

Nuevas literacidades

Herramientas multimediales para la producción de materiales didácticos



ARTICULACIÓN
UNIVERSIDAD / ESCUELA
SECUNDARIA

Ana Claudia Paez (Coord.)
Liliana Monserrat / Natalia Rossi
Lautaro Pagnutti / Andrea Barrios



EdUNLPam
Universidad Nacional de La Pampa



Libro
Universitario
Argentino

Nuevas literacidades

Herramientas multimediales para la producción de materiales didácticos

Capítulos teóricos:

Ana Claudia Paez

Secuencias didácticas:

Liliana Monserrat / Natalia Rossi /

Lautaro Pagnutti / Andrea Barrios

Revisión:

Liliana Monserrat / Natalia Rossi

Contribuciones:

Paula Aguirre / Virginia Barraza / Paula

Barraza / María Sol Bender /

Cyntia Bidegain / Georgina Cessanelli /

Kevin Coria / Sandra Hecker / Daniela

Irastorza / Herman Minig / Pablo Naveiras

Nuevas literacidades : herramientas multimediales para la producción de materiales didácticos / Ana Claudia Paez ... [et al.] ; Contribuciones de Paula Aguirre ... [et al.]. - 1a ed. - Santa Rosa : Editorial de la Universidad Nacional de La Pampa, 2025.

Libro digital, PDF - (Articulación Universidad-Escuela Secundaria)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-950-863-538-9

1. Alfabetización. 2. Recursos Educativos. 3. Materiales Didácticos. I. Paez, Ana Claudia II. Aguirre, Paula, colab. CDD 373.1

COLECCIÓN ARTICULACIÓN UNIVERSIDAD-ESCUELA SECUNDARIA

Nuevas literacidades. Herramientas multimediales para la producción de materiales didácticos

Ana Claudia Paez (Coord.), Natalia Rossi, Liliana Monserrat, Lautaro Pagnutti y Andrea Barrios

Edición: Mg. Melina Caraballo (Dpto. de Edición - EdUNLPam)

Corrección: Prof. Fernanda Urdaniz (Depto. de Edición - EdUNLPam)

Diseño y Diagramación: DCV Gabriela Hernández (Dpto. de Diseño - EdUNLPam)

Imagen de tapa: Lucas Pucheta (Subr. de Sup. en Dir. de Prensa y Difusión - UNLPam)



ISBN 978-950-863-538-9

©Cumplido con lo que marca la ley 11723

La reproducción total o parcial de esta publicación, no autorizada por el autor, viola los derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente autorizada.

EdUNLPam - Año 2025

Cnel. Gil 353 PB - CP L6300DUG

Santa Rosa - La Pampa - Argentina



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-

Compartir Igual 4.0 Internacional (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA

Rector: Oscar Daniel Alpa

Vicerrectora: María Ema Martín

EdUNLPam

Presidente: Lucía Colombato

Director: Rodolfo David Rodríguez

Consejo Editor:

Gustavo Walter Bertotto (SlyP)

María Marcela Domínguez (SA)

Fernando Colli (SEA)

Edith Alvarellos / Julieta Soncini (CS)

Carla Suárez / Daniel Omar Maizon (FA)

Natalia Monge / Agustina Manso (FCEyJ)

María Pía Bruno / Laura Noemí Azcona (FCH)

Alicia María Vignatti / Oscar Alfredo Testa (FCEyN)

Gabriela Bertolotto / Marite Zaldarriaga Gimenez/ (FCS)

María de los Angeles Bruni / Natalia Cazaux (FCV)

María Soledad Mieza / Araceli Elisabet Hernández (FI)

A nuestras familias que siempre nos acompañan, los docentes que participaron en la capacitación y al Ministerio de Educación que nos brindó el material multimedial que forma parte del contenido de este libro.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Alfabetización y nuevas literacidades	
Autora: Ana Claudia Paez	
Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi	3
Capítulo 2. Nuevas literacidades: los videos	
Autora: Ana Paez	
Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi	13
Capítulo 3. Nuevas literacidades: las infografías	
Autora: Ana Paez	
Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi	29
Capítulo 4. La secuencia didáctica	
Autora: Ana Paez	
Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi	51
Capítulo 5. Secuencia Didáctica: <i>Cocinando alrededor del mundo y en la escuela</i>	
Autoras: Liliana Monserrat y Natalia Rossi.....	60
Capítulo 6. Secuencia didáctica: <i>Geografía de la desigualdad: Género y empleo en el mundo</i>	
Autora: Andrea Barrios	68
Capítulo 7. Secuencia didáctica: <i>Nuevas literacidades en los canales de plataforma: ¿Existe el stream político?</i>	
Autor: Lautaro Pagnutti	86

Introducción

El presente libro surge a partir de una capacitación que se realizó en el marco de la convocatoria INFoD y las Universidades, entre 2022-2023. En ese entonces, la invitación remitió a la redacción de capacitaciones destinadas a docentes de diferentes niveles del sistema educativo y modalidades, en temáticas que generasen interés tanto en INFoD, como en las distintas jurisdicciones con las que se trabajó. En el caso de La Pampa, entre otras temáticas convocantes, se enunciaron la educación digital, la programación y la robótica y la enseñanza de la lectura y la escritura, lo que habilitó la integración de estas y el comienzo de la propuesta. Un año más tarde, dada la gran participación de docentes de diferentes niveles y modalidades educativas en la capacitación brindada y los materiales y propuestas de calidad producidos las y los asistentes durante el cursado, se propone la redacción de este libro a los efectos de resignificar la propuesta de capacitación ofrecida, lograr un mayor alcance de los contenidos brindados y socializar las diferentes propuestas producidas por las y los participantes. La convocatoria de la colección Articulación Escuela Secundaria-Universidad de la Editorial de la Universidad Nacional de La Pampa (EdUNLPam) abre la puerta para efectivamente consolidar esta idea y hacer extensible la producción con otras y otros educadores, en este caso del nivel secundario.

En el siglo XXI el concepto de alfabetización implica no solamente la codificación y decodificación de grafemas en soporte papel, sino que también se incorporan a las nuevas literacidades como procesos de significado basados en la lectura y escritura, y otras formas de comunicación tanto visuales, como auditivas, kinésicas y multimodales. En la era digital que transitamos, esta forma de comunicación atraviesa nuestra vida cotidiana acercándonos a nuevas maneras de interpretar el mundo, para las cuales debemos estar preparados y, como docentes, generar las herramientas necesarias para que nuestras y nuestros estudiantes también lo estén.

Desde este punto de vista, quien comunica un mensaje no encuentra el límite en el soporte papel, ya que puede recurrir a otros medios como, por ejemplo, el video, la imagen o su combinación. Asimismo, el lector cambió su rol de agente pasivo a prosumidor de la información. Es decir, una persona que hace uso y produce información mediada tecnológicamente. Como docentes, no podemos estar ajenos a estos cambios culturales y acompañar a nuestras y nuestros estudiantes a comprender y producir estas formas de comunicación. Por este motivo, este libro se propone explicitar el sentido y uso de algunas plataformas para la producción de recursos multimediales que pueden ser utilizados en el contexto áulico y ejemplificar a través de actividades de referencia y secuencias didácticas. Se espera que la o el docente encuentre en estos materiales, saberes que resulten prácticos y que enriquezcan sus prácticas áulicas, ya sea a través de la presentación de saberes o de la implementación de actividades multimediales haciendo uso de estas nuevas formas de comunicación.

El primer capítulo, “Alfabetización y Nuevas Literacidades”, es de índole teórica y aborda los cambios en los conceptos de alfabetización y literacidad, y cómo ambos se relacionan. El segundo, “Nuevas Literacidades: Los videos”, ofrece información sobre diferentes formas de producir videos (la grabación y edición de videos y videos enriquecidos), así como también ejemplos de su utilización en el aula. Luego, en “Nuevas Literacidades: Las infografías”, el tercer capítulo, se presenta el concepto de infografías (infografías interactivas, narraciones colaborativas y creación de podcast) y se ejemplifica su uso a través de diferentes propuestas de actividades. En el cuarto capítulo, “La Secuencia Didáctica”, se presenta qué es una secuencia didáctica y se vincula esta con dos métodos en concreto: Aprendizaje Basado en Proyecto y Aula Invertida. Finalmente, los capítulos cinco, seis y siete muestran diversos ejemplos de secuencias didácticas llevadas a la práctica áulica y que dan cuenta de la incorporación de los recursos digitales presentados.

A modo de conclusión, en las páginas que siguen encontrarán un recorrido conceptual y procedimental que invita al lector a indagar en nuevas formas de literacidad. Se espera que este libro contribuya a la mejora de nuestras prácticas áulicas en nuestra formación docente y a los desafíos que nos propone la sociedad del siglo XXI.

Capítulo 1

Alfabetización y nuevas literacidades

1

Autora: Ana Claudia Paez

Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi

Vivimos en una sociedad que se transforma constantemente; en un mundo digital, global e hiperconectado, caracterizado por el cambio social y tecnológico continuo y acelerado, la irrupción constante de nuevos actores, la movilidad y la conectividad ubicuas (Riverón Rodríguez, 2016). En definitiva, vivimos inmersos en una cultura digital que configura muchos aspectos de nuestra vida ofreciéndonos nuevas oportunidades de relacionarnos. En esta sociedad, la comunicación y, en particular, la alfabetización se reconfiguró a lo largo del tiempo y ya no se limita a la comprensión y producción de la palabra escrita solamente, sino que se amplió y dio lugar al concepto de nueva literacidad, definido como el entendimiento de formas de comunicación escritas u orales, visuales, auditivas y multimediales. Reconocer diversas literacidades permite tomar distancia de la legitimación de una única vía, aquella sustentada en la alfabetización escrita. Esto posibilita, además, examinar la dimensión política e ideológica de las literacidades (Hernández Zamora, 2019), pues se hace cargo de los vínculos, a veces de complementariedad, otras de conflicto, entre literacidades y sus implicancias en la vida social. Por lo tanto, los y las docentes, se encuentran con el desafío de guiar al estudiantado a desenvolverse en esta sociedad cambiante. La escuela del futuro requiere repensar las prácticas docentes en los escenarios actuales y dar lugar a la innovación pedagógica, a los efectos de ofrecer aprendizajes de calidad.

A lo largo de los años, la forma de escritura se transformó, en parte, gracias a la evolución de las tecnologías, el desarrollo de las plataformas y la distribución de contenidos en formato HTML o PDF. Cabe pensar en las prácticas de lecturas de la niñez o los materiales de enseñanza con los que se contaban en esos días, como, por ejemplo, copias de un mismo libro en la biblioteca del colegio, una repisa con libros de cuentos e historietas, el periódico del domingo, que se conseguía en la cercanía del hogar. Luego, surgió el libro electrónico e, inmediatamente, con el auge del hipertexto, los materiales que eran escritos en soporte papel y con determinadas características, paulatinamente incluyeron otras manifestaciones de formatos y significados aportados por los medios virtuales.

En el ámbito educativo, estos nuevos textos aparecen en el escenario poco a poco y “con algunas resistencias por parte de los apegados celosamente a los textos propios” (Nieto, 2022, p. 2). Hace unos 15 años, los textos de cátedra eran escritos por las y los docentes y muchas veces dictados o compartidos a través de fotocopias a los y las estudiantes. En la actualidad, se incorporan presentaciones visuales, videos explicativos producidos en una multiplicidad de plataformas y con una audiencia diversificada, infografías, folletos, entre otros, de autoría o terceros, elementos diversos pertenecientes a distintos soportes y alojados en todo tipo de herramientas. También, la generación de una multiplicidad de lecturas y escrituras en diferentes formatos hace más complejo definir qué es lo original, a quien le pertenece un texto, quién copió parte de otro texto, si hubo colaboración entre los escritores o si se utilizó inteligencia artificial.

Asimismo, la web dispone de Recursos Educativos Abiertos (REA), muchos de los cuales cuentan con un objetivo didáctico y pueden integrar las clases, que aportan una variedad de posturas frente a un mismo tema o a su presentación. Estos materiales son producidos en formato multimedia y forman parte de recursos que se pueden utilizar, reutilizar, adaptar y contribuir. Para ello, es necesario reconocer qué materiales se disponen para las clases y darles coherencia y cohesión a los efectos de otorgar sentido a la propuesta didáctica. Además, es indispensable escribir de manera apropiada los textos explicativos, argumentativos y descriptivos, en formatos multimediales, y también reflexionar acerca del objetivo de la lectura, cómo se enseña, qué herramientas se utilizan y qué se espera del estudiantado.

Alfabetización y literacidad

De acuerdo con el diccionario, la palabra alfabetización consiste en enseñar a alguien a leer y escribir (RAE, 2025, s/p). Sin embargo, ¿es esto apropiado para comprender un texto, para comunicarnos en la sociedad actual?

La definición presentada anteriormente parece no ser suficiente, especialmente si contextualizamos el proceso de lectocomprensión. Probablemente, en algún momento se consideró que la persona se encontraba alfabetizada cuando podía leer un párrafo, escribía su nombre y tomaba copia de algunas palabras o frases dictadas. Luego, se incluyó en esta definición la capacidad de leer diferentes tipos de textos y realizar una apreciación valorativa de estos, leer un mapa, seguir las instrucciones o explicar un diagrama de flujo. En definitiva, la primera acepción de alfabetización se modificó de manera generacional de acuerdo con los avances de la sociedad, encontrando en la segunda mitad del siglo XX cambios sociales y culturales de gran profundidad e intensidad que marcaron una distinción entre leer y ser capaz de entender textos pertenecientes a una cultura “post-letrada”. Es, en este contexto, en el que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cambiaron nuestras formas de lectura.

Según la UNESCO, en su definición de 1958, la alfabetización es “la capacidad de una persona para leer y escribir, comprendiendo un enunciado sencillo y conciso sobre hechos relacionados a la vida cotidiana”. Dada la evolución de la sociedad, este concepto se extendió y hoy en día convive junto a otros términos como la

literacidad, la alfabetización digital, la alfabetización mediática informacional, entre otras.

Literacidad

El término literacidad proviene del inglés *literacy* y se lo traduce como alfabetización o literacidad, que depende del significado con el que se lo asocie. Sin embargo, ambos conceptos pertenecen a un mismo enfoque teórico y se refieren a todo aquello que hacen las personas para leer y escribir, entendiendo ambas como una práctica social que se encuentra situada en un contexto determinado (Montes Silva & López Bonilla, 2017).

La literacidad refiere a la participación en la cultura de lo escrito, es decir,

el conocimiento y reconocimiento del código escrito, las reglas lingüísticas que gobiernan la escritura y las convenciones establecidas para el texto, los géneros discursivos, los roles que se desempeñan en la comunicación escrita, las formas de pensamiento y los procedimientos de observación de la realidad, de la presentación de la información, de razonamiento asociados con el discurso escrito, la identidad y el estatus que los miembros de una comunidad han adquirido a través del uso de la escritura, y a los valores y marcos culturales que se elaboran a través del discurso escrito. (Montes Silva & López Bonilla, 2017, p. 164)

Existen literacidades asociadas a situaciones diversas, algunas de las cuales pueden ser vinculadas a la vida cotidiana, aunque no estén reguladas por instituciones (Barton & Hamilton, 2003). Otras literacidades son las denominadas oficiales, institucionalizadas o dominantes, que se relacionan con la vida pública, formal o profesional y están sujetas a reglas estrictas que se corresponden con convenciones lingüísticas y de formato.

Se percibe entonces la necesidad de ser literalizados en el uso de la computadora, en las ciencias, en las matemáticas y la estadística, la economía y la lectura de textos discontinuos (mapas, diagramas, figuras) y, por supuesto, en los tradicionales textos continuos de la historia y la literatura. En nuestro presente, “saber leer” es una habilidad contextualizada. Se puede ser excelentes lectores de textos continuos con descripciones cualitativas del mundo y no necesariamente ser lectores de textos científicos. A diferencia, de hace un tiempo, donde solo se contaba con el texto impreso, en la actualidad existe una multiplicidad de formatos en los que el lector debe ser literalizado.

Actualmente, la literacidad, desde un enfoque sociocultural, y, en particular, desde los Nuevos Estudios de Literacidad, se define como “un conjunto de prácticas discursivas, es decir, formas de usar la lengua y otorgarle sentido tanto en el habla como en la escritura [traducción propia]” (Gee, 2004, p. 24). La literacidad es una actividad aprendida para lograr propósitos determinados para la convivencia en sociedad. En palabras de autores como Zavala (2008) “implica una manera de usar la lectura y la escritura en el marco de un propósito social específico” (p.7). Esta perspectiva no se desentiende del enfoque cognitivo del lenguaje, pero sí considera que son prácticas sociales. En palabras de Street (2014), la literacidad es “una

práctica ideológica, implicada en relaciones de poder e incrustada en significados y prácticas culturales específicas [traducción propia]” (p.1). Este concepto involucra de lectura en múltiples formatos: hipertextuales, intertextuales, con codificaciones HTML y páginas Web, literacidades múltiples, correo electrónico, blogs y foros de discusión, videos, fotografías, sonidos, entre otros, mezclados de maneras multifacéticas y en diferentes representaciones mentales.

Alfabetización digital

La alfabetización digital hace referencia:

...a la capacidad de una persona para realizar diferentes tareas en un ambiente digital. Esta definición genérica engloba muchos matices ya que incluiría la habilidad para localizar, investigar y analizar información usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales. [Es por eso que] la alfabetización digital debe entenderse no sólo como un medio sino también como una nueva forma de comunicación de creación y comprensión de la información. [Por otra parte], la alfabetización digital tiene varios niveles que van desde el más básico que es contar con las habilidades necesarias para por ejemplo publicar contenido en una red social, hasta un nivel superior de creación de contenidos digitales propios. (Ticmas Educación, 2021, p. x)

Alfabetización mediática informacional

La alfabetización mediática informacional remite a empoderar a las y los usuarios sobre las funciones de los medios de comunicación y los mecanismos para la creación y distribución de los contenidos. Es decir, conocer de alfabetización mediática informacional posibilita al usuario identificar las herramientas y las estrategias a utilizar en la lectura de medios digitales, y también discernir la información que le resulta válida, verdadera y que se adecua al propósito de consumo (Unesco, 2011).

Multimedia, hipertexto e hipermedia

Estos tres términos aparecen frecuentemente en la bibliografía actual y muchas veces resulta confuso diferenciarlos entre sí. Por tal motivo, y antes de avanzar en el tema, vale la pena definir cada uno de ellos.

El concepto multimedia define la integración de distintos medios, compuestos por texto, imagen, video y animaciones. Por otro lado, el hipertexto facilita la asociación de ideas y significados, lo que permite que cualquiera adquiera una estructura ramificada, a través de una exploración de manera secuencial o en formato no lineal. Sin embargo, la hipermedia es una combinación de los términos anteriormente mencionados (Scolari, 2008).

De esta manera, en contexto educativo, el conocer y abordar estos tres conceptos, permite planificar prácticas áulicas teniendo en cuenta una variedad de formatos que habilitan potenciar las propuestas educativas. La Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje, según Richard Mayer (2005), plantea tres tipos de almacenamiento en la memoria (memoria sensorial, de trabajo y de largo plazo) y que las personas poseen canales separados para procesar material verbal y visual. Cada canal es capaz

Por lo general, la comunicación tiene su punto de partida en la percepción e interacción con un recurso como un acto de búsqueda de significado y luego intenta construir significados a partir de los estímulos presentados a modo informativo.

En la siguiente infografía se enuncian los principios propuestos por Mayer (2005) a tener en cuenta al momento de diseñar o seleccionar recursos digitales en el contexto áulico.

11 PRINCIPIOS DE APRENDIZAJE MULTIMEDIA

Verifica si tus contenidos online cumplen con estos principios:

01 ☐ PRINCIPIO MULTIMEDIA

Utiliza imágenes + texto en vez de solo texto.

02 ☐ PRINCIPIO DE CONTIGÜIDAD

Despliega las imágenes junto a sus respectivos textos.

03 ☐ PRINCIPIO DE TEMPORALIDAD

Presenta las imágenes y sus textos al mismo tiempo.

04 ☐ PRINCIPIO DE MODALIDAD

Imagen + narración es mejor que imagen más textos.

05 ☐ PRINCIPIO DE REDUNDANCIA

Utiliza imágenes + narración o imágenes + texto, pero no los tres juntos.

06 ☐ PRINCIPIO DE COHERENCIA

Si no es relevante y no apoya el aprendizaje, elimínalo.

07 ☐ PRINCIPIO DE SEÑALIZACIÓN

Utiliza elementos gráficos para indicar dónde poner atención.

08 ☐ PRINCIPIO DE SEGMENTACIÓN

Despliega tu contenido en secciones cortas.

09 ☐ PRINCIPIO DE PRE-ENTRENAMIENTO

Antes de mostrar los contenidos, introduce los conceptos.

10 ☐ PRINCIPIO DE PERSONALIZACIÓN

Utiliza un tono cercano antes que formal al narrar tus cursos.

11 ☐ PRINCIPIO DE VOZ

Prefiere una voz humana antes que pasar texto a audio.

Más información en www.alejandraavila.com

@aleavila

7 CAPÍTULO 1 · Ana Claudia Paez

Características de la lectura impresa

Los escritos en formato papel tuvieron su origen con la invención de la imprenta, en el siglo XIV, lo que permitió la reproducción masiva de textos. El texto leído en este formato fue el utilizado mayormente durante los últimos siglos. Además, habilita la organización de la información en un orden lineal y secuencial, debido a que posee un formato o estructura definida, dada por la estaticidad del papel, que se traducen en lecturas pausadas inmersivas e intensivas (Zeballos, 2006 en Zavala & Gabriel, 2019), que favorecen la retención y comprensión de la información por parte de quien lee (Hou *et al.*, 2017). El inicio y fin de la actividad está previsto en los límites del texto escrito. Si se incluyen imágenes, estas se someten a la lógica de la escritura: la imagen generalmente se utiliza como información complementaria (Baron, 2015).

Características de la lectura en soporte digital

Gracias a los avances tecnológicos, cada día una mayor cantidad de textos son publicados en la web. Estos textos se pueden abordar al hacer referencia al concepto de “nueva literacidad”. En esta teoría se incluye la enseñanza de nuevas habilidades, estrategias, disposiciones y prácticas sociales disponibles gracias a las TIC, que habilitan a la participación de una comunidad global y multifacética. En la lectura online la existencia del hipertexto habilita a quien lee a poder elegir cualquier punto de inicio y “saltar” de una posición a otra según criterios de organización propios. Asimismo, el escrito no limita el inicio y fin de la actividad lectora, sino la curiosidad de quien lee, que navega por la web en busca de información. Su intangibilidad y dinamismo causa que los procesos cognitivos cambien, en su aspecto sensorial y visual, respecto al soporte análogo (Campos Nuñez *et al.*, 2020).

En términos de estrategias de enseñanza, en las “Nuevas Literacidades” la audiencia debe prepararse con habilidades no equiparables a las empleadas en soporte impreso dado que el conocimiento previo puede ser de ayuda o no y la linealidad de la lectura se desdibuja al poder realizar un recorrido propio que habilite la búsqueda de términos, definiciones o información que desconozca. También se perciben las diferencias culturales, puesto que los escritos responden a la cultura que los crea y posibilita su comprensión en ese contexto.

