

ORIENTACIONES PARA DOCENTES

2do
CICLO

HISTORIAS x LEER en clave multimedia



Presidente

Dr. Alberto Fernández

Vicepresidenta

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

Jefe de Gabinete de Ministros

Ing. Agustín Rossi

Ministro de Educación

Lic. Jaime Perczyk

Unidad Gabinete de Asesores

Prof. Daniel José Pico

Secretaría de Educación

Dra. Silvina Gvirtz

Subsecretario de Gestión Educativa y Calidad

Lic. Mauro Di María

Directora Nacional de Educación Primaria: Mg. Cinthia Kuperman

Coordinación Pedagógica: Pablo Clementoni, Noelia Forestiere y Gabriel Szklar.

Coordinación de Prácticas del Lenguaje/ Lengua: Silvia Lobello

Coordinación de Educación Digital: María Gabriela Madeo

Autoras: Graciela Schmidt y Ornella Chimenti.

Revisión crítica: Christian Cossio Mercado

Coordinación de Materiales Educativos

Coordinadora general: Alicia Serrano. **Coordinador editorial:** Gonzalo Blanco.

Edición y colaboración en la escritura: Cecilia Pino. **Diseño de maqueta:** Paula Salvatierra.

Diagramación: Mario Pesci.

Ministerio de Educación de la Nación

Historias x leer en clave multimedia: segundo ciclo / 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2023.

Libro digital, PDF. Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-950-00-1780-0

1. Literatura Infantil. 2. Didáctica. 3. Materiales Didácticos. I. Título.

CDD 371.32

ÍNDICE

Presentación	4
El material multimedia para Segundo Ciclo	6
El primer intercambio a partir de la versión multimedia de un cuento.	8
El material multimedia para 4 ^{to} año/grado	10
El material multimedia para 5 ^{to} año/grado	15
El material multimedia para 6 ^{to} año/grado	17
El material multimedia para 7 ^{mo} año/grado	27



Presentación

La colección *Historias x leer* está integrada por catorce obras literarias de reconocidas escritoras y reconocidos escritores nacionales, ilustradas por importantes artistas. Además de los dos libros de cuentos que les serán entregados a cada estudiante de las escuelas primarias de todo el país, la colección está disponible en **formato multimedia**¹. Esto implica, entre otros aspectos, que todos los títulos son leídos por una diversidad de voces y musicalizados por el Ensamble del Programa Nacional de Orquestas y Coros Infantiles y Juveniles y que se agregan las versiones con la interpretación en Lengua de Señas Argentina.

Los distintos elementos del lenguaje audiovisual intervienen en la construcción de nuevos sentidos que es necesario enseñar a leer a las y los estudiantes: **la voz humana**, por ejemplo, que con sus diversas entonaciones puede transmitir calma, sorpresa o tristeza, entre otras emociones. Los **sonidos de fondo**, que colaboran en la generación de ambientes sonoros que acompañan las variaciones de los diferentes momentos de cada relato. La **música**, que tiene un papel importante en la creación del clima deseado, que puede ser de suspenso, alegría o calma; **la animación**, que otorga movimiento a una historia, hace que la narración “viva” de determinada manera. Todos estos lenguajes integrados habilitan nuevas lecturas que enriquecen y potencian el texto original.

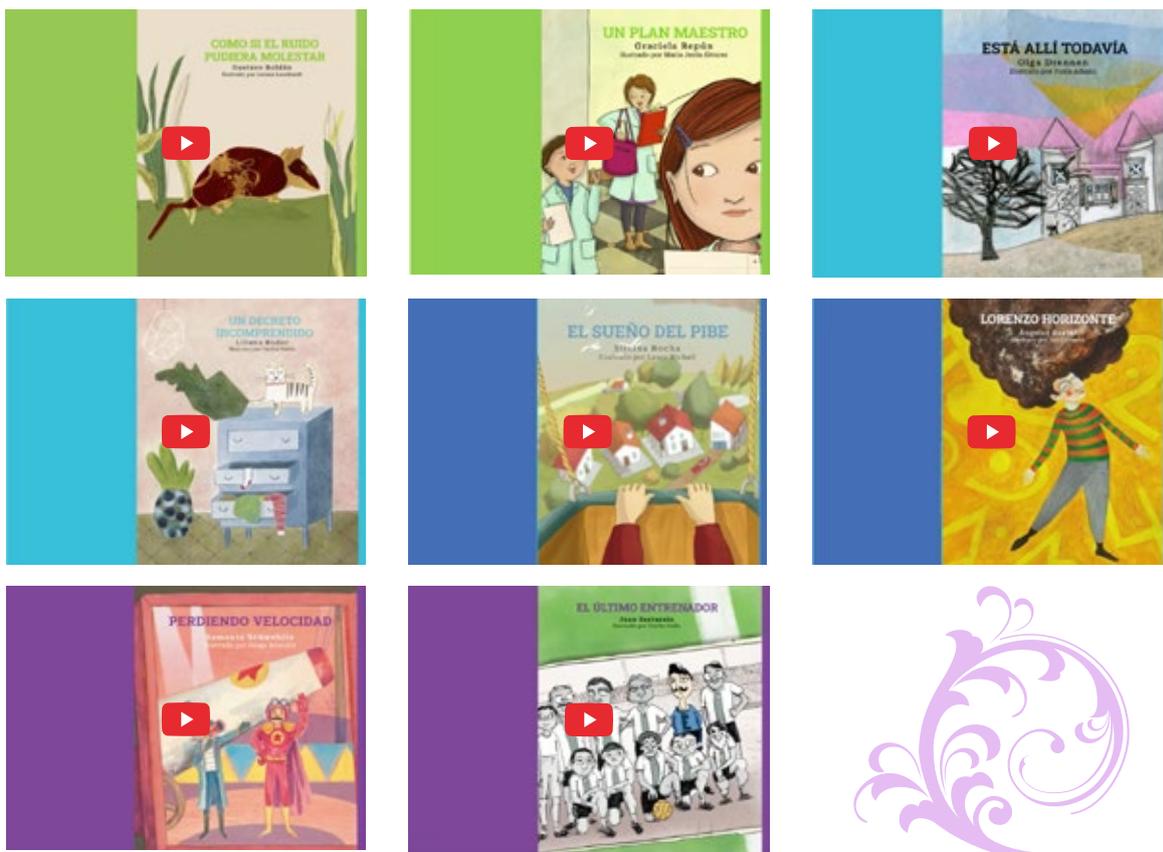
El abordaje de estas obras en sus distintos formatos permite diversos recorridos de lectura y escritura que han sido desplegados en las Orientaciones para Docentes desarrolladas para el trabajo en el área de Prácticas del Lenguaje/Lengua. En este material, se suman algunas claves para el análisis de los cuentos de Segundo Ciclo en formato multimedia que propicien la reflexión entre docentes, así como algunas propuestas de trabajo destinadas a las y los estudiantes. También se presentan sugerencias de intervenciones específicas para trabajar en cada año/grado los elementos del lenguaje multimedia y propuestas que se retoman de las [Orientaciones de Lengua/Prácticas del Lenguaje](#) para fortalecer estos recorridos desde lo digital.

Tanto en este material, como en el desarrollado para el tratamiento de la versión multimedia de los cuentos de Primer Ciclo, si bien es importante prestar atención a cada elemento del lenguaje audiovisual por separado para

¹ Los textos multimediales, además, son aquellos que pueden circular entre distintos dispositivos digitales, como teléfonos celulares, tablets u otro tipo de pantallas.

poder reflexionar sobre estos aspectos, es necesario tener en cuenta que el sonido, la imagen y la animación no son una simple suma de estos elementos, sino que se complementan para construir el sentido deseado.

