Aprender Lengua con recursos digitales

SECUNDARIA

APRENDER CONECTADOS

Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Autoridades

Presidente de la Nación
Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros
Marcos Peña

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
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

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 en función de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, para la utilización de los recursos tecnológicos propuestos en el marco del plan Aprender Conectados.

Índice

¿Qué vas a encontrar en este documento?

Página

Propuestas para integrar recursos digitales para el aprendizaje de la Lengua 3
Para tener en cuenta a la hora de incluir aplicaciones para el aprendizaje.

Sugerencias de actividades y recursos para incluir en proyectos 4
Algunos ejemplos e ideas para usar con los estudiantes.

Aplicaciones para el aprendizaje 5
Selección organizada en fichas para usar en propuestas pedagógicas.

Más recursos y sitios para explorar 8
Un listado de bancos de recursos, diccionarios, enciclopedias y buscadores de información de libre uso, presentados en categorías para favorecer su identificación.

Actividades 9
Algunas secuencias inspiradoras para implementación directa, con instrucciones paso a paso.

Orientaciones para la aplicación de recursos digitales 13
Son ideas generales para favorecer el trabajo autónomo de los estudiantes.

Uso seguro de las aplicaciones 14
Sugerencias para el manejo de aplicaciones que requieran registro.

Listado de enlaces 15
Todos los enlaces que se encuentran en este cuadernillo.

Propuestas para integrar recursos digitales para el aprendizaje de la Lengua

Verificar la fuente de información de internet y jerarquizarla para incluirlas en trabajos de investigación.

Articular la comprensión lectora de un texto narrativo a partir de una presentación digital creativa.

Realizar mapas conceptuales para representar gráficamente conceptos, organizarlos y relacionarlos.

Hacer transposiciones entre diferentes sistemas de representación.

Producir herramientas lúdicas de evaluación para monitorear el proceso de aprendizaje.

Diseñar presentaciones digitales que utilicen audio, imagen y video para estimular la creatividad y captar el interés de los alumnos.

Usar buscadores específicos de información académica para priorizar las fuentes primarias.

Documentar el seguimiento de los procesos de producción escrita, individual y grupal utilizando documentos compartidos y poniendo atención a las competencias de cada alumno.

Elaborar producciones escritas digitales para supervisar las diferentes etapas del proceso de escritura.

Producir y compartir contenidos interesantes dentro de la escuela y fortalecer la inclusión en la cultura.

Trabajar colaborativamente en documentos compartidos para hacer un uso eficaz del tiempo de trabajo.

Reflexionar sobre la importancia del corrector de ortografía y gramática en los procesadores de textos.

Sugerencias de actividades y recursos para incluir en proyectos

Transformar un cuento en una fotonovela
Para proyectar en un acto escolar.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Crear fotonovelas y comics

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP
- Toondoo
- LibreOffice

Crear una galería de personajes de cuentos
Para trabajar las descripciones de/en los cuentos.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Catálogo digital

- Google Drive
- Kizoa
- Canva
- Emaze
- Prezi

Transformar un cuento en un comic
Para dar cuenta de la lectura y comprensión de un texto narrativo.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Crear comics

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP
- Pixton

Crear un glosario de términos
Para definir expresiones o palabras complejas.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Generación de plantillas

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP
- Genially
- Edmodo

Geolocalizar el camino del héroe
Para caracterizar la evolución y el recorrido situado de un personaje literario.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP

Diseñar una presentación digital interactiva
Para exponer un tema a partir de fuentes múltiples.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Infografías y *posters*

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP

Producir y editar documentales
Para informar sobre un tema en forma audiovisual.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Edición de video
- Grabación y edición de sonidos

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP
- OpenShot
- Avidemux
- Audacity

Armar juegos de ingenio y acertijos
Para comprobar la comprensión de temas diversos.
- Documentos compartidos
- Editar imágenes
- Creación de trivias

- Google Drive
- VSCO
- Pinta
- GIMP
- Mentimeter
- Kahoot

Crear mapas conceptuales
Para representar gráficamente un tema de estudio.
- Documentos compartidos
- Crear mapas mentales o conceptuales