Nicholas Carr (2011), en su libro *Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, desarrolla la idea que al leer mucho en pantalla se pierde la capacidad de la lectura concentrada en papel y, por lo tanto, la capacidad de pensar en profundidad. Sin embargo, Francisco Albarello (2022), escritor de *Lectura transmedia: Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*, presenta una mirada diferente sobre esta situación. De acuerdo con él, la lectura en pantallas o en diferentes dispositivos, en un contexto de infodemia o sobreinformación, puede generar nuevas capacidades de lectura rápida, fugaz y selectiva, y también ser una lectura concentrada. El desafío se presenta en saber leer críticamente ante el acceso a tanta información. En tal sentido, este escritor reflexiona sobre cómo las transformaciones del entorno han modificado nuestra lectura como práctica cultural, es decir la experiencia dominante de la lectura se encuentra hegemonizada por la multiplicidad de pantallas que regulan nuestro contacto con el entorno.

En este contexto, Albarello (2022) propone el concepto de lectura transmedia para caracterizarla como diferente de la anterior (impresa, concentrada, prolongada en el tiempo, aislada del entorno, silenciosa, individual). Hoy por hoy, esta se da en conexión con otras prácticas simultáneas, generalmente a través de las pantallas, es multimodal, inclusiva, diversa con distintos tipos de textos no solo escritos, sino sonoros, audiovisuales, lúdicos, etc. La lectura transmedia presenta dos características principales: se da en distintos medios y plataformas en simultáneo donde el lector va a buscar experiencias diversas con ese relato, con lo que está queriendo leer o acceder. Y a todo esto se suma la producción. En otras palabras, la gran diferencia con las experiencias del pasado en la lectura y en la actualidad es que usamos dispositivos para leer, producir, compartir y hacer circular contenido. Entonces, el mismo dispositivo que empleamos para leer lo utilizamos para producir contenido, la lectura se convierte en una instancia participativa de producción de información, de compartirla y de hacerla circular.

¿Digitalización de la cultura o cultura digital?

En el contexto de revisión del término alfabetización y sus configuraciones en la sociedad en la que vivimos, podemos preguntarnos si presenciamos la digitalización de la cultura o si, por el contrario, si se vive en una cultura digital.

El concepto de cultura digital está fuertemente asociado a los cambios culturales producidos a partir del avance en la implementación de las TIC y de Internet. A su vez, la cultura digital promueve el trabajo colaborativo y la construcción conjunta de prácticas y costumbres, que se llevan a cabo tomando en cuenta de los recursos disponibles en Internet. De esta manera, la vida en sociedad se transforma en función del comportamiento, pensamiento y comunicación en un entorno social.

La digitalización de la cultura remite a un proceso en el que la cultura analógica se construye día a día y con mayor velocidad en una cultura en línea. Esta forma cultural genera un nuevo tipo de relación entre los sujetos, hipermediada por software y hardware y suprime, supera y configura las identidades sociales de vinculación.

En el mismo sentido, Sibilia (2020) explica esta transición de lo analógico a lo digital y los cambios de modos de vida. La autora analiza el fenómeno de “compatibilización”, el cual refiere a esa transformación en el ser humano y sus modos de vivir de acuerdo a las herramientas tecnológicas que lo rodean. Explica esta transición del universo analógico, en el que “muchos de nosotros fuimos compatibles con los lápices, los papeles, los libros impresos, las bibliotecas, los escritorios, la escuela, o sea todas tecnologías analógicas” (s/p). Sin embargo, en los últimos tiempos se usan aparatos digitales para hacer cosas que antes se realizaban con aparatos analógicos.

Desde su visión, Sibilia expresa la idea de que las herramientas no son neutras, sino que son históricas, por lo tanto, cargan consigo ciertos valores, creencias y sugieren nuevos modos de usar los distintos aparatos que, a su vez, implican modos de vivir. De esta manera, con las herramientas digitales no solamente se compatibiliza con los aparatos, sino que además, junto con ellos, se compatibiliza con la propuesta de vida que viene con ellos: “el uso del tiempo y el espacio, por un lado

y, modos de relacionarnos con nosotros mismos, con los demás, y con el mundo, por otro lado” (s/p).

Pau Alsina (2010) propone interpelar los conceptos de cultura digital y digitalización de la cultura y pone en tela de juicio al primero. Esta autora plantea pensar que vivimos inmersos en una cultura que, a su vez, contiene a otra que es digital o si somos sujetos de dos culturas diferentes: una digital y una analógica. Asimismo, expone que la cultura se adapta al mundo digital donde algunas personas no logran insertarse. Así, ¿todas las personas tienen acceso a la alfabetización digital, la alfabetización mediática informacional y la lectura transmedia? ¿O existe una brecha digital entre ciudadanos?

Brecha digital

El concepto brecha digital proviene del inglés *digital divide*. De acuerdo con Unicef (2022) la brecha digital consiste en una distribución desigual en el acceso, uso o impacto de las TIC en una determinada sociedad que se produce por su alto costo y la adopción de estas para realizar tareas diarias. Este término surgió en los años 90, momento en el que la población general pudo acceder a Internet por primera vez en la historia. Tradicionalmente se consideraba que la brecha digital se producía por la posibilidad de acceso a los dispositivos que habilitan el uso de las TIC.

Hoy en día, ante la inclusión de los teléfonos celulares, se considera que la mayor brecha radica en la conectividad y el saber desarrollar habilidades asociadas al uso de las tecnologías. Además, agrava las diferencias económicas, sociales y de derechos que ya había entre distintos grupos sociales.

En este sentido, América Latina desarrolló e implementó políticas públicas educativas en todos los niveles y modalidades a los efectos de poder incluir apropiadamente a sus habitantes en un mundo regido por las tecnologías. Estas políticas buscan, además, lograr inclusión social y democratización del conocimiento. Si bien existen diferentes brechas digitales, se exponen las tres principales sostenidas a lo largo de los años (Ministerio de Educación, 2007):

- Brecha económica: alude a la posibilidad de acceder a las tecnologías.
- Brecha de usabilidad: remiten a nuestra habilidad para interactuar con una computadora de acuerdo con los conocimientos que tengamos sobre su usabilidad.
- Brecha de uso significativo o potencializador: se relaciona con el aprovechamiento de los equipos digitales que podemos hacer como usuarios.

Bibliografía

Albarello, F. (Educar Portal). (13 de junio, 2022). AUDIO Libros versus pantallas. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=z86_uEXYFuA

Albarello, F. (Educar Portal). (13 de junio, 2022). AUDIO Lectura y ecosistema de pantallas. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VoHojfJyO9c>

- Albarelo, F. (Educar Portal). (13 de junio 2022). AUDIO Lectura transmedia. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=s_4vjhiwclo
- Alsina, P. (2010). De la digitalización de la cultura a la cultura digital. *Digithum*, (12), 1-2.
- Baron, N. (2015). *Words Onscreen: The Fate of Reading in a Digital World*. Oxford University Press.
- Barton, D. & Hamilton, M. (2003). *Local Literacies: Reading and writing in one community*. Routledge.
- Campos Nuñez, M. (2020). *Descripción de los hábitos de lectura, considerando la elección del soporte de lectura, papel o digital, y el propósito de lectura, de estudiantes adolescentes del sistema educacional chileno*.
- Carr, N. (2011). *Superficiales: Qué está haciendo internet con nuestras mentes*. Madrid: Taurus.
- Gee, J.P. (2004) *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Routledge, New York.
- Hernández Zamora, G. (2019). De los nuevos estudios de literacidad a las perspectivas decoloniales en la investigación sobre literacidad Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura, 24(2). Escuela de Idiomas, Universidad de Antioquia
- Hou, J., Rashid, J., & Lee, K. (2017). Cognitive map or medium matter? Reading on paper and screen. *Computers in Human Behavior*. 444 Elsevier, 67, 84-94. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216307154>
- Latapie Venegas, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. En Investigación Universitaria Multidisciplinaria. Recuperado de: <http://mc142.uib.es:8080/rid=1LSRTKTS2-Z35XP7-1Y5/aprendizaje%20multimedia>
- Mayer, R. (2005). 11 principios de aprendizaje multimedia. En <https://www.alejandraavila.com/11-principios-de-aprendizaje-multimedia/>
- Ministerio de Educación de la Nación. Plan Nacional Integral de Educación Digital (2017). Competencias de Educación Digital. Disponible en <http://planied.educ.ar/marcos-pedagogicos/competencias-de-educacion-digital/>.
- Montes Silva, M., & López Bonilla, G. (2017). Literacidad y alfabetización disciplinar: enfoques teóricos y propuestas pedagógicas. *Perfiles educativos*, 39(155), 162-178. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000100162&lng=es&tlng=es.
- Nieto, H. (2022). EL ROMPECABEZAS: ¿Cómo escribimos los nuevos textos? <https://www.linkedin.com/pulse/el-rompecabezas-c%25C3%25B3mo-escribimos-los-nuevos-textos-hayd%25C3%25A9e-nieto/>

- Riverón Rodríguez, G. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *RITI Journal*, 4,(8), (Julio-Diciembre 2016). Dialnet-LaCulturaDigitalEnLaSociedadModerna-7242782.pdf
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. GEDISA.
- Sibilia, P. (Ministerio de Cultura de la Nación), (21 de marzo, 2020). Formar Cultura - 1 parte. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y-WY6X5HkFQ>
- Street, B. (2014). *Social Literacies: Critical approaches to literacy in development, ethnography and education*. Routledge.
- Ticmas Educación, (2 de septiembre, 2021). Alfabetización digital: ¿qué significa?. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=N_PieDGcG40
- UNESCO, (1958). Recomendación sobre la Normalización Internacional de las Estadísticas relativas a la Educación. París, UNESCO.
- UNESCO, (2011). *Alfabetización mediática e informacional: curriculum para profesores*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>
- UNICEF, (2022). Las otras brechas digitales y el papel de la educación. <https://www.unicef.es/educa/ideas/otras-brechas-digitales-papel-educacion>
- Zavala, M. y Gabriel, J. (2019). Enseñanza de la literacidad en secundaria desde la percepción de los estudiantes. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*, (28), 31-57. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i28.2598>
- Zavala, V. (2008). La literacidad o lo que la gente “hace” con la lectura y la escritura. *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 47, 71-79.

Capítulo 2

Nuevas literacidades: los videos

2

Autora: Ana Claudia Paez

Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi

En la actualidad, existen multiplicidad de estímulos, formas de comunicar y medios de comunicación. Una de estas formas son los videos, a los cuales se pueden acceder a través de distintas plataformas y producir con diversos propósitos. Ejemplos de estas prácticas son canales como *Youtube* o *TIKTOK*, que se encuentran en constante expansión e incluso se comparten e incrustan en otras plataformas. La educación no queda al margen de estos cambios y, por ende, es necesario propiciar el acceso a la alfabetización digital del estudiantado. Entonces, ¿Qué posibilidad tienen los docentes de integrar los saberes que enseñan en la escuela con propuestas de videos que enriquezcan sus prácticas educativas?

Resignificar el mensaje que se envía en formato papel puede convertir la docencia en productora de nuevos significados, teniendo que desarrollar destrezas y capacidades a las cuales no estaba acostumbrada o formada. De esta manera, se deja de ser meros consumidores de estos productos para convertirse en prosumidores; es decir, usuarios que consumen y producen al mismo tiempo (Sarsa, 2014).

El video en la clase

Esta herramienta ofrece tantas posibilidades de uso como la imaginación lo permite.

De acuerdo con Asinsten (2012), en Monsalve (2021), algunos usos de los videos son:

- **Mostrar** (agregar información disciplinar a clases virtuales o complementarias en aulas híbridas)
- **Argumentar / explicar** (trasladar el discurso docente y complementar el material escrito)
- **Introducir debates** (presentar videos como disparador de debates o simplemente para presentar un tema)
- **Producir** (guionar, preproducir, filmar y postproducir videos es un excelente medio para el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de la formación ciudadana)

- **Realizar juego de roles** (representar una situación, de la manera más realista posible, y debatir sobre la situación representada)

Las múltiples literacidades: El aporte audiovisual de los videos en el aula

En el lenguaje audiovisual, la música, los ruidos, el efecto de los sonidos y los silencios colaboran en la construcción de la transmisión del lenguaje, dado que la conjugación de todos estos elementos permite la construcción del mensaje como tal.

En este marco, las tecnologías aportan convergencia en formatos y soportes, y ofrecen un número importante de oportunidades para que las y los educadores creen sus propios materiales didácticos, con soporte audiovisual, enriqueciendo, de esta manera, las propuestas educativas y posibilitando la adaptación de los contenidos a cada contexto y grupo de estudiantes. Si bien los tiempos de producción de recursos propios suelen ser escasos, es posible utilizar recursos tecnológicos adecuados producidos por otras personas.

Es importante saber que los medios y la información que se recibe y se produce son fragmentos que fueron recortados con una intención sobre un determinado tema. Comprender que es un fragmento con un fin particular da la posibilidad de preguntarse para qué se muestra ese recorte de información y qué significados se debe decodificar de la misma. Al ser un mecanismo multimedial, se logra abrir caminos a múltiples miradas. Por ejemplo, preguntar quién genera el mensaje, quién lo decodifica, qué se propone en los contenidos, qué se lee a partir de las imágenes, de los sonidos que acompañan la producción e incluso el trasfondo respecto a los paradigmas que se plantean en la producción. Además, también se sugiere analizar el tipo de escritura que se realiza en un video ¿Es una producción destinada para un espacio privado o un espacio público en el que otras personas tendrán acceso a escucharnos? Estos interrogantes sin duda ayudan a decodificar mensajes al considerar las nuevas literacidades.

El estudiantado también es incluido en la producción de estos mensajes y las y los docentes aportan algunas herramientas para su elaboración.

Ideas/propuestas para utilizar videos

Las y los estudiantes de nivel secundario, destinatarios de estas propuestas educativas, tienen la posibilidad de decodificar mensajes escritos, orales y gráficos, entre otros, a través de diferentes herramientas, algunas de ellas presentes en las *netbooks* del Programa Conectar Igualdad, pueden crear contenidos culturales al plasmar saberes de distintas propuestas disciplinares en la producción de videos propios y compartir ese contenido en plataformas o redes. De esta manera, la comunicación se amplía haciendo partícipes no solo a la comunidad educativa de una institución en particular, sino también a toda la población a partir de la socialización de saberes. Es por esto que el uso de videos en las clases ofrece infinitas posibilidades para docentes y estudiantes, y beneficia, en definitiva, el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Se puede:

- Utilizar videos (de creación propia o de terceros) para presentar un tema determinado.
- Presentar propuestas didácticas docentes que contemplen el Aprendizaje Basado en Tareas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE), etc.
- Ofrecer una consigna a realizar y crear grabaciones en primer plano, distintos sketches, etc., producidos por el estudiantado.
- Narrar videos dando cuenta de los lugares o personajes relevantes para la comunidad, haciendo énfasis en temáticas de interés.
- Crear videos expositivos o explicativos de un concepto orientado al grupo clase.
- Producir videos plasmando saberes de la propia localidad o barrio, testimonios de personas o hechos sociales relevantes para la comunidad, entre otros.
- Publicar videos en las redes sociales o canales (por ejemplo, *YouTube*) de la propia escuela.
- Trabajar con videos enriquecidos, (lo que permitirá la observación e interacción) donde el grupo de estudiantes deberá concentrarse en las ideas planteadas en este recurso y responder de manera adecuada para continuar con la visualización.

Con este tipo de actividades, las y los adolescentes aprenderán a utilizar el lenguaje con un propósito y un destinatario en particular, a la vez, que podrán elegir el escenario donde realizarán la grabación, que adquirirán destrezas que le permitan configurar significados desde las palabras y el entorno en el que se enuncian. Además, aprenderán a tomar postura frente a un tema, a colaborar en la edición de los videos producidos, aportando conocimientos relacionados a cuándo es apropiado cortar el video, categorizar y presentar estratégicamente la información más relevante, agregar placas de inicio y fin a la producción, entre otros.

Sin dudas, en la creación del video, varios saberes se ponen en juego, ya que se requiere planificación, selección de contenidos y formas de transmitir la comunicación. La práctica de preproducción, producción y postproducción son formas de construcción de nuevas literacidades multimediales.

Crear y grabar videos desde la pantalla de la computadora

Crear y grabar un video requiere de diversas etapas a seguir: la grabación propiamente dicha, la edición, la producción y posterior visualización del contenido elaborado. Para esto, existen diferentes herramientas como:

OBS es un software de aplicación libre y de código abierto descargable en la computadora. En el siguiente tutorial se ofrece más información al respecto:



Tutorial OBS: Primeros pasos

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa. (15 de febrero, 2022). Grabar pantalla con OBS. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fMNQd3EN05M&t=3s>

Loom es una extensión de Chrome para usar con ese navegador que permite grabar videos de hasta 5 minutos de duración y presentar pantalla y sonido desde la PC. Los tutoriales que figuran a continuación amplían cómo trabajar con esta aplicación.



Tutorial Loom 1

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (11 de febrero, 2021). Tutorial Loom 1. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AlmrkOYCXQg>



Tutorial Loom 2

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (11 de febrero, 2021). Tutorial Loom 2. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vPwHn_2aGTM



Tutorial Loom 3

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (11 de febrero, 2021). Tutorial Loom 3. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qpySEV_pZEQ

XRecorder, Mobizen y la Grabadora de pantalla también son herramientas de grabación en teléfonos celulares.

Para editar el vídeo producido es necesario cortar un clip, unir, añadir recursos como subtítulos o placas animadas o bajar el peso sin perder calidad para subirlo o enviarlo por medios electrónicos. A continuación, se mencionan algunas herramientas necesarias para tal efecto:

Openshot es una herramienta que permite cortar clips, juntar videos, añadir música, audios pregrabados, stickers, imágenes y textos. Con este programa también se puede configurar o ajustar el tamaño del clip para acceder a distintas plataformas. Esta herramienta se puede descargar en la computadora y también en el celular (aplicación: *InShot*) de manera gratuita. Se presentan tutoriales sobre su funcionalidad.



Tutorial Openshot: Descarga

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (21 de abril, 2022). Open Shot Descarga. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=puBwUrB9oN8>



Tutorial Open Shot: edición de video

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa. (21 de abril, 2022). Edición de video: Open Shot. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3wMWz2YSkGU&t=1s>



Tutorial Openshot

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (2021). Guardar y Exportar en MP4-Open Shot. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=scBg4XALfoE&t=1s>

A modo de sugerencia, se propone revisar la calidad del video a producir o editar. La configuración de calidad no debe ser menor a 780 pixeles para que no se resigne calidad y se visualice el video pixelado.

La última etapa requiere de la visualización del contenido elaborado a través de un reproductor de video. Algunos recursos para utilizar en la *notebook*, celular o *netbook* de Conectar Igualdad son:

VLC es un software libre de reproducción de video con código abierto, generalmente incorporado en el paquete de programas de la computadora, que incluye el equipamiento provisto por el programa Conectar Igualdad. Esta herramienta permite comprimir el video para disminuir el tamaño del archivo sin perder calidad, subir el volumen del audiovisual, cambiar la velocidad de reproducción y descargar videos de internet mediante enlaces. En los siguientes tutoriales se muestra cómo reducir el peso del video haciendo uso de esta herramienta.



Tutorial VLC

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (8 de febrero, 2021). Tutorial VLC1. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_pP3Bq7xtfY



Tutorial VLC: volumen

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (10 de febrero, 2021). Tutorial VLC3. [Video]. YouTube. https://youtu.be/V_gaxZU6zSc



Tutorial VLC: funciones específicas

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (9 de febrero, 2021). Tutorial VLC4. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nGSPcbKlnRk>



Tutorial VLC: grabar pantalla

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (8 de febrero, 2021). Tutorial VLC5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IXtEcGrjXc>

Tutorial Videos: comprimir videos

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (21 de abril, 2022). Comprimir videos con VLC. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/sFY60WjxGNg>

El uso de videos no termina en la producción y reproducción de estos, sino que, sobre la base del material construido, se crean otros enriquecidos que posibilitan la interacción con el estudiantado, lo que ofrece un concepto a desarrollar y solicita respuestas de lo visualizado.

De manera online, existen algunas plataformas que permiten crear este tipo de contenido. El video que se utilice como base no requiere ser de autoría propia, aunque resulta importante reconocer la fuente. Este valor que se le incorpora potencia el recurso educativo, ya que se ponen en juego saberes curriculares con preguntas. Asimismo, se agrega interactividad y se elimina la pasividad del receptor.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD) (2020), un video enriquecido es aquel al que se le añaden otros recursos. Al momento de incrementar audiovisuales se necesita incorporar herramientas que permitan grabar un video y que lo haga detener en un momento dado y muestre preguntas preestablecidas. De esa manera, la persona receptora deberá responder una consigna antes de continuar la visualización del recurso.

Sitios para producir videos enriquecidos

Vialogues es una plataforma que brinda la posibilidad de crear notas y preguntas asociadas a un video (propio o de terceros) que se activan cuando el archivo multimedia llega a un determinado tiempo. A modo de ejemplo, si un concepto se desea resaltar porque es de interés y se encuentra en el minuto 3, se puede detener el video en ese preciso momento. Es ahí donde aparece una pregunta, una encuesta o un comentario que, al responderse de manera correcta, la o el estudiante tendrá la posibilidad de continuar con la visualización.

Tutorial: Vialogues

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (21 de abril, 2022). Tutorial Vialogues. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sUWLEdPOkCQ>

Edpuzzle es una plataforma que requiere registrarse previamente para luego enriquecer el video, en el que se incorpora la activación de diálogos, encuestas, preguntas asociadas, en un determinado momento de reproducción. Además, este soporte brinda la posibilidad de cortar el clip para seleccionar y guardar la parte que se necesita y agregar una narración con voz propia en un video ya grabado. A continuación, se presenta un tutorial para trabajar con esta herramienta.



Tutorial: Edpuzzle

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (17 de febrero, 2022). Tutorial de EduPuzzle. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Hv1xoh9IKDs>

H5P es una plataforma de contenidos libre y de fuente abierta que facilita la creación, participación y reutilización de contenidos interactivos en HTML 5. El editor puede añadir y reemplazar archivos multimedia y contenido textual en toda clase de contenidos y aplicaciones. Asimismo, se puede agregar widgets personalizados al editor.



Tutorial: H5P

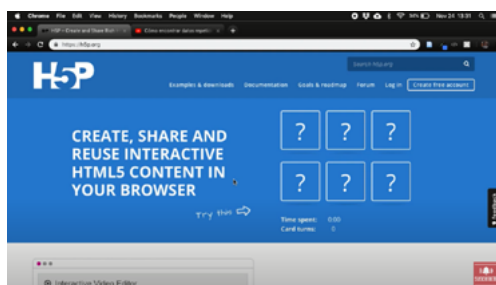


Figura 2. Nota. Adaptado de Efrain, E. (Eric Efrain). (24 de noviembre, 2018). Como hacer videos interactivos con H5P. [Video].

Netbooks del Programa Conectar Igualdad

Las *netbooks* del Programa Conectar Igualdad ofrecen varios recursos que permiten la grabación de videos. Entre estos se encuentra el programa *Huayra Motion* que permite grabar videos mediante el método de animación *Stop Motion*. se caracteriza por la grabación del video en imágenes fijas, grabadas una tras otras dando una sensación de una sola imagen en movimiento. Esta técnica consiste en utilizar fotos fijas de objetos y se colocan juntas, de manera secuencial de forma tal, que al reproducirlas a gran velocidad se brinde la sensación de movimiento.