En estas Orientaciones hay distintas instancias de reflexión e intercambio con las niñas y los niños que se pueden recuperar para el trabajo con los otros años/grados aprovechando el acceso a la versión multimedia de todos los cuentos de la colección.



Para reflexionar entre docentes

¿Trabajaron anteriormente con recursos multimedia, como videopoemas o videocuentos? En el caso de que lo hayan hecho, ¿con cuáles trabajaron? ¿Qué criterios tuvieron en cuenta en esa selección? ¿Con qué propósito utilizaron esos recursos?

En los portales de Educ.ar y Pakapaka del Ministerio de Educación de la Nación existen recursos audiovisuales para sumar al trabajo en el aula, dialogar con los libros de la colección y enriquecer los recorridos lectores.

El material multimedia para Segundo Ciclo

Para comenzar, es necesario señalar que cuando se trabaja con material multimedia se requiere siempre una proyección previa del material audiovisual completo para que, como auditorio, las y los estudiantes puedan expresar sus opiniones, qué sensaciones les causó y qué les llamó la atención en particular. Es importante, tal como sucede durante el intercambio entre lectoras y lectores, fortalecer también el intercambio entre las y los estudiantes y las y los docentes como espectadores de la proyección en formato multimedia de los cuentos para Segundo Ciclo que integran la colección *Historias x leer*. En las segundas y terceras proyecciones del material, será necesario ir pausando el video y analizar escenas en particular, seleccionadas por la o el docente, con el propósito de destacar alguna cuestión que previamente se haya elegido para su abordaje.

Para la proyección del material audiovisual, es necesario contar con un proyector o cañón, una computadora, parlantes o un televisor que se pueda conectar a la computadora o tenga un puerto para leer un pendrive. Tener en cuenta, también, la posibilidad de utilizar otros dispositivos digitales disponibles en la escuela, como varios teléfonos celulares o tablets con conectividad para que el grupo completo de estudiantes se organice en subgrupos al momento de mirar el video.

Para reflexionar entre docentes

Atendiendo a las particularidades de la institución escolar en la que se desempeñan, ¿se les ocurren otras condiciones que favorezcan la apreciación del material audiovisual?

En relación con la búsqueda de un clima de escucha y observación atenta, ¿cuál sería la organización del espacio más recomendable dentro del aula? ¿Creen que convendría que todas y todos miren el video al mismo tiempo o sería mejor que lo hagan en grupos? ¿Sería recomendable que lo miren en el aula del año/grado o en otro espacio escolar?

Es importante que la organización de todo lo relativo a la proyección del material audiovisual sea previsto con anterioridad a la llegada de las y los estudiantes al aula y que el correcto funcionamiento del equipamiento haya sido revisado. Una vez resuelta la cuestión técnica, se propone la siguiente reflexión:

¿En qué parte de la planificación de una clase en la que se trabaja con un cuento se debe incorporar el abordaje de su formato multimedia? ¿Debería ser antes o después de haber leído la versión impresa? ¿Con qué propósito?



El primer intercambio a partir de la versión multimedia de un cuento

Por tratarse de materiales audiovisuales que serán objeto de intercambio entre espectadores, con lo complejo que puede resultar ese proceso, es importante que la o el docente dedique un tiempo a la presentación de este formato. Conversar con las niñas y niños sobre otros audiovisuales que conozcan (como películas animadas, series o videos que aparezcan en redes sociales) y relevar sus conocimientos acerca de estos, puede ser un buen punto de partida para ingresar al formato multimedia de los cuentos.



¿Saben que los cuentos también podemos conocerlos a través de videos? ¿Recuerdan algún cuento que hayan conocido en ese formato? ¿Cuál? Les voy a mostrar la versión multimedia de uno de los cuentos que ustedes recibieron. Además del texto escrito y las ilustraciones de los cuentos impresos, en este formato aparecen las voces de los personajes, los sonidos del ambiente en el que se desarrolla la historia, música, efectos especiales e imágenes animadas. Quería contarles que para el armado de estos videos participan muchas personas que se dividen las tareas y trabajan en equipo de manera coordinada: ilustradoras e ilustradores que realizan un trabajo plástico y crean capas que luego permiten que las imágenes se muevan, profesionales que graban las voces de los personajes y de la narradora o del narrador, músicas y músicos que se encargan de componer e interpretar las piezas musicales que se escuchan, otras personas que las graban y otras que les dan movimiento a las imágenes, entre muchos otros roles necesarios para que los personajes del cuento cobren vida.

A partir de estos acercamientos iniciales, la o el docente prepara un ambiente de escucha y despierta el interés de las niñas y los niños por adentrarse en la obra y disfrutar no sólo del texto del relato, sino de todas las demás producciones que giran en torno al cuento y colaboran en la articulación de sentidos.



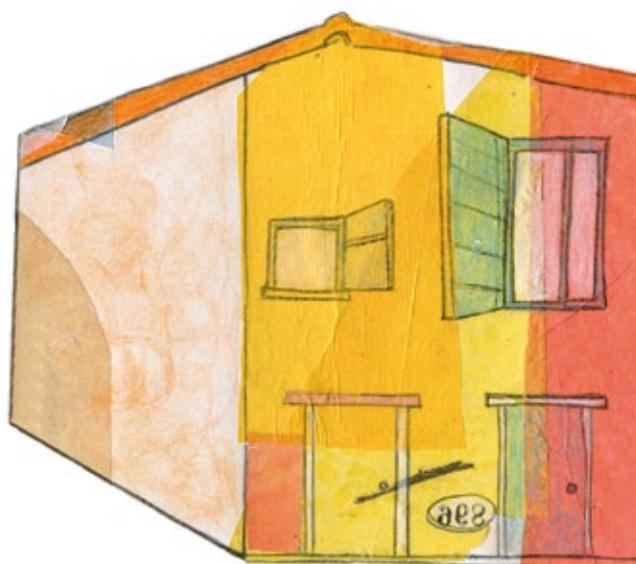
Ahora que ya conocemos un poco de qué se trata este formato, vamos a ver y a escuchar un cuento en su versión audiovisual. Esto quiere decir que a las ilustraciones y el texto escrito se van a sumar las voces de los personajes, la música y el movimiento de las imágenes que aparecen en el libro. Presten mucha atención porque después vamos a conversar sobre lo que vieron y escucharon.

La primera vez que la o el docente presenta la producción multimedia es un momento destinado a disfrutar y apreciar los distintos elementos audiovisuales que la componen. De manera que será importante que el ambiente sea cómodo, que la ubicación de las y los espectadores garantice una buena escucha del material y que las luces del ambiente colaboren en que la calidad de las imágenes se aprecie. Para ello, en esta **primera proyección**, el material se pasa de manera completa y sin interrupciones.

Al finalizar la proyección, la o el docente puede abrir un espacio de intercambio para que las y los estudiantes compartan sus primeras impresiones en torno a lo observado. Este intercambio se podrá iniciar realizando algunas preguntas orientadoras que hagan foco en los elementos audiovisuales que componen la pieza y habiliten la aparición de las sensaciones que estos pueden generar en el auditorio:

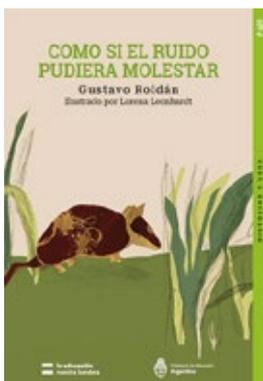
¿Qué parte del videocuento les gustó más? ¿Hay algo que les llamó la atención? ¿Qué les produjo ver y escuchar esta historia?

