)

- Música o efectos de sonido libre de derechos (solo si aporta al mensaje). A continuación, encontrarán algunas páginas donde podrán descargarlos:

<https://soundraw.io/>

<https://ecrettmusic.com/>

(en este además de descargar la musica pueden crearla con IA)

<https://freemusicarchive.org>

<https://pixabay.com/music/>

<https://www.bensound.com/>

<https://incompetech.com/music/>

<https://soundcloud.com/>

<https://musopen.org/>

IA para crear locuciones si es necesario, con la versión gratuita tienen créditos para crear más de 15 minutos por mes.

<https://elevenlabs.io/app/home>

<https://play.ht/>

<https://www.narakeet.com/>

D. Verifiquen que su creación cumpla con la lista de chequeo que se detalla para cada tipo de producto.

E. Guarden y exporten

- Exporten en formato MP4 en calidad media o alta.

F. Detalles finales

- Carguen el producto final y las evidencias de proceso en la carpeta compartida de la RLME.
- Completen el registro y la ilación con la narrativa en la **bitácora**.



Misión audiovisual



Mapas de productos audiovisuales por prototipo

Ahora que saben qué es el formato audiovisual y los pasos que deben tener en cuenta para su creación, llegó el momento de explorar **qué tipo de productos pueden construir para su misión.**

En la RLME, pueden elegir diferentes tipos de creaciones audiovisuales, clasificadas según el **nivel de prototipo: bajo, medio o alto.** Cada una les permitirá contar su historia usando su creatividad y las herramientas que tengan disponibles.

Recuerden:



No importa si el prototipo es de baja, media o alta complejidad, lo importante es que transmita su idea con claridad, creatividad e intención.

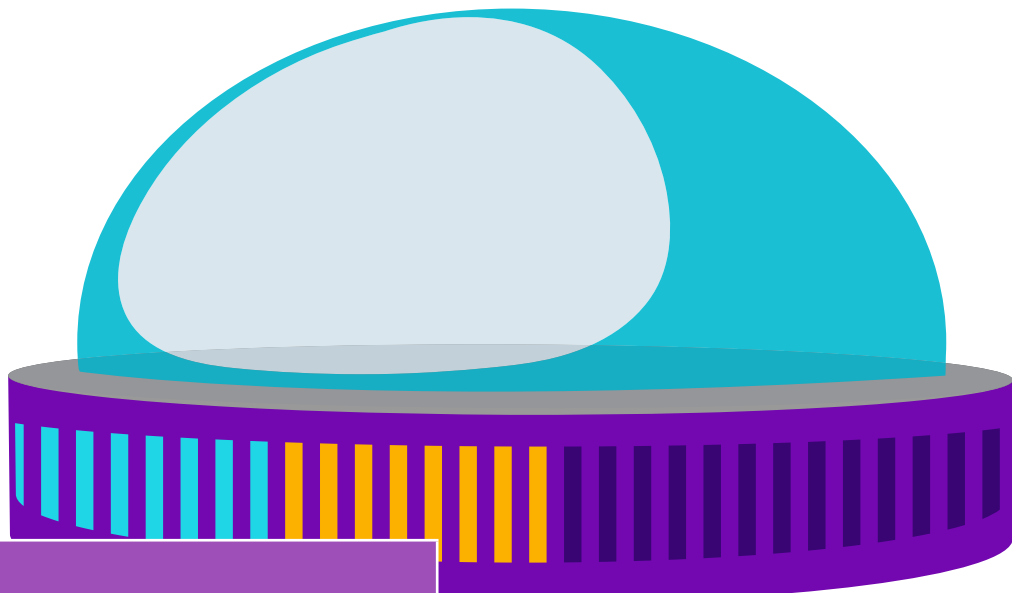
A continuación, encontrarán la lista de productos que pueden crear, para que elijan cuál se adapta mejor a su misión.

¡El momento de imaginar y diseñar ha llegado!

Formato audiovisual



1. Prototipos de baja complejidad	2. Prototipos de mediana complejidad	3. Prototipos de alta complejidad
Filminuto	Serie de microvideos educativos (3)	Minisodios web (mínimo 3 minisodios)
Entrevista	Parodia	Stop motion
Crónica audiovisual	Cortometraje	Videojuego



1 Prototipos audiovisuales de baja complejidad

Filminuto

Un filminuto es una pieza audiovisual breve, de máximo 60 segundos, que logra contar una historia completa en muy poco tiempo. Su fuerza está en la combinación de imagen y sonido para transmitir una idea, emoción o mensaje de forma clara, directa y memorable.

Aunque su duración es limitada, no significa que sea simple. Al contrario: exige una narrativa precisa, personajes definidos y un mensaje potente. Por eso, en el filminuto todo debe estar bien pensado: lo que se dice, lo que se muestra, cómo se actúa, qué se escucha y qué se siente.

Lineamientos para la creación de un filminuto

- El filminuto debe durar máximo 60 segundos.
- Debe transmitir una idea, emoción o mensaje principal. Piensen bien qué mostrarán y cómo lo harán.

- Es mejor si tiene pocos personajes y pocas locaciones.
- El final puede tener un giro, una sorpresa o una idea que deje pensando al público.
- No necesita efectos complejos. Lo importante es que la idea se entienda y emocione.
- Su historia debe estar conectada con el mundo posible que crearon y con el aprendizaje que están explorando.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• Filminuto - Extrañándote pero soltándote



Filminuto realizado por UNI5TV, el laboratorio de experimentación audiovisual del programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad del Norte. Se trata de un ejercicio académico de los estudiantes.

Fuente: Medios Escolares I.E.D Gonzalo Arango. (2024, 30 de agosto). *Extrañándote pero soltándote* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Lftdohe3uNQ>



• Instrucciones para volver a casa



Este filminuto trata sobre una madre que da instrucciones a su hija para que encuentre el camino a casa, donde ha estado esperándola durante 15 años.

Fuente: Improvisal. (2021, 14 de octubre). *Instrucciones para volver a casa* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HE3DXQXh-E0>



Recursos para explorar

• Tips para crear un filminuto



Este video explica qué es un filminuto y brinda algunos tips para crear uno.