En el blog “Educaciontrespuntocero” se pueden encontrar ejemplos de propuestas educativas que utilizan *Stop Motion*. En este sitio se observa cómo niños y niñas de nivel inicial, por ejemplo, recrearon un cuento narrado por la docente, lo que potencia nuevas formas de literacidad.

En el siguiente tutorial de Educar, se presentan los pasos para utilizar *Huayra Motion*. Este programa también puede descargarse de manera gratuita en el sitio de *Huayra*.



Figura 3. Nota. Adaptado de Carvajal, C. (Carmen Carvajal Maestracasasonidos). (2 de abril, 2020). Stop Motion para niños. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B46Jrh8LfHs>

Videos de pizarra blanca

Este formato tuvo su origen en el 2012, cuando un docente de la cátedra de psicología, Richard Wiseman, de la University of Hertfordshire, observó las reacciones de alrededor de 2000 estudiantes al mirar dos tipos de videos de manera diferente: uno de ellos miraba un video del docente que realizaba una explicación, mientras que otro grupo veía una mano que ilustraba un discurso en una pizarra blanca en el transcurso que el docente hablaba. El resultado de este experimento reveló que aquellos estudiantes que observaban la mano redactar el discurso retuvieron el 35 % más de información que el otro grupo de observadores. Las conclusiones de este estudio revelaron que el efecto de la escritura ayuda a captar la atención y la visibilidad de lo que se que comunicó, lo que realiza, de esta manera, un gran aporte a los efectos de la tecnología en las nuevas literacidades.

Este tipo de video es caracterizado por una mano que ilustra en una pizarra blanca una secuencia de elementos gráficos que cuentan una historia, generalmente narrada por una voz en *off*. En general, estos tienen una duración de pocos minutos con el objetivo de garantizar mayor comprensión y retención en la atención de los observadores. Generalmente era grabado en blanco y negro, y gracias a la ayuda de las tecnologías se pueden hacer grabaciones, y agrega color y la animación de elementos visuales que le dan vida al material.

El video de pizarra blanca tiene un estilo lúdico similar al de una caricatura, por eso hace que sea fácil de implementar en todas las edades, lo que facilita la atención al identificarse con trazos de la propia mano. Es como observar a un artista creando una obra, mantiene la expectativa de lo que ocurrirá y se quiere saber cómo serán las escenas del video final. Asimismo, las ilustraciones son de estilo minimalista,

sin distraer al espectador, lo cual ayuda al cerebro a procesar imágenes simples y manuales. Por último, la voz en *off* debe acentuar los puntos más importantes de la narración.

Powtoon es un software online que permite la creación de presentaciones animadas a partir de una pizarra blanca que se puede convertir en un video para compartir en línea. Se presenta un tutorial de este programa:



Tutorial: Powtoon parte 1

Nota. Adaptado de Educación en línea La Pampa (21 de abril, 2022). Tutorial de Powtoon. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4CWhprLsg0I>



Tutorial: Powtoon parte 2

Nota. Adaptado de Educación en Línea La Pampa (21 de abril, 2022). Tutorial de Powtoon (parte 2). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jjSWFBtRK7w>

En las páginas que continúan se comparten propuestas de docentes del nivel secundario, quienes utilizan los conceptos y herramientas presentadas.

Paula Aguirre

Institución escolar	Colegio Juana Azurduy
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Segundo - Ciclo Básico
Asignatura, espacio curricular	Lengua y Literatura
Destinatarios	Estudiantes entre 13 y 14 años de edad
Tema y objetivos de la inclusión del video	Cuento Fantástico - Introducir un nuevo tipo de cuento. - Escuchar y leer un cuento fantástico. - Crear, escribir y producir un cuento fantástico.
De lo visto en este capítulo, ¿qué aplicaste en la producción del video?	- Ser prosumidores y resignificadores de contenidos por medio de un nuevo formato como el video. - Enseñar, exponer y argumentar desde la imagen para la creación de ideas en estudiantes. - Converger diversos formatos, audios, animaciones, videos, imágenes, textos. - Videos enriquecidos con encuestas, comentario y subtítulos.
Herramientas utilizadas	- Videos insertados. - Grabación de imagen y audio. - Música. - Canva presentación de video y grabación. - Edpuzzle.
Link al video	https://edpuzzle.com/media/6532ee104e17fd401c340dc9 https://youtu.be/OYJvaTstvVw

Sandra Hecker

Institución escolar	Colegio Héroes de Malvinas / Instituto José Hernández
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Quinto - Ciclo Orientado
Asignatura, espacio curricular	Inglés
Destinatario	Estudiantes entre 16 y 17 años de edad
Tema y objetivos de la inclusión del video	Delitos - Aplicar conocimientos sobre uso de pasado simple y continuo dentro de la temática del crimen.
De lo visto en este capítulo, ¿qué aplicaste en la producción del video?	La herramienta de creación de videos interactivos.
Herramientas utilizadas	<i>h5p.org</i>
Link al video	https://h5p.org/node/1370422

Georgina Cessanelli

Institución escolar	EPET N°8, Telén, La Pampa
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Segundo - Ciclo Básico
Asignatura, espacio curricular	Matemática
Destinatarios	Estudiantes entre 13 y 14 años de edad
Tema y objetivos de la inclusión del video	Teorema de Pitágoras - Demostrar el Teorema de Pitágoras
De lo visto en este capítulo, ¿qué aplicaste en la producción del video?	Utilicé el video de pizarra blanca, dado su atractivo formato la cual genera atención en el estudiante ya que tiene un estilo lúdico similar al de una caricatura, además de identificarse con trazos de la propia mano. Las ilustraciones son de estilo minimalista, y no distraen a los espectadores, ayudan a que el cerebro procese imágenes simples y manuales. Utilicé las herramientas básicas del software online, colocar textos, dándole formato, tamaño y color, a insertar figuras como caricaturas, y también colocarle sonido. Y por último, compartí y subí el video por la plataforma <i>Youtube</i>, dado que el software permite subir la producción directamente al canal.
Herramientas utilizadas	<i>Powtoon</i>
Link al video	https://youtu.be/kxF_2Hqo0SQ

Pablo Naveiras

Institución escolar	Colegio Secundario Panguitruz Nger
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Sexto - Ciclo Orientado
Asignatura, espacio curricular	Producción y Gestión de la Comunicación
Destinatarios	Estudiantes entre 17 y 18 años de edad
Objetivos de la inclusión del video	Estereotipos de género. Su reconocimiento y reproducción
De lo visto en este capítulo, ¿qué aplicaste en la producción del video?	Material audiovisual para Mostrar, Explicar (Asisten (2012) en Monsalve (2021) y Ejemplificar contenidos disciplinares, a través de recursos como el video enriquecido o el video de pizarra blanca
Herramientas utilizadas	<i>VideoScribe, OBS, Adobe Premier y H5P</i>
Link al video	https://h5p.org/node/1371941

Herman Minig

Institución escolar	Instituto Toay de Enseñanza Secundaria
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Quinto - Ciclo Orientado
Asignatura área de trabajo	Química
Destinatarios	Estudiantes entre 16 y 17 años de edad
Tema	Composición de la materia a nivel microscópico: átomos, elementos químicos, símbolos químicos, moléculas, clasificación de moléculas.
Objetivos de la inclusión del video	Brindar conceptos claves del tema de una forma didáctica y a través de una red conceptual en un formato no tradicional. El video fue realizado en los primeros meses de pandemia (2020) ante la necesidad de vincularme con los estudiantes y hacerles llegar conceptos imprescindibles para el puntapié inicial del espacio curricular.
De lo visto en esta clase, ¿qué aplicaste en la producción del video?	El uso de la herramienta pizarra blanca para llevar conceptos y relaciones entre ellos a una red conceptual, de una forma diferente a la tradicional. Interpreto de lo aportado en la clase que la captación por parte del receptor es potenciada por este tipo de tecnología. El uso de animaciones, imágenes, colores, enriquece y brinda mayor alcance.
Herramientas utilizadas	Youtube
Link al video	<u>COMPOSICIÓN de la MATERIA: moléculas, átomos, elementos químicos... (youtube.com)</u>

Bibliografía

- Accorinti, D. (2021). Tutorial Huayra Motion. <https://huayra.educar.gob.ar/tutorial-huayra-motion/>
- Asinsten, J. C. (2012). Introducción al video educativo. https://virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf
- Carvajal, C. (2 de abril, 2020). *Stop Motion* para niños. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B46Jrh8LfHs>
- Educación 3.0 (2022). Stop Motion en educación ¡20 ideas para inspirarte y empezar! <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/stop-motion-educacion-blogs/>
- Educación en línea La Pampa. (21 de abril, 2022). Edición de video: Open Shot. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3wMWz2YSkGU&t=1s>
- Educación en línea La Pampa. (15 de febrero, 2022). Grabar pantalla con OBS. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fMNQd3EN05M&t=3s>
- Educación en línea La Pampa (2021). Guardar y Exportar en MP4-Open Shot. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=scBg4XALfoE&t=1s>
- Educación en línea La Pampa (21 de abril, 2022). Open Shot Descarga. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=puBwUrB9oN8>
- Educación en línea La Pampa (17 de febrero, 2022). Tutorial de EduPuzzle. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Hv1xoh9IKDs>
- Educación en línea La Pampa (11 de febrero, 2021). Tutorial Loom 1. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AlmrkOYCXQg>
- Educación en línea La Pampa (11 de febrero, 2021). Tutorial Loom 2. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vPwHn_2aGTM
- Educación en línea La Pampa (11 de febrero, 2021). Tutorial Loom 3. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qpySEV_pZEq
- Educación en línea La Pampa (21 de abril, 2022). Tutorial de Powtoon. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4CWWhprLsgOI>
- Educación en Línea La Pampa (21 de abril, 2022). Tutorial de Powtoon (parte 2). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jjSWFBtRK7w>
- Educación en Línea La Pampa (21 de abril, 2022). Tutorial Vialogues. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sUWLEdPOkCQ>
- Educación en Línea La Pampa (8 de febrero, 2021). Tutorial VLC1. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_pP3Bq7xtfY
- Educación en Línea La Pampa (10 de febrero, 2021). Tutorial VLC3. [Video]. YouTube. https://youtu.be/V_gaxZU6zSc

- Educación en Línea La Pampa (9 de febrero, 2021). Tutorial VLC4. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nGSPcbKlnRk>
- Educación en Línea La Pampa (8 de febrero, 2021). Tutorial VLC5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IXtEcGrJjXc>
- Educación en Línea La Pampa (21 de abril, 2022). Comprimir videos con VLC. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/sFY60WjxGNg>
- Efrain, E. (Eric Efrain). (24 de noviembre, 2018). Como hacer videos interactivos con H5P. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n6wV71eoD-o>
- INFoD (2020). Enriquecer videos con contenidos propios a través de Edpuzzle. <https://red.infod.edu.ar/enriquecer-videos-con-contenidos-propios-a-traves-de-edpuzzle/>
- Inventors App (28 de abril, 2017). Como Grabar la Pantalla de tu Android con Mobizen Mlrroring [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hCD0FHC_P3A
- Neodatex (10 de abril, 2021). Como GRABAR la Pantalla de tu móvil samsung o iphone GRATIS | XRECORDER 2022. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nnX56GG7MMU>
- XatavaTV(4 de octubre, 2020). Cómo GRABAR la PANTALLA de tu MÓVIL ANDROID. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DXNOIJC3XDw>

Capítulo 3

Nuevas literacidades: las infografías

3

Autora: Ana Claudia Paez

Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi

El despliegue de las TIC habilitó la circulación de publicaciones digitales tales como revistas, diarios, historietas, folletos, libros, propagandas, publicidades varias, entre otras. Estas publicaciones pueden ser en línea (online) o fuera de línea (offline). En el primer caso son las publicaciones que pueden verse desde cualquier medio que tenga acceso a Internet; en el segundo caso, se refiere a publicaciones que circulan sin que estén en Internet; es decir, que viajan de dispositivo a dispositivo (PC, celulares, tablets, etc.) a través de un soporte físico, como un pendrive o una tarjeta de memoria. Al circular libremente por medios digitales, estas publicaciones cuentan con una gran maleabilidad para transformar y multiplicar la información que contienen.

En este capítulo se abordará el tema infografías (del inglés *informational graphics*), entendidas como representaciones visuales del contenido de un texto, y realizadas con finalidades informativas en las que se puede combinar e interactuar con imágenes, gráficos, texto, videos, entre otros elementos. Tienen el propósito de comunicar, difundir y divulgar información. La efectividad de su implementación tiene su fundamento en estudios de investigación que avalan a los recursos visuales como medios para una efectiva absorción de información y, por este motivo, las personas aprenden con mayor facilidad a través de las imágenes.

Desde la prehistoria el ser humano utilizaba imágenes para representar información y comunicarse. En el Antiguo Egipto los escribas empleaban los jeroglíficos. Las piedras talladas explicaban de forma visual e icónica una serie de conceptos que, planteados de ese modo, resultaban comprensibles para todos aquellos que los leían. En la Edad Media las infografías sirvieron para transmitir información a personas analfabetas que, por medio escrito, no hubieran podido decodificar el mensaje. Este propósito en la utilización de las imágenes se expandió aún más durante el renacimiento. En 1806, tiene lugar la creación de la primera infografía como la conocemos. El periódico *The Times* incluyó en sus páginas este tipo de representación visual para graficar un asesinato. A partir de ese momento, este recurso se implementó con gran frecuencia en este medio de comunicación. A fines del siglo XX, la irrupción de las TIC trajo consigo una enorme expansión

de esta práctica, producto de la facilidad que ofrecen estas tecnologías para la creación de infografías digitales. En la actualidad, por tener una estructura versátil, las infografías son aprovechadas a los efectos de narrar historias, explicar acontecimientos, describir situaciones, sistematizar ideas y mostrar procesos. Por este motivo, su uso se extendió a ámbitos de todo tipo: el periodístico, educativo, comercial, social, etc. También, su formato ha evolucionado, y ya no solo se las ve de manera impresa o estática, sino también interactivas, en formato de video o animadas en formato GIF. Entonces, por su soporte digital, las infografías circulan en toda la web y pueden ser incrustadas en diarios, revistas, manuales escolares o como láminas explicativas o en espacios educativos más específicos como aulas virtuales. En síntesis, estas herramientas de comunicación facilitan la comprensión de información a través de imágenes, que pueden ser: estáticas, dinámicas, interactivas o en 3D.

A continuación, se presentan algunos ejemplos:

Ilustración Genial.ly

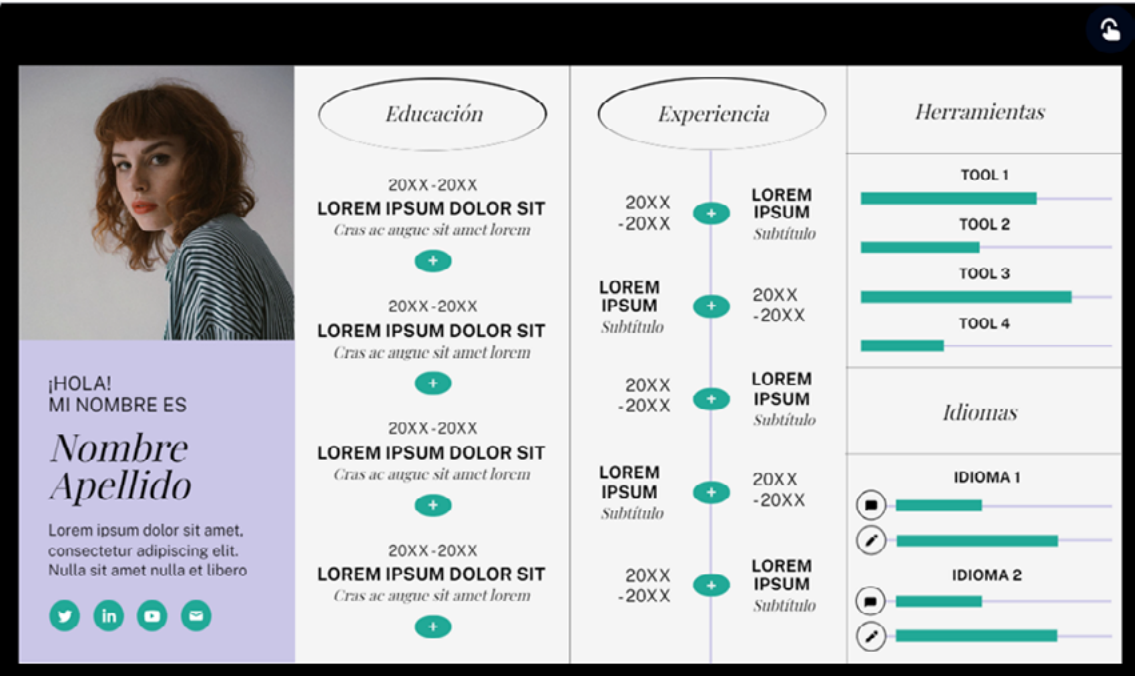


Figura 4. Nota. Adaptado de Genial.ly.com



Figura 5. Nota. Adaptado de Genial.ly.com

Ilustración Canva

MAPA MENTAL ESQUEMA CENTRAL

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy



Figura 6. Nota. Adaptado de Canva.com

Existen diferentes tipos de infografías a categorizar de acuerdo con los objetivos que se persigan a través de su utilización como recurso (Delgado, 2013). Entre ellas, se encuentran:

Infografías didácticas: de corte científico que muestran o ayudan a describir procesos de producción o enseñan a utilizar un producto y a comprender el funcionamiento de un determinado elemento entre otros. A su vez, contribuyen de una

mejor manera que cualquier otro material didáctico en la interpretación de lo que intentan mostrar. Es necesario considerar que la gráfica visual o virtual que se utilice debe explicar con precisión un concepto y habilitar el entendimiento de datos o imágenes de una temática determinada.

Infografías informativas: aportan datos, estadísticas, resultados y materiales. Se utilizó con gran frecuencia y de manera ininterrumpida en la prensa escrita tanto en soporte papel como en soporte digital.

Infografías para la presentación de proyectos: se destacan en el ámbito privado para mostrar a clientes o inversores particularidades, ventajas y beneficios, lo que justifica, de esta manera, los costos que involucra llevar a cabo una producción. En ocasiones sirven como medios de promoción y venta dirigida al consumidor final.

Infografías publicitarias: distribuyen y ponen en conocimiento productos y servicios por parte de profesionales y empresas, con el objetivo de garantizar resultados de visualización del contenido por potenciales clientes o personas interesadas.

Infografías corporativas: las generan las empresas para representar de manera gráfica su marca. En general, estas infografías tratan el color, el grafismo y las formas sean características reconocibles de una empresa particular y que aporten valor al producto promocionado.

Infografías en el ámbito educativo: creadas con fines más allá de la publicidad de un producto. Por ejemplo, la explicación de un concepto, la introducción de un tema de estudios, entre otros.

El uso de las infografías ofrece ventajas, ya que explican de manera sencilla y rápida datos, estadísticas y procesos, y enseñan a utilizar productos y comprender el funcionamiento de los elementos, como también permiten guiar al lector a través de los gráficos.

Si se compara, en cambio, con la lectura en soporte físico, hay muy pocas o casi ninguna operación manual a realizar: solo se puede cambiar la página o enfocar la mirada. Como ventaja, sin embargo, se puede centrar la mirada en el escrito, sin visualizar publicidades, promociones u otros contenidos no relacionados a la lectura específica que desea hacer.

Las infografías y el ámbito escolar

Como se mencionó anteriormente, las infografías se utilizan también en el ámbito educativo, al momento de diseñar una propuesta didáctica con el fin de alfabetizar digitalmente mediante el uso de la imagen, la interactividad y la lectura no lineal de un texto.

Según Monsalve (2022), las infografías en sistema educativo son utilizadas para:

- Realizar comparaciones
- Explicar procesos
- Demostrar cronologías

- Enunciar una serie de frases o citas sobre un tema puntual
- Mostrar partes que componen un sistema
- Puntualizar una serie de pasos para lograr un objetivo
- Percatarse de los resultados a través de tablas y gráficos estadísticos
- Indicar las categorías que se piensan sobre un tema
- Publicar advertencias a raíz de la aparición de nuevos datos
- Presentar informes
- Detallar nuevas/viejas tendencias
- Relatar la historia de...
- Mostrar un sitio o un evento
- Explicar las ventajas y desventajas de...
- Ejemplificar sobre un hecho/suceso
- Actualizar saberes sobre un tema de interés
- Proyectar una idea o una propuesta
- Dar a conocer la biografía de...

Creación de infografías

Para crear una buena infografía se debe considerar algunas de sus características principales. La infografía tiene que ser sencilla de comprender, completa, bien diseñada, guiando al lector en múltiples formatos de lectura, y adecuada al público, al que está dirigida con una determinada información. Se pueden generar bocetos de manera previa que creen diferentes posibilidades de interpretación y luego elegir el que más se adecue a los propósitos, es decir, aquella que mejor presente la información a la audiencia destinada.

Pasos para crear una infografía

Generalmente, las infografías presentan todo su contenido de manera simultánea y muestran relaciones entre elementos o explican un proceso, utilizan texto breve y recursos gráficos como flechas, líneas o números con la finalidad de presentar información. Por este motivo, al comenzar a trabajar con ellas se debe tener en cuenta:

- qué contenido se plasmará, qué profundidad explicativa se dará al tema y qué tipo de información se seleccionará para presentar el tema o contenido a abordar.

- realizar un bosquejo de información de la manera más clara y precisa para plasmar en una plantilla o lienzo en blanco a través de alguna de las múltiples herramientas para producción de este recurso disponible en la web.
- hacer una revisión general de la infografía a los efectos de visualizar si se transmite el mensaje que supone, si se tiene en cuenta el destinatario, si el contraste entre las imágenes y texto es el adecuado, si la tipografía es la apropiada, entre otros.

Componentes de las infografías

Las infografías cuentan con cuatro elementos principales que las constituyen: el título, el cuerpo, las fuentes bibliográficas y la autoría.

- **Título:** debe ser corto, preciso y claro. Se recomienda la utilización de palabras atractivas a la lectura, cargadas de ingenio de manera tal que atraigan la atención del lector.
- **Cuerpo:** es la estructura de la infografía y está compuesto por textos e imágenes que se distribuyen visualmente agradables.