- Google Drive
- CMapTool
- Freemind
- Popplet

Crear sopas de letras y crucigramas
Para evaluar los aprendizajes.
- Documentos compartidos
- Crear recursos lúdicos

- Google Drive

Escribir historias creativas
Para estimular la imaginación a partir de imágenes de artistas.
- Documentos compartidos
- Editor de textos

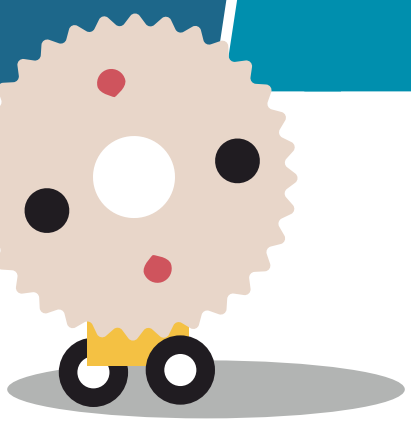
- Google Drive
- Storybird

Narrar para que otros escuchen
Para trabajar la comprensión auditiva.
- Documentos compartidos
- Grabación y edición de sonidos

- Google Drive
- Audacity
- Voicethread

Planificar, escribir, corregir y editar un texto digital compartido
Para trabajar y monitorear los procesos de escritura colaborativa.
Para reflexionar sobre las distintas versiones de los textos.
- Documentos compartidos
- Escritura colaborativa

- Google Drive
- Penflip



Aplicaciones para el aprendizaje

Storybird

- Plataforma para escribir historias creativas basadas en imágenes de artistas.

Ideas

Escribir historias a partir de imágenes. Escribir epígrafes de imágenes.

Storymap

- Creador de historias situadas geográficamente en un mapa.

Ideas

Ubicar geográficamente lugares o espacios descriptos en los textos.
Trazar itinerarios de lectura imaginarios

CMapTool

- Herramienta para construir mapas mentales.

Ideas

Jerarquizar y relacionar información para estudiar.
Establecer relaciones lógicas entre conceptos.

Educaplay

- Generador de actividades lúdicas en línea.

Ideas

Crear sopas de letras para trabajar la noción de campo semántico.
Organizar conceptos relacionados a partir de un eje temático.

Emaze

- Creador de *blogs*, páginas *web* y álbumes.

Ideas

Realizar *blogs* para desarrollar y transmitir una idea o tema.
Diseñar páginas *web* para compartir con la comunidad.

Freemind

- Aplicación para crear mapas conceptuales.

Ideas

Representar conceptos gráficamente.
Relacionar ideas para realizar presentaciones.

Genially

- Creador de presentaciones digitales.

Ideas

Producir una presentación digital interactiva.
Diseñar un material didáctico hipermedial.

Lino

- Generador de muros interactivos.

Ideas

Hacer infografías para presentar un tema. Interactuar con otros para realizar trabajos compartidos.

Para usar en línea Para utilizar fuera de línea

Listly

- Plataforma para confeccionar listados, reseñas o catálogos.

Ideas

Clasificar las palabras.
Elaborar reseñas de núcleos narrativos.

Drive

- Editor de documentos compartidos.

Ideas

Escribir guiones en forma colaborativa.
Registrar un proceso de escritura.

Edmodo

- Red social educativa.

Ideas

Gestionar un espacio digital para leer, enviar consignas y recibir trabajos.
Evaluar autónomamente el proceso de aprendizaje.

Popplet

- Organizador de mapas mentales.

Ideas

Representar ideas para organizar un tema.
Crear un borrador para estimular la escritura de un texto.

Stormboard

- Para trabajar en equipo.

Ideas

Organizar pizarras compartidas a partir de plantillas y tableros.
Trabajar colaborativamente sobre documentos compartidos.

Visme

- Generador de presentaciones e infografías.

Ideas

Preparar presentaciones creativas.
Hacer infografías para presentar visualmente un tema.

Voicethread

- Generador de presentaciones con posibilidad de añadir comentarios en formato de texto, audio y video.

Ideas

Leer un cuento para que otros lo escuchen.
Incluir voz a textos escritos.

