

ITINERARIOS DIGITALES:

propuestas para integrar las TIC como otro formato de lectura en el aula que nos ayuda a seleccionar, crear, jugar y contar con el libro.



Palabras clave: lectura, tecnología, creatividad, curiosidad, atención.



CREAR

CREAR TUS PROPIOS RECURSOS

La **creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos**, nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos que habitualmente producen soluciones originales.

Se puede desarrollar la creatividad huyendo de alguno de sus principales enemigos: el miedo, el perfeccionismo, el tiempo, la comodidad o el cansancio.

Selecciona ideas que ya existan (no existe nada 100% original) y sé creativo con ellas:

“Los artistas copian, Los genios roban” (Picasso)

¿QUÉ SIGNIFICA SER CREATIVO?



Echa a volar tu imaginación

MUY IMPORTANTE

- 1. Parte de una idea :** antes de comenzar a crear tienes que tener claro qué quieres (hacerte preguntas)
- 2. Ten claras tus habilidades:** para ser creativo es mejor que explores tus puntos fuertes antes de que tengas que poner a prueba tus puntos débiles.
- 3. Y construye nuevas ideas:** copiar no aporta nada nuevo, pero encontrar una idea, hacerla tuya, adaptarla tus habilidades y tu contexto, es la clave.

CREACIÓN DE RECURSOS



1. LIBROS DIGITALES
2. TIRAS CÓMICAS
3. PODCASTS
4. ANIMACIONES
5. VIDEOCUENTOS
6. OTROS

1. LIBROS DIGITALES

Para crear tus propios libros digitales puedes explorar dos líneas fundamentales de trabajo:

HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA: es partir de una historia en papel, ya sea un libro que quieres digitalizar o una historia colaborativa creada por los alumnos o por ti misma.

HISTORIAS DE PANTALLA: implica crear directamente con recurso digitales sin partir de ninguna historia previa en papel.

1. LIBROS DIGITALES

HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA

1. Digitaliza la historia con una aplicación para dispositivos móviles como Tiny Scanner (implica hacer fotografías de cada página y la propia aplicación genera un documento final en formato pdf).
2. Envía el documento tu correo y descárgalo a tu ordenador.
3. Sube tu documento a Issuu/ Flipsnack/ Slideshare para crear un libro digital (necesitas registrarte previamente)
4. Etiqueta correctamente la historia con los datos solicitados.

