



SOMOS DIGITALES

Pintá tu aldea digital

Actividad 2



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

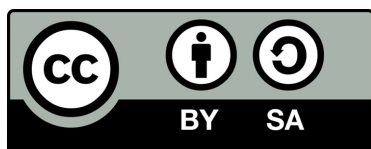
Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el
Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia
y Tecnología de la Nación






Introducción

Somos Digitales es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan Aprender Conectados, con el objetivo de integrar la alfabetización digital en la educación secundaria.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, esta serie presenta de un modo divertido y accesible, contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales para el año 2020.

Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.



María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa



Pintá tu aldea digital

Nivel educativo	Secundario
Tema	Narrativas emergentes
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	La comunicación clara y precisa mediante el uso apropiado de TIC, para intercambiar con otros, conocimientos, ideas, proyectos y diversas creaciones de acuerdo al tipo de destinatario.
Duración sugerida	2 clases



Resumen

En relación con una asignatura en la que se trabaje sobre el campo literario (Literatura, Lengua extranjera u otra) proponer el **intercambio creativo** de impresiones, reflexiones y dudas en una **red social** a partir de la lectura de un cuento o novela. Luego, para sintetizar esa lectura y lo generado a partir del ida y vuelta previo, se sugiere plantear la realización de un **booktrailer** donde cada estudiante cree una pieza audiovisual que, desde su propia perspectiva, invite a otros a leer ese libro.



Guía

Planificación

1. **Indagar** grupalmente acerca de las narrativas emergentes para comprender qué son y cómo las utilizamos cotidianamente.
2. **Compartir** en la red social Instagram las reflexiones, dudas y comentarios que surjan durante la lectura de un cuento o novela (de la currícula de la asignatura) y que sirvan para enriquecer la comprensión e interpretaciones de lo leído.
3. **Producir** un *booktrailer* sobre la pieza literaria trabajada.



Desarrollo

1.

1. **Indagación grupal** con la clase acerca de las narrativas emergentes y su papel en la sociedad contemporánea. Las preguntas a continuación pueden servir como guía para orientar el diálogo sobre el tema:

- ¿Qué son las **narrativas emergentes**? ¿En qué se diferencian de las **narrativas tradicionales**?
- ¿Cuáles son los **pro** y las **contras** de cada tipo de narrativa?
- ¿Qué **elementos** se deben tener en cuenta al momento de contar algo en un formato audiovisual?
- ¿Es necesario tomar algún tipo de **precaución** al momento de producir y difundir productos audiovisuales? ¿Por qué?

2.

Puesta en común en la red social Instagram de las reflexiones, dudas y comentarios que surjan durante la lectura de un cuento o novela asignado por el docente. En simultáneo con la lectura individual del material propuesto, cada estudiante hará periódicamente una intervención creativa con fotos, videos, historias, acompañadas de textos breves, que expresen preguntas o impresiones que les surgen a medida que se sumergen en la obra. Este proceso de “lectura compartida” será útil para, con la orientación y aportes del docente, hacer una interpretación personal y autónoma de la pieza literaria.

Si se considera necesario, el docente podrá ir animando el intercambio mediante sus propias intervenciones y/ o preguntas y reflexiones que funcionen como disparadores.

3.

Producción de un *booktrailer* sobre el cuento o novela trabajado previamente. Se propone invitar a los estudiantes a realizar una pieza audiovisual que tenga como objetivo presentar la obra literaria buscando que desde su perspectiva personal interpele a un interlocutor específico y lo invite a leerla.



Un ***booktrailer*** es un video corto (dura entre uno y dos minutos), que se utiliza para promocionar un libro.

Para realizar el *booktrailer* cada estudiante podrá recurrir a diferentes **técnicas**: explicación a cámara, *stopmotion*, *videoscribe*, imágenes fijas, ilustraciones, etcétera. Se recomienda que realicen un *brief* de la pieza a producir que incluya:

- Destinatario
- Objetivo de la pieza
- Estilo del video
- Recursos a utilizar: placas con imágenes, ilustraciones, fotos, muñecos, actores, música, textos sobreimpresos, etcétera.

También, será útil que realicen un **breve guion** donde describan las escenas a filmar o las secuencias a editar. Recordarles que no olviden incluir una imagen de la portada del libro o cuento en alguna instancia del video.

Por último, una vez recopilado el material a incluir o filmadas las escenas, los estudiantes realizarán la **edición del video final** mediante un programa editor de video al que tengan acceso (OpenShot, por ejemplo).

Como cierre de esta actividad, se pueden compartir las producciones en el aula y **votar las 3 mejores** fundamentando por qué. Si la clase o la escuela cuentan con un canal de **You tube**, podrán subir y compartir allí sus trabajos.





Materiales complementarios



Enlaces

Bancos de imágenes:

Unsplash

<https://unsplash.com/>

FindA. Photo

<https://www.chamberofcommerce.org/findaphoto/>

Gratisography

<https://gratisography.com/>

Life of Pix

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