Más recursos y sitios para explorar

Recursos académicos

- Educ.ar

Bibliotecas

- Biblioteca Nacional
- Biblioteca del Maestro

Mediatecas

- TV pública
- Encuentro

Diccionarios

- Diccionario de la Real Academia Española
- Diccionario de dudas de la Real Academia Española

Buscadores de información

- Google académico

Bancos de imágenes con licencia libre

- Flickr
- Freepik

Enciclopedias

- Wikipedia
- Vikidia

Geolocalizar los caminos del héroe

Ciclo básico

Geolocalizar el recorrido de un personaje para aprender diferentes maneras de presentar la información y de recorrer una obra literaria, analizando al mismo tiempo, el mundo representado y su contexto de producción. La idea es trabajar con la ubicación geográfica real de un objeto o una persona por medio de un sistema de posicionamiento al que se llama geolocalizador. La ubicación tiene diferentes finalidades. En esta propuesta se busca comprender cómo han influido los diferentes lugares en el recorrido de un personaje literario.

También se propone indagar qué relaciones con otros personajes se han producido allí y qué impronta ha dejado tanto el héroe en ese lugar, como ese lugar en el héroe. Trabajar con el camino trazado por un héroe propone una manera alternativa para narrar una historia y analizarla a partir de los itinerarios de los personajes de los textos literarios. Vincular las características de los lugares con el devenir de la historia, es decir, ver si han influido o no en las peripecias de los protagonistas de la historia. ¿Hubiera sido diferente que Odiseo transite por otros lugares? ¿Qué hubiera pasado si su recorrido hubiera sido otro?

Propósito de la actividad
Realizar bitácoras grupales geolocalizadas de los viajes y recorridos de diferentes personajes literarios para compartir las huellas en un producto grupal titulado “El camino del héroe”.

Antes de empezar...

Buscar textos literarios con estas características:

- Narraciones de viajes o aventuras.
- Novelas de formación o de aprendizaje.

Pueden encontrar algunas sugerencias aquí:

- Odiseo de Homero.
- El lazarillo de Tormes, Anónimo.
- Don Quijote de la Mancha de Miguel de Cervantes.

Recomendaciones

- Ayudar a los estudiantes a seleccionar la obra literaria en función de los objetivos de la propuesta.
- Organizar y acompañar los avances de cada etapa: selección de imágenes y videos representativos, pertinencia en la selección de las citas, inserción coherente de los materiales en el recorrido del personaje.
- Pensar la posibilidad de plantear la actividad en otros cursos. Las aventuras, los viajes y las instancias de formación y aprendizaje han sido temáticas recurrentes en la historia de la literatura. Es por eso que puede implementarse en todos los años de la escuela secundaria.
- Trabajar con la geolocalización permite que los alumnos puedan dar cuenta, con diferentes recursos y formatos, de la historia narrada y/o de las características de los personajes, para determinar, entre otras cuestiones, los núcleos narrativos.

- Cantar de Mío Cid, Anónimo.
- La canción de Rolando, Anónimo.
- El guardián entre el centeno de J. D. Salinger.
- La isla del tesoro, El diablo en la botella, Cuentos de los martes del sur de Robert Louis Stevenson.
- Los piratas de Malasia, El corsario negro, Los dos tigres, Los tigres de Mompracem Emilio Salgari.
- La sombra del viento de Carlos Ruiz Zafón.

Pueden seleccionar un cuento acá...

Educar - Biblioteca literaria: clásicos universales

Biblioteca Nacional

Pasos para realizar la actividad

1. **Organizar** el curso en grupos de a tres o cuatro estudiantes. **Seleccionar** el personaje y trazar la ruta identificando los diferentes lugares, espacios o locaciones por los que ha transitado. Por ejemplo, de dónde parte y hacia dónde se dirige.

2. **Caracterizar** esos lugares a partir de, al menos, una imagen y un video.

3. **Registrar** las descripciones y las acciones que ocurren en ese lugar, lo que le sucede al personaje, según el texto literario, es decir, la fuente primaria. Por ejemplo, allí Odiseo se encuentra con... Citar claramente.

4. **Realizar** un comentario literario en el que expliquen cómo influye este lugar en la historia y también en la evolución del personaje. Por ejemplo, en este lugar el personaje cambia de actitud porque...