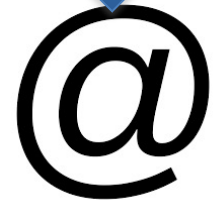


ISSUU

1. LIBROS DIGITALES

HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA

PRÁCTICA

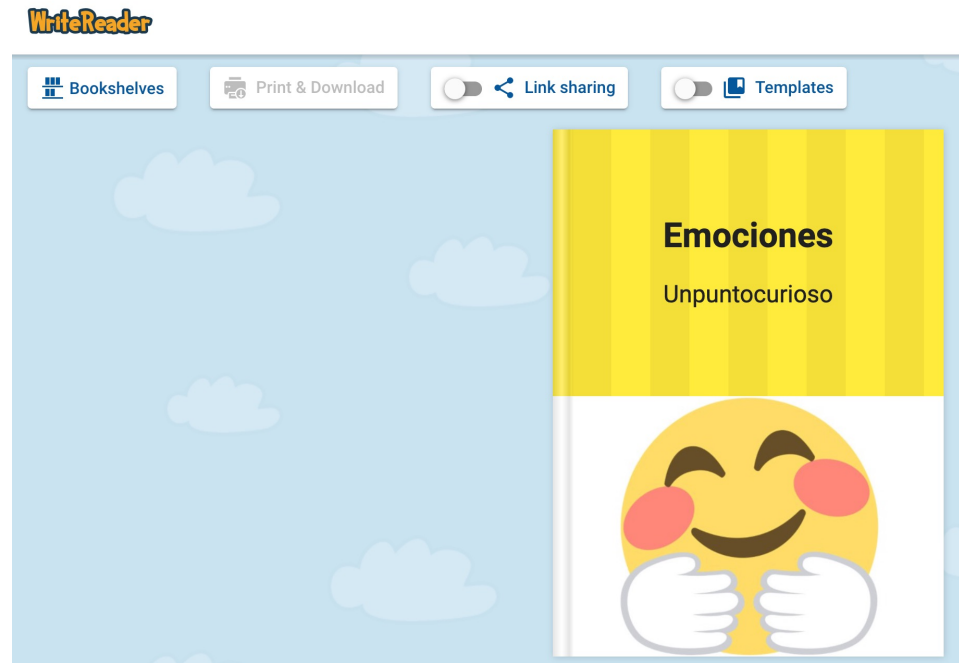


ISSUU

1. LIBROS DIGITALES

HISTORIAS DE PANTALLA

1. Localizar una herramienta web o una aplicación que nos permita realizar la historia que queremos. Ejemplos:



<https://app.writereader.com/book/6270c15d-d918-4d49-8656-cda5037fd5b4/view>

2. TIRAS CÓMICAS

La secuenciación que incluyen muchos cuentos para niños facilita la comprensión lectora y la identificación de los pasos de una historia: introducción, desarrollo y desenlace.



Utilizar las **características del género del cómic** favorece la interiorización de estos conceptos y permite a los niños destacar lo importante de la lectura.