Fuente: Programas Teledellín. (2020, 21 de abril) *Tips para crear un filminuto* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TRKzDZLBqxY>

• ¿Cómo hacer un filminuto en 6 pasos?



El video describe de manera clara y práctica cómo producir un filminuto. Explica cada etapa del proceso —selección de tema, planteamiento de hipótesis, planificación de tomas, edición,

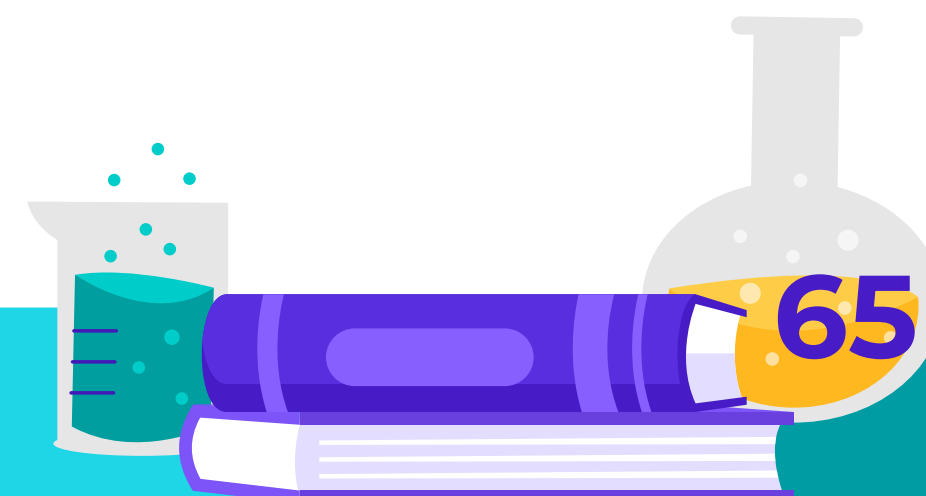
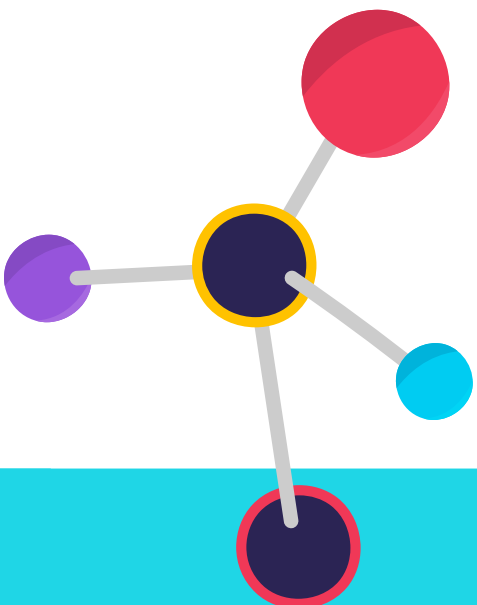
sonido y duración ideal— para orientar a estudiantes y creadores en la producción de narrativas breves con recursos limitados.

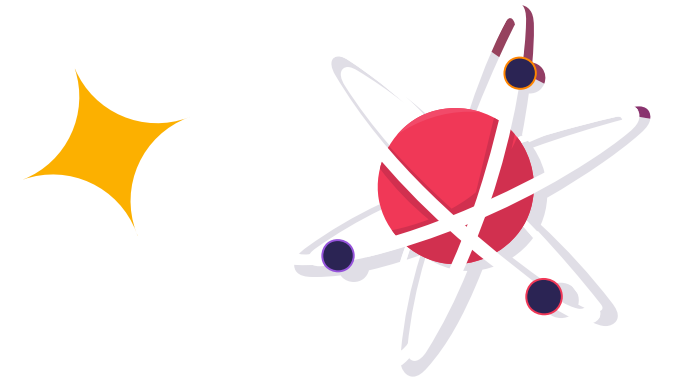
Fuente: Vivir para convivir (2019, 3 de octubre). *¿Cómo hacer un filminuto en 6 pasos?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=amrrTkut0oA>

Entrevista audiovisual

Una entrevista audiovisual es un producto digital que permite conocer las ideas, experiencias, opiniones o conocimientos de una persona o personaje a través de una conversación grabada en video. A diferencia de otros formatos, la entrevista se enfoca en la voz y el rostro del entrevistado, generando cercanía, emoción y conexión con quienes la ven.

Su estructura es sencilla: un entrevistador formula preguntas y un entrevistado responde. Pero su riqueza está en lo que se logra capturar más allá de las palabras: los gestos, las pausas, el tono de voz, los silencios. Todo esto aporta sentido a lo que se comunica.





Lineamientos para la creación de una entrevista

- La entrevista debe durar entre 1 y 3 minutos.
- Deben elegir un/a entrevistado/a y un/a entrevistador/a.
- La entrevista debe estar centrada en una temática clara y relacionada con su mundo posible.
- Antes de grabar, deben preparar las preguntas con anticipación. Estas deben ser abiertas, es decir, permitir respuestas amplias, no solo “sí” o “no”.
- El/la entrevistador/a debe presentarse. Además, debe presentar al/la entrevistado/a (quién es el personaje, en qué contexto está), por ejemplo, “Hoy estamos con... que nos va a contar sobre...”. de forma breve y clara.
- Elijan el rol del/la entrevistado/a: ¿Es un habitante del planeta? ¿Un experto en un fenómeno? Recuerden que puede ser un personaje ficticio, no solo una persona real.
- Debe haber una conclusión o mensaje final del/la entrevistado/a o entrevistador/a.
- Si hay elementos del mundo posible, ¡úsenlos como escenografía!
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.

Ejemplos para inspirar

• Entrevista con alguien del futuro

El video “Entrevista con alguien del Futuro”, creado por el canal Casi Creativo, presenta un formato animado humorístico en el que se realiza una entrevista ficticia con una persona que afirma vivir en el futuro.