El primer visionado puede ser un primer acercamiento multimedia a los cuentos o bien un momento posterior luego de leer la versión en papel. Para la conversación y reflexión con las niñas y los niños será necesario reiterar las **proyecciones** del material. Se trata de volver a mirar los videos, haciendo pausas reflexivas en algunos momentos, para que se puedan analizar aspectos vinculados al lenguaje audiovisual.



El material multimedia para 4^{to} año/grado

¿Qué escuchamos y vemos en “Como si el ruido pudiera molestar”?



Ya desde su título y su argumento este cuento creado por Gustavo Roldán e ilustrado por Lorena Leonhardt amerita que en el material multimedia cobren gran importancia los sonidos, la música y el silencio. La **música**, interpretada por instrumentos de viento y de cuerda, propicia un clima que acompaña los sentimientos que produce la muerte del Tatú, el personaje en torno al cual gira la historia. A su vez, los **silencios** provocan las pausas necesarias para procesar las emociones que rodean su final.

En todo trabajo de análisis de material audiovisual, es necesario partir por las impresiones que suscita en la audiencia real, es decir las niñas y los niños del año/grado, dado que pueden ser diferentes a las de sus pares y a las que suponen los adultos. Para esto se propone la siguiente intervención:



Ya leímos el cuento, conversamos sobre él y además vimos su versión multimedia. Ahora vamos a volver a proyectar el audiovisual y nos vamos a detener en algunas partes para que vean nuevamente imágenes y escuchen otra vez los sonidos de los fragmentos que les voy a ir indicando. Después, van a escribir las palabras que describan los sentimientos (tristeza, suspenso, miedo, alegría, etc.) que les producen las imágenes, la música o el silencio.

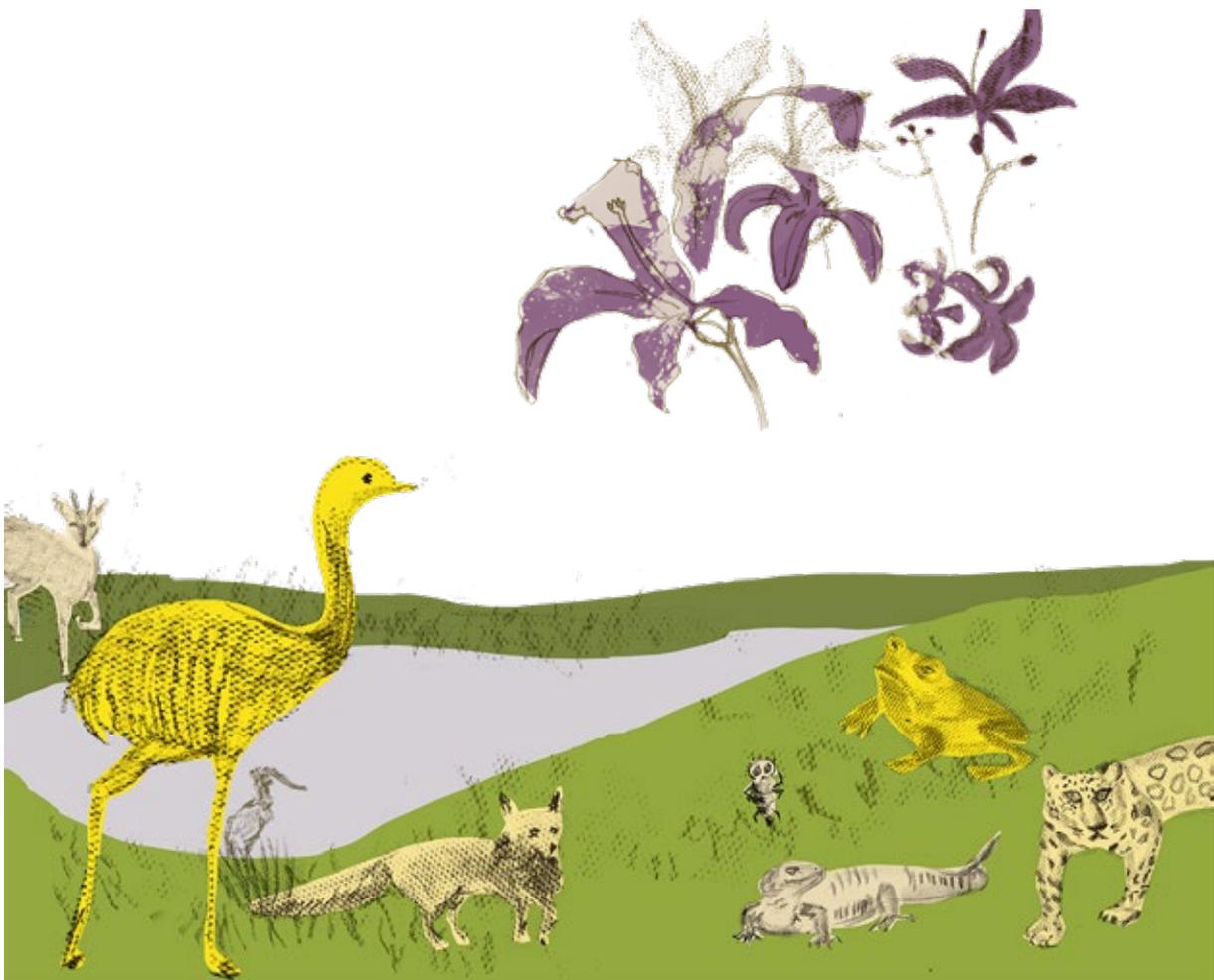
- Introducción: 00.00 a 00.59
- 1:00 a 1:04: ¿Por qué les parece que en esta partecita del videocuento la música se detiene?
- Los animales rodean al tatú: 1:05 a 1:21
- La hazañas del tatú en el monte: 1:42 a 2:01
- La explicación del sapo: 2:17 a 2:46
- El tatú puede irse contento: 3:06 a 4:14
- 4:14 a 4:51 ¿Por qué creen que hay tanto silencio en esta parte del videocuento?
- El tatú ya no está: 4:49 a 5:33
- Renace el paisaje: 5:42 a 6:22



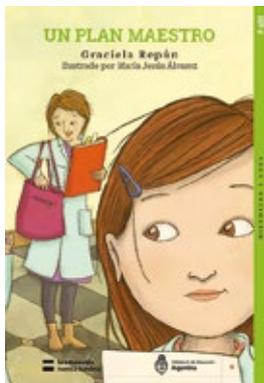
Una vez que terminen, conversen con sus compañeras y compañeros sobre la relación entre los sonidos, las imágenes y los sentimientos que les generaron cada uno de esos fragmentos.

Posteriormente, la propuesta es proyectar una vez más el material multimedia y que las niñas y los niños mencionen lo que anotaron para cada fragmento visto, no repitiendo, sino agregando algo que no se haya dicho todavía.

Se sugiere que el intercambio sea oral y que, para terminar, las y los estudiantes escriban una conclusión, en el pizarrón o en un afiche sobre lo que aprendieron al detenerse en la música, los silencios y las ilustraciones del material.



¿Qué escuchamos y vemos en “Un plan maestro”?



En “Un plan maestro”, cuento creado por Graciela Repún e ilustrado por María José Álvarez, cobran gran importancia las **voces** de las niñas y los niños que forman parte de la historia. En primer lugar, es una niña la que hace las veces de narradora y cuando hay otras intervenciones son la de las niñas y los niños que traman y ejecutan el plan en torno al cual gira el relato, incluida la narradora en el papel de una de las protagonistas de los hechos. El **sonido** ambiente aparece en los recreos de la escuela con un gran bullicio mientras la narradora intenta estudiar.