2. TIRAS CÓMICAS

CREACIÓN DE TIRAS CÓMICAS

PRÁCTICA



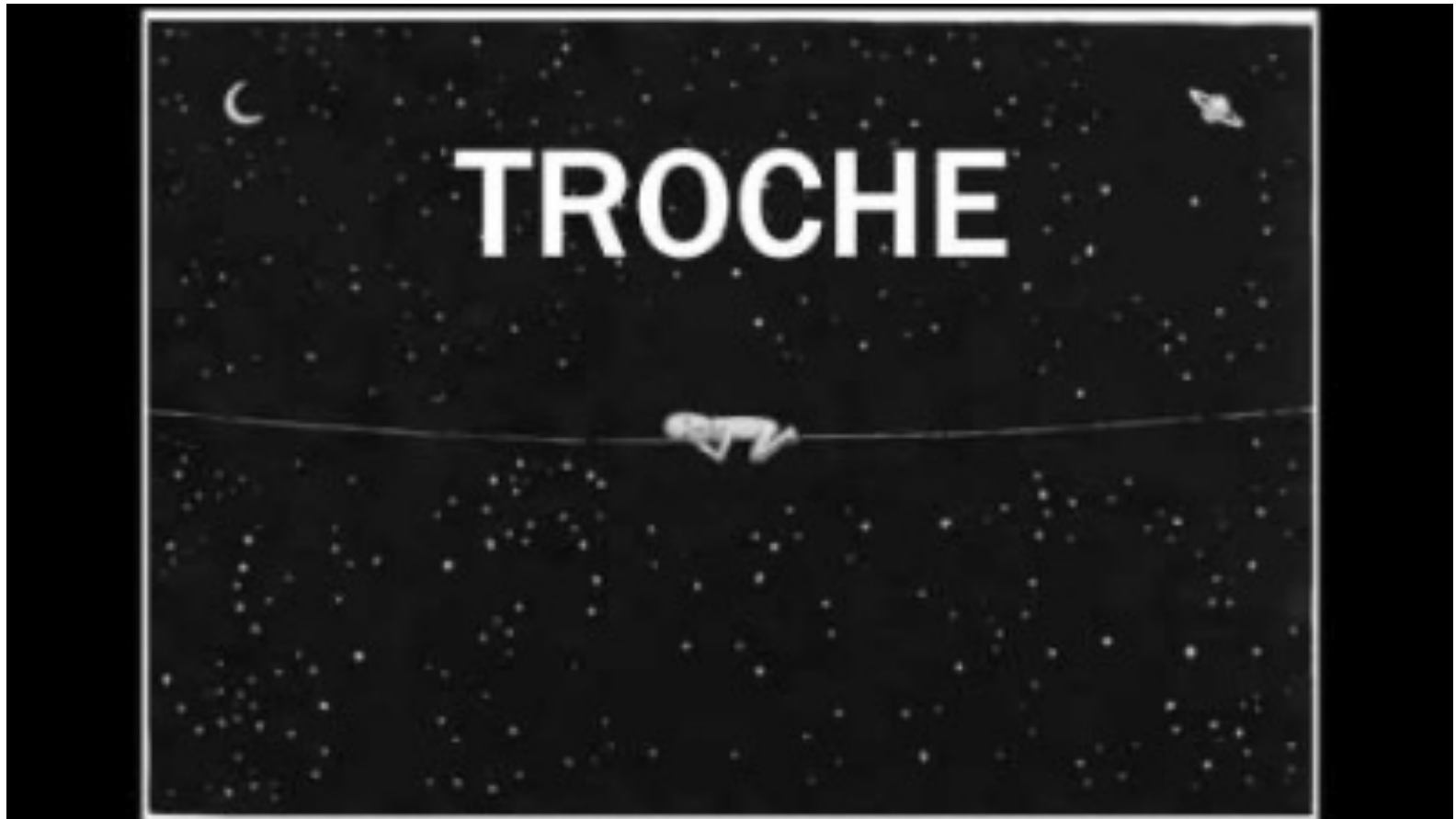
ALGUNOS AUTORES: TROCHE



TROCHE

TROCHE TROCHE

ALGUNOS AUTORES: TROCHE



ALGUNOS AUTORES: TUTE



ALGUNOS AUTORES: RENE ESTAMAL



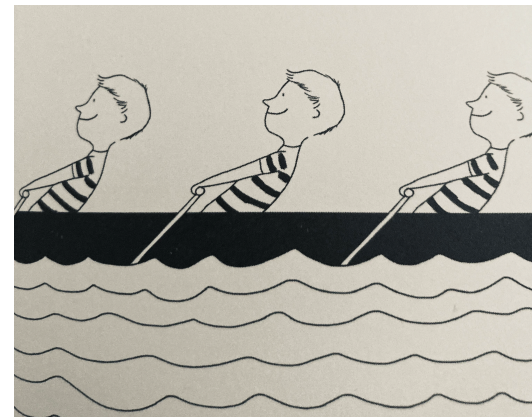
-¡El mundo es mío!- gritó
- ¡Es mío, es mío!- respondieron las
montañas



-He naufragado. No mandéis a nadie.



-Después de todo, no soy tan mala
compañía.



De vez en cuando todos sus yos se
ponían de acuerdo.

3. PODCASTS

El **podcasting** consiste en la distribución de archivos que permiten contar **a través del audio**, ya sea con canciones, narraciones orales o audiohistorias. Son fácilmente compartibles, de hecho existen multitud de plataformas donde poder reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros.

Recurso recomendado: Ivoox, un kiosco para escuchar radios y podcasts, una plataforma donde poder reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros.



3. PODCASTS

Algunas propuestas para realizar podcast:

1.GRABACIÓN DE AUDIOHISTORIAS para practicar lectura en voz alta, entonación, pausas, etc.

2.GRABACIÓN DE HISTORIAS PROPIAS que permiten trabajar sobre el guión, realizar un trabajo colaborativo y compartir las creaciones a través de la Red.

3.GRABACIÓN DE HISTORIAS CON EFECTOS DE SONIDO que multiplican las posibilidades de creación ya sea a través de sonidos digitales o sonidos reales. Son muy útiles los bancos de sonidos como www.findsounds.com

EJEMPLO DE CUENTO SONORO

- Cuento sonoro -

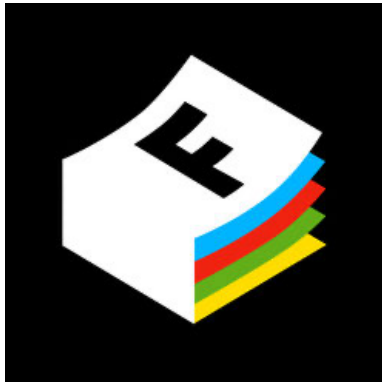
**Taller de expresión
por la Música**

Marcelo Dos Santos

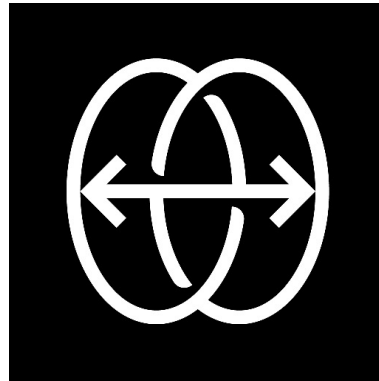
<https://www.youtube.com/watch?v=unXsNeaACFs>