La redacción de los textos tiene que ser simple y directa, con capacidad de sintetizar ideas clave. Se pueden incluir ejemplos que ilustren los conceptos desarrollados. La información debe estar organizada por temas y subtemas relevantes. En una infografía se intentará concretar y resumir los puntos más importantes a comunicar sobre una temática determinada. En consecuencia, es conveniente que no contenga más de 800 palabras en total. Las palabras técnicas o poco frecuentes no resultan convenientes, ya que no se podrán explicar con gran profundidad y serán difíciles de recordar. Sin embargo, si es necesario, se puede incluir de manera breve su significado. La utilización de imágenes icónicas, en lo posible creativas u originales, dan fuerza al mensaje que se busca transmitir. Por lo tanto, resulta de importancia elegir imágenes de uso libre (que no estén protegidas por licencias *copyright*) para no incurrir en prácticas ilegales. Un efectivo diseño gráfico de producción resulta fundamental para hacer una buena elección de colores a utilizar. Los colores en tono pastel son preferibles, de manera que contrasten y ayuden a visualizar contenidos en la infografía. Asimismo, la diferencia entre la fuente y el fondo resulta de relevancia a los efectos de comprender con claridad el mensaje escrito. Al momento de elegir los elementos que se incluirán en el cuerpo de la infografía es clave tener en cuenta la audiencia destinataria. A modo de ejemplo, no es lo mismo producir un material para niñas y niños pequeños que para personas adultas y tampoco resulta igual producir una publicación a un público general que a especialistas en una determinada temática.

- **Fuentes bibliográficas:** la bibliografía utilizada en una infografía debe referenciarse a los efectos de restar los derechos de autor.
- **Autoría:** por último, resulta necesario explicitar quiénes son las y los autores o creadores de la infografía, colocando nombres, logo, URL o red social. Dada la alta posibilidad de viralización de este recurso, debe permitirse siempre la

identificación de la fuente de origen. Se recomienda un área discreta para este espacio, ya que la relevancia de la infografía remite a su contenido.

Ideas/propuestas para utilizar infografías

En el nivel secundario, las posibilidades de trabajo con las infografías se amplían. Tanto docentes como estudiantes pueden utilizarlas con diversos fines. A saber:

- presentaciones de información útil sobre la institución o su organización.
- infografías explicativas de acontecimientos vividos y actividades realizadas a lo largo del ciclo lectivo.
- como recurso interdisciplinario entre docentes.
- presentaciones de líneas de tiempo, una historia, formas gráficas de un concepto, etc.
- como sustitutos del afiche o poster tradicional.
- producciones diseñadas y elaboradas por las y los estudiantes (prosumidores), con el fin de presentar un tema ante compañeras y compañeros.

En caso de contar con computadoras entregadas en programas nacionales de equipamiento se pueden utilizar el vasto repositorio de imágenes y programas como *Impress* que son viables. En caso de contar con Internet, se puede emplear también, herramientas de edición online.

Herramientas para crear una infografía

Existen varias herramientas disponibles para la creación de infografías, además de aquellas que pueden ser utilizadas por profesionales.

Seguidamente, se comparte un catálogo de herramientas, las ventajas de estas y un breve tutorial donde se detalla el uso de cada una.

Piktochart

Es un software en línea que permite crear infografías de nivel profesional de forma gratuita, al utilizar plantillas y cientos de recursos gráficos. Entre las ventajas de esta herramienta se destacan:

- Una utilización amigable, dado que se pueden crear imágenes arrastrando y soltando elementos.
- El diseño a partir de plantillas prediseñadas.
- Una versión gratuita y paga. Los elementos pagos presentan un ícono en el que se muestra que el monto que se debe abonar.
- La personalización del editor, para alterar colores, fuentes, insertando gráficos y formas e imágenes.

- El sistema de líneas de cuadrícula que habilita a alinear los diferentes elementos gráficos que se incluyan y modificar el tamaño de las imágenes, lo que mantiene las proporciones.
- La habilitación a compartir el resultado en redes sociales.

A continuación, se comparte un tutorial PDF y un video sobre el uso de esta herramienta: <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Piktochart.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=4lo6XPRrg9Q>

Canva

Este recurso es una aplicación de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación y ofrece herramientas online para crear diseños propios. Algunas ventajas de esta herramienta:

- El registro de manera gratuita y la tenencia de una cuenta propia.
- El diseño del contenido de manera gratuita, aunque el programa cuenta con opciones pagas.
- La amigabilidad de la aplicación: basta con arrastrar los distintos elementos hacia el lienzo.
- La variedad de recursos y plantillas.
- La habilitación del trabajo con plantillas prediseñadas.
- La descarga del resultado como imagen o PDF de acuerdo a la preferencia del usuario o usuaria.

Se comparte un tutorial PDF y un video explicativo de esta aplicación:

<https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Canva-Folletos-e-Infografias.pdf>

<https://edu.gcfglobal.org/es/canva/como-hacer-una-infografia-en-canva/1/>

Genial.ly

Es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, que pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones. Se puede acceder a una versión gratuita y planes educativos.

Esta herramienta ofrece la posibilidad de:

- utilizar plantillas prediseñadas y crear diseños propios.
- incorporar elementos prediseñados.
- agregar texto, color e imágenes.

- trabajar de manera colaborativa con un proyecto propio o con terceros.
- agregar imágenes desde la computadora o la web.

A continuación, se comparte un video tutorial de esta herramienta:

https://www.youtube.com/watch?v=cbu05yL_SKE

Infogram

Esta herramienta habilita la creación de infografías y dentro de las ventajas que ofrece se puede resaltar que:

- no requiere conocimientos previos o avanzados.
- aunque la versión gratuita no presenta una gran variedad de plantillas y se habilita la posibilidad de alternar el uso de esta herramienta con otra a los efectos de dar variación a nuestras producciones. Se puede descargar directamente en formato PNG.
- permite agregar los datos en la nube.
- se puede compartir el resultado de la producción en redes sociales y también cuenta con código *iframe* para incrustar en sitios web.
- posibilita la incorporación de todo tipo de elementos gráficos.

Acto seguido, se comparte un video tutorial de esta herramienta:

<https://www.youtube.com/watch?v=Nhp4ociEanI>

Easel.ly

Esta herramienta permite comenzar un diseño desde una plantilla en blanco o una prediseñada. Como ventajas:

- presenta un entorno intuitivo y amigable de uso.
- cuenta con un banco de recursos de fácil acceso y en los que se muestra una variedad de categorías que incluyen íconos, animales, flechas, entre otros.
- permite modificar el color, tipografía, entre otros.

A continuación, se comparte un video tutorial de esta herramienta:

<https://www.youtube.com/watch?v=O8efNpcaDYY>

Imágenes en una infografía

Al seleccionar imágenes se debe tener el recaudo que sean de buena calidad, es decir, que no se pixelen al insertarlas en la infografía y no deben forzarse para que entren en un espacio determinado, aunque sí se pueden recortar y mantener los elementos significativos que permiten su comprensión.

Si bien la calidad necesaria de la imagen a utilizar dependerá del tamaño del lugar a ser insertadas, una imagen de buena calidad se considera a partir de 1080 px o dpi. Para saber qué cantidad de píxeles tiene una imagen basta con posicionarse sobre ella, hacer clic con el botón derecho, recurrir a propiedades y allí verificar este dato.

Asimismo, es importante conocer que todas las imágenes que aparecen en la web tienen derecho de autor y se debe solicitar permiso de uso y sus atribuciones. Es decir, las fotos que se toman y publican en redes sociales están protegidas por derecho de autor, las que se produce con herramientas como *Paint*, *Photoshop*, entre otros. Por este motivo, es conveniente explorar imágenes en un buscador específico que habilite su uso y que establezca el tipo de atribución (si corresponde) en cada caso.

A continuación, se presentan algunos bancos de imágenes con posibilidad de descarga gratuita en algunos de sus contenidos:

- **Flickr:** Sitio web que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías o vídeos en línea, a través de Internet. Posee, además, una gran cantidad de íconos, vectores, entre otras imágenes. Cuenta con una comunidad de usuarios que comparten fotografías y videos creados por ellos mismos. Sitio: <https://www.flickr.com/explore>
- **Pinterest:** Red social cuyo objetivo es organizar y compartir imágenes a través de tableros virtuales. Cada una de las imágenes añadidas a Pinterest desde la computadora o desde una página web se denomina Pin. Cuando se encuentran Pines de interés, se los debe guardar en tableros para que las ideas estén organizadas y sean fáciles de encontrar. Sitio: <https://ar.pinterest.com/>
- **Pixabay:** Sitio web que establece que “todas las imágenes y videos en Pixabay son publicadas libres de derechos de autor bajo la licencia *Creative Commons*. Se puede descargar, modificar, distribuir y usar libres de pago para cualquier uso, aun para aplicaciones comerciales. No es necesaria atribución [mención a la fuente]”. Sitio: <https://pixabay.com/es/>.
- **Freepik:** Repositorio de imágenes con productora propia que ofrece más de 10 millones de recursos gráficos. Entre el contenido visual producido y distribuido por la plataforma online se pueden encontrar fotografías, PSDs, ilustraciones y vectores. Sitio: <https://www.freepik.es/>
- **Unsplash:** Sitio web internacional en el que se alojan las fotografías de stock con licencia Unsplash. Desde 2021 es propiedad de Getty Images. En este repositorio es posible encontrar más de 2 millones de fotos. *Unsplash* es uno de los sitios web principales de fotografía. Sitio: <https://unsplash.com/>
- **Life of pixe:** Banco de imágenes fotográficas en alta resolución que se pueden compartir y descargar gratuitamente. Las imágenes se pueden buscar por color o formato. Sitio: <https://www.lifeofpix.com/>
- **Wunder stock:** Sitio web, en idioma inglés, conocido por su amplia cantidad de imágenes gratuitas y licencia de uso de estas. Sitio: <https://wunderstock.com/>

- **Wikimedia Commons:** Banco de archivos, entre ellos imágenes, con contenido educativo y licencia gratuita de uso (imágenes, sonido, videoclips). Posee información específica sobre la licencia que debe otorgarse a cada imagen. Sitio: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>
- **Google Images:** Sitio web que cuenta con una amplia cantidad de imágenes. Para utilizar aquellas que son de libre acceso se debe seguir los siguientes pasos:
 1. escribir en el buscador Google qué se necesita encontrar online.
 2. hacer clic en imágenes.
 3. seleccionar herramientas.
 4. Tildar el tipo de derecho de uso en las imágenes, hacer clic en *Creative Commons*.

A continuación, se comparte el paso a paso:

Tutorial: Derechos de autor paso 1

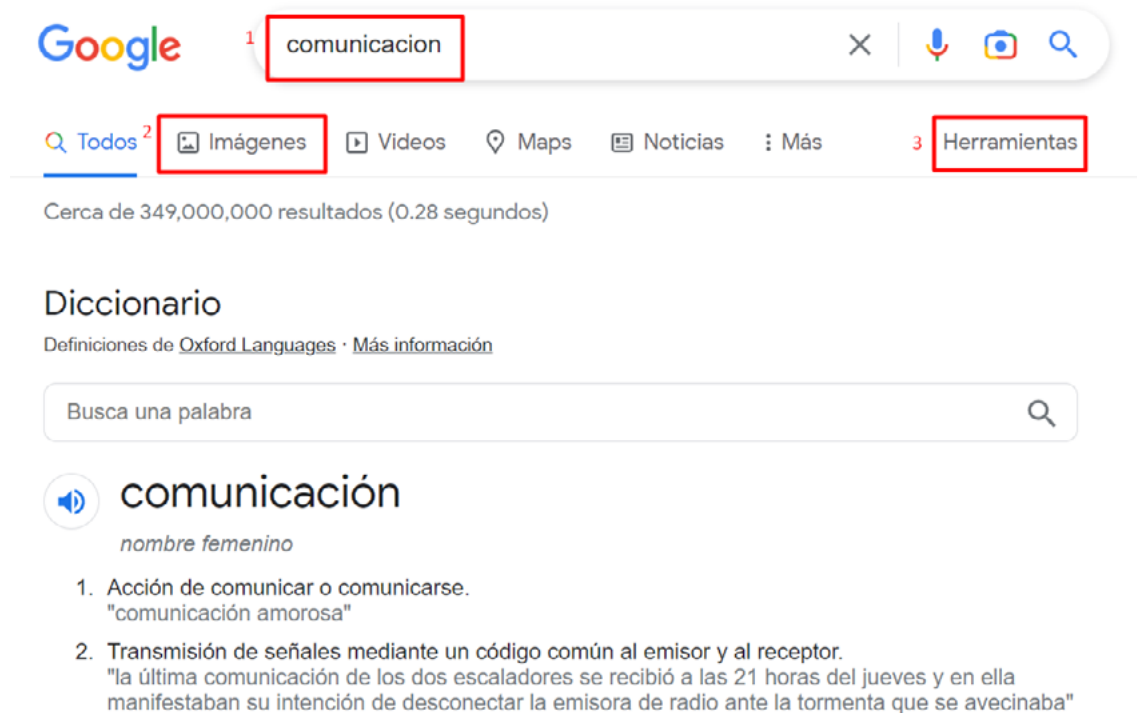


Figura 7. Nota. Adaptado de Google.com

Tutorial Derechos de autor parte 2

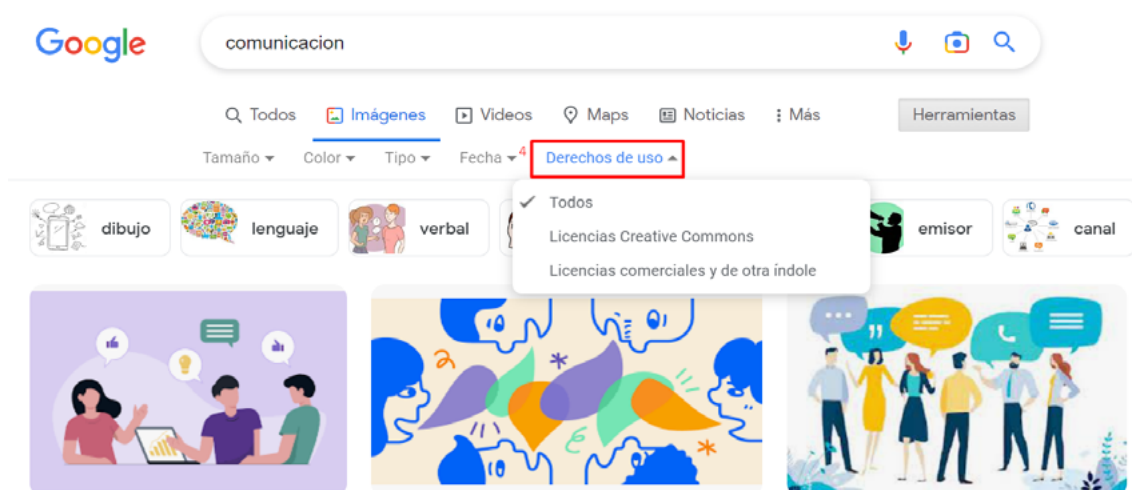


Figura 8. Nota. Adaptado de Google.com

Atribución de derechos

Existen varios tipos de licencias. En general, cada página habilita la producción de una imagen propia establece cuáles son las disponibles y el autor de una obra gráfica elige de acuerdo con su convicción.

Dentro de las licencias más comunes se encuentran *Creative Commons*, las que son universales, gratuitas y todo autor puede aplicarlas a las obras de su creación. A su vez, ofrecen un conjunto de cuatro atributos. Uno fijo (BY) y tres variables (SA), (NC) y (ND), que representan las condiciones, es decir, los límites a esos usos permitidos por las licencias. Estos elementos se combinan para formar las licencias y son identificados por una simbología determinada (UCM, 2023).

Derechos de autor *Creative Commons*

 Reconocimiento (BY)	Exige el reconocimiento de la autoría y que se referencie adecuadamente la obra cuando haya sido utilizada.
 CompartirIgual (SA)	Exige que la obra derivada que se genere se difunda bajo la misma licencia Creative Commons que la obra original.
 NoComercial (NC)	Prohíbe que la obra se utilice con fines comerciales directos o indirectos (no se puede tener beneficio económico).
 SinObraDerivada (ND)	Prohíbe que la obra derivada, que se genere a partir de la original, se difunda por cualquier medio o soporte. (Se puede crear la obra derivada, pero no difundirla).

Figura 9. Nota. Adaptado de <https://biblioguias.ucm.es/>

Además, estos atributos se pueden combinar de seis maneras posibles, las cuales se pueden recorrer en el siguiente sitio web: <https://biblioguias.ucm.es/licencias-creative-commons/tipos-licencias>

Tipografía

¿Qué fuente es adecuada? Las letras que se utilizan en las producciones tienen un sentido cultural y semántico propio. Algunas resultan más formales que otras, más amigables a la lectura, más accesibles, etc. En este caso, siempre hay que considerar la audiencia y el propósito de la infografía.

En la siguiente imagen se observa cómo se transforma el mensaje, que pierde o gana significatividad de acuerdo con la tipografía empleada.

Tipografías

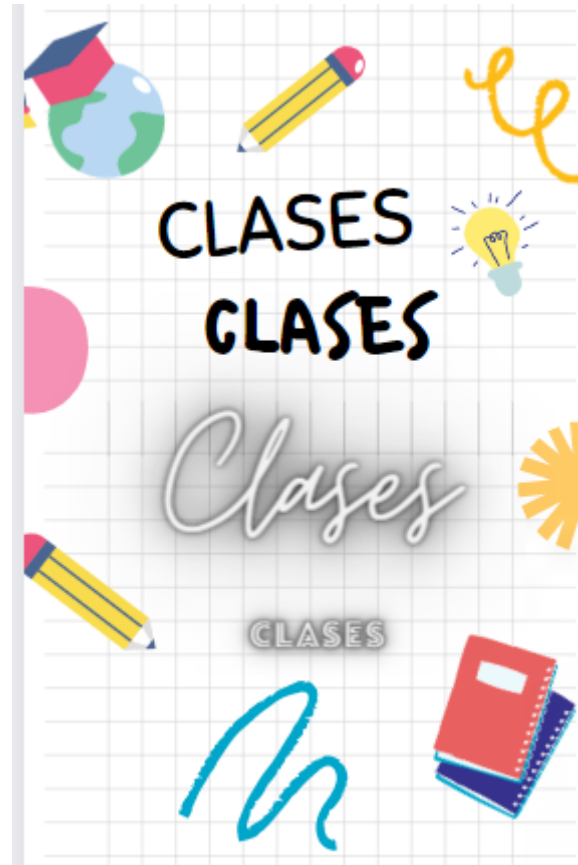


Figura 10. Nota. Adaptado de Canva.com

Existen dos grandes grupos de tipografías: Serif (con serifa) y Sans Serif (sin serifa).

- Las Serif cuentan con gracias o terminaciones finales que se encuentran generalmente en los extremos de las líneas de los caracteres tipográficos. Por ejemplo, se puede encontrar esta tipografía en letras como: Courier, Garamond, Georgia, Times New Roman. Esta categoría se utiliza en la escritura de grandes cantidades de información y resultan muy cómodas a la vista en textos impresos. Por este motivo, fueron las más utilizadas desde la invención de la imprenta en la producción de libros, periódicos y revistas.
- Las Sans Serif o Paloseco no cuentan con terminaciones finales, pero se están popularizando en la producción de grandes cantidades de información. Esta tipografía es utilizada con gran frecuencia para la lectura en pantallas digitales

dada su alta legibilidad. Algunos ejemplos se encuentran en letras como Arial, Tahoma y Verdana.

Tipos de Serifa



Figura 11. Nota. Adaptado de https://issuu.com/nuriacampama/docs/cuadernillo_caligrafiai_2020/s/10767746

Contrastes

En la producción de la infografía seguramente se elegirá un color de fondo en el lienzo que acompañe a la producción que se realiza. En este caso, los colores que se utilizan en los fondos tienen que ofrecer un buen contraste con el texto para facilitar su legibilidad. En general, los colores sólidos son los elegidos, pero también se puede combinar tonos que permitan alta legibilidad para no provocar una lectura agotadora. Asimismo, hay que evitar la superposición de imágenes y textos o que las imágenes contengan detalles que sean ilegibles.



Resumen audiovisual para la producción de infografías

<https://www.educ.ar/recursos/150474/microaprendizaje-como-hacer-una-info-grafia>

En las páginas que siguen se presentan ejemplos de actividades con infografías producidas por docentes del nivel secundario.

Herman Minig

Institución escolar	Instituto Toay de Enseñanza Secundaria
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Segundo - Ciclo Básico
Asignatura, espacio curricular	Química - Física
Destinatarios	Estudiantes entre 13 y 14 años de edad
Tema	Transformaciones de la materia: cambios físicos y químicos.
Por qué elegiste realizar una infografía con este tema	Me parecía práctico de abordar a través de esta herramienta, Es preciso abordar clasificaciones, imágenes, definiciones, considero que una infografía podría ensamblar estas partes.
Objetivos de la inclusión de la infografía	Comprender la clasificación de los cambios físicos y químicos de la materia a través de una herramienta interactiva. Comparar definiciones de los conceptos. Visualizar imágenes que consoliden la comprensión.
Herramientas utilizadas	Genial.ly
De lo visto en este capítulo, qué aplicaste en la producción de la infografía	Utilicé Genial.ly por primera vez para explorar la herramienta. Emplear pantallas interactivas dentro de la presentación. Utilizar diferentes tipografías y colores para facilitar la lectura, así como también captar la atención.
Link a la infografía	CAMBIOS FÍSICOS Y QUÍMICOS (genial.ly)

Cyntia Bidegain

Institución escolar	Colegio Secundario Elida Salas
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Segundo - Ciclo Básico
Asignatura, espacio curricular	Biología
Destinatarios	Estudiantes entre 13 y 14 años de edad
Tema	Rol de las mujeres en la ciencia
Por qué elegiste realizar una infografía con este tema	Creo que es de suma importancia revalorizar el trabajo de científicas, que muchas veces fueron olvidadas por la historia o no se conocen demasiado sus descubrimientos. Esto está interpelado por la Educación Sexual Integral.
Herramientas utilizadas	Genial.ly
De lo visto en este capítulo, qué aplicaste en la producción de la infografía	Aplique la herramienta digital Genial.ly tomando en cuenta los consejos sobre la cantidad de lectura, las interacciones con la infografía, los contrastes de colores y el tamaño y tipo de letra.
Link a la infografía	https://view.genial.ly/64340f-dd581ce70018f74221/interactive-content-mujeres-de-libro

María Sol Bender

Institución escolar	Escuela de Educación Secundaria N° 2 Lucio V. Mansilla
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Tercero - Ciclo Básico
Asignatura, espacio curricular	Prácticas del lenguaje
Destinatarios	Estudiantes entre 14 y 15 años de edad
Tema	Realismo literario
Por qué elegiste realizar una infografía con este tema	Porque me pareció oportuna la forma de sintetizar los aspectos importantes de este tema
Objetivos de la inclusión de la infografía	Mostrar de forma sintética y esquemática los principales aspectos a considerar de este movimiento literario. Además, este recurso resulta de utilidad como insumo de estudio
Herramientas utilizadas:	Canva
De lo visto en este capítulo, qué aplicaste en la producción de la infografía	Elegí realizar una infografía para el ámbito educativo, en este caso, siguiendo la explicación de Monsalve (2022), para contar qué categorías se piensan sobre un tema. La realicé siguiendo los componentes que deben tener: el título de su contenido (realismo literario); un cuerpo en el que traté que el texto y las imágenes estuvieran distribuidas de forma agradable visualmente; autoría y fuente consultada. Además, intenté que la redacción sea simple y directa, con las ideas claves organizadas en subtemas (definición, contexto de origen, representantes y características).
	Otra cuestión que tuve en cuenta en relación con el diseño gráfico fue el contraste; utilicé un fondo blanco con formas de colores principalmente en tonos pasteles. También consideré la tipografía; elegí una Sans Serif dada su alta legibilidad.
Link a la infografía	https://www.canva.com/design/DAFgNWYA4GQ/_fFTjk-uY77R42yaZRC-QZg/edit?utm_content=DAFgNWYA4G-Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Kevin Coria