Fuente: Casi Creativo. (2017, 4 de mayo). *Entrevista con alguien del futuro* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WpigfVMaUOE>

• Entrevista a Elizabeth Clapés

En esta entrevista, la psicóloga Elizabeth Clapés presenta un enfoque profundo sobre el bienestar emocional: explica que ser una persona sana empieza por conocerse a sí mismo.

Fuente: Aprendamos juntos 2030. (2023, 15 de marzo). *Ser una persona sana empieza por conocerse* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qes1RMK9a50>



Recursos para explorar

• Tips para hacer una entrevista audiovisual



Este video ofrece consejos para realizar una entrevista audiovisual, abordando aspectos técnicos y comunicativos fundamentales. Se explican temas como la elección adecuada de planos, la importancia del fondo, el cuidado del aspecto personal, la calidad del audio, la estabilidad de la cámara y la oratoria.

Fuente: Taller TV I y II UNLaM. (2021, 8 de junio). *Tips para hacer una entrevista audiovisual* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-4RdT_wVIpE

• La entrevista para niños



Este video educativo explica de forma clara qué es una entrevista, sus características y elementos principales. A través de un lenguaje sencillo y visualmente atractivo, se presentan los roles del entrevistador y del entrevistado, así como la diferencia entre preguntas abiertas y cerradas.

Fuente: Smile and Learn. (2024, 1 de agosto). *¿Qué es una entrevista? Características y elementos para niños* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-4RdT_wVIpE

Crónica audiovisual

Una crónica audiovisual es un relato breve en video que describe un hecho, situación o experiencia de manera narrativa y reflexiva. Se basa en hechos observados o vividos, y los presenta con un estilo personal, combinando imágenes, sonidos y narración.

En la RLME, puede servir para documentar una exploración en el mundo posible, un suceso importante, una misión, una curiosidad científica o cualquier evento relevante que merezca contarse desde una mirada cercana.

Si bien la crónica se enfoca en contar hechos reales, para la RLME podremos usar relatos ficticios.

Lineamientos para la creación de una crónica audiovisual

- La crónica debe tener una duración entre 1 y 3 minutos.
- El relato debe organizarse de manera clara y ordenada: se debe entender qué ocurrió, dónde, cuándo y por qué es importante o curioso.
- La historia puede contarse a través de una voz en off, un personaje que aparece en cámara o mediante subtítulos.
- Las imágenes (videos, fotos, ilustraciones o animaciones sencillas) deben estar directamente relacionadas con lo que se está contando. No deben ser solo decorativas.



- La narrativa debe tener coherencia interna, es decir, debe haber un hilo conductor que guíe al espectador desde el inicio hasta el final.
- El contenido debe estar conectado con el mundo posible creado por el grupo: misión, nudo o aprendizaje priorizado.
- Puede contener una reflexión o pregunta final que invite a pensar o conectarse con lo narrado.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

• Barberos

Crónica audiovisual que ofrece un acercamiento íntimo y visualmente rico al oficio tradicional de los barberos. A través de escenas cotidianas en la barbería, el corto muestra testimonios, herramientas de trabajo y la interacción entre los clientes y los barberos, capturando la cultura local, la historia oral y el valor del oficio.

Fuente: Felipe Vargas. (2013, 23 de febrero). *Barberos – Crónica Audiovisual* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4lt7a4-qL2Y>

• Crónica audiovisual realizada por estudiantes de la Universidad Areandina

Este video presenta una crónica audiovisual centrada en la historia de Luz Mery Loaiza, una mujer desplazada que comparte su testimonio de vida y superación. A través de relatos personales y escenas cotidianas, la pieza ofrece una mirada íntima a las realidades del conflicto y la resiliencia, destacando la voz de una mujer que reconstruye su vida.

Fuente: Taty Jamarillo. (2017, 17 de junio). *Crónica audiovisual | Hecho por estudiantes de Comunicación Audiovisual y Digital* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3f6A6F3LTSQ>



Recurso para explorar

• La crónica

El texto del CELEE de la UAO explica qué es la crónica, un género narrativo que vincula la descripción y la narración en el tiempo, a menudo con valoraciones del autor. Define su estructura y señala que se compone de personajes principales y secundarios y suele relatar períodos breves con lenguaje claro y sencillo, tensión narrativa y contexto detallado.

Fuente: Delgado, P. (s. f.). *La crónica*. CELEE UAO. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://celee.uao.edu.co/la-cronica/>

2 Prototipos audiovisuales de mediana complejidad

Serie de microvideos educativos (3)

Una serie de microvideos educativos es un conjunto de tres videos breves que explican, enseñan o desarrollan una idea o tema en partes. Cada video tiene una intención clara, pero todos están conectados entre sí y forman una pequeña serie. Es ideal para profundizar en aspectos del mundo posible, mostrar pasos de una investigación o resolver dudas que otros podrían tener.

Lineamientos para la creación de una serie de microvideos educativos (3)

- La serie debe estar compuesta por **tres microvideos**, con **duración sugerida entre 1 y 2 minutos por video**.
- Los tres videos deben tener una **relación temática o narrativa**. Pueden funcionar de forma independiente, pero al verlos juntos deben contar algo más completo.
- Cada video debe tener un **mensaje claro y enfocado**: una pregunta, una idea, una reflexión o una situación por resolver.
- Los videos pueden tener un enfoque **explicativo, narrativo o reflexivo**, según el objetivo de su historia.

