

## LEARNING CARD

# En busca del personaje oculto

<b>Description</b>	Esta actividad permitirá que los participantes identifiquen los personajes principales y secundarios de un texto narrativo y presenten su descripción a través de una infografía.
<b>Tag</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Book</li><li>• Graphic</li></ul>
<b>Skills</b>	<p><b>PRODUCCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Crear y modificar dibujos y diseños</li><li>• Uso de herramientas de dibujo y diseño</li></ul> <p><b>GESTIÓN SOCIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Colaborar</li><li>• Participar en los social media</li></ul> <p><b>NARRATIVA Y ESTÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Interpretar</li><li>• Reconocer y describir</li><li>• Comparar</li></ul> <p><b>IDEOLOGÍA Y ÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluar y reflexionar</li><li>• Llevar a cabo</li></ul>
<b>Learning areas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Foreign Languages</li><li>• Language</li></ul>
<b>Card language</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• English</li><li>• Spanish</li><li>• Italian</li></ul>

## Structure

<b>Sessions</b>	2 (variable - el número de sesiones puede variar según el tiempo disponible)
<b>Duration</b>	60' (variable)
<b>Number of participants</b>	10-30
<b>Age</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 14-16</li></ul>
<b>Materials</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ordenador o móvil cada dos o tres estudiantes</li><li>• Aplicaciones para crear y editar imágenes e infografías, ejemplos <a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a> o <a href="http://mindthegraph.com">mindthegraph.com</a></li><li>• Bases de datos y repositorios de imágenes e iconos libres</li><li>• Red social u otra plataforma para compartir contenidos</li></ul>

## Process

---

### Key questions

- ¿Quién es el personaje?
- ¿Qué rol cumple en el relato?
- ¿Qué edad tiene? ¿Cuál es su género? ¿Cuál es su nacionalidad u origen? ¿Qué otros datos generales tenemos del personaje?
- ¿Qué hace? ¿Tiene una profesión u oficio? ¿A qué se dedica?
- ¿Cuáles son sus principales fortalezas y debilidades? ¿Qué otras cualidades de su carácter conocemos?
- ¿Qué sabemos de su apariencia física? ¿Cómo se viste?
- ¿Con quién interactúa? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Tiene enemigos o antagonistas?

### Development

Los estudiantes leen el relato seleccionado por el/la docente. La actividad puede realizarse una vez que se ha leído la totalidad del texto, o cuando se ha llegado a un punto en el que ya está establecido el nudo de la historia y ya se conocen todos los personajes.

*Sugerencia: realizar la actividad en base a una historia o novela policial en la que toda la actividad girará alrededor de descubrir al culpable. En este caso es importante advertir a los estudiantes que no lean la resolución del misterio.*

**(Duración variable, según la extensión del relato. Además, dependiendo de la decisión del docente, puede haberse leído en instancias anteriores o en casa.)**

En clase el/la docente identifica con los estudiantes los personajes principales y secundarios en el relato. Conjuntamente eligen a uno y lo describen trabajando juntos, guiados por el docente. Siguen las preguntas específicas para llegar a una descripción de ese personaje. **(15')**

El docente solicita a los alumnos que piensen algunas ideas sobre cómo representar gráficamente algunas de las características del personaje que describieron (o todas). Se ponen en común esas ideas. **(15')**

Existen muchas webs y aplicaciones móviles que permiten crear infografías. Los estudiantes acceden a una. Si es la primera vez que la usan, se les puede pedir a modo de prueba que intenten representar alguna de las ideas puestas en común para el personaje de ejemplo. **(15')**

Se divide al grupo en pares o equipos de tres estudiantes. Cada grupo elabora una infografía de uno de los personajes identificados (sin ser el que ya se tomó de ejemplo). En esas infografías deben incluir un dato sobre el personaje que sea falso. **(25')**

*Sugerencia: si se está realizando la actividad en base a una novela policial, la infografía puede ser en clave de cartel de "se busca". Y se le puede pedir a los estudiantes que incluyan el por qué piensan que ese personaje puede ser el culpable.*

Cuando todos los equipos terminan. Deben compartir sus infografías. Pueden hacerlo en alguna plataforma que utilicen todos o en una red social. A modo de ejemplo podrían crear un grupo cerrado de Facebook para la clase o utilizar un grupo de WhatsApp. **(5')** A cada equipo se le asigna la infografía de otro grupo. Deben leerla y descubrir cuál es el dato falso y justificar su respuesta. Luego intercambian con el equipo autor de la infografía para corroborar la información. **(15')**

Se elige en conjunto una característica para que los estudiantes voten cuál es el personaje que, en su opinión más la representa. Ejemplos: el personaje más interesante, más polémico, más creíble, con el que más me identifico... Se accede a un sitio web o plataforma que permita contabilizar votos online (ejemplo <https://designer.voxvote.com>). Y los estudiantes votan.

Si se trata de una novela policial, se les pide a los equipos que voten quién les parece que es el culpable. Se puede anunciar que habrá un premio luego que se descubra el misterio para los ganadores. **(10')**

*Sugerencia: si se está haciendo la actividad cuando los estudiantes aún no han terminado de leer la historia se puede realizar la votación en torno a predicciones sobre el desenlace de la historia. Ejemplos: qué personaje logrará sus objetivos, cuáles sobrevivirán.*

La actividad termina con una puesta en común en la que se comente el desafío de armar la infografía así como el de crear y descubrir el dato falso de las producciones de cada grupo. Los estudiantes piensan sugerencias para mejorar las infografías. **(15')**

### Evaluation

Las infografías se muestran en clase. Los estudiantes deben evaluar todas las infografías aplicando criterios como: consistencia entre la descripción del personaje en el relato y su representación utilizando texto e imágenes, claridad de la información presentada, creatividad, etc.

**References for professors**

- Creadores de infografías recomendados, se requiere un email para crear una cuenta y comenzar a utilizarlo inmediatamente:  
[www.canva.com](http://www.canva.com) [mindthegraph.com](http://mindthegraph.com)
- Webs, aplicaciones o plataformas que permitan realizar votaciones. Por ejemplo:  
<https://designer.voxvote.com>

---

**Author**

Gabriela Rodríguez Bissio. Plan Ceibal (Uruguay), [gabriela.rodbis@gmail.com](mailto:gabriela.rodbis@gmail.com)  
Cecilia Fernández Peña. Colegio de secundaria Elbio (Uruguay),  
[cfernandezpena@gmail.com](mailto:cfernandezpena@gmail.com)

Natalia Correa, Universidad de la República (Uruguay), [natalia.correa@fic.edu.uy](mailto:natalia.correa@fic.edu.uy)

---