La **música**, interpretada por instrumentos de viento, percusión y cuerdas, acompaña con un ritmo ágil y distendido los momentos en que se crea y desarrolla el plan de las niñas y los niños de la historia y desaparece en otras intervenciones de la narradora.

No se escucha en este videocuento el trabajo con la música y los silencios que caracterizan a “Como si el ruido pudiera molestar” ya que la historia aborda una temática notoriamente diferente, más cercana a la aventura y la picardía.

La propuesta es que vean por segunda vez la versión multimedia del cuento y la escuchen atentamente prestando especial atención a los sonidos que se oyen:

- **Las voces:**

¿Quién narra el videocuento?

- **La música:**

Durante el videocuento la música no está presente todo el tiempo, sino que aparece en ciertos momentos. Anoten en qué escenas aparece. ¿Qué tienen en común esas escenas? ¿Qué sentimiento les transmite?

- **Otros sonidos:**

Hagan una lista de los sonidos que se escuchan en el videocuento, además de la música y las voces de los personajes de la historia.

Esta lista servirá para la siguiente propuesta: **Grabación de audios.**

Retomando la propuesta formulada en las [Orientaciones de Lengua/Prácticas del Lenguaje](#) para este cuento, donde se invita a las niñas y los niños a escribir lo que les sucedió durante la realización del plan a Pablo y a Ale, dos de los protagonistas de la historia, desde el punto de vista de ellos (páginas 24 y 25 de las Orientaciones), se sugiere que en este caso la propuesta consista en la recreación de estas escenas en formato sonoro. Como se espera que durante el desarrollo de la propuesta las y los estudiantes hayan prestado especial atención a todo lo relacionado con las voces, la música y el sonido presente en el material multimedia, se las y los alentará a elaborar en grupo sus propios efectos sonoros y elegir su música.

Según los recursos tecnológicos con que cuenten en el aula se proponen dos posibilidades. Una vez ensayadas y dispuestas todas las partes sonoras necesarias se puede **realizar una grabación en directo**, pausando la grabación para preparar la siguiente parte. Si se cuenta con la posibilidad de **edición** se pueden grabar los archivos de audio por separado y luego integrarlos. Para ello pueden utilizar un recurso de software libre como [Audacity](#) (disponible en muchas computadoras) o alguna de las aplicaciones de edición con las que cuentan los teléfonos celulares.

Para producir sonidos de ambiente se pueden grabar directamente o buscar en Internet tutoriales que generalmente se encuentran bajo el término inglés “foleys” los cuales explican, paso a paso, la manera de crear sonidos con elementos cotidianos.



Vamos a grabar las escenas que escribieron sobre lo que les sucedió a Pablo y a Ale durante el momento en que se desarrollaba el plan:

- Practiquen y graben la lectura en voz alta y luego elijan quién será la narradora o narrador de cada relato. (Se pueden hacer varias versiones para que más estudiantes puedan participar).
- Piensen qué música les parece apropiada para acompañar este pasaje de la historia y en qué momentos debería aparecer.

Se puede recurrir a bancos de sonido gratuitos que existen en Internet. Se sugiere el del Ministerio de Educación de España disponible en <https://procomun.intef.es>. En esta instancia es importante armar y organizar una carpeta en la computadora con que cuenten en la escuela con los recursos que se van a utilizar para la producción.



También pueden agregar sonidos del ambiente (la lluvia, los ruidos de la calle, ruidos de puertas y otros que deseen y sean coherentes con la historia) ¿Qué otros sonidos se imaginan que habrá en la calle y en la escuela? ¿Hacemos una lista de posibles sonidos?

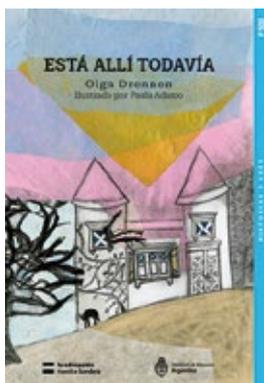
Una vez terminados los audios pueden escucharlos y conversar con las niñas y los niños acerca de las decisiones que tomaron en relación con la música, las voces y los sonidos, y comparar las diferencias y los aportes de cada grupo.



¿Cómo se organizaron para empezar a armar los audios? ¿De qué se ocupó cada integrante del grupo?
¿Tuvieron dificultades para ponerse de acuerdo? ¿Cuáles?
¿Qué sonidos agregaron a la historia? ¿Por qué?
¿Decidieron agregar música? ¿Cuál? ¿Por qué la eligieron?
¿Tuvieron que ensayar la lectura en voz alta para poder grabar la versión? ¿Cómo lo hicieron?
¿Qué parte de la propuesta les resultó más interesante? ¿Y más difícil? ¿Qué les gustaría mejorar si tuvieran que hacer un próximo audio?

El material multimedia para 5^{to} año/grado

¿Qué escuchamos y vemos en “Está allí todavía”?



Luego de disfrutar del relato de “Está allí todavía” y conversar con las niñas y los niños sobre las sensaciones que les provocó a este cuento de suspenso creado por Olga Drennen y las ilustraciones creadas por Paula Adamo, el material audiovisual aporta un clima aún más inquietante de la mano de la **música** y los **efectos de sonido**.

Desde la presentación de la versión multimedia del cuento (minuto 0:00 a 0:14) acompaña un estilo musical que va a sostenerse durante todo el relato: notas graves, largamente sostenidas por instrumentos de cuerdas como el contrabajo, el violín y el violonchelo; y de viento, como la flauta y el clarinete. La música aporta el clima de suspenso necesario en cada etapa de la trama: cuando es necesario prestar especial atención al relato y no está claro a qué se enfrentarán los niños que protagonizan la historia, la música se detiene (por ejemplo, del minuto 1:20 al 1:43), pero se reanuda de manera cada vez más inquietante con la aparición de un sonido misterioso: un aullido, un rasguño o, como en el minuto 4:26 cuando se escucha el ruido de una puerta que se cierra. Es notable el cambio en la melodía en el momento más distendido de la trama en el que Marcos y Gabriel planean ir a explorar la casa abandonada y no existe un peligro inminente: en ese pasaje del material multimedia se escuchan unas alegres notas de flautas que rompen el clima de suspenso (1:00 a 1:18).

Para notar estos cambios se sugiere volver a proyectar el material pidiendo a las niñas y los niños que presten especial atención a la música que acompaña el relato haciendo pausas para realizar una puesta en común sobre lo que se escucha.



¿En qué momentos del videocuento la música se detuvo?
¿Cuándo volvió a sonar? ¿Qué les sugiere eso? ¿Hay partes del audiovisual en las que la música que se escucha es alegre? ¿Qué sucede en la historia en esos momentos? ¿Escucharon otros sonidos además de la música? ¿Cuáles?

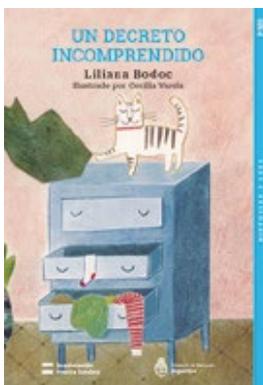
Es interesante, además, trabajar con el visionado de una parte del audiovisual sin el sonido y que las y los estudiantes expresen los diferentes sentidos que encuentran en el material al ver las imágenes solamente o las imágenes junto con la música. Se sugiere volver a ver la escena que va desde el minuto 5:44 al 6:46 sin sonido, sólo acompañada por la lectura de la o el docente y luego volver a proyectarla con sonido.