- Los tres productos deben estar **vinculados al mundo posible**: pueden tratar una situación, una problemática, un aprendizaje o un personaje creado por el grupo.
- Se recomienda combinar diferentes recursos visuales y sonoros: voz en off, texto en pantalla, música suave (libre de derechos), efectos, animaciones simples.
- Los estilos pueden ser variados: minidocumental, entrevista, tutorial breve, escena actuada o animada, narración en primera persona, entre otros.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



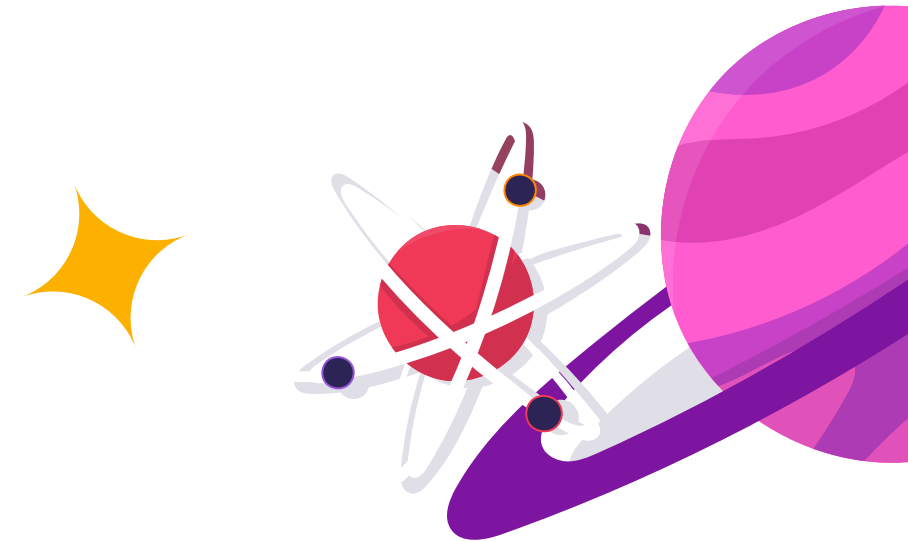
Ejemplos para inspirar

• [Videos educativos para niños de 6 a 10 años](#)



Esta lista de reproducción de Smile and Learn titulada Vídeos educativos para niños de 6 a 10 años reúne una serie de recursos audiovisuales especialmente diseñados para niños de primaria. Cada video aborda una temática diversa — como ciencia, naturaleza, valores, matemática o habilidades lingüísticas— con explicaciones claras, ilustraciones atractivas y lenguaje adaptado a la edad.

Fuente: Smile and Learn. (s. f.). *Vídeos educativos para niños de 6 a 10 años* [Lista de reproducción]. YouTube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLBaI9AttAE0sSHiqIem9NILFCq2Z816mj>



• 50 canales con vídeos educativos en YouTube



El artículo de EDUCACIÓN 3.0, titulado 50 canales con videos educativos en YouTube, presenta una selección curada de 50 canales para el uso pedagógico tanto en el aula como en casa.

Fuente: EDUCACIÓN 3.0. (2025, 13 de julio). *50 canales con vídeos educativos en YouTube*. Recuperado el 10 de julio de 2025, <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/canales-videos-educativos-en-youtube/>



Recurso para explorar

• 5 tipos de vídeos educativos que puedes hacer fácilmente



El artículo “5 tipos de vídeos educativos que puedes hacer fácilmente” de TechSmith presenta una clasificación práctica y actualizada de los formatos más comunes de videos para la enseñanza. Define formatos como microvideos, explicativos animados, grabaciones de pantalla y videos de presentación en cámara, detallando las características, duración sugerida y aplicaciones pedagógicas de cada uno.

Fuente: TechSmith. (s. f.). *5 tipos de vídeos educativos que puedes hacer fácilmente*. Recuperado el 10 de julio de 2025, <https://www.techsmith.es/blog/tipos-videos-educativos/>

Parodia audiovisual

Una parodia es una representación humorística o crítica de una situación, personaje, historia o hecho. Se puede usar para exagerar elementos, cambiar contextos o recrear escenas con otro enfoque. En la RLME, es una herramienta para expresar ideas de manera creativa, conectada con el mundo posible que están creando.

Lineamientos para la creación de una parodia audiovisual

- La parodia debe durar entre 1 y 3 minutos, tiempo suficiente para desarrollar el humor sin perder la atención.
- Debe estar basada en un contenido original reconocible. Puede ser una película, serie, noticia, clase, situación cotidiana o su propio mundo posible.
- La referencia al original puede ser directa (se nombra o imita) o sutil (solo se nota la inspiración).
- Es fundamental incluir una transformación o exageración evidente:
 - o Cambiar roles, gestos, diálogos o lugares.
 - o Mostrar situaciones absurdas, incoherentes o irónicas para provocar risa o reflexión.



- La historia debe ubicarse dentro del universo del grupo (su mundo posible) o ayudar a cuestionar algo de ese universo, como un conflicto, fenómeno o dilema.
- El humor debe tener intención: criticar, invitar a pensar o resaltar algo cotidiano.
- Se requiere actuación o representación visual:
 - o Pueden participar como personajes o usar elementos como máscaras, títeres, emojis, dibujos o fondos creativos.
- Se debe cuidar la coherencia narrativa: el mensaje debe entenderse y la secuencia debe fluir, incluso en medio del absurdo.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.

Ejemplos para inspirar

• [Star Wars El Retorno del Colegio | El Musical](#)



Esta parodia titulada “STAR WARS El Retorno del Cole” aborda la clásica saga galáctica con humor y creatividad: Luke y Leia se enfrentan al regreso a clases, mientras su padre, Darth Vader, decide cambiarles de escuela.

Fuente: Distripando la historia. (2016, 7 de septiembre). *STAR WARS El Retorno del Cole | El Musical* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TGQpNhA4bCY>

• [Parodia: Feliz regreso a clases](#)



Esta parodia presenta una versión humorística de la icónica canción *Olvidame y pega la vuelta* (Pimpinela), adaptada al contexto del regreso a clase.

Fuente: Familia Durán. (2023, 30 de enero). *Parodia: Feliz regreso a clases* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/shorts/JDdjwhHen2c>



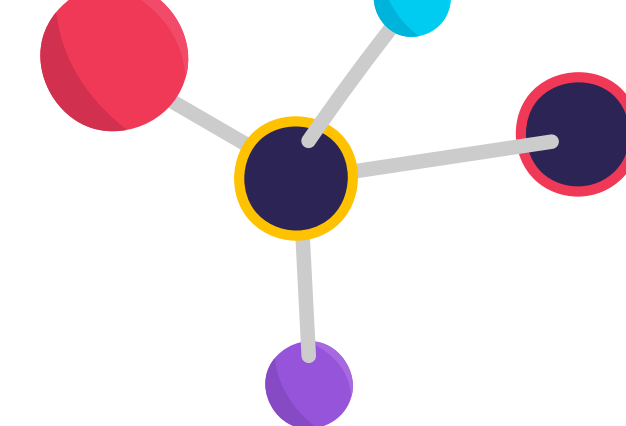
Recursos para explorar

• [¿Qué es la parodia? || Una guía para los estudiantes y maestros de literatura](#)



Este artículo presenta una guía clara sobre la parodia como un género creativo que imita, comenta, critica y a veces burla una obra, estilo o persona. Además, presenta algunos ejemplos.