5. **Incluir** toda la información en un documento compartido que permita organizar, planificar y secuenciar la tarea de geolocalizar.

6. **Trabajar** con la geolocalización en el mapa, utilizando Storymap. **Insertar** las imágenes, los videos, las citas y los comentarios en cada uno de los puntos que vayan a geolocalizar.

7. **Compartir** las diferentes producciones en un mural colaborativo titulado “El camino del héroe”.

Para tener en cuenta

- Utilizar bancos de imágenes con licencia libre como Flickr o Freepik para la selección de imágenes
- Grabar los comentarios literarios en un archivo de audio usando Audacity e incluirlo en la entrada en el mapa.
- Organizar la información en un documento compartido de Google Drive para tener un registro de la manera en la que van a integrar los materiales.
- Conversar y consensuar de manera grupal las diferentes decisiones que el equipo defina.

Redescubrir y aumentar el barrio

Ciclo orientado

Producir contenido en múltiples formatos para construir capas de realidad aumentada enriquece la información disponible sobre variados aspectos del barrio. La realidad aumentada amplía la percepción del entorno físico, agregando elementos virtuales accesibles a partir de dispositivos tecnológicos. Al mismo tiempo, combina dos planos, uno real y otro virtual. Asumir un rol activo en la creación de contenidos vinculados con la comunidad de pertenencia involucra a los estudiantes en tanto ciudadanos digitales.

El propósito principal de esta actividad es diseñar un nuevo recorrido por el barrio plasmando en capas de realidad aumentada información, curiosidades, datos de interés, imágenes de antaño, voces y nuevas miradas. El trabajo implica registrar testimonios orales, a través de relatos y entrevistas. Estos insumos posibilitan reconocer el acervo lingüístico como fuente primaria de información y realizar las transposiciones discursivas necesarias. La transformación del estilo directo y la integración de la información en producciones diversas darán cuenta de los aprendizajes de las competencias lingüística y comunicativa.

Propósitos de la actividad

- Diseñar un nuevo recorrido por el barrio que integre información, curiosidades, datos de interés, imágenes de antaño, voces y nuevas miradas.
- Producir contenido en formatos múltiples vinculado a la comunidad de la que forma parte la escuela y situarlo en ella como capas de realidad aumentada.
- Registrar testimonios orales, a través de relatos y entrevistas, para reconocer el acervo lingüístico como fuente primaria de información.
- Realizar las transposiciones discursivas necesarias que permitan transformar el estilo directo e integrar la información en producciones diversas que den cuenta de los aprendizajes de las competencias lingüística y comunicativa.

Antes de empezar...

- Generar acuerdos acerca de qué sería un sitio de interés: en función de las actividades que allí se realizan, en función del el valor histórico que tenga, según el tipo de construcción. Identificar cuáles son los lugares de interés cercanos a la escuela.
- Usar Google Maps para observar qué lugares aparecen allí.

Recomendaciones

- Enseñar a los estudiantes a formular preguntas para realizar entrevistas, según una idea en particular. De este modo se favorece la participación de los estudiantes en la construcción de sus vínculos con el entorno comunitario.
- Combinar en la producción de textos las tramas expositiva, descriptiva y narrativa, en diferentes tipos textuales.
- Pensar esta actividad para el ciclo orientado de la escuela secundaria, ya que es fundamental la participación protagónica de los alumnos en distintos intercambios comunicativos con la comunidad.
- Trabajar la distinción entre fuentes primarias y fuentes secundarias.

Pasos para realizar la actividad

1. **Listar** los lugares de interés alrededor de la escuela en Google Docs, según los acuerdos alcanzados anteriormente. **Ubicar, identificar y clasificar** en un mapa de Google Maps los lugares cercanos según los conversado con el grupo.

2. **Armar** grupos para investigar cada uno de los lugares y distribuir tareas en el equipo.

3. **Relevar** los lugares: recorrer el barrio, tomar fotografías de cada lugar y editarlas con GIMP, organizar la información en el documento compartido de Google Docs.

4. **Identificar** posibles informantes, personas del barrio que podrían compartir sus conocimientos sobre esos lugares: comerciantes, vecinos, entre otros. **Elaborar** cuestionarios para las entrevistas para reunir información y conocer las historias asociadas a esos lugares, según el patrimonio comunitario. **Grabar** las entrevistas para registrar los testimonios y editarlas con Audacity.