A partir de estos visionados, se podría reflexionar con las niñas y los niños sobre la base de las siguientes preguntas:



¿Qué cambió al aparecer la música? ¿Qué sucede con la música cuando Marcos y Gabriel corren? En un momento de esta escena la música se vuelve lenta. ¿En cuál? ¿Por qué les parece que pasa eso?

¿Qué escuchamos y vemos en “Un decreto incomprendido”?



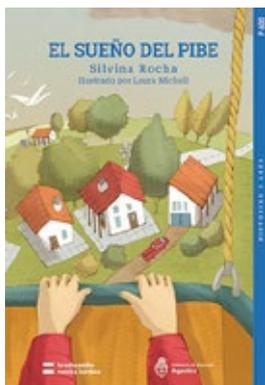
En el audiovisual de “Un decreto incomprendido”, historia creada por Liliana Bodoc e ilustrada por Cecilia Varela, la **música** acompaña la trama prácticamente de principio a fin sin detenerse. Sin embargo, hay detalles que requieren atención. En toda la primera parte de la historia, la aparición de Severo Cuasimorto y durante la explicación y vigencia del decreto que emitió, que entristeció a los habitantes del pueblo por el castigo a sus errores, a los instrumentos de la orquesta se suma un redoblante que aporta el ritmo de marcha militar. La historia cambia cuando la población se rebela y comienza a usar los “objetos aleccionadores” en su beneficio. Esta ruptura se produce en el minuto 4:29 del audiovisual cuando la imagen nos muestra cómo se rompe la bolsa y se escuchan caer los garbanzos por todas partes: allí la música se detiene y cuando se reanuda ya no se escuchan redoblantes, salvo al final, pero ya no interpretan un ritmo militar.



Presten especial atención para descubrir en qué momento del material multimedia se detiene la música. ¿Qué sucede en ese momento de la historia? ¿Qué sonido se escucha? ¿Qué imagen vemos? ¿Por qué creen que la música se detiene justo en ese momento?

El material multimedia para 6^{to} año/grado

¿Qué vemos y escuchamos en “El sueño del pibe”?



Los **planos** constituyen un elemento relevante del lenguaje visual: es posible narrar una historia completa simplemente con variaciones de planos que van centrando la atención en diferentes aspectos de lo que se muestra.

Se denomina plano a la proporción que ocupan los sujetos (personajes) u objetos dentro del contexto de la imagen.

En cuanto al uso de los planos, los panorámicos nos dan mucha información sobre el escenario donde se desarrolla la historia que queremos contar o que estamos conociendo.

En esta imagen de “El sueño del pibe”, cuento creado por Silvia Rocha e ilustrado por Laura Michell, se puede ver cómo se disponen todos los personajes que forman parte de la historia para observar la enorme tela que se va transformando en globo, al mismo tiempo que permite comprender cómo es el espacio, el descampado desde donde se eleva el globo, y la distancia a la que se encuentra con respecto de quienes lo iban a tripular.



En cambio, cuando el plano se acerca, como en el plano medio de la familia de la historia, que se observa en la imagen, si bien se podrían notar algunos aspectos del entorno (aunque en este caso la ilustradora ha decidido omitirlos) el centro está puesto en los personajes y se muestra a las personas desde la altura de la cintura hasta la cabeza. El plano medio permite a su vez conocer la vestimenta de abrigo que lleva puesta la familia del relato, así como notar la postura corporal que tienen, que

deja en evidencia el frío que sienten en ese momento.

En cuanto a los planos cercanos, como en el primer plano de la imagen, se aísla al personaje del entorno y permite acceder a información muy valiosa del lenguaje gestual a través de su rostro. La tía Elvira grita tanto que vemos hasta la campanilla de su garganta en su boca abierta y también podemos observar las hojas que se enredan en su cabello cuando el globo cae entre los árboles. El centro está en los personajes: el rostro dramático de la tía Elvira, que no podría apreciarse desde un plano panorámico.



La tía Elvira estaba desasuciada, con el pelo enredado, gritando como un loro para que la bajaran de una vez.

La propuesta puede consistir en llamar la atención de las niñas y los niños sobre la base de la información que nos brindan los planos:



Volvamos a mirar la versión multimedia del cuento desde el minuto 2:39 hasta el 3:00. ¿Dónde se ubica la familia mientras el globo está a punto de inflarse? ¿Quiénes están cerca del globo? ¿Quiénes se ubican más alejadas? ¿A qué obedecen estas distancias? ¿Cómo sabemos la posición de los personajes, del globo y de los demás elementos de la ilustración? ¿Podemos ver la cara de los personajes?



Continuemos viendo este fragmento un poco más, ahora desde el minuto 3:02 al 3:19. Y ahora, ¿qué vemos que antes no veíamos? ¿Qué dejamos de ver? ¿Qué podemos conocer a partir de ver los rostros de los integrantes de la familia?



De las dos ilustraciones que estuvimos analizando, ¿cuál les parece que nos brinda más información sobre el lugar en el que se desarrolla la historia y cuál sobre los personajes? ¿Por qué piensan que esto es así?

El folleto digital de un viaje en globo

En este cuento, el tío Clemente se propone realizar un viaje en globo. Su familia encuentra la información sobre el viaje en un folleto.

En las [Orientaciones de Lengua/Prácticas del Lenguaje](#) (página 21) de “El sueño del pibe” se plantea la siguiente propuesta que incluye un análisis y escritura acerca de lo que las niñas y los niños conocen sobre el folleto y la historia:



VIAJES EN GLOBO

¿Tenés ganas de viajar en globo?
¡Te ofrecemos la mejor opción!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Partiendo de esta propuesta, desde el área de Prácticas del Lenguaje, se podrá seguir trabajando cuestiones vinculadas a las particularidades de un texto que se propone informar y convencer acerca de lo positivo de hacer un viaje en globo.

Desde Educación Digital, en términos de los contenidos desarrollados en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios del área, se les podría pedir a las niñas y los niños que confeccionen el folleto que consultó la familia de la historia para decidirse a hacer este viaje. Si bien un folleto es una publicación impresa, este tipo de textos se elabora de manera digital. La propuesta podría girar en torno al modo en que se elaboran este tipo de publicaciones por medio de la utilización de herramientas digitales. Como punto de partida, la o el docente puede llevar a clase algunos folletos turísticos que ofrezcan distintos viajes, sin ser necesariamente en globo, para dar muestras del tipo de publicación de la que se está hablando y presentarlos a las niñas y los niños de la siguiente manera:



¿Vieron alguna vez un folleto en papel que promocione un viaje? Traje algunos que conseguí en una oficina de turismo para que los conocieran. Mírenlos.



¿Saben cómo se elaboran? ¿Cómo imaginan que se lleva a cabo ese proceso? ¿Los escribirá una sola persona o varias? ¿Qué es posible observar en estos folletos? ¿Hay imágenes? ¿Cómo son? ¿Hay texto? ¿Qué información nos brindan? ¿Hay más texto que imagen o al revés?



Les propongo confeccionar digitalmente el folleto de viaje en globo que recibió la familia de la historia del videocuento.

Teniendo en cuenta los recursos digitales disponibles en la escuela y los momentos en que podrían usarse, la o el docente deberá decidir la mejor manera de utilizarlos para crear un espacio sostenido de uso de estos dispositivos en función de la propuesta de enseñanza.

El folleto podría confeccionarse en distintos programas informáticos que permiten escribir y editar texto, además de darle el formato de folleto con aplicaciones de diseño en línea como [Canva](#) o [Piktochart](#) o un procesador de texto. En este caso la propuesta, que puede ser modificada, es utilizar un procesador de texto y como recurso: las plantillas.