Fuente: Pflugfelder, E. (2023, 11 de septiembre). *¿Qué es la parodia? || Una guía para los estudiantes y maestros de literatura*. Oregon State University. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/que-es-la-parodia-una-guia-para-los-estudiantes-y-maestros-de-literatura#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20parodia%3F,gracia%20E2%80%93%20al%20menos%20un%20poco>.



• Parodia | Significado, clasificación y ejemplos



Este artículo explica qué es la parodia, su propósito y presenta algunos ejemplos. Además, ofrece una clasificación según de esta.

Fuente: Fernández, A. (2025, 11 de junio). *Parodia | Significado, clasificación y ejemplos*. LanguageTool Insights. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://languagetool.org/insights/es/publicacion/parodia/>

Cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual breve (usualmente entre 3 y 30 minutos) que desarrolla una historia completa con personajes, conflictos y una resolución. A diferencia del filminuto o de los microvideos educativos, el cortometraje permite una mayor elaboración narrativa y expresiva, sin llegar a ser una producción de alta complejidad como un mediodmetraje o largometraje.

En la RLME, el cortometraje puede ser una poderosa herramienta para explorar y representar el mundo posible que están creando, mostrando conflictos, dilemas, descubrimientos o transformaciones a través de una estructura narrativa más profunda.

Lineamientos para la creación de un cortometraje

- Debe durar entre 3 y 10 minutos. Este tiempo permite desarrollar una historia completa con profundidad.
- Debe incluir al menos un personaje protagónico que viva una transformación, resuelva un problema o enfrente un dilema.
- Es importante mostrar escenas variadas, que cambien de lugar o situación para enriquecer la narración.
- Se puede actuar, narrar o animar, siempre que haya coherencia en la historia.
- La historia debe estar vinculada al mundo posible que crearon: fenómeno, misión, personaje o descubrimiento.
- El cortometraje debe tener una intención comunicativa clara: puede buscar informar, emocionar, hacer pensar, imaginar, cuestionar o proponer.
- Si bien se puede tomar como base una obra conocida, es importante respetar los derechos de autor, evitando reproducir fragmentos extensos de obras protegidas y asegurando que el uso tenga un fin creativo, educativo y transformador, como lo permite el derecho de cita o la parodia en contextos pedagógicos.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.





Ejemplos para inspirar

• Pequeña Científica - 3er. puesto concurso de cortometrajes “Mujeres en CTI y matemáticas”



Este cortometraje titulado “Pequeña científica”, ganador del tercer puesto en el concurso de cortometrajes “Mujeres en la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas” de la Oficina de la Oficina Regional de Ciencias de la UNESCO para América Latina y el Caribe, destaca de forma emotiva la participación infantil en campos STEM.

Fuente: UNESO en español. (2017, 15 de junio). *Pequeña científica* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RkLHWs3NWrl>

• Cortometraje - Invisibles



El cortometraje “Invisibles” presenta un retrato íntimo y reflexivo sobre la vejez y el aislamiento social. A través de relatos silenciosos y escenas cotidianas, muestra cómo personas mayores pueden volverse invisibles en la sociedad actual.

Fuente: Fundación Grandes Amigos (2013, 1 de octubre). *Cortometraje– Invisibles* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P20pVlcb904>



Recursos para explorar

• Cómo hacer un cortometraje cinematográfico (5 pasos)



Este video ofrece una guía práctica para quienes desean producir un cortometraje, incluyendo algunos ejemplos.

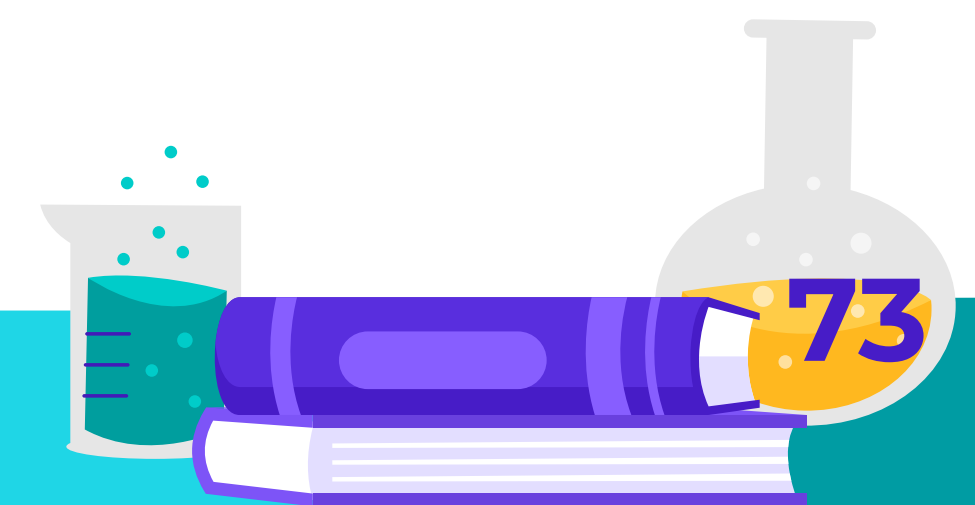
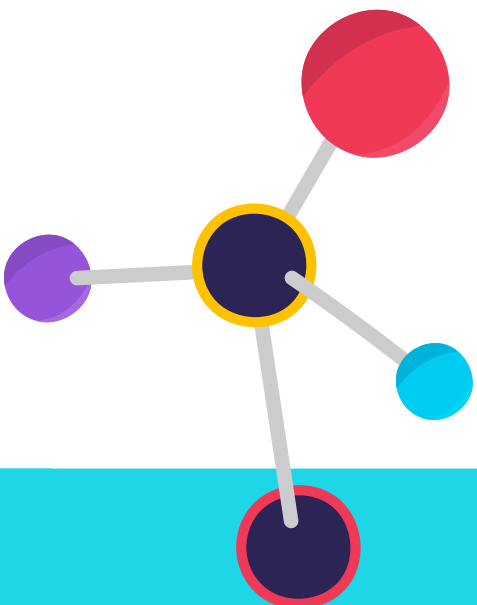
Fuente: Dann Lamadrid. (2025, 1 de marzo). *Cómo hacer un CORTOMETRAJE CINEMATOGRAFICO (5 pasos)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0q6g7O0C3hE>

• ¿Cómo hacer un cortometraje?