Institución escolar	Colegio Secundario "Licenciado Hugo Peinetti" Eduardo Castex
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Cuarto - Ciclo Orientado
Asignatura, área de trabajo	Historia
Destinatarios	Estudiantes entre 15 y 16 años de edad
Tema	La Historia y la música
Por qué elegiste realizar una infografía con este tema	Elegí este tema para realizar la infografía con el objetivo mostrar al curso algunos ejemplos de canciones, sobre todo del género Heavy Metal, que tratan algunos procesos/acontecimientos históricos importantes.
Objetivos de la inclusión de la infografía	El objetivo es demostrar que la Historia y la música se pueden complementar para analizar y aprender sobre distintos procesos históricos, y de esa forma utilizar distintas canciones como recurso para el aprendizaje de la Historia.
Herramientas utilizadas	Genial.ly
De lo visto en esta clase, qué aplicaste en la producción de la infografía	Lo que se vio en clase y fue aplicado en la producción de la infografía: • la disposición no lineal de la información. • la versatilidad de técnicas de lectura. • la incorporación de infografía informativa. • la incorporación de fuentes bibliográficas de la información utilizada.
Link a la infografía	https://view.genial.ly/643b10fc5dde-d80011a3ee9b/interactive-content-relacion-entre-la-historia-y-la-musica

Daniela Irastorza

Institución escolar	Colegio Prof. J. Colombato
Nivel educativo	Secundaria
Año de escolarización	Quinto - Ciclo Orientado
Asignatura, área de trabajo	Química I
Destinatarios	Estudiantes entre 16 y 17 años de edad
Tema	Modelos Atómicos
Por qué elegiste realizar una infografía con este tema	Para que los/as estudiantes puedan ir visualizando cómo evolucionó el átomo
Objetivos de la inclusión de la infografía	Reflexionar sobre la evolución del modelo del átomo
Herramientas utilizadas	<i>Genial.ly</i>
De lo visto en esta clase, qué aplicaste en la producción de la infografía	• Herramientas uso para crear una infografía (<i>Genial.ly</i>) • Derecho de autor (Google imagen y video)
Link a la infografía	https://view.genial.ly/6539868f82fa920012cd78de/interactive-content-modelos-atómico-y-su-evolucion

Virginia y Paula Barraza

Institución escolar	Colegio Secundario María Ofelia Expósito
Nivel educativo	Secundario
Año de escolarización	Sexto - Ciclo Orientado
Asignatura, área de trabajo	Lengua, Biología
Destinatarios	Estudiantes entre 17 y 18 años de edad
Tema	Mujeres que cambiaron la historia: "Marie Curie".
Por qué elegiste realizar una infografía con este tema	Este tema pertenece a una actividad planificada conjuntamente por varias áreas en ESI. Incorporamos datos biográficos, e imágenes que facilitan la comprensión.
Objetivos de la inclusión de la infografía	- Dar a conocer la biografía de una mujer fundamental para la historia - Incrementar la versatilidad de técnicas de lectura
Herramientas utilizadas	Canva - Freepik
De lo visto en este capítulo, qué aplicaste en la producción de la infografía	- Explicar un tema de manera sencilla - Comunicar información a través de la utilización de recursos visuales.
Link a la infografía	https://drive.google.com/file/d/1j1R-2xyLA99O7JKVyVetiu9PaaTHuqlwm/view?usp=share_link

Bibliografía

- Canva Básico (2022). Cómo hacer una infografía en Canva. <https://edu.gcfglobal.org/es/canva/como-hacer-una-infografia-en-canva/1/>
- Cursos Gae (18 de marzo, 2018). Tutorial Easel.ly. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O8efNpcaDYY>
- Delgado, L. A. y Ruiz, F. M. (2013). Principales tipos de infografías según su finalidad. Ingeniovirtual. <http://www.ingeniovirtual.com/principales-tipos-de-infografias-segun-su-finalidad/>
- Educ.ar (2019). Microaprendizaje: ¿Cómo hacer una infografía? <https://www.educ.ar/recursos/150474/microaprendizaje-como-hacer-una-infografia>
- Educ.ar Portal (2019). Microaprendizaje: ¿Cómo diseñar piezas gráficas? <https://www.youtube.com/watch?v=3FSr8RimZBQ&t=1s>
- Genial.ly. (2022). Crear una Infografía vertical en Genial.ly. <https://support.genial.ly/es/support/solutions/articles/80001021489-crear-una-infograf%C3%A1-da-vertical-en-genially#Elige-la-plantilla>
- INFoD (2020). Clase Nro. 2: Presentaciones visuales. Prácticas educativas con herramientas digitales. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- INFoD (2020). Tutorial Piktochart. <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Piktochart.pdf>
- Monsalve, C. (2022). Clase Nro. 3: Folletos e Infografías. Planificar con herramientas digitales. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Rosa, D. (28 de octubre, 2020). Genial.ly. Crea Infografías Interactivas. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cbu05yL_SKE
- Santillana, M.C. (Mario Cesar Santillana). (9 de septiembre, 2018). Cómo usar Infogram. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Nhp4ociEanI>
- Sitio web Flickr: <https://www.flickr.com/explore>
- Sitio web Freepik: <https://www.freepik.es/>
- Sitio web Pixabay: <https://pixabay.com/es/>
- The Fig Co (20 de noviembre, 2021). Como hacer una infografía en Canva 2022. Tutorial Paso a Paso. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3VMcmLXb-oY>
- Universidad Complutense de Madrid (2023). Licencias Creative Commons. Biblioteca complutense. <https://biblioguias.ucm.es/licencias-creative-commons/tipos-licencias>
- UJI Library Blog (2013). La mar de libres. <https://blogs.uji.es/bibliotecauji/infografias-como-recurso-educativo/#:~:text=La%20>

divulgaci%C3%B3n%20de%20la%20informaci%C3%B3n,online%20
lleva%20utiliz%C3%A1ndola%20mucho%20tiempo.

Wikimedia Commons. Wikimedia commons. Portada. [https://commons.wikimedia.
org/wiki/Portada](https://commons.wikimedia.org/wiki/Portada)

Capítulo 4

La secuencia didáctica

4

Autora: Ana Claudia Paez

Revisado por: Liliana Monserrat y Natalia Rossi

Históricamente, la tarea de enseñar constituyó una de las funciones esenciales de las instituciones escolares a través de la oferta de una multiplicidad de aprendizajes, especialmente los saberes disciplinares. Una preocupación fueron los modos de planificarla. En este sentido, los interrogantes que surgieron con cierta frecuencia son aquellos relacionados a la forma de organización de la clase, la previsión de materiales, los elementos que se necesitan para su implementación, los diferentes métodos de planificación y los pasos que se siguen en una evaluación de acuerdo con el método elegido.

Este capítulo se centrará en la forma de enseñanza a través de las TIC. A su vez, se presentarán dos métodos y luego una breve explicación del término secuencia didáctica (SD) y cómo crearla.

Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es “un método sistemático de enseñanza que involucra a los y las estudiantes en el aprendizaje de conocimientos y habilidades, a través de un proceso extendido de indagación, estructurado alrededor de preguntas complejas y auténticas, y tareas y productos cuidadosamente diseñados” (Thomas, 1999). A partir de un problema, desafío, pregunta, el estudiantado debe recurrir a procesos de investigación donde trabajan de manera colaborativa con sus compañeras y compañeros en la resolución de determinadas actividades. Para trabajar con ABP se requiere de la participación activa, el trabajo colaborativo, la integración entre distintas disciplinas y el estímulo de habilidades de pensamiento desde una perspectiva experiencial y situada que lleve al estudiantado a contextos más allá del escolar.

Existen diferentes tipos de trabajos por proyecto. Los trabajos de:

- producto en los que el trabajo final requiere la producción final de algo.
- resolución de problemas en los que se resuelve un problema intelectual desafiante.
- elaboración de propuestas en los que se busca mejorar una situación concreta.

- investigación que se centra en conocer en profundidad y comprender un problema relevante.

Características del Aprendizaje Basado en Proyectos

Con el objetivo de delinear los principales elementos que conforman un proyecto, se tomarán los aportes de Libow y Stager (2019), que en su libro *Inventar para aprender* (2019), proponen ocho elementos que debe tener un buen proyecto:

1. El propósito y la relevancia

El primer elemento es el propósito y la relevancia del proyecto, entendido desde la perspectiva del estudiante. Lo más importante es que la propuesta conecte directamente con sus intereses y necesidades. Se trata de abordar situaciones del mundo real, directamente observable y aplicable en el entorno que les permitan aprender desde la experiencia, poniendo en juego diferentes habilidades, intereses y saberes.

2. El tiempo

Se otorga a las y los estudiantes el tiempo suficiente para reflexionar, planificar, ejecutar, depurar, cambiar el rumbo, expandir y editar sus proyectos. En el ABP se trabaja con tiempos y espacios flexibles, dentro y fuera del aula, presenciales y virtuales, sincrónicos y asincrónicos, por lo que se presenta como una estrategia que articula la educación presencial y virtual, idónea para los escenarios combinados que se avecinan.

3. La complejidad

Se refiere a la integración curricular. Las situaciones del mundo real deben estar estrechamente relacionadas con los contenidos curriculares que se desean trabajar. Es una excelente oportunidad para fomentar la interdisciplinariedad. Los problemas complejos del mundo contemporáneo son problemas que se abordan desde distintas disciplinas, ya que requieren la integración de saberes provenientes de diferentes áreas de conocimiento. En este sentido, los proyectos más logrados combinan varias áreas curriculares y apelan a los saberes previos y la experiencia de cada estudiante.

4. La intensidad

Todo proyecto requiere de una gran dedicación tanto por parte de las y los docentes como del estudiantado. Necesita plazos de tiempo largos que permitan el tratamiento de un tema central en sucesivos niveles de profundidad. Es decir, sumergirse en el tema y recorrerlo desde una perspectiva de profundidad, tanto desde el punto de vista de la práctica de la enseñanza que recorra la complejidad de un tema central, como desde los plazos necesarios para comprenderlo genuinamente.

5. La conexión

A lo largo del desarrollo de un proyecto, las y los estudiantes se conectan entre sí, a veces de manera presencial y otras, virtual. La intención es buscar y compartir fuentes de información, dialogar, debatir, intercambiar opiniones y puntos de vista

y arribar a acuerdos, ya sea para trabajar colaborativamente en un documento compartido para diseñar y crear una producción colectiva. También pueden aprovechar las posibilidades que brindan las TIC –por ejemplo, a través de encuentros sincrónicos por videoconferencia– para invitar a expertos de cualquier parte del país o del mundo para dialogar.

6. El acceso

En estrecha relación con la conexión se encuentra el sexto elemento, el cual hace referencia al acceso a una amplia variedad de materiales físicos y digitales en todo momento y lugar. En este punto, las TIC también juegan un rol fundamental en tanto permiten conocer gran parte del material actualizado del tema que se investiga: su estado del arte, las investigaciones recientes, las diferentes perspectivas y modos de comprender el tema, blogs o foros específicos, comunidades de práctica y todo tipo de fuentes de información, así como también conocer los interrogantes abiertos de dicho campo.

7. La capacidad de compartir

Refiere al sentido de la audiencia. Rebeca Anijovich (2019) en la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) plantea que es importante que el proyecto trascienda la escuela. Para ello, se deben planificar los modos de comunicación y definir las audiencias, es decir, a quiénes se les comunica ese proyecto, ya sean las conclusiones en torno a los hallazgos, el producto final o ambos. En este sentido, la autora afirma que las TIC constituyen grandes aliadas en tanto habilitan diferentes modalidades de comunicar los proyectos, así como también obtener un gran alcance y llegar, por ejemplo, a toda la comunidad.

8. La novedad

Refiere a la originalidad y autenticidad del proyecto. Maggio (2018) plantea que debemos diseñar las prácticas de enseñanza como lugar de construcción de conocimiento original y planificarlas como una experiencia que vale la pena vivir. En este sentido, el proyecto tiene que tener un propósito que movilice a las y los estudiantes, que sea emocionante, pero, principalmente, que sea inédito (Educ.ar, 2021).

Implementar el ABP con TIC

Al implementar el ABP se deberá mantener una presencia cercana con las y los estudiantes, de manera tal que se oriente, guíe y acompañe a lo largo de todo el proceso. A lo largo de la implementación es posible que el docente deba proponer nuevos materiales, gestionar los trabajos en grupo, alentar la profundización de la investigación, encauzar el proyecto, entre otros.

Para profundizar la lectura, se invita a leer el texto: [Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos](#)

Aula invertida

En este ambiente de enseñanza se concibe que la propuesta pedagógica puede darse de forma diferente a la tradicional. En el modelo *Flipped Classroom* o Aula Invertida se enseñan saberes relevantes sin perder la dimensión tecnológica y pedagógica. Las explicaciones son realizadas a través de videos, podcasts, presentaciones y el espacio de enseñanza áulica se utiliza para debatir, tutoriar y andamiar a las y los estudiantes.

De esta manera, los tiempos y espacios se organizan por fuera de los límites del aula, en los que se deconstruye la noción de que los saberes únicamente se enseñan en la escuela. A su vez, se estimula al estudiante a recuperar lo que aprendió y construyó nuevos conocimientos fuera de los muros escolares. Más allá de los recursos implementados (videos, tutoriales, podcast, infografías, presentaciones digitales, entre otros), esta metodología plantea nuevos modos de enseñar y de aprender, nuevos modos de interactuar con la información y el conocimiento.

El modelo de Aula Invertida propone múltiples opciones para la interacción, siempre con orientación docente. Se enuncian algunos ejemplos:

- el aula invertida tradicional, en la que el estudiantado accede a la información por fuera de los tiempos de clase, de manera ubicua, y luego intercambia puntos de vista con el grupo.
- el aula invertida de debate, la cual posibilita que estudiantes y docentes compartan sus reflexiones y conclusiones respecto de los materiales fuera del espacio-tiempo de la clase sincrónica.
- el aula invertida de demostración que permite poner en acción los conceptos teóricos presentados en el contexto extraescolar.
- el aula invertida grupal que ofrece la posibilidad de trabajar en grupos, llevando adelante las acciones planteadas en las opciones anteriores, con un rol más activo y menos centrado en el docente, promoviendo la autonomía en el aprendizaje.
- el aula invertida doble, en la que los y las estudiantes evidencian mayor autonomía, crean sus propios materiales y demuestran experiencias y destrezas como puntos de partida para el intercambio y el debate conjunto.

Se propone una breve explicación visual del concepto [Aula Invertida](#)

Para profundizar la lectura, se sugiere leer el texto [Innovar para aprender: El aula invertida](#)

A modo de reflexión

Estas metodologías se nos presentan como alternativas poderosas, que habilitan los espacios para la enseñanza de saberes curriculares y favorecen, a su vez, el proceso de alfabetización digital dada la implementación de este tipo de recursos y a través de actividades propuestas a partir de su utilización. Al momento de organizar la planificación y SD, debemos interrogarnos y poner sentido a la

oportunidad que nos ofrece hacer uso de esta elección: ¿Cuándo podemos seleccionar como factibles algunos aspectos de estas metodologías en función de los tiempos intermitentes y las dinámicas de intervención? ¿Qué prácticas serán propicias y enriquecedoras a la hora de seleccionar opciones que favorezcan procesos de enseñanza y aprendizaje auténticos? ¿Qué actividades favorecen más el proceso de alfabetización digital del estudiantado? ¿Cómo se beneficiarán a partir de la incorporación de estas tecnologías? ¿Para qué servirá la incorporación de estas tecnologías en sus vidas diarias? ¿Qué procesos cognitivos habilitará el conocimiento y apropiación de estas tecnologías?

La secuencia didáctica (SD)

A lo largo de los años los modos de enseñar se resignificaron y se pusieron en práctica la planificación por unidad, por proyecto, por tareas, por itinerario didáctico, por secuencia de actividades, por núcleo temático, entre otros. Los cambios en la forma de enseñar remitieron a buscar la manera más acertada de organización del trabajo en el aula, que consideran una serie articulada de actividades para que las y los estudiantes puedan construir saberes a partir de situaciones didácticas vinculadas entre sí.

La SD requiere planificación y organización de las tareas áulicas a través de situaciones didácticas que se estructuran y vinculan por su coherencia interna y grado de complejidad creciente, en diferentes momentos de la clase y que tienen como finalidad la enseñanza de un saber o conjunto de saberes con una unidad de sentido (Ministerio de Educación, 2012).

En la elaboración de la secuencia, se pueden proponer una variada cantidad y propósitos de actividades consecutivas planteadas de manera progresiva para el avance del proceso de construcción del conocimiento. Se debe tener en cuenta que la SD tiene un inicio y fin, y en su organización las situaciones de enseñanza propician un trabajo en el que los saberes tienen un nivel de complejidad cada vez mayor y más completo. Esto permite la profundización a partir del diseño de una variedad de formas de transmitirlos y su acceso. La planificación requiere de un recorrido estructurado, con diferentes estaciones de trabajo a las cuales se deben visitar y revisitar. A su vez, debe tener la posibilidad de ser revisada y editada de acuerdo con los desafíos que se presenten al momento de enseñar.

En las diferentes estrategias de enseñanza presentadas debe considerarse, además, los momentos sincrónicos y asincrónicos, en el que las y los estudiantes harán su recorrido académico con las y los docentes y de manera individual. Asimismo, se debe tener en cuenta que en la producción de tareas multimediales los tiempos requeridos remiten al aprendizaje de saberes y de las herramientas empleadas para lograrlos.

Aspectos centrales de una SD

Al comenzar a redactar una SD es fundamental conocer el contexto, para el cual se propone: qué se desea enseñar y quienes son los destinatarios de la propuesta. La inclusión de actividades a través del manejo de herramientas digitales contribuye

no solo a la enseñanza del saber disciplinar, sino también a la alfabetización digital del estudiante, pues lo incluye en la cultura digital, lo que posibilita la accesibilidad a los contenidos y la familiaridad con un entorno cada día más cercano.

En la redacción de actividades de una secuencia, los siguientes elementos característicos deben estar incluidos guardando coherencia entre sí.

Fundamentación

En esta sección se reflexiona y redacta el sentido pedagógico-didáctico de esta secuencia en la experiencia educativa escolar del estudiante: ¿Por qué le resulta significativa? Esta sección involucra una revisión profesional del docente como actor responsable de la enseñanza, que brinda razones acerca del para qué y por qué enseñar determinado saber a un grupo de estudiantes. Dado que el objetivo de la SD involucrará la utilización de herramientas digitales multimediales, en esta sección se debe incluir los motivos que nos conducen a su utilización.

Propósito y selección de saberes

En esta sección se abordarán los saberes curriculares del Diseño Curricular para un determinado grupo y área o bien integrando propuestas didácticas. También, se debe construir el propósito de enseñanza, para visibilizar la tarea docente para lograr aprendizajes en el estudiantado. Tener en cuenta el propósito de enseñanza permite seguir un eje vertebrador para tomar decisiones y realizar ajustes en las intervenciones previstas.

Delimitar los saberes a enseñar

Se debe contemplar la dificultad que presenta explicar un tema en su totalidad desde una propuesta de enseñanza. Por este motivo, es necesario que se establezcan determinados límites al saber a enseñar al realizar una selección que considere una lógica secuencial. En sucesivas temáticas abordadas, a partir de nuevas secuencias didácticas, se pueden incluir de manera progresiva nuevos saberes y propósitos de enseñanza.

Construcciones de situaciones de enseñanza

Es necesario considerar la construcción de un recorrido anticipado de la totalidad de la SD, de manera flexible y que pueda resignificarse o reformularse. Estas situaciones de enseñanza pueden ser agrupadas bajo el siguiente formato:

- debate e intercambio de conocimientos y puntos de vista (debates).
- formulación de problemas, preguntas e hipótesis.
- búsqueda de información (en textos seleccionados por el docente, por los propios alumnos, salidas de campo, entre otros).
- observación y experimentación.

- lectura (textos, imágenes, videos, gráficos, cuadros de datos, textos de divulgación científica, artículos periodísticos de actualidad, casos históricos).
- escritura (producción de textos descriptivos, explicativos, conclusiones y generalizaciones, informes de resultados de indagaciones).
- sistematización de conocimientos (registro y organización de información mediante dibujos, esquemas, cuadros de doble entrada, entre otros).

Asimismo, en cada situación de enseñanza se pueden diferenciar:

1. Estrategias de enseñanza: constituidas por líneas de acción del docente, en relación con las características de sus alumnos, a los contextos donde desarrolla su tarea y a los aprendizajes que se propone promover. Implica pensar y explicitar cómo intervenir para enseñar el saber seleccionado, con qué recursos, en qué tiempos y espacios (distribución de los de los grupos, forma de organizar la clase, tipos de agrupamientos, tareas, características de las de las relaciones interactivas entre los alumnos -participación, corresponsabilidad-).
2. Un conjunto de actividades de aprendizaje, que es necesario pensarlas en función de los saberes y propósitos y no desde los materiales, para que la secuencia tenga sentido y coherencia. Una actividad puede tener una duración mayor o menor a una clase. Cada una conforma en sí misma una unidad de sentido, en tanto esas situaciones de enseñanza están organizadas de modo que haya un inicio, un desarrollo y un cierre, y en ese cierre quedarán abiertas las cuestiones a desarrollar en las actividades siguientes, conteniéndolas y superándolas en algún grado de complejidad. Difícilmente una propuesta desarticulada y ocasional conduzca a un aprendizaje significativo.
3. Indicadores de progreso y propuestas de evaluación: al momento de realizar la planificación el maestro tiene que tener en cuenta qué y cuánto espera que sus alumnos progresen en sus saberes en cada situación de enseñanza. Para ello, es deseable definir cuáles son los indicadores previstos que a modo de “señales o indicios” le facilitará información sobre si un conocimiento se alcanzó a lo largo del proceso de desarrollo de la SD.

Para finalizar la presentación sobre las SSDD, se sugiere tener en cuenta la planificación a partir de propuestas integradas, que busquen acortar distancia entre diferentes disciplinas y construir conocimientos de manera colaborativa.

Para profundizar la lectura, se recomienda leer [Aproximaciones para la planificación de propuestas integradas a partir de la enseñanza interdisciplinaria](#)

Se agrega también, una posible rúbrica de autoevaluación de una SD.

Indicador	Logrado	Parcialmente logrado	A mejorar
Nivel educativo	Los saberes presentados son acordes al Diseño Curricular.	Solo algunos saberes presentados pueden ser encontrados en el Diseño Curricular.	Los saberes presentados no se encuentran en el Diseño Curricular.
Fundamentación de la propuesta	La SD da cuenta de un marco teórico acorde al tema planteado y plantea la importancia de su implementación en el marco de la alfabetización digital.	La SD presenta un marco teórico impreciso.	La SD da cuenta de un marco teórico no relacionado al tema planteado y no se fundamenta desde el marco de la alfabetización digital.
Secuenciación de actividades	Las actividades son secuenciadas demostrando progresión en los aprendizajes.	Las actividades son parcialmente secuenciadas, algunas actividades no se relacionan con la SD.	Las actividades no guardan secuenciación entre sí y no pueden entenderse.
Recursos y herramientas TIC	Se indican y explican todas las herramientas TIC que las y los estudiantes utilizarán en el desarrollo de las actividades para aprender un contenido académico.	Se indican algunas de las herramientas TIC que las y los estudiantes utilizarán en el desarrollo de las actividades para aprender un contenido académico.	No se enuncian las herramientas TIC que se utilizarán. Las herramientas TIC no corresponden con la descripción que se hace en la descripción de las actividades.
Desarrollo de las actividades con TIC	El desarrollo de cada una de las actividades se centra en alcanzar el objetivo académico y la selección de TIC permite lograr los objetivos de aprendizaje.	La selección de TIC y las actividades que se realiza con éstas distrae al estudiante del logro de los objetivos y del contenido.	La selección de las herramientas TIC y las actividades que se realizan con éstas no son facilitadores del aprendizaje.