Para más información sobre el uso de aplicaciones digitales de diseño en línea se recomienda acceder al portal del Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD) que contiene [Herramientas digitales para trabajar en el aula](#).

Los procesadores de texto tienen una herramienta muy útil que son las plantillas. Las plantillas son un tipo de documento con una configuración predeterminada de interlineado, primera línea, márgenes, tipo de letra y referencias, etc. De esta manera, se puede elegir el formato “folleto” para el trabajo que queramos elaborar y trabajar sobre una hoja que ya tenga la disposición del texto y las imágenes ajustadas a esta necesidad de escritura, sacando el problema del diseño de la clase en la que se trabaje y pudiendo poner el foco en otros aspectos del armado de un texto digital que interese en esta oportunidad.

En el programa Microsoft Word, las plantillas es posible encontrarlas cuando se crea un archivo nuevo. Allí el programa brinda distintas opciones de formato predeterminado. En Libre Office también es posible encontrarlas. Si el programa no las tuviera incorporadas se deben descargar de Internet, ingresando en el sitio de [plantillas para folletos](#).

En este caso, la propuesta implica la creación del folleto que promociona el viaje en globo pero, al mismo tiempo, incluirá otro tipo de elementos: fotografías y/o dibujos. También podrían sumarse códigos QR que dirijan a sitios de Internet, entre otras posibilidades.

En las Orientaciones de Lengua/Prácticas del lenguaje de este cuento podrán encontrar algunas sugerencias para planificar qué información no puede faltar al momento de que las niñas y los niños armen el folleto digital.



¿Qué información no puede faltar en el folleto del viaje en globo que realizó el tío Clemente junto a la tía Elvira?



¿Podríamos sumar un mapa que muestre desde dónde partió el globo? ¿Incluirían las imágenes de los tripulantes del globo chocando contra los árboles? ¿Por qué?

Si en el momento del análisis de las imágenes de la versión multimedia de “El sueño del pibe” se ha podido trabajar acerca de la importancia de los planos para generar distintos sentimientos en la espectadora o espectador, en este momento se les podría preguntar a las niñas y los niños sobre el tipo de imágenes que sumarían a la publicación.



El folleto logró captar la atención del tío Clemente y la tía Elvira hasta el punto de convencerlos de hacer el viaje en globo con la empresa que lo elaboró. ¿Qué imágenes y con qué tipo de planos agregarían al folleto?

Para reflexionar entre docentes

A la hora de seleccionar las imágenes hay que tomar distintas decisiones:

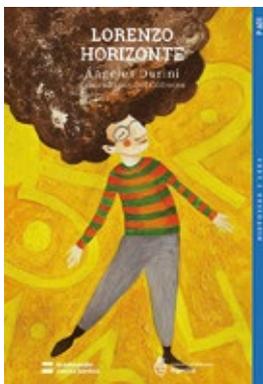
¿Las imágenes las tomarán las niñas y los niños? En ese caso, ¿dónde? ¿Con qué dispositivos?

¿Propondrían una búsqueda de imágenes en Internet? ¿En qué otro lugar se podría llevar a cabo esa búsqueda?

¿Se seleccionará alguna imagen de la versión impresa de “El sueño del pibe” o se tomará desde el archivo digital de la colección *Historias x leer*? ¿Cuál? ¿Cómo se hará esa selección o captura?

Si deciden tomar las fotos de Internet es importante conversar con las niñas y los niños sobre los derechos de autor, ya que no todas las imágenes que se pueden encontrar en la web son de uso libre. Para poder utilizar imágenes libres es necesario acudir a bancos de imágenes libres, como por ejemplo [Pexels](#) o [Freepik](#). Allí es posible encontrar una vasta cantidad de imágenes de distinto tipo, entre las que se encuentran las de “viajes en globo”.

¿Qué vemos y escuchamos en “Lorenzo Horizonte”?



Existen distintos elementos que conforman el texto multimedia. En el caso de la narración audiovisual de “Lorenzo Horizonte” aparecen varios elementos sonoros y visuales que representan la tristeza del protagonista de la historia.

Si la o el docente ya ha propuesto a sus estudiantes un trabajo sobre imágenes y planos, tal como el desarrollado con “El sueño del pibe”, puede realizarse un recorrido similar con “Lorenzo Horizonte”.

Este cuento, escrito por Ángeles Durini, se compone de distintas imágenes elaboradas por la ilustradora Sol Cófreces que, atendiendo al relato, se valen de diferentes planos para dar espacio a que la espectadora o el espectador pueda experimentar distintos sentimientos al observarlas, entre ellos, la tristeza de Lorenzo.

Los diferentes **planos** que acompañan la obra permiten sumergirse en los sentimientos de Lorenzo. Un recorrido posible para analizar los elementos visuales de esta obra podría consistir en la observación de las distintas imágenes que lo integran encontrando allí los distintos planos al modo en que ya se ha hecho con “El sueño del pibe”.

Otro recorrido posible, podría consistir en el análisis de los **sonidos** del material. Para esto, luego de realizar la observación y escucha del videocuento completo, sin interrupciones, y habiendo generado un espacio de intercambio con las niñas y los niños sobre lo que sintieron, percibieron, les gustó de la obra, se puede proponer analizar los sonidos que aparecen en “Lorenzo Horizonte”.



Vamos a volver a mirar y escuchar esta versión multimedia pero ahora centrándonos sólo en los sonidos de “Lorenzo horizonte”: ¿Cuáles podrían mencionar? ¿Cómo son los sonidos de esta obra?

Existe un lugar en cada una de los cuentos de la colección *Historias x leer* dedicada a nombrar y destacar a todas y todos quienes participaron en su producción. Nos estamos refiriendo a los créditos. Una propuesta interesante de análisis del material audiovisual, tanto para poner el foco en el sonido como en la imagen,

podría consistir en detenerse en las placas finales del videocuento y leer junto a las niñas y los niños los roles de las personas que aparecen allí. Después, se podrían realizar algunas preguntas orientadoras que permitan reflexionar acerca del complejo proceso que implica la confección de una producción multimedia.



¿Se dieron cuenta de que existe un momento dentro de la versión multimedia del cuento que contiene información acerca de quienes estuvieron involucrados en su elaboración? Estas placas se llaman créditos. Les propongo volver a verlas desde el minuto 6:50 para leer quienes participaron del todo el armado del material audiovisual. ¿Qué información encontramos allí?

Luego, se podría poner el foco en los distintos elementos que componen el sonido de la obra: las **voces de los personajes**, la **música** que acompaña el relato interpretada por el Ensamble del Programa Nacional de Orquestas y Coros Infantiles y Juveniles, algunos **efectos especiales** como el sonido de la playa, del viento o del gong.

En estas orientaciones la atención estará puesta en los sonidos del gong y de la flauta puntualmente.

Ni bien comienza el cuento, la narradora dice sobre Lorenzo: “[...] Pero no era feliz. Un gong de tristeza le golpeaba el alma por las mañanas: no soy feliz, no soy feliz”. Este instrumento musical aparece en distintos momentos del relato y va cambiando.