El artículo “¿Cómo hacer un cortometraje?” publicado en el blog de CEV propone una guía práctica y detallada para llevar a cabo un cortometraje, desde la idea inicial hasta la distribución. Además, explica los principales pasos.

Fuente: CEV. (s.f.). *¿Cómo hacer un cortometraje?* [Blog]. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.cev.com/blog/como-hacer-un-cortometraje>



3 Prototipos audiovisuales de alta complejidad

Minisodios web (mínimo 3 minisodios)

Un minisodio web es un episodio corto de una serie audiovisual creada para medios digitales. Su duración varía entre 1 y 5 minutos, y cada episodio expande el universo narrativo con una historia, situación o conflicto distinto. Una serie de minisodios suele tener un hilo conductor (personajes, lugar, dilema, misión).

Este producto permite articular distintos momentos de su mundo posible, profundizar en los personajes, mostrar conflictos o avances en su misión, y enganchar a su audiencia de manera episódica.

Lineamientos para la creación de minisodios web (mínimo 3 minisodios)

- La serie debe tener mínimo 3 episodios, cada uno con una duración entre 1 y 5 minutos.
- Los episodios deben estar conectados por una narrativa común: comparten personajes, universo, misión, conflicto o escenario. Se pueden ver por separado, pero al verlos en conjunto se entiende una historia más amplia.
- La narrativa debe estar vinculada al mundo posible creado por el grupo: dilema, fenómeno, aprendizaje o misión central.

- Se puede contar la historia de muchas formas: diarios de misión, aventuras, testimonios, escenas actuadas, narraciones o microdramas.
- Se requiere planificación narrativa avanzada: definir línea temporal, evolución de personajes y tono de la historia.
- Requiere un nivel alto de edición para lograr cohesión y ritmo: transiciones suaves, títulos, subtítulos, créditos, efectos que mantengan estilo constante.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar



Lista de reproducción que reúne minisodios animados de Cartoon Network, llenos de humor y aventuras rápidas. Protagonizados por personajes como Tío Grandpa, Pardo, entre otros.

Fuente: Cartoon Network LA. (s. f.). CN Minisodios [Lista de reproducción]. YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PL_6LtW9tXrxifgxaP4YNAKGDKcUJqcQ

• Bluey Minisodes



Esta lista de reproducción reúne los minisodios animados de Bluey, una serie animada australiana dirigida a niños y niñas en edad preescolar. Protagonizada por una cachorrita Blue Heeler de seis años, la serie combina humor, imaginación y valores familiares en historias cotidianas llenas de aventuras.

Fuente: Bluey Español Canal Oficial. (s. f.). Pequeñas historias de Bluey [Lista de reproducción]. YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PL_0BB1yzZzOc-o7D6XxaCWPfX3F5HAZIE

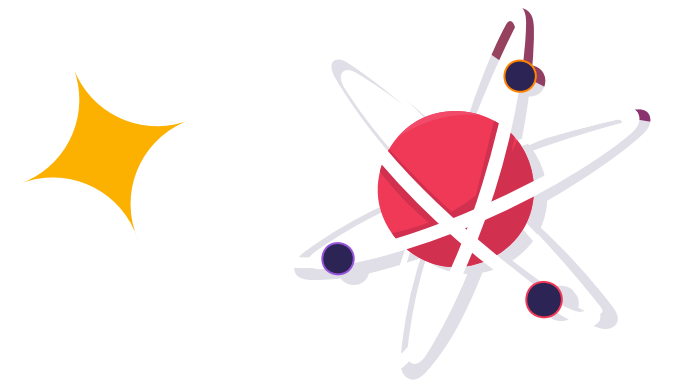
Stop motion

El stop motion es una técnica de animación fotograma a fotograma. Consiste en capturar una serie de imágenes fijas de objetos que se mueven ligeramente entre cada toma. Al unir las en secuencia, se crea la ilusión de movimiento. En la RLME, es una excelente opción para representar mundos posibles, personajes fantásticos o escenas imposibles de grabar en la realidad.

Permite crear productos altamente expresivos, creativos y visualmente atractivos, y requiere de planificación, producción cuidadosa y edición digital para lograr fluidez y coherencia.

Lineamientos para la creación de un stop motion

- La duración del video debe estar entre 1 y 5 minutos.
- La historia debe tener una narrativa clara y estructurada.
- La animación debe estar construida a partir de fotografías secuenciales que simulen movimiento (no debe ser una simple sucesión de imágenes estáticas).
- Se deben utilizar materiales físicos animados, como plastilina, recortes, dibujos, figuras de papel, juguetes o cualquier elemento que pueda manipularse entre tomas.
- El producto debe estar ambientado en el mundo posible creado por el grupo: puede representar una escena, personaje, conflicto, misión o espacio del universo narrativo que estén construyendo.
- Debe contar con una capa sonora clara, que puede incluir: narración o diálogos grabados, efectos de sonido y música libre de derechos que refuerce la emoción o ambiente.
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción.



Ejemplos para inspirar

[Ejemplos Stop-Motions](#)

Listo de reproducción con diversos ejemplos de stop motions.

Fuente: Elmaestrodetecno (s.f.). *Ejemplos stop-morions* [Lista de reproducción]. Youtube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLHogLkQ_uFshsx5XZ_-X0WOtay4DSqWG2

Recursos para explorar

[Stop motion casero](#)

Este video tutorial enseña paso a paso cómo realizar un stop motion casero, desde la planificación hasta la edición final.