Distribución de tiempo	Se indica la distribución del tiempo en horas clase y es coherente con las actividades planteadas.	Se indica la distribución del tiempo en horas clase, la realización de las actividades lleva más o menos horas de las indicadas.	No se indica la distribución de tiempo.
Organización y forma de trabajo	Se menciona la organización y forma de trabajo de los alumnos para la realización de las actividades (individual, parejas, equipo).	Se menciona la organización o forma de trabajo de los alumnos de manera confusa.	No se menciona la organización o forma de trabajo de los alumnos.
Observaciones			

Bibliografía

Dirección General de Educación Inicial y Primaria. (2012). *Aportes para pensar las secuencias didácticas en el aula*. Ministerio de Cultura y Educación.

Libow S. y Stager G. (2019). *Inventar para aprender*. Siglo XXI.

Ministerio de Educación. (2021). Aproximaciones para la planificación de propuestas integradas a partir de la enseñanza interdisciplinaria. https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/noticias/volvimos-a-la-escuela/Aprox._para_la_planificaci%C3%B3n_de_Propuestas_Integradas.pdf

Ministerio de Educación de la Nación. (2021). Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas. Educ.ar S.E.: <https://www.educ.ar/recursos/155488/escenarios-complejos-para-ensenar-y-aprender-escuelas-hogare>

Ministerio de Educación de la Nación. (2021). Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales. Educ.ar S.E. <https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales>

Organización de Estados Iberoamericanos OEI. (26 de julio 2019). PMI: video rebeca. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Wt9JkLVL76g>

Thomas, J. W. (1999). *Project based learning: A handbook for middle and high school teachers*. Buck Institute for Education.

Capítulo 5

5

Secuencia Didáctica: *Cocinando alrededor del mundo y en la escuela*

Autoras: Liliana Monserrat y Natalia Rossi

Fundamentación

Esta propuesta de trabajo se desarrollará en la Escuela Agrotécnica de Santa Rosa en el marco de la asignatura Lengua Extranjera: inglés. La institución se encuentra ubicada a unos 10 kilómetros de la ciudad y pertenece a la educación pública estatal. Cuenta con un número aproximado de 350 estudiantes, con tres divisiones por curso, y es una escuela donde las y los estudiantes tienen contacto con el campo y todo lo relacionado con las distintas producciones agropecuarias y el trabajo con la naturaleza.

El grupo elegido para llevar a cabo esta experiencia es cuarto año del Nivel Secundario (22 estudiantes entre los 15 y 16 años con nivel A1-A2 de inglés), se trabajará con la Unidad 3 de la planificación presentada para este ciclo lectivo, cuyo eje temático es: “A matter of taste: Delicious!” (Una cuestión de sabor - Delicioso).

La comida forma parte de las tradiciones, de los rituales, de las creencias, de la memoria colectiva y de la cotidianeidad de un pueblo. A su vez, es parte del individuo de manera única y muy personal, al ser conducto de sensaciones que remiten a emociones, a recuerdos, a vivencias propias. El arte culinario es uno de los elementos más representativos de una cultura y los libros de textos en inglés siempre muestran comidas de otros países que no son tan afines a las nuestras. Por tal motivo, esta propuesta está enmarcada bajo el concepto de interculturalidad (uno de los ejes presentes en los NAP-LE) que sostiene la importancia de informarse acerca de las características culturales, geográficas, históricas y sociales de la lengua a aprenderse, su contraste con la lengua materna en un intento de establecer diferencias y similitudes, valorando la participación y el diálogo intercultural.

Por otro lado, y teniendo en cuenta la cultura digital en la que estamos inmersos, esta secuencia didáctica intenta trabajar, de forma efectiva, con el concepto de nuevas literacidades. Es decir, nuevas formas de abordar y adquirir conocimiento a través de otras formas de comunicación, aparte de la lectura y la escritura, como las visuales, auditivas kinésicas y multimodales (Hernández Zamora, 2019 y Sibilia, 2020).

En cuanto a la metodología, se propone el trabajo basado en Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP), entendido como un método de enseñanza que involucra a las y los estudiantes en el aprendizaje de conocimientos y habilidades, a través de un proceso de indagación, estructurado alrededor de, en este caso, un problema para llegar a la resolución de este de manera autónoma y colaborativa desde una perspectiva experimental y situada (Thomas, 1999).

Propósitos

- Favorecer la comprensión de la lengua extranjera y la producción oral y escrita en situaciones contextualizadas.
- Ofrecer situaciones en donde las y los estudiantes utilicen en forma oral y escrita el lenguaje.
- Facilitar espacios para nuevas literacidades y producción de contenido multimedial.
- Reflexionar sobre otras culturas y la propia.
- Promover el respeto por la diversidad cultural y el trabajo colaborativo.

Objetivos

Que las y los estudiantes:

- Lean, escuchen y comprendan a través de actividades para tal fin.
- Reflexionen sobre otras culturas y la propia.
- Reconozcan características propias de las recetas.
- Elaboren / diseñen una receta de cocina.
- Presenten dicha receta en forma escrita y oral.
- Realicen un uso adecuado de aplicaciones, herramientas y programas tecnológicos (*Bamboozle, Liveworksheets, Canva, Genial.ly*).
- Trabajen colaborativamente.

Ejes temáticos

En relación con la lectura, la producción escrita y oral en Lengua Extranjera (inglés), la reflexión intercultural y con la lengua que se aprende desde una propuesta *learning by doing* articulada con ABP y las TIC.

Selección de saberes

- La visualización y la comprensión de material en soporte papel y audiovisual seleccionado por la docente.
- La lectura de textos simples en inglés (recetas).

- La aplicación y reflexión sobre prácticas del lenguaje contextualizadas.
- La reflexión, con ayuda de la docente, sobre algunos aspectos fundamentales del funcionamiento del inglés (tipo y orden de palabras, ortografía, fonología/ entonación y estructura de los textos).
- La producción de textos orales, con apoyatura en imágenes y lenguaje no verbal.
- La reflexión sobre lo referido a una receta culinaria.

Recursos

Los recursos provienen de diferentes fuentes y soportes (escritos, sonoros, visuales y audiovisuales).



Actividades

Clase 1

Tiempo estimado: 1 clase de módulo y medio (80 + 40 minutos).

En este primer encuentro se presentará una actividad de apertura (<https://www.baamboozle.com/game/749083>) con la intención de activar el conocimiento previo de las y los estudiantes, que puedan predecir el contenido de la unidad y presentar dicho tema. En grupos de dos o tres, las y los estudiantes contestarán algunas de las preguntas del *quiz* e irán tomando nota de los platos típicos de cada país, platos nuevos y los ya conocidos, lo que ven en esas imágenes para luego describirlas en forma oral. En una puesta en común y diálogo sobre lo observado (anexo 1). Los comentarios serán escritos en el pizarrón, así como todo vocabulario nuevo que surge de dichas imágenes (Uso de inglés y español).

Una vez introducido el tema, y con todas las ideas que fueron surgiendo de la actividad anterior, se leerá una receta típica de la cocina inglesa: *Bubble and squeak* (anexo 2). En primer lugar, se realizarán algunas preguntas con el fin de activar conocimientos previos y predecir el tema. Luego, se trabajará con actividades de lectura comprensiva sobre dicho texto (anexo 3). Se hará una lectura en voz alta del texto por parte del estudiantado y se verificarán dichas predicciones. Posteriormente, el texto se releerá en forma individual y silenciosa para completar la actividad (preguntas de comprensión general sobre el texto - anexo 4) en pares.

A continuación, se corregirá la actividad con todo el grupo clase y se analizará el formato de una receta. Para activar el área léxica, las y los estudiantes trabajarán con el vocabulario nuevo (verbos de preparación de alimentos) a través de flashcards (<https://quizlet.com/co/893064515/cooking-verbs-flash-cards/>) y juegos en línea auto corregibles (https://www.learningchocolate.com/word-set/basic-cooking-verbs#google_vignette; <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/45608>), usando sus celulares.

Clase 2

Tiempo estimado: 1 clase de módulo y medio (80 + 40 minutos)

La docente recuperará lo discutido en la sesión anterior e introducirá la visualización de un video (<https://www.youtube.com/watch?v=NFIOPeq8ZDM>) sobre la receta *Bubble and squeak* con el fin de encontrar similitudes y diferencias entre lo leído la clase anterior y lo escuchado en el video. Se tomarán notas en esta actividad.

Luego de dos o tres visualizaciones, se realizará una puesta en común sobre lo observado. Los comentarios serán escritos en el pizarrón, así como todo vocabulario nuevo que surja. Para enriquecer lo discutido y ampliar lo aprendido, se propondrá visitar el blog (<http://ezgf.blogspot.com.ar/2013/01/bubble-and-squeak.html>) donde se encuentra la receta (ingredientes, el paso a paso de la tarea y comentarios de la autora) En esta instancia se reflexionará sobre similitudes y diferencias entre nuestra cultura y la inglesa con una breve charla.

Clase 3 y 4

Tiempo estimado: 2 clases de módulo y medio cada una (120 minutos)

En este encuentro se retomarán los temas vistos en la clase anterior (recuperación y activación del conocimiento previo) y reflexionarán sobre tipos de comidas familiares a nuestra cultura y otras que fueron adoptadas: por ejemplo, tacos, hamburguesas, sushi, etc.

Después de esta charla, las y los estudiantes diseñarán y crearán, en grupos de dos o tres, una receta sobre alguna comida de simple realización (van a cocinar en la escuela) y familiar a nuestra cultura (anexo 5). Redactarán la receta elegida teniendo en cuenta los requisitos pedidos. Cada grupo organizará la información y armará una infografía con un medio digital: *Canva* o *Genial.ly* (se compartirán tutoriales de ser necesario).

A esta presentación le agregarán efectos. Luego realizarán una edición final (organización de ideas -coherencia y cohesión- corrección de errores) del texto en general para alcanzar una versión definitiva y discutirán la necesidad de efectuar modificaciones de ser necesario. Asimismo, cada grupo practicará la propuesta, con ayuda del docente y sus pares, para mejorar la fluidez, pronunciación, entre otros.

Clase 5

Tiempo estimado: 1 clase de módulo y medio (80 + 40 minutos)

Con esta actividad se pretende compartir lo producido/aprendido y evaluar la experiencia. En esta actividad nos organizaremos (acondicionamiento del aula, organización de los grupos, preparación de los recursos digitales a utilizar) para la presentación y elaboración de los distintos platos. Las y los estudiantes presentarán sus producciones a todo el grupo clase. Se preparará el plato (exposición oral),

mientras se muestra la presentación multimedia realizada (exposición escrita). Cada presentación se grabará usando la cámara del teléfono celular y se sacará fotos de los trabajos. Asimismo, cada presentación recibirá un *feedback* por parte de la docente y el grupo de estudiantes teniendo en cuenta una grilla de evaluación preparada por la docente para tal fin (anexo 6). Se degustarán todas las comidas realizadas (Momento de convivencia). Y se charlará sobre la experiencia en general con sugerencias para mejorar (anexo 7).

Luego, el estudiantado enviará a la docente el trabajo realizado por *WhatsApp*. La docente subirá todas las producciones a un padlet creado para compartir los trabajos del curso. Una vez allí, las producciones podrán ser retroalimentadas por comentarios del grupo o de estudiantes de la institución.

Evaluación

La evaluación estará presente a lo largo de toda la secuencia didáctica (diagnóstica, formativa y sumativa) a partir de las diferentes intervenciones de los alumnos en forma escrita u oral (de manera individual, en pares o grupal), mediante trabajos en clase, actividades y el proyecto final.

Bibliografía

Hernández Zamora, G. (2019). De los nuevos estudios de literacidad a las perspectivas decoloniales en la investigación sobre literacidad Íkala, *Revista de Lenguaje y Cultura*, 24 (2). Escuela de Idiomas, Universidad de Antioquia.

Sibilia, P. (Ministerio de Cultura de la Nación), (21 de marzo, 2020). Formar Cultura - 1 parte. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y-WY6X5HkFQ>

Thomas, J. W. (1999). *Project based learning: A handbook for middle and high school teachers*. Buck Institute for Education.

Tutoriales

Canva

https://youtu.be/By4xlj-iW_Q

Genial.ly

https://www.youtube.com/watch?v=cbu05yL_SKE



Anexo: guías, cuestionarios y trabajos prácticos relevantes para la comprensión de la secuencia

Anexo 1:

- Para activar el diálogo se harán las siguientes preguntas (entre otras posibles):

- What could you see in these pictures?
- Do you know these dishes? What are their names?
- Can you mention their ingredients?
- What countries do the dishes in the photos come from?
- Are they familiar to you? How are they prepared?
- Have you ever tried any of them? Would you like to try any of them?

Anexo 2:

<i>Bubble and Squeak</i> <i>A typical English dish</i> For 4 people: 450 g potatoes 450 g green vegetables (any combination) 3-4 tbsp. of milk Salt and pepper 3-4 tbsp. of oil	 First peel and chop the potatoes. Boil them for 15-20 minutes. Then chop the vegetables. Boil them for 10 minutes. Mix the potatoes and the vegetables with milk, salt and pepper. Finally, fry the potatoes and the vegetables in oil until brown and crispy.
--	--

Anexo 3:

1. Look at the text, what kind of text is it? A letter? A story?
2. Why do you think it is a recipe?
3. What recipe is this? What is the person going to cook?
4. Otras preguntas posibles.

Anexo 4:

Read the recipe and answer the following questions.

1. Where is this dish from?
2. How many people does it serve?
3. What are the ingredients?
4. How long do you boil the potatoes for?
5. How long do you boil the vegetables for?

Anexo 5: Tarea a realizar (consigna)

*The cooking channel
is looking for new talented chefs.*

All you have to do is make a recipe, record it, and send it to
www.thecookingchannel.com

The best recipe will be selected by its creativity and originality.
And if you are the winner, you will have the possibility to prepare it in one of our TV shows.

Requirements:

- Choose a name and a logo for your meal.
- Make a list of the ingredients.
- Think how long it will take to prepare/cook it (preparation time and cook time).
- Think how many people can eat it or how many portions you can get from it.
- Write a first draft of your recipe. Re-read this first draft and try to see if it reads coherently. Check grammar and general format.
- Write your final version of the recipe.
- Create an attractive infographic. Use Canva or Genial.ly.
- Practice your recipe two or three times before presenting it.
- Share your production with the teacher and your classmates.
- The teacher will upload your productions and photos of the experience.



Anexo 6: Grilla de evaluación

SCORE	VISUAL PRESENTATION (images, extra resources, videos, attractive presentation)	TASK FULFILLMENT (written part: topic development, organization, grammar, vocabulary and register)	ORAL PRESENTATION (topic development, fluency, grammar, vocabulary, pronunciation)	EXTRA COMMENTS
EXCELLENT				
VERY GOOD				
GOOD				
FAIRLY GOOD				

Anexo 7:

- ¿Qué te pareció la experiencia?
- ¿Cómo describirías tu trabajo en el grupo para lograr la tarea?
- ¿Cómo hicieron para organizarse? ¿Les resultó fácil/difícil?

- ¿Aprendiste algo? Justificar la respuesta.
- ¿Cómo crees que se podría mejorar esta experiencia?

Otras preguntas posibles.

Capítulo 6

Secuencia didáctica: *Geografía de la desigualdad: Género y empleo en el mundo*

6

Autora: Andrea Yasmin Barrios

Fundamentación

Vivimos en un mundo globalizado, donde lo local es global y viceversa, frente a ello, el aula no es más que un reflejo de las necesarias transformaciones que las sociedades atravesamos con el avance de las nuevas tecnologías. En este contexto, se resignifica la comunicación y, en especial, la alfabetización que dejó de ser una mera producción en soporte papel para dar lugar a nuevas literacidades que aportan formas y herramientas de comunicación, escritas, orales, visuales, auditivas y multimediales. Todo esto implica examinar la dimensión política e ideológica de las literacidades (Hernández Zamora, 2019). En este sentido, esta nueva cultura digital prevalece una lectura transmedia, que es inclusiva, multimodal y diversa y con gran impronta en el trabajo colaborativo.

En este marco el ambiente de enseñanza puede darse de forma diferente a la tradicional. En el modelo *Flipped Classroom* o Aula Invertida se enseñan saberes relevantes sin perder la dimensión tecnológica y pedagógica. Las explicaciones son realizadas a través de videos, podcasts, presentaciones y el espacio de enseñanza áulica se utiliza para debatir, tutoriar y andamiar a las y los estudiantes. A su vez, se estimula al estudiante a recuperar lo que aprendió y a construir nuevos conocimientos fuera de los muros escolares. Más allá de los recursos implementados (videos, tutoriales, podcast, infografías, presentaciones digitales, entre otros), esta metodología plantea nuevos modos de enseñar y de aprender, nuevos modos de interactuar con la información y el conocimiento. De esta manera, dejamos de ser consumidores de estos productos y nos convertimos en prosumidores, es decir, usuarias y usuarios que consumen y producen al mismo tiempo.

En esta misma línea, cabe destacar el rol particular de la Geografía como ciencia social y crítica. En este sentido, “una geografía social alternativa se inscribe en la necesidad de construir un saber crítico sobre la realidad social, a partir del específico campo geográfico. La Geografía social debe ser una disciplina crítica si pretende adquirir relevancia social” (Ortega Valcárcel, 2004, p. 28).

Desde la enseñanza de este tipo de Geografía social y crítica se propone que las y los alumnas y alumnos puedan comprender que el espacio es producto de la

construcción social, que es dinámico y que está en constante transformación. Se las y los invita, además, a dudar, cuestionar, preguntar, debatir y darle sentido a la realidad social en la que viven, a partir del abordaje de distintos estudios de caso que atienden a la multiescalaridad, las múltiples variables y los múltiples actores que intervienen.

En este marco, las nuevas literacidades y la alfabetización digital ocupan un rol central y transversal que posibilitan el enriquecimiento de la Geografía como ciencia y todas las ciencias en general. Esto significa un desafío u oportunidad.

Por consiguiente, esta secuencia didáctica se pensó para un cuarto año del nivel secundario con orientación en Informática del Colegio secundario “Capitán General José de San Martín” de la ciudad de Santa Rosa. Esta propuesta se enmarcó en el Proyecto Institucional “Mate Científico”, donde se aborda particularmente la ESI como eje transversal. Para realizarla se seleccionaron los siguientes ejes y propósitos.

Propósitos

- Promover la comprensión de la desigualdad de género en el mundo como un conjunto de interrelaciones entre dimensiones políticas, económicas (MarcadorDePosición1), sociales y culturales.
- Estimular el aprendizaje mediante el análisis e interpretación de imágenes, fotografías, datos estadísticos, redes sociales, noticias, entre otros recursos didácticos.
- Propiciar el análisis y comprensión sobre las continuidades y cambios en las formas históricas de los vínculos entre las personas.

Objetivos: que las y los estudiantes:

Conozcan y analicen aquellos espacios (laboral, doméstico, entre otros) donde existe violencia de género y explotación, focalizando en el trabajo infantil y la desigualdad laboral.

Eje temático: Dimensión sociodemográfica de los territorios

Selección de saberes:

Reconocer las desigualdades en las condiciones de vida de la población mundial para comprender la distribución de la riqueza y la pobreza.

Interpretar las problemáticas asociadas con la pobreza, la exclusión, la marginalidad a escala mundial.

Reconocer las implicancias culturales de los procesos económicos que atienden a la base territorial de las relaciones de género en el mercado.

Tema: “La Desigualdad de género en el mundo laboral”

Recursos: Videos (Youtube), Infografía (*Genial.ly*), *Canva* (Redes sociales), Imágenes y presentación (*Powtoon*), texto y pizarrón.



Actividades

Clase 1

Recurso: Videos (YouTube)

Tiempo: 1 módulo (80 minutos)

A modo de introducción se les comunicará a las y los estudiantes sobre la proyección de dos videos, uno de ellos de aproximadamente 13 minutos referido a la problemática de la desigualdad de género en el mundo laboral y el otro con una duración de 6:33 minutos, con especificidad en la situación laboral de las mujeres en Kenia.

Actividad 1: Observa y anota en tu carpeta el análisis de los siguientes videos.

Para la orientación en su observación se anotará en el pizarrón los siguientes ítems orientadores para dicho análisis:

Localización de estudio de caso.

Identificación de problemáticas.

Identificar los Actores sociales involucrados (Estado, Sociedad, Mujeres, Medios de comunicación, Movimientos Sociales).

Relacionar con conceptos abordados en clases anteriores.

Interpretar diferentes posturas.

Videos seleccionados



“Introducción a las desigualdades de género en el mundo laboral” (duración: 13 minutos). Disponible en: [Introducción a las desigualdades de género en el mundo laboral \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Introducción a las desigualdades de género en el mundo laboral



“Trabajadoras, historias de lucha alrededor del mundo por la igualdad de género en el trabajo”. Recorrido vivencial, geográfico, social y sindical, a través de las condiciones de vida y de trabajo de las mujeres trabajadoras en diferentes sectores productivos y en diferentes países, con el objetivo de sensibilizar a la ciudadanía sobre las desigualdades de género en el mundo del trabajo.

Figura 12. “Las mujeres de Kibera, Kenia” (duración: 6:33 disponible en: [Las mujeres de Kibera, Kenia \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...))



Figura 13. La equidad de género en los países africanos es una cuenta pendiente. Las dificultades en el acceso laboral y educativo obligan a las mujeres a prostituirse, especialmente las mujeres con menos posibilidades económicas como las refugiadas, quienes sufren constantes abusos de las autoridades.

Actividad 2: Preguntas orientadoras de la socialización del video:

- ¿Qué problemáticas identifican?
- ¿Qué conceptos o temas abordados en clases anteriores pueden vincular las problemáticas?
- En cuanto a su postura personal ¿Tienen alguna opinión? ¿Cuál? ¿y Por qué?
- ¿Cuáles consideran que son los diferentes motivos por los cuales persiste la desigualdad?
- ¿Consideran que existen alternativas para favorecer la igualdad? ¿Cuáles?
- ¿Sufren situaciones de desigualdad? ¿En qué casos o situaciones?
- ¿De qué modo se podría vivir en un mundo más igualitario?
- ¿Se ha recorrido un largo camino para adquirir derechos, qué más creen que faltaría para otorgarle a las mujeres plenos derechos?

Clase 2

Recurso: Genial.ly - Infografía

Tiempo: 1 módulo (80 minutos).