4. ANIMACIONES

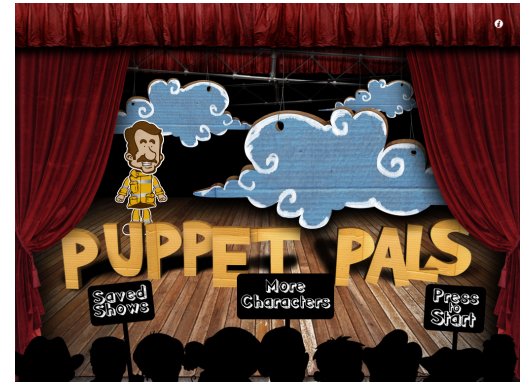
A través de algunas herramientas digitales es posible crear sencillas animaciones que permiten darle vida a las historias a través de la animación de textos, imágenes, fotografías o de todo a la vez.



FOLIOSCOPE
www.folioscope.co



REFACE
APP IOS/ ANDROID



PUPPET PALS
www.polishedplay.com

5. VIDEOCUENTOS

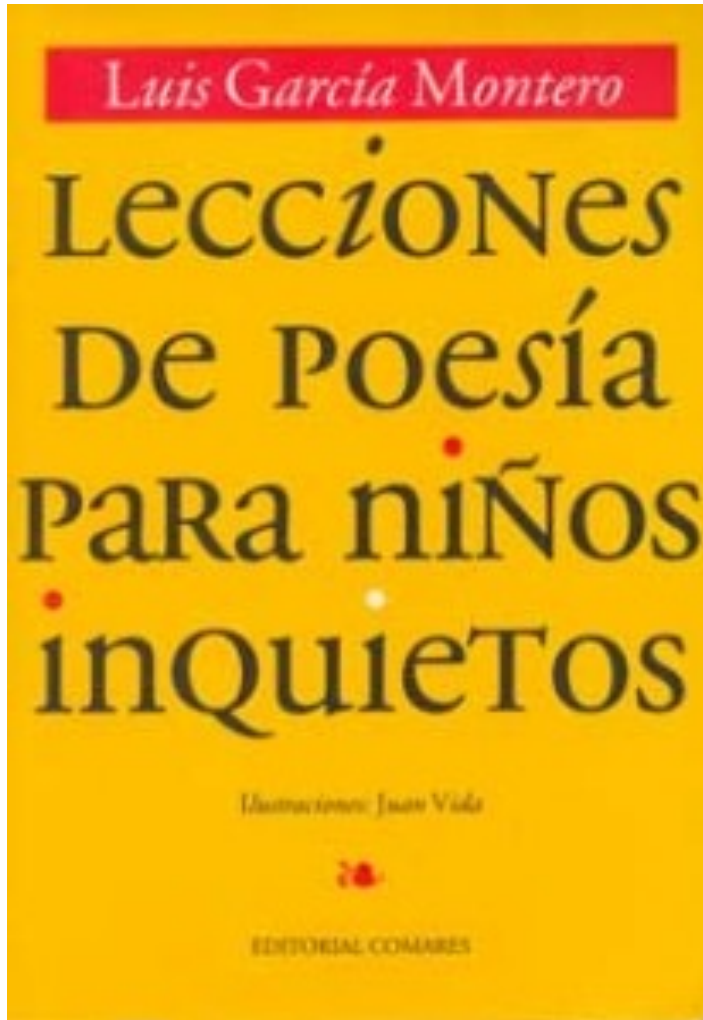
Otra posibilidad que proporcionan los dispositivos móviles es la grabación directa de una historia en vídeo, ya sea contando con el cuento, con objetos, con imágenes o con otras muchas opciones.

Para ello solo es necesario preparar correctamente la grabación y cuidar todos los detalles (planos, sonidos, guión) además de estar registrado en un sitio web para compartir vídeos como puede ser Youtube o Vimeo.