5. **Definir** con qué tipo de información y en qué formatos se van a intervenir los sitios de interés, para aumentarlos o para hacerlos aún más interesantes para las personas de la escuela y el barrio.

6. **Generar** piezas diferentes y elegir el formato (*posters*, audios, videos, folletos, *flyers*, registros visuales o escritos de las entrevistas, entre otros) con información ampliada sobre los distintos lugares del barrio. **Crear** códigos QR con cada una de esas piezas y situarlos para que cualquiera pueda acceder a la información aumentada.

7. **Armar** un mapa en Google Maps o un folleto con todos los puntos de información marcados y repartirlo en el barrio para que la gente (re)conozca o revisite los lugares. **Enseñar** a usar el lector de QR. **Organizar** una recorrida barrial con otros grupos de la escuela para ubicar la nueva información aumentada *in situ.*

Para tener en cuenta

- Utilizar bancos de imágenes con licencia libre como Flickr o Freepik.
- Cuidar la frecuencia de ruidos al realizar la entrevista, de manera que se pueda escuchar al entrevistado y se entienda claramente su mensaje.
- Tomar fotografías y armar un banco de imágenes original del barrio con referencias precisas.
- Ensayar ángulos diferentes al tomar fotografías para componer imágenes originales en diferentes perspectivas.
- Acompañar los códigos QR con una breve descripción del proyecto para darlo a conocer en la comunidad.
- Recuperar frases interesantes de las entrevistas para utilizar en otras piezas discursivas. Una buena frase puede acompañar imágenes o ser el disparador de alguna pieza audiovisual.
- Utilizar Picktochart o Genially para realizar *posters*, *flyers* o folletos digitales.

Orientaciones para la aplicación de recursos digitales

Crear copias de los trabajos en la nube permite acceder desde otro lugar y desde diferentes dispositivos.

Insertar comentarios en el procesador de textos para señalar dudas o inquietudes.

Crear versiones de los trabajos para planificar y diseñar las actividades.

Leer textos y grabar su lectura permite, al escucharlos, corroborar que se entiendan los sentidos expuestos para corregir lo que no está claro o lo que no se comprende.

Crear un banco personal de imágenes para usar en las actividades.

Organizar reuniones de equipo a través de medios digitales como los documentos compartidos o la conferencia *web.*

Incluir imágenes, audio y video hará de las presentaciones un recurso eficaz para mantener el interés de los estudiantes.

Realizar portafolios digitales de proceso permite evaluar los avances en el aprendizaje.