Un análisis muy interesante se propone en las [Orientaciones Lengua/Prácticas del Lenguaje](#) para docentes de “Lorenzo Horizonte” acerca de las menciones al gong que se hacen en el texto. Desde Educación digital vamos a atender al gong que se escucha en el audiovisual. La escritora elige algunos instrumentos musicales como recurso para mencionar a los personajes y dar cuenta de sus sentimientos de manera metafórica, por ejemplo, el sonido de la flauta anuncia la aparición de la chica, y el gong representa la tristeza de Lorenzo. Una particularidad, sin embargo, es que no siempre coincide la mención del gong en el texto literario con el sonido de este instrumento en la versión multimedia del cuento. La propuesta implica, por lo tanto, ser específicos cuando se habla del gong o la flauta del texto literario y cuando se habla del gong y la flauta “que suenan” en el videocuento. Será necesario invitar a las niñas y los niños a notar esta diferencia.



Les propongo volver a escuchar con atención los sonidos de “Lorenzo horizonte”: ¿Qué instrumentos musicales nombra el texto? ¿Qué instrumentos musicales escuchamos?



Vamos a poner especial atención a algunos fragmentos de la versión multimedia del cuento:

- Volvamos a poner atención desde el comienzo del audiovisual hasta el minuto 0:57. Atendamos al momento en que la narradora dice: “Un gong de tristeza le golpeaba el alma por las mañanas: no soy feliz, no soy feliz”.
- ¿Qué instrumento musical nombra el texto en ese tramo del videocuento? ¿Lo conocen? ¿Estaba en los créditos? ¿Qué instrumentos musicales se escuchan? ¿Cuándo aparecen? ¿Cuándo desaparecen?

Si la observación de los créditos ha sido atenta habrán podido apreciar que el gong no es un instrumento que se ejecute en esta oportunidad. Eso permite pensar que se lo agregó a través de otros medios, seguramente medios digitales. Una manera de incluir sonidos en una grabación sin la necesidad de que un músico interprete un instrumento musical es realizando efectos de sala o efectos foley. Los foley son aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que por diversos motivos no fueron generados en el momento de la grabación. Estos efectos son muy utilizados en las fases de producción de un audiovisual. Lo mismo que se ha propuesto con el gong podría llevarse a cabo con la flauta. La o el docente puede buscar aquellos momentos del videocuento en los que aparece la flauta para realizar un análisis junto a sus estudiantes.



Las y los invito a volver a ver la versión multimedia del cuento y prestar mucha atención para escucharla desde el comienzo hasta el minuto 5:57.



¿Qué instrumentos musicales nombra el texto en este pasaje? ¿Qué instrumentos musicales se escuchan? ¿Cuándo aparecen? ¿Cuándo desaparecen? ¿Qué sentimientos creen que representan? ¿Por qué creen eso? ¿Conocen esos instrumentos musicales? ¿Estaban en los créditos?

En las **Orientaciones de Lengua/Prácticas del Lenguaje** de “Lorenzo Horizonte” se propone a las niñas y los niños releer algunos fragmentos del cuento y realizar un cuadro comparativo entre las expresiones metafóricas que se usan y el sentimiento que expresan. En este caso, se propone sumar a este cuadro una columna más que permita analizar el/los sonido/s que acompañan estas expresiones:

Expresiones metafóricas	Sentimiento que expresan	Sonido / Instrumento que las acompaña
“[...] no había cuenta ni bisectriz que le lograra tapar el pozo que se le iba produciendo por el golpe”.		
“A Lorenzo se le empezaron a mezclar las curvas de los cosenos apenas la vio”.		

Creación de un banco de imágenes y sonidos virtuales



Luego de analizar la vinculación entre los sentimientos y algunos sonidos, les propongo crear un banco de imágenes y/o sonidos formado con elementos cotidianos. Para esto, divididos en grupos de no más de cuatro integrantes, piensen y elijan un objeto que para ustedes represente una tristeza profunda como la de Lorenzo y tómenle una foto.



Luego, será necesario que busquen un sonido en un banco de sonidos, como por ejemplo en sound-effects.bbcrewind.co.uk o que elaboren uno con el profe de Música que pueda representar un dolor profundo, como lo hace el gong de la historia de Lorenzo. También van a tener que grabar un sonido que no dure más de 5 segundos.



Para grabar sonido se recomienda usar el software libre [Audacity](#) (disponible en muchas computadoras), que es una herramienta digital amigable, intuitiva y sencilla de utilizar, que se puede descargar gratis de Internet.

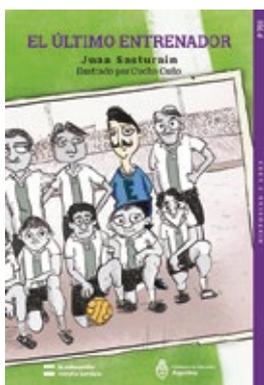


Por último, vamos a preparar una exposición virtual de imágenes y sonidos en la cual se expongan sus producciones. Para hacerlo, vamos a pensar un nombre interesante para la muestra y que la elaboren con la herramienta Padlet, si cuentan con acceso a Internet, o con una que permita crear presentaciones como Impress o Power Point.



El material multimedia para 7^{mo} año/grado

¿Qué vemos y escuchamos en “El último entrenador”?



Esta historia de Juan Sasturain narra un encuentro muy especial entre un hincha y un ex entrenador de fútbol, caído en el olvido.

En las ilustraciones, a cargo de Cucho Cuño, juegan los colores brillantes para situarnos en el presente, y fotografías en blanco y negro que nos remiten al pasado. Pero también proponen que nos “metamos en la cancha” a través de las imágenes que van acompañando el relato. Entramos al mundo que añora el protagonista de la historia (desde el minuto 6:18 del material multimedia) donde empiezan a aparecer elementos de la cancha) hasta que el piso de la habitación en la cual está narrando sus recuerdos como entrenador se transforma por completo en una cancha de fútbol (ver minuto 7:01, donde la cancha aparece en toda su extensión).

Para orientar el abordaje reflexivo del material audiovisual se puede empezar por volver a proyectarlo para detectar la paulatina transformación del escenario.



Vamos a volver a mirar el material multimedia de “El último entrenador”. Les pido que presten mucha atención a los lugares en los que transcurre el relato, que se llaman escenarios. Tomen nota de los cambios que observan en las imágenes.



¿Qué lugares pueden mencionar? ¿En qué momento de la historia el lugar se va transformando? ¿En qué se transforma en parte? ¿Por qué creen que en ese momento de la historia el ilustrador comienza a incluir imágenes de cancha en el espacio? ¿Cómo podrían describir el cambio de las imágenes en este fragmento del videocuento? ¿El texto también transcurre en una cancha?

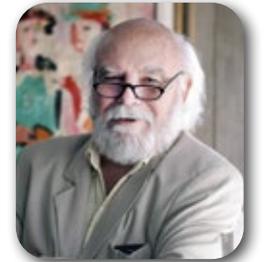


En el espacio que se transforma literalmente en una cancha hay un hecho propio de un partido de fútbol cuando la hija del último entrenador va a buscarlo de una manera particular. ¿De qué manera lo hace? ¿Por qué creen que el ilustrador decidió esto? ¿El texto relata lo mismo que la imagen?

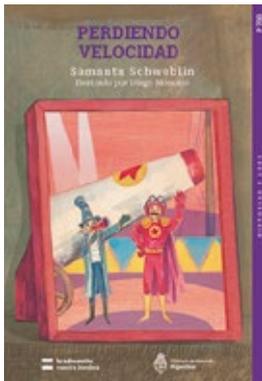
Resulta un guiño interesante para trabajar en la ilustración que haya una fotografía del pasado en la que aparezca un personaje muy parecido al autor del cuento.



Este es Juan Sasturain, autor de “El último entrenador”. Ahora que conocen la cara del creador de esta historia, búsquenlo en el cuento. ¿Lo encontraron? ¿Dónde? ¿Por qué creen que el ilustrador decidió sumarlo en esa parte del relato? ¿Tendrá algo que ver con su gran pasión por el fútbol?