Ejemplos de canales de videocuentos:

- Unpuntocurioso: www.youtube.com/user/unpuntocuriosovideos
- Alberto Reyes: www.youtube.com/channel/UCxPeInuMMvL5E_OfDB0XV7w
- Illuminated Films: www.youtube.com/channel/UC12bW2PEn10t-arl_ZaPrFQ

APRENDER A MIRAR PARA APRENDER A CONTAR



Dice Luis García Montero que hay que aprender a mirar. A mirarse a los ojos y a mirar el mundo. Porque si no te lo pierdes todo. Y después de eso, lo segundo más importante es contarlo, sacar tus propias conclusiones y utilizar tus palabras para contarlo. Porque la palabra es lo más humano y lo más nuestro que tenemos, es lo que nos hace diferentes de un mono o de un cerdo, lo que nos permite hablar, escribir y compartir. Cuando conoces muchas palabras y sabes también cómo y cuando utilizarlas, puedes decir con la mano en el pecho “palabra de honor” o jugar a inventar metáforas que solo tienen sentido para el que sabe esas palabras. Puedes sacar una sonrisa con una palabra, y hacer llorar. Con ellas, nos convertimos en una conversación.

ABECEDARIO CREATIVO

Todos necesitamos expresarnos y para hacerlo utilizamos distinto vocabulario. La lectura lleva a asimilar, sin pretenderlo, palabras, construcciones sintácticas, recursos estilísticos, etc. Facilita vías de expresión que luego reutilizamos para conocer y apropiarnos del mundo que nos rodea. Por tanto, abrir un libro es también descubrir en él nuevas formas de comunicarnos, acercarnos incluso a textos en otros idiomas.



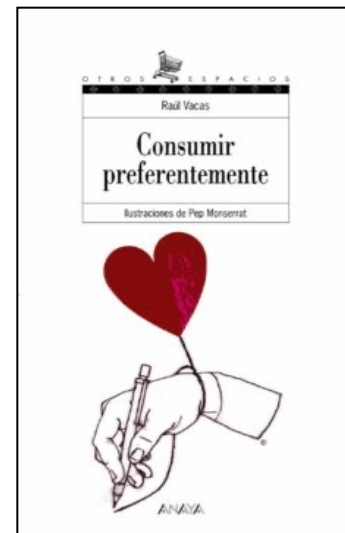
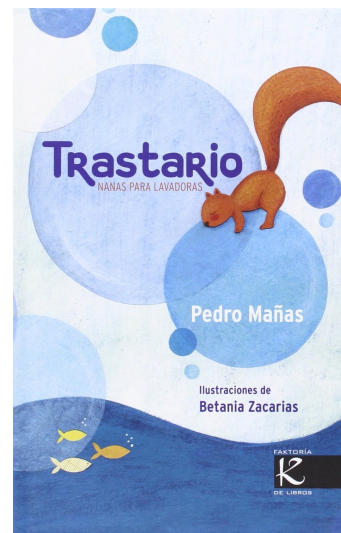
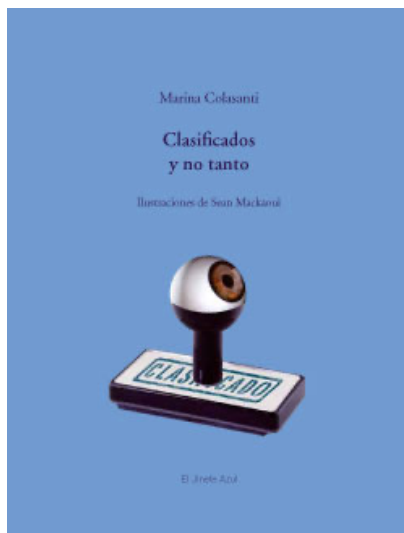
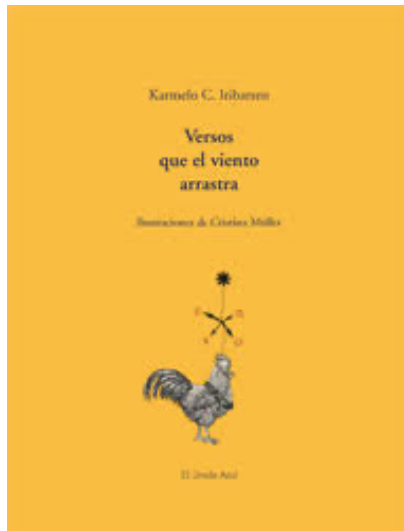
ABCD (Marion Bataille, Kókinos) es un diccionario, un museo portátil y un libro de posibilidades para crear, ¡todo gracias al talento de Marion Bataille!