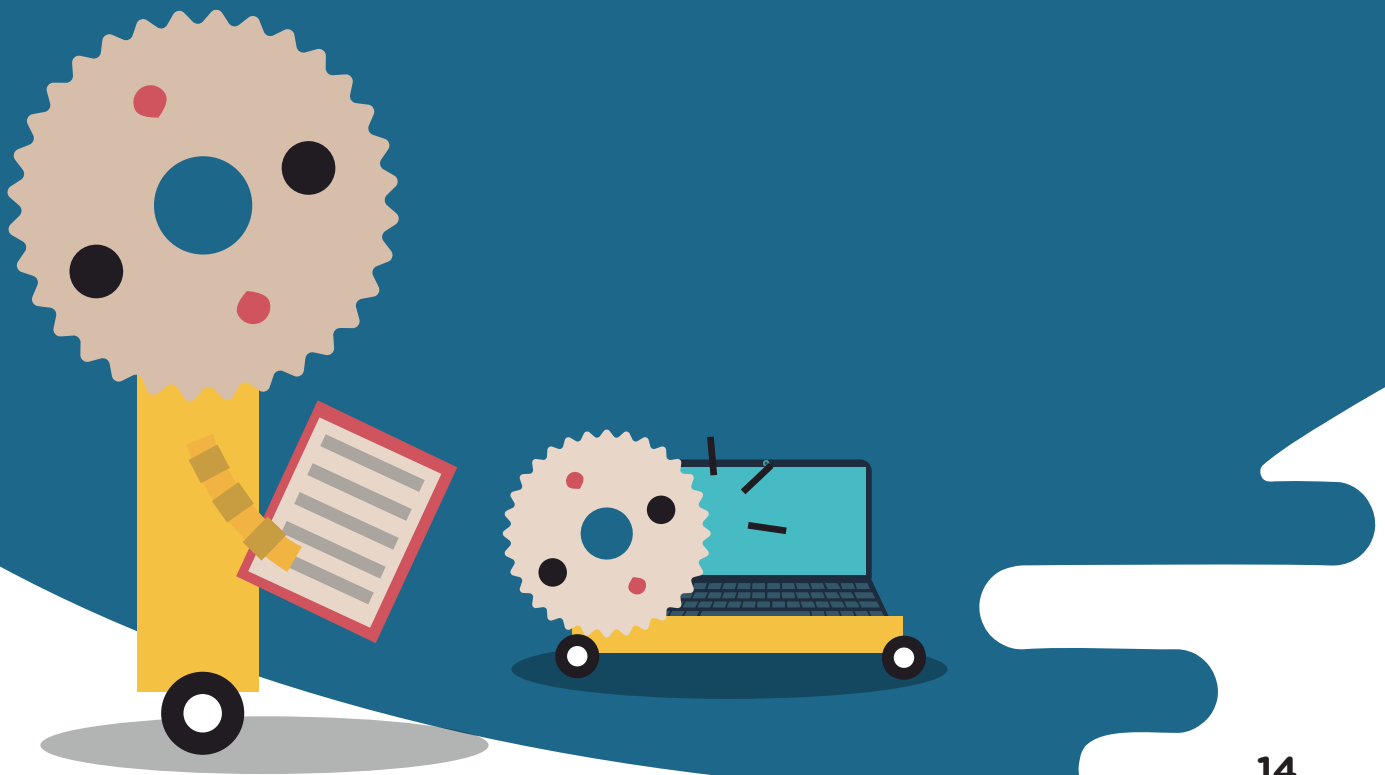
Revisar la ortografía y la gramática con el corrector ortográfico para respetar la norma estándar del español.

Chequear la veracidad de la información buscando en diversos sitios.

Citar con una norma estándar todos los sitios consultados para realizar un trabajo.

Uso seguro de las aplicaciones

- Crear contraseñas seguras, compuestas por un mínimo de 8 caracteres, que incluyan letras y números.
- Guardar contraseñas en un sitio protegido para no perderlas y recuperarlas cuando sea necesario.
- Para proteger la intimidad no exponer datos personales privados al interactuar con otros en las redes sociales.
- Descargar recursos y aplicaciones solo de sus sitios oficiales y no desde sitios de terceros o links recibidos por mail.



Enlaces

Recursos	URL
Audacity	https://www.audacityteam.org
Avidemux	http://fixounet.free.fr/avidemux/download.html
Blogger	https://www.blogger.com
Canva	https://canva.com
CMapTool	https://cmap.ihmc.us/
Edmodo	https://www.edmodo.com/
Emaze	https://www.emaze.com/es/
Flikr	https://www.flickr.com/
Freepik	https://www.freepik.es/
Freemind	http://freemind.sourceforge.net/
Genially	https://genial.ly
Gimp	https://www.gimp.org/
Google Drive	https://drive.google.com
Kahoot	https://kahoot.com
Kizoa	www.kizoa.es/
LibreOffice	https://bit.ly/1NuDLsX
Lino	http://en.linoit.com/
Listly	https://list.ly
Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
Openshot	https://www.openshot.org/es/
Padlet	https://padlet.com
Penflip	https://www.penflip.com/
Piktochart	https://piktochart.com/
Pinta	https://pinta-project.com
Pixton	https://www.pixton.com/mx/
Popplet	http://popplet.com/
Prezi	https://prezi.com/
QR Code Generator	https://www.qr-code-generator.com/

Recursos	URL
Stormboard	https://stormboard.com/
Storybird	https://storybird.com/
Storyboard	http://www.storyboardthat.com/es
Storymap	https://storymap.knightlab.com/
Toondoo	http://www.toondoo.com/
Visme	https://www.visme.co/
Voicethread	https://voicethread.com/
VSCO	https://vsco.co/