¿Qué vemos y escuchamos en “Perdiendo velocidad”?

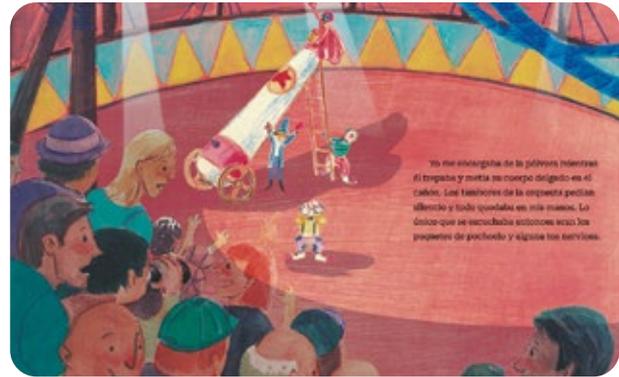


Para empezar, veamos algunos de los aspectos que se desprenden del análisis de las imágenes animadas de esta historia creada por Samanta Schweblin.

En distintos momentos de “Perdiendo velocidad”, Diego Moscato, su ilustrador, muestra un portarretrato con la imagen de Tego, el protagonista de la historia, con su inseparable amigo junto al cañón en la época en que trabajaban juntos en el circo. Detrás de ese portarretrato hay un afiche con una estrella roja pegado en la pared. El afiche, a medida que avanza el relato, se va despegando y llega a desmoronarse sobre el cuadro hacia el cierre del cuento. Es la lectora o el lector quien puede completar el sentido de esa progresión de imágenes para dar cuenta de los cambios que han ocurrido en la historia. El afiche no forma parte del texto de Schweblin, sin embargo hay algo relacionado con la idea de “lo que se apaga”, “lo que se termina”, “lo que se muere”, que el ilustrador aporta y que la lectora o el lector puede entrelazar para darle sentido. Así, la combinación de texto e imagen otorga sentidos nuevos al relato.

Los **planos** constituyen un elemento relevante del lenguaje visual. A modo de recomendación, se sugiere el enlace a un video del portal de educ.ar que explica los conceptos de [Encuadre y Plano](#).

En “Perdiendo velocidad” se utilizan planos más generales a la hora de mostrar el inminente lanzamiento de Tego visto desde las gradas del circo para dar cuenta de la posición del público respecto del escenario, de las dimensiones del espacio y el vínculo que se da entre las espectadoras y los espectadores y los artistas en escena.



Por otra parte, se usan planos más cercanos, por ejemplo, para mostrar que la fotografía en la que aparecen los protagonistas de la historia en el circo está tapada luego de la muerte de Tego, dejando en un segundo plano a la periodista y al narrador.

Se puede realizar una puesta en común con las niñas y los niños para analizar estos aspectos y otros del material audiovisual.



Les propongo prestar atención a las ilustraciones del material audiovisual de “Perdiendo velocidad”.

- ¿Cómo son las ilustraciones elaboradas por Diego Moscato?
¿Hay algo que nos digan que no estaba dicho en el texto?
¿Qué cosa? ¿Dónde está dicho? ¿ De qué manera lo dicen?
- ¿Pueden establecer alguna relación entre lo que dicen las ilustraciones y el texto? ¿Cuál? ¿Por qué?
- ¿Qué permiten ver estas ilustraciones? ¿Todas muestran lo mismo? ¿Por qué les parece que pasa eso?

Escribir con un procesador de texto

En las Orientaciones de Lengua/Prácticas del Lenguaje de “Perdiendo velocidad” se propone a las niñas y los niños que escriban un relato en primera persona del lanzamiento de Tego, el hombre bala.

Para incorporar un trabajo desde el área de Educación digital, se puede convocar a las y los estudiantes a escribir con un procesador de texto incluyendo elementos paratextuales.

Esta herramienta digital permite no sólo “dejar prolijo” el texto. También habilita un trabajo sostenido sobre escrituras y reescrituras de borradores, lo cual implica, entre otros aspectos del área digital, saber de qué manera es posible guardar versiones de un mismo escrito y encontrarlas luego.

Incluir en la producción de texto el uso del procesador desde las primeras escrituras permitirá, además, adentrarse en el mundo digital de un modo interesante, siempre y cuando se realice un uso genuino de la herramienta.

Para aprovechar las bondades de la escritura en la computadora, será necesario que las niñas y los niños se familiaricen con ella y sus periféricos: el teclado, la pantalla, el mouse, etc. También implica que conozcan paulatinamente cuestiones básicas relacionadas con el funcionamiento de este dispositivo: como encenderlo, apagarlo, entre otras cosas, y del software elegido (libre office, word, etc.). Se pueden proponer distintas actividades de familiarización con la herramienta elegida para producir textos, atendiendo a las características de las y los estudiantes con los que se esté trabajando.

Dependiendo de la cantidad de computadoras que haya a disposición, se podrán armar carpetas del año/grado y/o carpetas por estudiante. Se podrá decidir junto a las niñas y los niños cuál va a ser el criterio para ordenar los textos producidos, elaborando acuerdos dentro del aula.



Vamos a escribir en el procesador de texto de la computadora los textos sobre el lanzamiento del hombre bala utilizando la primera persona. Como el trabajo nos llevará algunas clases, es importante que guardemos los archivos en cada jornada. Les voy a pedir que cada día hagamos una copia de lo escrito para luego poder ver los distintos borradores digitales y prestar atención a los cambios que fueron experimentando.



¿Cómo les parece que podemos nombrar a estos archivos para saber cuál hicieron primero y cuál después? ¿Saben cómo podemos guardar una copia de los archivos?



Vamos a armar una carpeta que tenga el nombre del año/grado y allí dentro una carpeta por estudiante. ¿Qué podemos y qué no podemos hacer para cuidar las escrituras de las y los demás?

Será necesario mostrar a las niñas y los niños que eligiendo la opción “guardar como” y cambiando el nombre del archivo se generan copias de este desde cualquier procesador de texto.

Llegando al final del proceso de escritura de los textos digitales, podrían trabajarse cuestiones de formato y ortográficas. Sería interesante explicarles a las y los estudiantes que las computadoras no son inteligentes y que aunque el procesador indique que una palabra tiene un “error” son las usuarias y los usuarios quienes deben establecer críticamente si esto es así o no. Para ello, cada clase se transforma en una oportunidad para realizar puestas en común alrededor de estas cuestiones.



Les quiero compartir algo que le está pasando a una compañera. Ella está escribiendo en el procesador de texto lo que Tego comenta antes de meterse en el cañón y ha decidido escribirlo de esta manera: “Siento muchos nervios porque se que puedo fayar”. El procesador le marca la palabra “fayar” como error. ¿Qué piensan? ¿Es correcto lo que indica el programa? ¿Por qué?



Otra compañera dice que hay otra palabra con error y sin embargo el procesador no se la ha marcado: la palabra “sé”. ¿Por qué será que algunas palabras las marca el procesador y otras no?

Más allá de la interesante reflexión acerca del lenguaje que pueda darse, el interés debe estar puesto en dar lugar a la reflexión acerca de la herramienta digital y sus limitaciones. De esta manera se estará dando espacio a la formación de usuarios críticos de estas tecnologías.

Más adelante, cuando los textos hayan llegado a su versión final, se puede proponer a las niñas y los niños sumar imágenes y/o sonidos a sus creaciones. También podría proponerse que compartan sus textos en algún sitio colaborativo, blog escolar o muro digital para socializarlos entre las familias del año/grado o con otras y otros estudiantes de la escuela.