Fuente: Puli (2020, 19 de abril). *Stop Motion Casero* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mqqvxlRKOjc&t=3s>

[La historia de la Tierra en stop motion](#)

Resumen de la historia de la Tierra en tres minutos.

Fuente: Parry, Kevin. (s.f.). La historia de la Tierra en stop motion. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.xatakaciencia.com/sabias-que/video-la-historia-de-la-tierra-en-stop-motion>

[Cuenta tu historia con animación stop motion](#)

Esta guía enseña cómo crear una animación stop motion, utilizando objetos cotidianos como personajes y escenarios familiares.

Fuente: Historias para armar. (s.f.). *Cuenta tu historia en animación stop motion* [Guía en línea]. Historias para armar. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.historiasparaarmar.org/contar/proyectos/infografia-animaciones>

Videojuego narrativo

Un videojuego narrativo es una experiencia interactiva digital en la que el jugador toma decisiones y avanza en una historia. A diferencia de los videojuegos tradicionales centrados en la acción o el puntaje, aquí la prioridad es la narrativa: contar una historia a través de decisiones, recorridos, diálogos o misiones.

En la RLME, un videojuego narrativo permite explorar el mundo posible que han creado y llevar al público a vivirlo desde dentro. Es ideal para mostrar cómo se sienten los personajes, qué conflictos enfrentan o qué caminos pueden tomar.

Lineamientos para la creación de un videojuego narrativo

- El videojuego debe tener una historia central sólida: con personajes, escenarios y un conflicto o misión que guíe toda la experiencia.
- Debe ofrecer interacción real: el jugador puede tomar decisiones, explorar rutas o activar elementos del mundo posible.
- El producto debe incluir al menos:
 - o Un inicio claro y una misión que guíe al jugador.
 - o Tres o más decisiones posibles que modifiquen el recorrido o el desenlace.
 - o Uno o más personajes definidos, que pueden ser controlables o aparecer durante la narrativa.
 - o Escenarios visuales diseñados, creados con ilustraciones, collages, fotos o dibujos digitales.
 - o Una narrativa conectada al mundo posible, es decir, basada en el planeta, conflicto o fenómeno que su grupo esté explorando.
 - o Elementos audiovisuales como música, efectos sonoros o narraciones (opcionales, pero recomendados).
- Debe seguir los pasos generales dados en las indicaciones preproducción, producción y posproducción



Ejemplos para inspirar

Juegos de cuentos



Esta categoría de Poki presenta una variada selección de juegos de cuentos interactivos, donde cada título invita a sumergirse en narrativas visuales gamificadas, desde minificciones interactivas hasta aventuras de “point and click” llenas de desafío.

Fuente: Poki. (s.f.). *Juegos de cuentos*. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://poki.com/es/cuentos>



Recurso para explorar

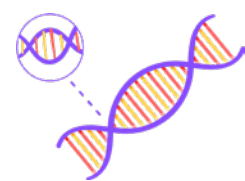
Diseño narrativo de videojuegos: creando experiencias inmersivas



En este artículo, encontrarán una introducción clara al diseño narrativo en videojuegos. Aprenderán cómo los diseñadores narrativos construyen mundos inmersivos y experiencias significativas a través de distintos tipos de narrativa y cómo las decisiones del jugador transforman la historia en una vivencia personalizada.

Fuente: Canle Fernández, E. (2023, 6 de marzo). *Diseño narrativo y narrativa en videojuegos*. Tokio School. Recuperado el 10 de julio de 2025, de <https://www.tokioschool.com/noticias/disenio-narrativo-videojuegos/>

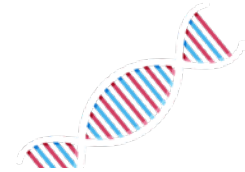
Ilustraciones para la creación del formato gráfico



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/ADN_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Agua1_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/AND2_0.png



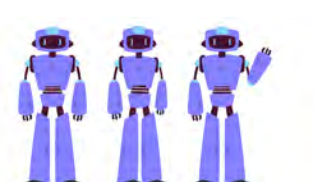
https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Argo%201_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Argo%202_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Argo%203_0.png



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Argo.jpg>



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Ariel%201_0.png



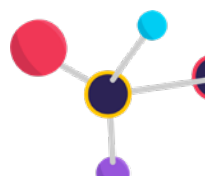
https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Ariel%202_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Ariel%203_0.png



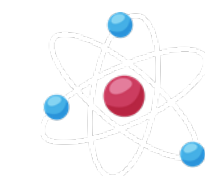
<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Ariel.jpg>



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Atomo%202_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Atomo_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Atomo3_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Bombillo_0.png



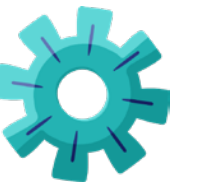
https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Camara%20fotos_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Camara_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Celular_0.png



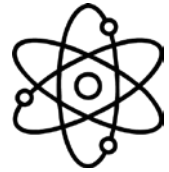
https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Engranaje1_0.png



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Helena%201_0.png



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Astronauta.png>



https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Atomo_1.png



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Bobillo%20idea.png>



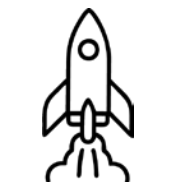
<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Brujula.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Carrito%20Marte.png>



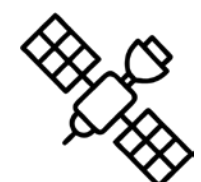
<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Click.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Cohete.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Compas.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Estacion%20espacial.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Hoja%20lupa.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/libro.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/libro2.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/libro3.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Libro5.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/microfono.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Microscopio.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Palita.png>