Se recuperará el video trabajado en la clase previa y se visualizará una infografía (disponible en: <https://view.genial.ly/644d37718feb2f001955c160/interactive-content-info-derechos-humanos>) como disparadora y se les hará entrega de un texto explicativo sobre la problemática abordada que utilizarán como complemento teórico para realizar las siguientes actividades:

Desigualdad de género en el mundo laboral



Figura 14. Barrios, A. Y. (2024). Desigualdad de género en el mundo laboral [Infografía]. Genially. <https://www.genially.com>

Actividad 1: Teniendo en cuenta la observación y análisis de los videos, la explicación de la docente, la infografía y el texto explicativo, busquen y seleccionen en internet, en grupos de hasta 4 integrantes, un titular de noticia referido a la desigualdad en el acceso al empleo en un determinado país.

Actividad 2: Teniendo presente el titular de noticia seleccionado, elaboren un mensaje o argumento de concientización que deberá ser difundido en las redes sociales (X, Facebook, Instagram, Tiktok, entre otras) Para su elaboración, deberán utilizar la plataforma Canva disponible en: <https://www.canva.com/>

Canva

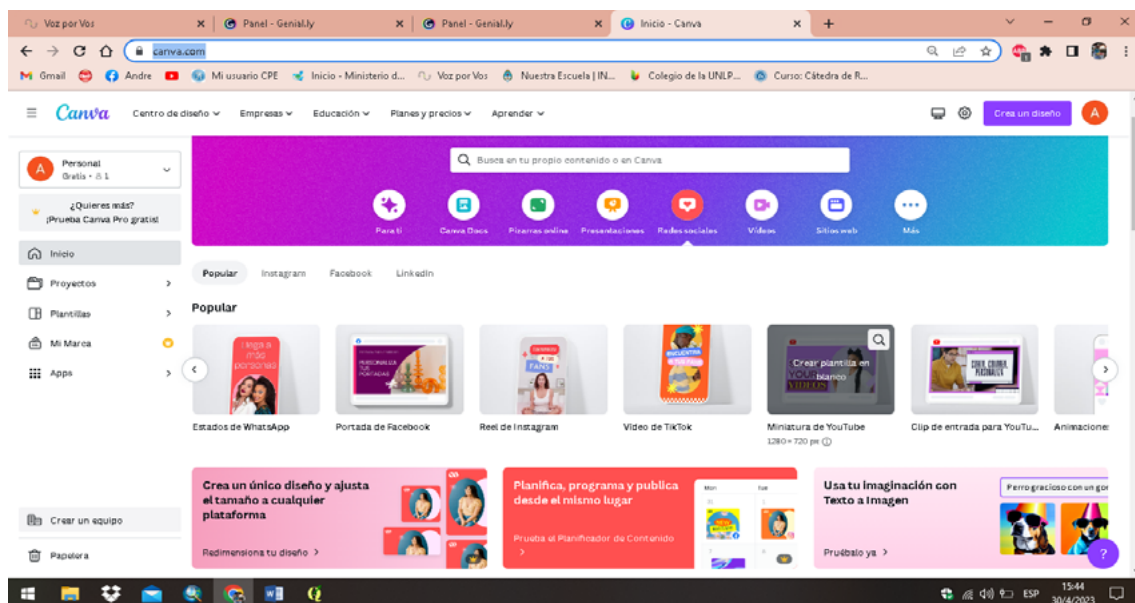


Figura 15. Barrios, A. Y. (2024). Captura de pantalla realizada en Canva [Captura de pantalla]. Canva <https://www.canva.com>

Clase 3

Recurso: Canva

Tiempo: 1 módulo (80 minutos)

Continuación y finalización de la actividad previa. Puesta en común y socialización de los distintos argumentos y posteos realizados en Canva, con el fin de poder relacionar de manera conjunta lo trabajado.

Para la socialización la docente tendrá en cuenta algunas preguntas orientadoras:

- En el texto se mencionan datos estadísticos ¿Qué importancia tiene conocerlos? ¿Por qué?
- Teniendo en cuenta los países desarrollados y en desarrollo ¿De qué manera se manifiesta la desigualdad?
- ¿Cómo vinculan la desigualdad de género en el mundo laboral con la educación? ¿Y con las políticas públicas?

- ¿Consideran que existen avances sociales, políticos, legislativos o culturales en relación con las desigualdades de género? ¿Cuáles?
- Luego de la realización de la actividad ¿Consideran que el accionar a través de las redes parte de las alternativas para reducir la desigualdad laboral? ¿Qué otras se podrían considerar?

Clase 4

Recurso: Imágenes

Tiempo: 1 módulo (80 minutos)

La docente retoma los trabajos realizados en la clase anterior a través de una serie de imágenes, mediante la proyección de una presentación animada de elaboración propia disponible en <https://youtu.be/rar9L5G2pDs>, con el objetivo de observar y analizar la participación de todas y todos.

Imágenes seleccionadas para la presentación realizada a través de la plataforma Powtoon:

Desigualdad de género en tareas del hogar



Figura 16. Nota. Adaptado de Desigualdad de género en tareas del hogar [La desigualdad de género empieza con las tareas de la casa - The New York Times \(nytimes.com\)](#)

El trabajo precario también es violencia contra las mujeres



Figura 17. Nota. Adaptado de Protestas en torno a la desigualdad laboral [Persiste discriminación laboral femenina en Latinoamérica y el Caribe · Trabajadores](#)

Mujeres y varones en cargos de dirección y jefatura

Porcentaje de cargos jerárquicos entre ocupadas/os. Total de aglomerados urbanos. 3er trimestre 2020

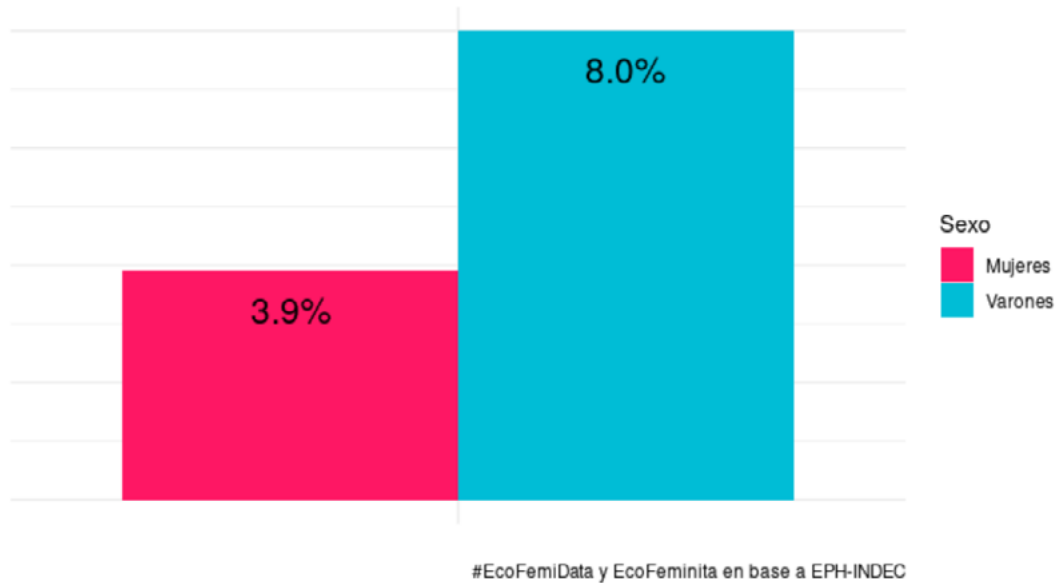


Figura 18. Nota. Adaptado de Datos que reflejan la desigualdad laboral [Las barreras que enfrentan las mujeres en el mercado de trabajo argentino - Educ.ar](#)

Protesta por explotación laboral



Figura 19. Nota. Adaptado de Bangladesh se suma a las protestas por explotación laboral [El Me Too de Bangladés se esconde en las fábricas de explotación laboral | Mujeres | EL PAÍS \(elpais.com\)](#)

La libertad se aprende ejerciéndola



Figura 20. Nota. Adaptado de La libertad se aprende ejerciéndola [BLOG PLAN DE IGUALDAD :](#)
[12 de Febrero de 1888 Nace Clara Campoamor \(coeducacionprpicasso.blogspot.com\)](#)

Papá, ¿qué son los derechos humanos? ¡Una cosa de ricos!



Figura 21. Nota. Adaptado de ¿Que son los derechos? [España retrocede - Vaquera del espacio](#)

Justicia y equidad



Figura 22. Nota. Adaptado de Justicia y equidad [Balanza | NR | Periodismo alternativo \(nueva](#)

Brecha salarial



Figura 23. Nota. Adaptado de Brecha salarial de género [igualdad de género; Un análisis de la ONU revela la persistencia de la brecha salarial entre hombres y mujeres \(switchtv.ke\)](#)

Las princesas se salvan solas



Figura 24. Nota. Adaptado de Las princesas se salvan solas [Había una vez una princesa que se salvó sola - La Mente es Maravillosa](#)

Inequidad

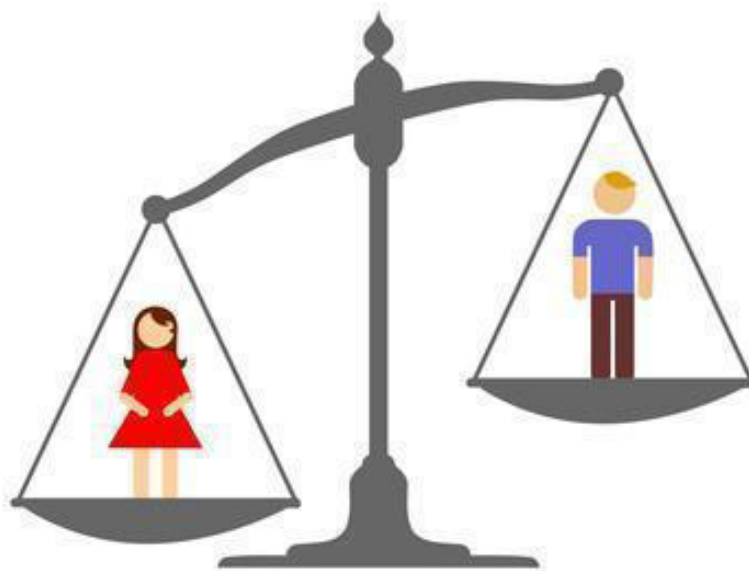


Figura 25. Nota. Adaptado de Imagen 10: Inequidad [ONU: el empoderamiento de una mujer determina su capacidad de controlar abuso y violencia \(crhoy.com\)](#)

Explotación laboral femenina



Figura 26. Nota. Adaptado de Explotación laboral femenina [La precariedad y la desigualdad laboral siguen castigando más a las mujeres](#) - CGT - Confederal

La precariedad tiene rostro de mujer



Figura 27. Nota. Adaptado de La precariedad tiene rostro de mujer [Editorial: Alerta de la OIT por la precariedad laboral \(elperiodico.cat\)](#)

Actividad:

Debate y análisis a través de los siguientes interrogantes:

- ¿Qué conceptos trabajados en las distintas clases se pueden identificar en las imágenes?
- Teniendo en cuenta tu mensaje en las redes ¿En qué imagen se ven reflejado? ¿Por qué?
- En cuanto a las problemáticas ¿Cuáles identifican? ¿Existen alternativas? ¿Cuáles?
- ¿Qué actores sociales están involucrados (Mujeres, Sociedad, Estado, Movimiento social)
- En cuanto al marco jurídico ¿Cómo se vincula la Ley de Educación Sexual Integral? ¿De qué manera?
- A modo de reflexión personal ¿Existe alguna relación desigual en sus vidas cotidianas? ¿Cuál?

Clase 5

Recurso: Infografías

Tiempo: 1 módulo (80 minutos)

Actividad de consolidación y cierre

Consigna: Teniendo en cuenta el texto “La precariedad tiene rostro de mujer; desigualdad laboral” y lo trabajado hasta aquí, en grupos de hasta tres integrantes, seleccionen algunas de las imágenes y elaboren una infografía que sintetice y argumente lo trabajado para su posterior puesta en común, debate y socialización.

Las y los estudiantes serán evaluados durante todo el proceso de la actividad de manera grupal e individual. Para la evaluación se establecerán los siguientes criterios:

Regular	Bien	Muy Bien	Excelente
Participa parcialmente en la elaboración de la argumentación.	Participa en la elaboración y redacción de la argumentación críticamente.	Participa en la elaboración y redacción de la argumentación, relaciona con conceptos abordados durante el eje temático.	Participa en la elaboración y redacción de la argumentación, relaciona con los conceptos abordados en la propuesta, debate y reflexiona críticamente sobre las diferentes posturas del grupo.

Aporta parcialmente ideas para la elaboración de la expresión artística.	Aporta ideas pertinentes para la elaboración de la expresión artística.	Aporta ideas para la elaboración de la expresión artística y justifica su aporte con argumentos y conceptualización pertinente.	Aporta ideas pertinentes para la elaboración de la expresión artística y justifica su aporte con argumentos y conceptualización pertinente aceptando y considerando las posturas o sugerencias de sus compañeras y compañeros.
Participa en la elaboración de la argumentación, pero no en el debate grupal.	Participa en la elaboración de la argumentación y en el debate grupal.	Participa en la elaboración de la argumentación, en el debate grupal adoptando una postura crítica y reflexiva.	Participa en la elaboración de la argumentación y en el debate grupal adoptando una postura crítica y reflexiva, identifica diferentes posturas y las respeta.

La evaluación será formativa y se realizará durante todo el proceso de aprendizaje. Esto implica el monitoreo permanente del recorrido particular de cada alumno y alumna. Rebeca Anijovich y Carlos González (2011) afirman que el objetivo es orientar a las y los alumnas y alumnos durante el aprendizaje a fin de mejorar algunos aspectos del proceso. Ambos autores sostienen que la evaluación debe ser cotidiana y de esta manera no solo se evaluará el proceso de aprendizaje del estudiante, sino también sirve para mejorar y corregir las prácticas de enseñanza llevadas a cabo por las y los docentes.



Texto seleccionado como complemento de la secuencia

TEXTO: *La precariedad tiene rostro de Mujer: desigualdad laboral*

Según la Organización Internacional del Trabajo (OIT), las mujeres constituyen el grueso de los trabajadores más pobres. Aunque dedican más tiempo a sus actividades laborales, la remuneración de las mujeres es en promedio 25 % inferior a la de los hombres.

El punto fundamental es que, si bien más y más mujeres se incorporan a la fuerza de trabajo, la gran mayoría de ellas pasan directamente a engrosar las filas de los trabajadores de menores recursos. Las actividades económicas de las mujeres

siguen concentradas fundamentalmente en modalidades de empleo escasamente remuneradas, de baja productividad y de gran precariedad.

A nivel mundial, las mujeres representan el 70 % del total de la población pobre y el 65 % de las personas analfabetas.

Entre las principales conclusiones figuran las siguientes:

- Tanto en los países desarrollados como en los países en desarrollo, en sectores distintos de la agricultura, la mayoría de las trabajadoras perciben en promedio remuneraciones que corresponden a tres cuartos del salario pagado a los hombres por un mismo trabajo; por ahora, nada indica que esta diferencia se esté reduciendo.
- En muchos países industrializados, las tasas de desempleo femenino son 50 a 100 % superiores al desempleo de los varones.
- A nivel mundial, las mujeres ocupan menos del 6 % de los puestos de trabajo de nivel directivo superior.
- En los países desarrollados, las mujeres trabajan por lo menos dos horas más a la semana que los hombres; es frecuente que esta diferencia sea de hasta cinco a diez horas por semana.
- En los países en desarrollo, las mujeres dedican entre 31 y 42 horas por semana a actividades laborales no remuneradas (trabajo familiar), mientras que los hombres dedican de cinco a quince horas a esa modalidad de trabajo.

El desempleo afecta más a las trabajadoras

Una de las consecuencias de la recesión económica mundial de comienzos del presente decenio fue el aumento desproporcionado del desempleo femenino en la mayoría de los países y regiones del mundo. Los datos conocidos del desempleo declarado indican que las tasas de desocupación femenina son superiores a la masculina en el África subsahariana, América Latina, el Caribe y varios países asiáticos.

Asimismo, gran parte del aumento de la fuerza de trabajo femenina de los países industrializados se registró en el empleo a tiempo parcial. Entre el 65 y el 90 % de los trabajadores a tiempo parcial son mujeres.

En algunos países, las mujeres tienden a ocuparse en el sector informal (o sea, ocupan puestos de trabajo mal remunerados en actividades no reglamentadas), más que en actividades a tiempo parcial. Por ejemplo, en África, más de un tercio de las mujeres ocupadas en actividades no agrícolas trabajan en el sector informal; esta proporción llega a 72 % en Zambia y a 65 % en Gambia. También en otros países se registran elevadas tasas de mano de obra femenina en el sector informal, por ejemplo, 80 % en Lima, Perú, 65 % en Indonesia y 41 % en la República de Corea.

Discriminadas desde la infancia

La discriminación en la enseñanza es uno de los principales factores de pobreza y desempleo entre las mujeres. Estas representan más de dos tercios de la población

analfabeta mundial (cerca de 1.000 millones de personas). En Benin, Burkina Faso, Guinea-Bissau, Malí, Mozambique, Níger, Senegal y Togo, en África, y en Afganistán y Nepal, en Asia, más del 90 % de las mujeres de 25 y más años de edad no han asistido nunca a la escuela. El 60 % de los niños que, en todo el mundo, no tienen acceso a la enseñanza primaria (cerca de 100 millones) son niñas.

Incluso en los países donde las niñas tienen acceso a la educación y a la formación profesional, muchos establecimientos les ofrecen calificaciones profesionales estereotipadas, como mecanografía, enfermería, costura, servicios de hotelería y restauración, en vez de competencias de índole científica o técnica. Además, en los países más pobres, las niñas están más expuestas que los varones a interrumpir o abandonar su escolaridad para dedicarse a tareas domésticas, no obstante, las ventajas evidentes que una mayor educación entrañan para las mujeres.

La discriminación contra las mujeres se registra tanto en las aulas como en el lugar de trabajo. La desigualdad se refleja en la contratación y la promoción, en el acceso a la formación y a la readaptación profesional, al crédito y a otros recursos productivos y en la remuneración por trabajos de valor igual, así como la discriminación profesional y la desigual participación en la toma de decisiones en materias económicas.

Más trabajo y menos paga: los empleos “para mujeres”

No solo se ofrecen diferentes ocupaciones según el trabajador sea hombre o mujer, sino que el trabajo de los varones es mejor remunerado y considerado; por ejemplo, la mayoría de los administradores del sistema escolar y de los médicos son hombres, mientras que la mayoría del personal docente y de enfermería son mujeres.

En Asia y África, la mayoría de las trabajadoras (más del 80 % en África subsahariana) están ocupadas en el sector agrícola - que suele pagar los salarios más bajos - y más de un tercio de las mujeres empleadas en actividades no agrícolas trabajan en el sector informal. A pesar del predominio de la mano de obra femenina en la agricultura, se calculó que las mujeres se benefician de apenas el 5 % del crédito rural otorgado por los bancos.

La presencia predominante de las mujeres en la mano de obra del sector informal suele obedecer a que es allí donde se pueden encontrar empleos, a menudo remunerados con salarios de miseria. Por ejemplo, en la República Dominicana el 70 % de las mujeres ocupadas en el sector informal perciben ingresos por debajo del umbral de la pobreza.

Tal es así, que en todas las regiones del mundo las mujeres cumplen más horas de trabajo que sus compañeros de trabajo varones, pero perciben salarios inferiores. En los países desarrollados, las mujeres trabajan por lo menos dos horas a la semana más que los hombres. En Australia, Canadá y Alemania, la carga horaria semanal de hombres y mujeres es más o menos igual; en cambio, en Italia las mujeres trabajan 28 % más de horas que los hombres, en Austria, 12 % más y en Francia, 11 %. En Japón, el tiempo que las mujeres dedican a trabajos no remunerados es nueve veces superior al de los hombres.

En Kenya, las mujeres ocupan hasta diez veces más tiempo en labores domésticas que los hombres. En la India, las mujeres y las niñas pasan por lo menos 20 horas más que los hombres cumpliendo tareas domésticas.

Mejores empleos y mejores condiciones de trabajo para las mujeres

Se hace necesario tomar medidas concretas: no basta con incrementar las posibilidades de empleo de las mujeres; hay que emprender acciones encaminadas a mejorar las condiciones contractuales y materiales del empleo:

- Hay que respetar el principio de la remuneración igual por un trabajo de valor igual. Esto es imprescindible para eliminar las diferencias salariales entre hombres y mujeres que subsisten en el mundo del trabajo, escenario de marcadas discriminaciones por motivos de afiliación sexual.
- Hay que mejorar las condiciones de salud y seguridad en el trabajo de las mujeres, en especial los que afectan a las mujeres embarazadas, y tomar medidas para reducir el estrés profesional generado por, entre otros factores, las jornadas de trabajo prolongadas, la monotonía de las cadenas de montaje y el acoso sexual.
- Hay que garantizar la libertad de asociación y el derecho de sindicación y de negociación colectiva. Para las mujeres que trabajan en el sector informal, la acción colectiva es crucial. La organización y la movilización de base es un importante medio de afirmación social.
- Hay que aplicar una reglamentación adecuada del mercado de trabajo, que debería tener en cuenta las necesidades de las mujeres en materia de flexibilidad laboral, de medidas de protección en esferas como la maternidad y el cuidado de los hijos y de medidas encaminadas a eliminar la desigualdad de oportunidades y de trato entre trabajadores y trabajadoras.

Ofrecer más y mejores puestos de trabajo a las mujeres supone, además, que exista un entorno macroeconómico propicio y que se disponga de información veraz y realista, a fin de poder elaborar políticas coherentes, eficaces y compatibles con el progreso de las mujeres. Dichas políticas deben tener en consideración el marco jurídico, los mecanismos de aplicación, los factores culturales y el nivel de conciencia de la sociedad. El éxito de su puesta en práctica requiere de un marco legal favorable, mecanismos de aplicación y de una amplia sensibilización y apoyo social.

Elaboración propia en base a Según la Organización internacional del trabajo: Las mujeres constituyen el grueso de los trabajadores más pobres disponible en: https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/news/WCMS_008423/lang-es/index.htm

Bibliografía

- Amnistía Internacional España. Las mujeres de Kibera Kenia (9 de marzo, 2009) [Video]. YouTube. [Las mujeres de Kibera, Kenia \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- Anijovich, R. y González, C. (2011). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. Aique.
- Hernández Zamora, G. (2019). De los nuevos estudios de literacidad a las perspectivas decoloniales en la investigación sobre literacidad Íkala, *Revista de Lenguaje y Cultura*, 24 (2). Escuela de Idiomas, Universidad de Antioquia.
- Ministerio de Cultura y Educación de la Provincia de La Pampa (2009). *Materiales Curriculares*. Geografía. Ciclo Orientado.
- Montse Pallarès, M. A.. (7 de mayo, 2012). Introducción a las desigualdades de género en el mundo laboral. [Video]. YouTube [\(2\) Introducción a las desigualdades de género en el mundo laboral - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- Organización Internacional del Trabajo. (1996, octubre 7). Las mujeres constituyen el grueso de los trabajadores más pobres. https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/news/WCMS_008423/lang-es/index.htm
- Ortega Valcárcel, J. (2004). "La Geografía para el Siglo XXI". En Romero, J. (Coord.) (2004). *Geografía Humana*. Barcelona. Ariel Geografía.

Capítulo 7

7

Secuencia didáctica: *Nuevas literacidades en los canales de plataforma: ¿Existe el stream político?*

Autor: Lautaro Pagnutti

Fundamentación

La secuencia didáctica que presentamos a continuación consiste en una propuesta de Examen Final Obligatorio (EFO) para estudiantes del Colegio de la Universidad de Santa Rosa. El EFO es una modalidad de examen similar a una instancia de evaluación de nivel superior. En algún punto, representa una aproximación consistente a criterios, estilos y exigencias del nivel mencionado.

Esta secuencia está diseñada como consigna de la propuesta en una materia de sexto año del nivel secundario, orientación Comunicación, del Colegio de la Universidad. Esta institución educativa depende de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de La Pampa. El espacio en cuestión es el Observatorio de Medios de Comunicación y, tal como su nombre lo indica, presenta modalidades distintivas con respecto a las asignaturas tradicionales. El formato observatorio, en términos metodológicos, permite, habilita y promueve formas de acceso, interpretación y producción cualitativamente distintas a las que son habituales en las asignaturas más tradicionales o convencionales. Por caso, se destaca la problematización de los discursos mediáticos y sociales en general, antes que centrar la formación en el dictado de contenidos o se apela a trabajos de análisis de casos antes que en la formulación de cuestionarios o respuestas guiadas. El peso del análisis está más en el *cómo* con carácter colaborativo que en el *qué* del recorte de contenidos específico. Para finalizar, los conceptos en torno a la discursividad mediática son nodales, organizan el espesor teórico y orientan las modalidades de la interpretación, el análisis y de la articulación entre teoría y práctica.

La temática que proponemos es la de Nuevos Medios, es decir, aquellos que en sus modalidades de *streaming* (transmisión en vivo) o en segmentos grabados presentan características y estilos novedosos con relación a los llamados *Mass Media* (radio, televisión, diarios y publicaciones gráficas propias de los S XVII a XX). La propuesta para las y los estudiantes consiste en que estos puedan visionar, relevar, caracterizar y sistematizar datos y en última instancia produzcan un contenido

para redes que promocioe estas nuevas modalidades de acceso y consumo de contenidos.

Cabe aclarar que los nuevos medios seleccionados presentan la singularidad de ser propuestas con fuertes componentes periodísticos de actualidad, pero también con tópicos del escenario político local y, en menor medida, regional e internacional. La aclaración es válida, ya que los consumos de adolescentes y jóvenes no priorizan generalmente esta agenda y eligen preferentemente contenidos de tipo *show* y espectáculo, *realities*, entretenimiento, magazine de actualidad, musicales y de tendencias.

Además, pensamos la propuesta en el marco de las nuevas literacidades, concepto desarrollado por Hernández (2019) y otros que prevén que las modalidades escriturales se encuentran en tensión y en diálogo con otras formas de expresividad, sensibilidades, apropiaciones simbólicas y perspectivas ideológicas en pugna. Acordamos con Hernández Zamora (2019) en que reconocer diversas literacidades permite tomar distancia de la legitimación de una única vía, aquella sustentada en la alfabetización escrita. Esto permite, además, examinar la dimensión política e ideológica de las literacidades.

Con Scolari (2008) reconocemos las llamadas *hipermediaciones* que establecen formas de acceso *reticular*, es decir, en estructuras en red (modo telaraña), lo que supone la ruptura de la linealidad del texto. La *hipertextualidad*, en tanto las conexiones entre “textos” (en sentido amplio), desplazan y reconfiguran los modos de lecto-escritura, la multimedialidad, en tanto los recursos provienen de diversas fuentes y soportes (escritos, sonoros, visuales y audiovisuales) y la *interactividad* en diversos sentidos, por caso, usuario-dispositivo, pero también usuario-dispositivo-usuario, usuario-dispositivo-comunidades, etc.

Propósitos

- Promover espacios de interacción, visionado de producciones culturales y mediáticas originales o alternativas al esquema *mass media*.
- Generar condiciones para el trabajo colaborativo, que propicie intercambios, puntos de vista, lecturas e interpretaciones, para incentivar el protagonismo los estudiantes.
- Facilitar un repertorio de herramientas, aplicaciones y recursos TIC para el trabajo de los estudiantes.

Objetivo General

- Caracterizar, conocer y comprender un espacio de producción y consumo informativo novedoso y alternativo con respecto a las modalidades de los medios tradicionales.

Objetivos específicos

- Describir, relevar y caracterizar productos grabados o en vivo que presenten contenidos políticos y periodísticos.
- Diferenciar medios de comunicación tradicionales de los llamados nuevos medios a partir de sus contenidos, agendas, pero también modalidades discursivas y enunciativas.
- Producir contenidos que permitan una aproximación a las nuevas agendas, pero desde registros y estilos de las y los enunciadores jóvenes.
- Generar una recomendación o publicidad de estos medios para sus “comunidades” en las redes sociales.

Contenidos

La propuesta metodológica es sencilla, ya que toma como base criterios del Aprendizaje Basado en proyectos (ABP), es decir, Aprendizaje Basado en Proyectos. En términos de Thomas (1999), este concepto implica un método sistemático de enseñanza que involucra a los y las estudiantes en el aprendizaje de conocimientos y habilidades, a través de un proceso extendido de indagación, estructurado alrededor de preguntas complejas y auténticas, y tareas y productos cuidadosamente diseñados.

En esta oportunidad seleccionamos el tipo de resolución de problemas: en los que las y los estudiantes resuelven un problema intelectual desafiante. Esto resulta interesante porque las y los estudiantes comparan dos propuestas programáticas distintas luego de visualizar algunas alternativas. Se juegan las opciones del *streaming* (live o en vivo) y del producto grabado (de consumo diferido), pero también las múltiples variantes de cortes, ediciones, citas, réplicas, respuestas, reacciones, entre otras. Estas nuevas visualidades, en un régimen relativamente novedoso, les permiten explorar distintas formas de acceso cultural y simbólico, pero a través de otras modalidades de consumo. Por ejemplo, un producto que fue visto en vivo por un número determinado de personas, pero que luego recibe un número multiplicado en vistas del programa ya emitido.

Otro aspecto de interés es la utilización del método Aula Invertida (*Flipped Classroom*), mediante el que podemos invertir las lógicas de acceso, aproximación, procesamiento y aprendizaje de los contenidos. Por caso, invertir el proceso implica que las y los estudiantes incorporan aspectos teóricos en clase y se encuentren en la soledad del hogar a la hora de aplicar los criterios prácticos o programáticos de esos saberes no del todo aprendidos. En la clase invertida los recursos multimediales, juegos, materiales didácticos y aspectos teóricos se pueden trabajar, por caso, con clases virtuales, tutoriales, producciones hipermediales, videos didácticos en el hogar y retomar, en el ámbito escolar, la aplicación práctica de esos saberes, la resolución de problemas, el debate sobre las variantes de resolución, las alternativas y sus fortalezas y dificultades. En esta inversión, el o la estudiante gana potencia colaborativa con sus pares y equipos docentes, y desarrolla capacidades de interpretación teórica del contenido, pero a su ritmo, es decir, a partir

de sus competencias, con sus posibilidades reales en el proceso de adquisición de esos saberes.

Para esta propuesta, la consigna, videos tutoriales, marcos teóricos pueden ser parcialmente trabajados en el hogar y contar con momentos presenciales y sincrónicos para la resolución de tareas colaborativas y de cierto grado de complejidad en el entorno del aula.

Los contenidos contemplados en la propuesta son:

- Nuevos medios y nuevas plataformas
- Las modalidades *streaming*
- Características comunicacionales de los nuevos medios
- Criterios periodísticos en los nuevos medios
- La comunicación política en los nuevos formatos y plataformas
- Los recursos imprescindibles:
- El chat y las redes sociales
- Los criterios enunciativos en la gestión del contacto

En todos los casos deben evaluarse las prestaciones gratuitas, las limitaciones de cantidad de producciones, las herramientas libres, la presión comercial de las empresas para forzar el pase a versiones *premium*, las publicidades encubiertas y las versiones demos que generan la irremediable “marca de agua”.



Clases

Para esta propuesta pensamos en tiempos tentativos, cuyas clases tendrán una duración de 80 minutos.

Para la primera clase realizaríamos una nube en la que se realizará un ensayo diagnóstico para relevar consumos de información en nuevos medios. La modalidad será virtual y sincrónica. En la segunda clase se trabajará a partir de una Tabla Comparativa que permita presentar un modelo ejemplo orientador. La modalidad será virtual asincrónica. En la tercera clase presentaremos en una síntesis los dos contenidos analizados para su revisión. La modalidad, tanto para este caso como para el siguiente, será nuevamente virtual y sincrónica. En la cuarta clase se crearán los posteos destinados a la “comunidad”. En la última clase, tendrá lugar el coloquio defensa en el que las y los estudiantes justificarán teórica y prácticamente sus producciones frente a un tribunal docente en modalidad presencial.

Cabe aclarar que la puesta en práctica de la actividad implica el conocimiento de temas trabajados, conceptos previos y producciones finales de las propuestas de acuerdo con la modalidad del observatorio. La actividad consistirá en “recomendar”, “publicitar”, “sugerir” a integrantes de su “comunidad” sobre las virtudes de la propuesta elegida.

Se contemplan dos posibilidades de enunciación:

- a. Una recomendación consciente, planificada, verosímil, con mirada a cámara, que interpele directamente, persuada y convenza a una comunidad de pares sobre los beneficios y virtudes del programa o contenido. La modalidad de contacto es asumida y explicitada, se trata de convencer a “otro/a”. En esta opción es un solo interlocutor en rol de enunciador consciente el que se manifiesta a otro/as.
- b. Una “teatralización”, cuya modalidad enunciativa es (si se quiere ficcional o narrativizada) no asumida, como si se tratara de una charla donde se comparten impresiones, al modo en que comunican diversas publicidades para vender sus productos. La modalidad de contacto es verosímil, pero representando una situación, un diálogo entre dos o tres integrantes en las que se manifiestan opiniones e impresiones subjetivas sobre el contenido elegido. No existe mirada a cámara, se actúa como si la situación fuera espontánea y no deliberada.

En cualquiera de los dos casos las producciones rondarán entre 35 a 50 segundos. Podrán acompañarse con efectos sonoros, pistas musicales, filtros, sobreimpresos, animaciones, entre otros recursos. El posteo se compartirá a pares, amistades, familias, entre otros contactos o audiencias próximas. Preferentemente, se sugieren las redes sociales *Instagram* o *TikTok*.

Recursos

Los recursos pensados para esta elaboración son los siguientes:

- Nube de palabras para propuesta diagnóstica.
- Infografía para sintetizar lo relevado en tabla comparativa.
- Realización de un video tipo recomendación de un contenido en redes destinado a una comunidad.

Nube

Para la nube de palabras se sugieren las siguientes aplicaciones

Awario, TagCrowd, Tagxedo o ToCloud, entre otras aplicaciones que cuentan con versiones gratuitas.

Infografía

Para la infografía se recomiendan las siguientes aplicaciones. *Infogram, Genialy, Canva, Pixlr, Snappa, Pictochart, Creately*, entre otras aplicaciones que cuentan con versiones gratuitas.

Video

Para la realización de videos se sugieren los programas *Filmora*, *Movavi* o los en línea del tipo *Clipchamp*. Sin embargo, a los fines de estas producciones y de acuerdo a las modalidades productivas de los creadores sería interesante que trabajen mediante *ShotCut*, *InShot*, *Capcut* o *Youcut*.

Evaluación

Los criterios de evaluación son, claramente, sumamente relevantes. Sobre todo, cuando se considera una evaluación formativa y procesual por sobre una de tipo sumativa o por objetivos. La evaluación, entendemos con Anijovich y Cappeletti (2018), implica retroalimentación, metacognición y reflexión sobre la práctica. Es importante que las y los estudiantes conozcan de antemano los criterios a partir de los cuales serán evaluadas sus propuestas. Estos criterios estarán explicitados en las consignas.

En las iniciativas programáticas de tipo “observatorio”, estas premisas se tornan fundamentales, en aquellas modalidades de acceso a la información, valoración de fuentes, interpretación de variables e indicadores de progresión, comprensión, validación y metacognición, que orientan los pasos a seguir.

Por ejemplo, en la tabla comparativa provista en la actividad de la clase dos, se debe superar la instancia de la ficha técnica y trabajar con un criterio cualitativo y hasta hermenéutico en la valoración de las fuentes. Asimismo, se debe tener en consideración la capacidad y las competencias para alcanzar una voz propia, que interprete, compare y contraste datos que se puedan procesar y sistematizar para alcanzar una conclusión siempre provisoria y subjetiva. En tal sentido, se debe trabajar sobre la visualización de contenidos que generalmente resultan novedosos y hasta producen cierta singularidad, ya que, en la mayoría de los casos, las y los estudiantes consumen contenidos vinculados a la agenda mediática, el espectáculo, las tendencias, la interacción social en términos de popularidad y prestigio, entre otras. Sin embargo, no es frecuente que reconozcan voces, aun siendo jóvenes, que tramiten una agenda periodística con fuerte componente de debate, editorial y político.

A continuación, presentaremos los aspectos propositivos de la consigna con el detalle de las tareas a realizar, los recursos para visualizar, los aspectos teóricos a tener en cuenta, los criterios de evaluación presentados y algunas referencias bibliográficas para las y los estudiantes.



Figura 28. Nota. Recurso de autoría.

Bibliografía

- Anijovich, R. y Cappeletti, G. (2018). *La evaluación como oportunidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Paidós.
- Hernández Zamora, G. (2019). De los nuevos estudios de literacidad a las perspectivas decoloniales en la investigación sobre literacidad Íkala, *Revista de Lenguaje y Cultura*, 24(2). Escuela de Idiomas, Universidad de Antioquia.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Thomas, J. W. (1999). *Project based learning: A handbook for middle and high school teachers*. Buck Institute for Education.



Anexo: Secuencia didáctica

HERRAMIENTAS PARA
LA PRODUCCIÓN DE

CONTENIDOS
MULTIMEDIALES
EN EL AULA



AULA 03

NUEVAS LITERACIDADES
NUEVAS LITERACIDADES
NUEVAS LITERACIDADES
NUEVAS LITERACIDADES

LAUTARO PAGNUTTI



UNLPam

Universidad Nacional de La Pampa

SECUENCIA DIDÁCTICA

28/11



ACTIVIDAD 4

W



LINK A SECUENCIA

clic a la imagen

CONTINUAR A CONSIGNA

EFO

OMC

Observatorio de Medios de Comunicación

NUEVOS MEDIOS



Mate

1. Primera tarea (individual)

Una vez elegidas **dos propuestas** de nuevos medios de acuerdo a la lista que compartiremos, van a explicar sus características generales (duración, formas de contacto, espacio de transmisión). Cuentan para ello con una tabla ejemplo orientadora.

1b.

p.2

Modelo de tabla

Tomando como modelo la tabla que se presenta aquí, realizar la comparativa entre ambas propuestas de nuevos medios

2.

Propuesta colectiva

Esta segunda tarea es **colectiva**. Lean el punto 2b. Estrategia para orientarse.

2b.

p.3

Estrategia y Guión

Vamos a suponer que una plataforma nos convoca para hacer publicidad en un segmento específico (tu comunidad, los compañeros o compañeras del cole, etc). Sigamos el enlace

p.4-8

3.

Lista de medios a elegir

Acceder desde los logos a las propuestas para realizar la comparativa

p.9

4.

Criterios a evaluar

A partir de estos criterios vamos a evaluar ambas tareas

p.10



VOLVER AL ÍNDICE

Clic en los títulos

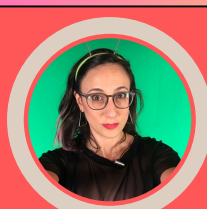


PRIMERA TAREA

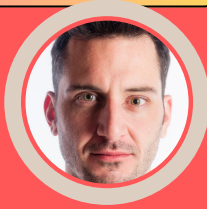
Elegir individualmente una propuesta.
Compartimos los recursos en el índice.



PEDRO
Rosemblat



IVANA
Szerman



FEDERICO
Simonetti



TABLA

**CLIC A
TABLA**

Una vez elegidas dos propuestas de nuevos medios de acuerdo a la lista compartida, van a explicar sus características generales (duración, modalidades de contacto, espacio de transmisión, entre otras).
Cuentan para ello con una tabla ejemplo orientadora.

(OPCIONAL): COMPARAR (SIN SISTEMATIZAR) CON LOS MEDIOS Y LAS PROPUESTAS TRADICIONALES, PERO AGGIORNADAS A NUEVOS MEDIOS RADIO CON VOS, FUTUROCK, URBANA PLAY, VORTERIX, EL DESTAPE, NACIONAL ROCK, CAJA NEGRA (FILONEWS) Y EL MÉTODO (REBORD), ENTRE OTRAS.

TENGAN EN CUENTA

Van a comparar sintéticamente:

- Cuál es su propuesta comunicacional
- Cómo utilizan el lenguaje, cuál es el lenguaje utilizado
- Cómo trabajan el contacto con el público (aspectos retóricos y enunciativos)
- Cuáles son los recursos hipermediales y multimediales utilizados (cortes, audios, entrevistas telefónicas, entrevistas en vivo, participaciones, invitados especiales)
- Cuáles herramientas utilizan (mirar chat, cómo lo usan, noción de comunidad, cómo se muestra)
- Observar cómo se financian (qué es el financiamiento por suscripción, de qué otros modos se financian)
- Cómo se tratan los temas, cómo se abordan, cómo se trata el contenido político

En síntesis:

- 1.Mirar con detenimiento todos los contenidos y anotar sus características
- 2.Tarea: de todos los contenidos disponibles seleccionar 2 de base
- 3.Mirar los dos contenidos en detalle y compararlos
- 4.Realizar una tabla de doble entrada comparando las producciones



SEGUNDA TAREA



POSTEOS A
COMUNIDAD

ENTRE TODAS VAN A REALIZAR UN GRUPO
CON DIFERENTES ROLES

Vamos a suponer que una plataforma las convoca
para
hacer publicidad en un segmento específico (tu
comunidad, los compañeras o
compañeros del cole, etc)

2 opciones de realización

1 Teatralización . Tipo conversación

2 Video para redes (recomendación)



14 DIC
13 HS



<https://www.instagram.com/somosgelatina/>

<https://www.instagram.com/somosmatear/>

<https://www.instagram.com/paisdeboludos/?hl=es>



ESTRATEGIA

2023

1

Una teatralización tipo conversación (para ser vista en celular o PC pantalla horizontal) (pueden ser dos o tres integrantes)

2

Un video para redes recomendando a una comunidad por redes (pensado para ser visto en celular, vertical) es una persona que habla a otras/os, a una comunidad de amigos, seguidores, etc.

El resultado es un pequeño video teatralizado, sea la que toma la situación cotidiana de una conversación o la del reel para la comunidad

GUIÓN

Van a hacer un mini guión o esqueleto para ordenar los diálogos o la exposición (según la opción elegida)

Tengan en cuenta:

Textos

Diálogos

Ideas fuerza

Enfoque (desde qué lugar hablo): desde la recomendación, no es bajada de línea, no es bajada pedagógica, no es marcar distancia, no es asimetría, no es verticalidad. Sí es horizontalidad, confianza, proximidad, compromiso afectivo



PARA PENSAR

Qué se juega en esta mini producción:

Preguntas orientadoras

Por qué lo recomendaría

Qué me gusta del contenido

Qué no me gusta

Qué tiene de distinto a lo que yo consumo

Qué creo que le podría interesar a mi comunidad

En qué ideas, formas de comunicar, maneras de ver el mundo, creencias, ideología, puede conectar con mi comunidad

Qué tienen de novedoso, destacado, copado, distinto, recomendable

Qué medios reconozco en este contenido, qué no me resulta novedoso (en relación a los mass media o medios más convencionales)

Qué contenidos comentan, muestran, hacen circular, de qué me hablan en esta propuesta que recomiendan

De qué me quieren convencer, qué están "vendiendo" (en sentido de persuasión, no transaccional o comercial)

Cómo logran la gestión de contacto, a quién le hablan, cómo lo hacen (modos, gestos, formas de enunciación, tips, guiños, maneras de hacer, estilos)

Cómo utilizan los recursos (en términos de producción, de contacto, de interpelar audiencia, de informar, de habilitar interacción con comunidad, qué pasa con el chat)

Como ya saben, no son preguntas de un cuestionario a responder sino criterios orientadores enunciados como interrogantes para que sepan por dónde va el contenido y las formas de la producción



Colegio
de la UNLPam



ATENDER PREMISAS

Premisas básicas: (bajo ningún punto de vista se puede evitar):

El comentario sobre lo informativo-periodístico, al margen de los modos y formas siguen siendo producciones periodísticas informativas

o de 220 Podca



**NO SERÁ
GOBIERNO**



**ICA D
EL DOCU**



El lugar del enunciador, la postura asumida, el contenido político, lo que se dice, de lo que se habla





ROLES Y FUNCIONES

Roles

1. Investigación, comparación, ficha con los datos obtenidos
2. Esqueleto para la producción (según la opción elegida)
3. Representación (teatralización, actuación)
4. Edición del video
5. Post - edición



FICHA TÉCNICA PRODUCCIONES

Video: estilo

Corto (20-30 segundos), empático, con gancho, con ritmo, elasticidad, autenticidad, espontaneidad

Contenido:

Qué cuento, qué enfoque, qué contenidos, cómo me impacta, por qué lo elijo, qué destaque, por dónde me llega

Características:

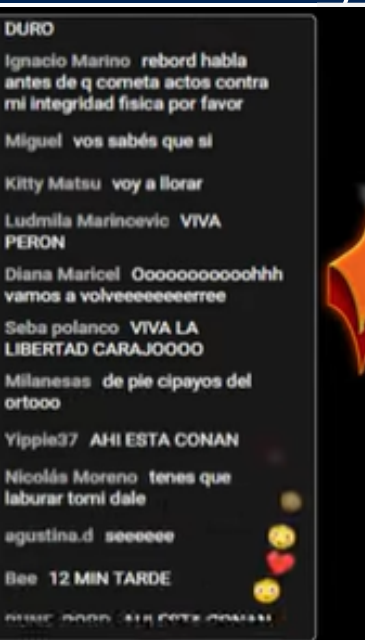
Síntesis de la información, elección de términos, palabras, ideas de base, formas de enunciación, postura corporal, gestualidad, movimientos corporales



RECOMENDACIÓN

La propuesta se ensaya, se testea, se da a mostrar a otras u otros (pares, familiares, otros vínculos de confianza) se revisa y se mejora.

Se identifican tiempos muertos, muletillas, formas de dicción confusas, ideas ambiguas, ideas súper genéricas, frases sin terminar, supuestos o lugares comunes que se dan por sentados.





LISTADO DE CONTENIDOS



GELATINA - TRES ESTRELLAS



EL GOBIERNO DE MILEI
PAÍS DE BOLUDOS



MATE - MATE LIVE



PERO ENTONCES...



220 PODCAST



MAGA



CRITERIOS DE EVALUACIÓN



[LINK A LA IMAGEN](#)