Puedes crear tu propio abecedario y practicar vocabulario, en inglés o en español, tan solo fijándote en todo lo que te rodea.

Aquí tienes un ejemplo:

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

ALGUNOS LIBROS DE REFERENCIA



PRÁCTICA: COSAS QUE CUENTAN

- Elige un objeto cotidiano
- Aprende a mirarlo
- Aprende a contarlo
- Comparte tu creación en video, imagen o audio en Padlet.

¿Qué cuentan las cosas?



ITINERARIOS DIGITALES:

propuestas para integrar las TIC como otro formato de lectura en el aula que nos ayuda a seleccionar, crear, jugar y contar con el libro.



Palabras clave: lectura, tecnología, creatividad, curiosidad, atención.

A gold coin with a black border and the word 'JUGAR' written in bold black letters in the center.

JUGAR

COMPLEMENTAR CON JUEGOS

La **gamificación** es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en actividades no recreativas con el fin de incentivar la motivación, obtener un objetivo y activar el aprendizaje.

El juego es una estrategia reconocida fundamentalmente en las primeras edades y se diluye en Educación Primaria, desapareciendo casi por completo en Educación Secundaria.

“En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación”

8Platón)

REJUEGA



y disfruta jugando!

<http://rejuega.com/>

EL JUEGO COMO COMPLEMENTO

1. ACTIVIDADES PREVIAS Y POSTERIORES A LA LECTURA.
2. CREACIÓN DE JUEGOS DIGITALES SOBRE LECTOSCRITURA.
2. LOCALIZACIÓN DE JUEGOS DE PERSONAJES LITERARIOS.
3. APPS PARA COMPLETAR LA LECTURA.

1. ACTIVIDADES PREVIAS Y POSTERIORES A LA LECTURA.

Utilización de juegos como recurso de motivación para preparar la lectura: desde dinámicas de grupo a práctica dialógicas guiadas o de movimiento.

Ejemplo: ¡VAMOS A CAZAR UN OSO!

We're Going on a Bear Hunt



Michael Rosen
Helen Oxenbury



2. CREACIÓN DE JUEGOS DIGITALES SOBRE LECTOSCRITURA.

Localización de recursos web que nos permitan crear de forma sencilla nuestros propios recursos digitales para reforzar una temática. Por ejemplo:

EDUPLAY <https://es.educaplay.com/>

PROPROFS <https://www.proprofs.com/>

MATCHTHEMEMORY: <https://matchthememory.com/>

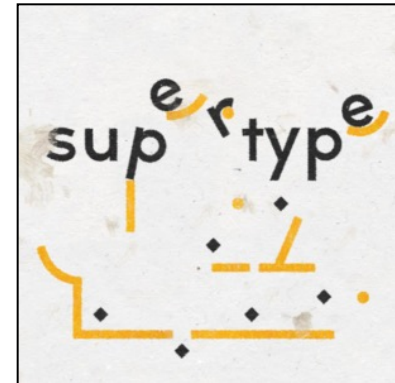
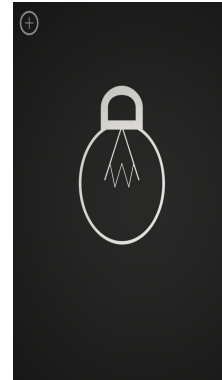
3. LOCALIZACIÓN DE JUEGOS DE PERSONAJES LITERARIOS.

Vincular a personajes carismáticos de la literatura infantil (algunos conocidos por los pequeños lectores a través de la pantalla) con propuestas de juego para continuar sus aventuras o contar, crear y compartir un imaginario digital propio.



4. APPS PARA COMPLETAR LA LECTURA

Las aplicaciones para dispositivos móviles pueden proporcionarnos experiencias que complementen lo leído al vincularlo con el arte, la creatividad u otras sorpresas digitales.



#queharíaayosinTIC



https://www.youtube.com/watch?v=-ouOwpYQqic&ab_channel=PenguinBooksUSA