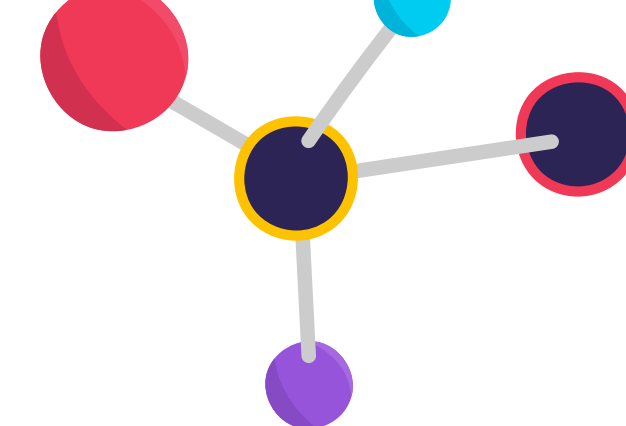
<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Planeta.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/Planta%202.png>



<https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-08/PLanta.png>



Esta guía se elaboró en el marco del convenio entre la Universidad EAFIT y la Secretaría de Educación de Bogotá, como parte de la Ruta de Laboratorios de Medios Educativos 2025. Su propósito es impulsar acciones en ciencia y tecnología dentro de las Instituciones Educativas Distritales (IED), orientadas al fortalecimiento de los aprendizajes fundamentales en ciencias naturales y matemáticas.

Se reconocen los aportes individuales de los profesionales participantes, de acuerdo con la Taxonomía de Roles CRediT (Contributor Roles Taxonomy, <https://credit.niso.org>), de la siguiente manera:

Conceptualización:

Natalia Suárez Jaramillo (SED)
Claudia Patricia Vega Suaza (SED)
Diana Marcela González Jiménez (SED)
Luisa Fernanda Barbosa Gómez (SED)
Paula Andrea Colorado Chávez (Universidad EAFIT)
Yenneritzana Churio Rodríguez (Universidad EAFIT)
Lizett Vaneza Yepez Aguirre (Universidad EAFIT)
Juan Carlos Luján (Universidad EAFIT)

Diseño metodológico:

Yenneritzana Churio Rodríguez (Universidad EAFIT)
Lizett Vaneza Yepez Aguirre (Universidad EAFIT)
Natalia Suárez Jaramillo (SED)
Claudia Patricia Vega Suaza (SED)
Diana Marcela González Jiménez (SED)
Luisa Fernanda Barbosa Gómez (SED)



Redacción:

Lizett Vaneza Yepez Aguirre (Universidad EAFIT)
Yenneritzana Churio Rodríguez (Universidad EAFIT)
Juan Carlos Luján Sáenz (Universidad EAFIT)

Revisión y edición:

Juan Carlos Luján Sáenz (Universidad EAFIT)
Lizett Vaneza Yepez Aguirre (Universidad EAFIT)
Natalia Suárez Jaramillo (SED)
Claudia Patricia Vega Suaza (SED)
Diana Marcela González Jiménez (SED)
Luisa Fernanda Barbosa Gómez (SED)
Jaime Andrés Benavides Espinosa (SED)

Visualización:

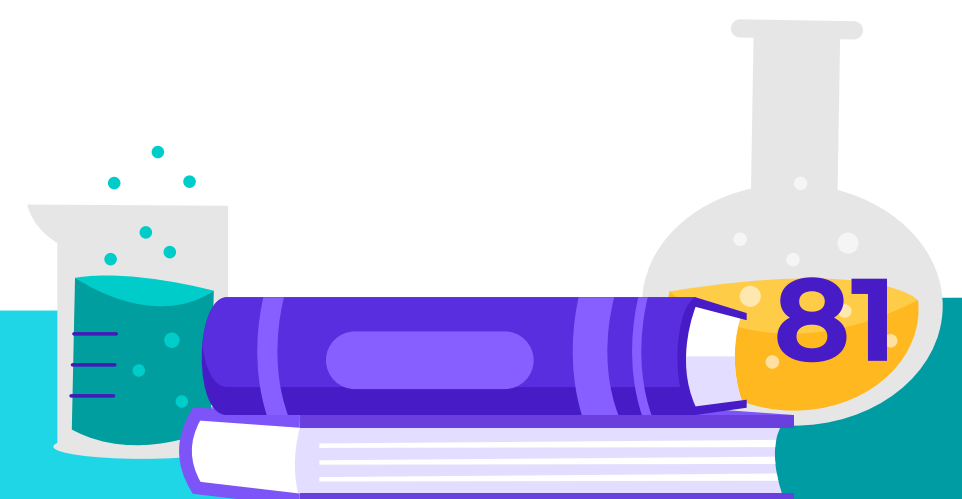
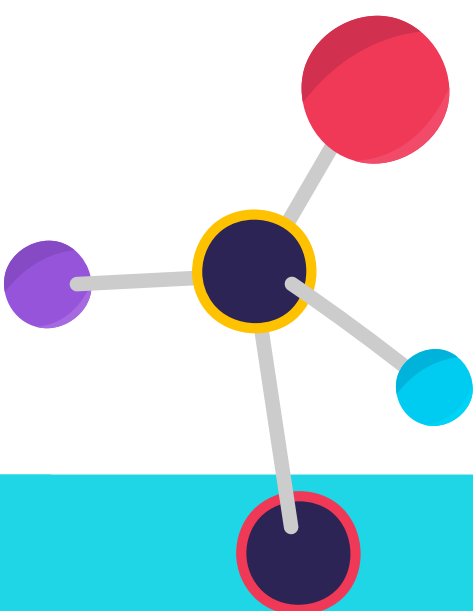
Claudia Giraldo Ramírez (Diseño gráfico – Universidad EAFIT)
Paulina Vélez Gómez (Diseño gráfico – Universidad EAFIT)

Administración del proyecto:

Maribel Velasco Piamba (Universidad EAFIT)
Paula Andrea Colorado Chávez (Universidad EAFIT)
Mabel Zoraida Ayure Urrego (SED)
Natalia Suárez Jaramillo (SED)
Angela María Cubillos León (SED)

Financiación del proyecto

Convenio Especial de Cooperación de Ciencia y Tecnología No. 7733391 de 2025 suscrito entre la Secretaría de Educación del Distrito - Bogotá y la Universidad EAFIT.





En alianza con
**UNIVERSIDAD
EAFIT**

 Una
educación
que te responde



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN

