

INFOMUNDIAL

EL DESAFÍO DE COMUNICAR

ITINERARIO
DE LENGUA Y
LITERATURA

DOCUMENTO PARA
DOCENTES



FUNDAMENTACIÓN



Compartimos una propuesta pedagógica que retoma contenidos y competencias del espacio curricular de Lengua y Literatura para estudiantes del 2° Año del Ciclo Básico: la escritura (coherencia, cohesión, adecuación, reglas ortográficas y de puntuación); la lectura y comprensión de textos; y, específicamente sobre la literatura, la narración (cuentos, novelas, mitos y leyendas).

Por ello, el recorrido didáctico sugerido combina instancias de lectura, escritura, oralidad, investigación y producción de contenidos, de resolución individual y grupal. A la vez, mediante las actividades planteadas se busca introducir y propiciar en cada estudiante una serie de competencias para producir contenidos y narrativas propias de la cultura digital de la cual forman parte. En este sentido, se les convoca a una participación que requiere la apropiación y el uso de los contenidos de Lengua, para alcanzar la realización de piezas y recursos digitales en diferentes formatos.

Esta propuesta invita a tomar el **Campeonato Mundial de Fútbol 2026** como el problema/tema real, con cierto grado de relevancia social, a partir del cual se formulan **dos desafíos**. Asimismo, este constituye un convocante eje temático o idea fuerza capaz de articular de manera coherente y progresiva los contenidos, las actividades y materiales educativos que integran la propuesta (Kaplún, 2002).

Los desafíos involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y conocimientos y una mayor inclusión de las y los estudiantes.

Narración de la propuesta



A medida que nos acercamos a su fecha de inicio, el **Mundial de Fútbol** se convierte en uno de los temas centrales de conversación en el barrio, la escuela y las familias. Y es que, si bien se trata de uno de los eventos deportivos más relevantes a nivel mundial, el fútbol no es solamente un deporte. En el fútbol se construyen y ponen en juego identidades culturales muy fuertes que entrelazan costumbres, rituales, fanatismos y leyendas de todo tipo.

Por su parte, los medios de comunicación y las redes sociales también comienzan a poner el foco en la cobertura de sucesos y acontecimientos que rodean al Mundial.



A partir de los **dos desafíos** los equipos escolares encontrarán la oportunidad de trabajar competencias de escritura (coherencia, cohesión, adecuación, reglas ortográficas y de puntuación) y lectura, incentivar la búsqueda y selección de informaciones apropiadas (fuentes confiables), promover el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas, el debate respetuoso y la división de tareas justa y responsable. Además, se propone el trabajo con la literatura, como un espacio que permite entrar en contacto con diferentes representaciones del mundo; es decir, la lectura de textos literarios nos presenta la posibilidad de comunicarnos con un otro u otra distante en el tiempo, cercano, olvidado o silenciado (Andruetto, 2015).

A la vez, esta propuesta propiciará en cada estudiante el rol de prosumidor, aportando herramientas y fortaleciendo el desarrollo de competencias y habilidades digitales que promuevan su formación para la producción de contenidos en distintos lenguajes y formatos.

DESAFÍO 1

NOTICIAS MUNDIALISTAS

Este desafío consiste en escribir una noticia y luego difundirla a través del sitio institucional de la escuela y/o redes sociales. Para la producción de esta pieza comunicacional, se proponen dos itinerarios posibles:

- * Redactar una noticia a partir de datos recabados mediante la elaboración e implementación de una breve encuesta destinada a la comunidad escolar; por ejemplo, sobre quiénes podrían ser los equipos rivales que lleguen a la final del Campeonato Mundial de Fútbol.
- * Redactar una noticia a partir de datos obtenidos mediante la consulta, indagación y sistematización de diferentes fuentes de información referidas; por ejemplo, a las características de la pelota que se utilizará en el Mundial.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- * Identificar las principales características de la escritura digital.
- * Apropriarse del uso de sitios web como herramientas para la escritura digital.
- * Reconocer al hipertexto como práctica de lectura y escritura propia de la cultura digital.

- * Conocer y utilizar softwares para la edición de textos, identificando funciones que contribuyen a la producción escrita y a la creación de hipertextos.
- * Introducirse en la producción de contenidos escritos hipertextuales.
- * Elaborar una encuesta a partir de herramientas digitales.
- * Buscar y seleccionar información en Internet, reconociendo fuentes válidas y confiables.
- * Identificar la función de los elementos paratextuales en la noticia.
- * Reconocer la organización y jerarquización de la información en la noticia.
- * Elaborar una noticia de acuerdo con los parámetros de la situación de comunicación y las características propias del género.
- * Reflexionar acerca del proceso realizado a partir de la consulta de modelos similares al texto que se va a escribir.

CONTENIDOS

LENGUA Y LITERATURA

Género periodístico informativo: la encuesta. La noticia. Características generales: parámetros de la situación de comunicación; componentes gráficos y estructura de la noticia. Jerarquización de la información: “pirámide invertida”. Elementos paratextuales.

EDUCACIÓN DIGITAL

Características de la lectura y la escritura digital. La hipertextualidad: no linealidad, multimedialidad e interactividad. Diferencias entre datos, información y conocimiento. Criterios para seleccionar y usar información de internet. Procesadores y editores de texto: principales usos y funciones para potenciar la producción escrita y la creación de hipertextos.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- * Participación en equipo para producir trabajos originales o resolver problemas.
- * Comunicación efectiva de información, usando una variedad de medios y de formatos.
- * Interacción, colaboración, producción y publicación conjunta de contenidos, empleando una variedad de entornos y de medios digitales. Investigación y manejo de información

- * Elaboración de interrogantes socialmente significativos para la indagación sistemática.
- * Ubicación, organización, análisis, evaluación, síntesis y uso ético de la información a partir de una variedad de fuentes y medios.
- * Evaluación y selección de fuentes de información y herramientas digitales para realizar tareas específicas, basados en su pertinencia.
- * Procesamiento de datos y comunicación de resultados. Creatividad e innovación.
- * Generación de nuevos conocimientos a partir de la búsqueda, evaluación, sistematización y organización de datos.

CIUDADANÍA DIGITAL



- * Apropriación de criterios y prácticas para el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.
- * Comprensión acerca de cómo se produce, válida y circula la información en medios y tecnologías digitales.
- * Desarrollo de actitudes positivas frente al uso de las TIC para promover la colaboración, el aprendizaje y la productividad. Funcionamiento y conceptos de las tecnologías digitales.
- * Conocimiento y comprensión de sistemas tecnológicos de información y comunicación y tecnologías digitales, en general.
- * Apropriación crítica de distintos entornos, reconociendo límites y alcances.
- * Selección y uso de softwares y aplicaciones efectiva y productivamente.

PRODUCCIÓN TEXTUAL



- * Adecuación del texto producido a los parámetros de la situación de comunicación y al género de texto escogido.
- * Inferencia de regularidades globales propias del género a partir de la comparación.
- * Identificación de la superestructura y de la función de los elementos paratextuales.
- * Reconocimiento de la organización y jerarquización de la información.
- * Confrontación de las primeras producciones con escritos de circulación social. Reescritura.

ACTIVIDADES

Se sugiere comenzar proponiendo al grupo completo que reflexione sobre las diferentes formas que actualmente tenemos para informarnos. El objetivo es que puedan reconocer la multiplicidad de medios de comunicación existentes en nuestra sociedad contemporánea; así como también, identificar las diferentes prácticas que cada uno de ellos requiere para que podamos comprender la información que nos ofrecen.

Luego de presentar la noticia como un género periodístico e introducir sus principales características, se animará a que cada equipo redacte una noticia. Para ello, se plantean dos itinerarios posibles:

La primera opción consiste en realizar una encuesta digital consultando a la comunidad educativa sobre cuál sería un posible rival para el equipo argentino, en el caso de que nuestro seleccionado llegue a la final de la Copa Mundial. Se espera que, a partir de los datos obtenidos, cada equipo pueda escribir una noticia informando sobre los resultados arrojados por dicha encuesta.

Otra opción es que escriban una noticia informando sobre las características de Trionda, la pelota que se utilizará en el próximo mundial. En esta actividad, se orientará a los equipos para que realicen una breve indagación en diferentes fuentes de consulta y, a partir de los datos recabados, puedan producir la pieza comunicacional requerida.

El equipo escolar puede proponer que cada equipo elija según sus intereses uno de los temas e itinerarios; o bien, sugerir que los equipos realicen una división equitativa de temas e itinerarios.

Posteriormente, se les sugiere realizar un proceso de revisión de la noticia redactada para que puedan evaluar: si se adecua a sus destinatarios, si incluye los elementos imprescindibles del género, si respeta la estructura de la “pirámide invertida”, si resulta clara, si respeta reglas ortográficas, etc.

En el caso de que sea necesario, cada equipo reorganizará su producción y corregirá los aspectos necesarios para, finalmente, difundir su noticia.



TIEMPO: 6 hs. cátedra

- * Presentación y encuadre de la actividad
- * Escritura de la noticia
- * Revisión de la producción
- * Publicación de producciones
- * Realización e implementación de encuesta digital o indagación en diferentes fuentes de consulta.
- * Procesamiento y sistematización de información.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- * Toma de decisiones: la producción final cuenta con decisiones justificadas.
- * Uso de herramientas digitales: reconocimiento y utilización de las principales funciones de los programas propuestos.

- * Creatividad e innovación: generación de nuevos conocimientos a partir de la búsqueda, evaluación, sistematización y organización de datos.
- * Las producciones respetan los formatos y requisitos técnicos para su publicación.
- * Investigación y manejo de información: ubicación, organización, análisis, evaluación, síntesis y uso ético de la información a partir de una variedad de fuentes y medios. Procesamiento de datos y comunicación de resultados.
- * Adecuación textual: la producción final guarda coherencia con los parámetros de la situación de comunicación identificados.
- * La producción final corresponde al género solicitado: contenido temático, superestructura, organización y jerarquización de la información.
- * Uso adecuado de paratextos.



RECURSOS

Recursos educativos en línea:

- [¿Cómo hago una encuesta digital? | Google Forms](#)
- Recurso: [La noticia](#)
- Orientaciones para la creación de contenidos digitales: interactivos, hipertextuales y multimedia Softwares disponibles en las netbooks.
- Libreoffice Writer Textos de circulación social.
- Noticias de portales digitales del país.

DESAFÍO 2

FÚTBOL PARA LOS OÍDOS



En este desafío se propone la realización de un podcast a partir de la grabación de relatos orales.

Para alcanzar este propósito se parte de la lectura de un cuento fantástico relacionado con el fútbol y el análisis de sus características principales. Luego, se establece un espacio de intercambio en el que se habiliten las diferentes interpretaciones que realizaron los y las estudiantes y, a partir de ello, se les propone recabar información e investigar sobre misterios, mitos y leyendas del fútbol que circulen en el barrio, el club o las zonas de pertenencia de los y las estudiantes. Finalmente, con esta información deberán realizar un podcast.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- * Fortalecer la capacidad de escucha y análisis mediante la aproximación a relatos sonoros, audios y cuentos narrados en voz alta.
- * Plantear interrogantes socialmente significativos para la indagación de una temática de interés.
- * Aproximarse a las características del lenguaje radiofónico e identificar los principales elementos que lo componen.
- * Aproximarse a diferentes aplicaciones y plataformas digitales para la producción y publicación de contenidos digitales en formato audio.
- * Reconocer las características de un podcast.
- * Desarrollar estrategias para la narración y expresión oral.
- * Reconocer la estructura de la narración: inicio, nudo y desenlace.

CONTENIDOS

LENGUA Y LITERATURA

- * El cuento fantástico. Características generales. La narración oral.
- * Estructura: inicio, nudo y desenlace.

EDUCACIÓN DIGITAL

- * El lenguaje radiofónico y sus formas de digitalización. Características del podcast.
- * Aplicaciones y plataformas para la producción y publicación de contenidos digitales en formato audio.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- * Interacción, intercambio y publicación con sus pares y otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.
- * Participación en equipos para producir trabajos originales y resolver problemas que pueden ocurrir en el proceso.
- * Comunicar información e ideas a múltiples audiencias mediante medios y formatos variados.

INVESTIGACIÓN Y MANEJO DE INFORMACIÓN

- * Producción de preguntas significativas para investigar un tema importante para el grupo.
- * Planeamiento y sostenimiento de algunas estrategias que guíen la investigación.
- * Procesamiento, análisis de los datos y comunicación de los resultados que se obtuvieron.

FUNCIONAMIENTO Y CONCEPTOS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES



- * Habilidades para la búsqueda, síntesis y distribución de información en la red.
- * Selección y uso de aplicaciones de manera efectiva y productiva.
- * Investigación y resolución de problemas en los sistemas y las aplicaciones.

PRODUCCIÓN TEXTUAL



- * Adecuación del texto producido a los parámetros de la situación de comunicación y al género de texto escogido.
- * Inferencia de regularidades globales propias del género a partir de la comparación.
- * Identificación de la estructura narrativa: inicio, nudo y desenlace.

ACTIVIDADES

La primera actividad consiste en que las y los estudiantes lean un cuento de fútbol de características fantásticas.

Es importante que para la realización de la ronda de lectura se pueda crear un clima de escucha y atención en donde el equipo docente sea mediador del cuento. Luego, puede invitar a mantener una conversación para ayudar a cada grupo de estudiantes a dialogar sobre el significado del texto y así construir colectivamente ideas y sentidos importantes.

La realización de preguntas relacionadas con el cuento es una de las posibles estrategias que pueden llevarse adelante para promover estas conversaciones que incentiven el intercambio.

En un segundo momento, se propondrá que cada equipo de producción realice una breve investigación acerca de las cábalas, leyendas y misterios que se construyen y circulan en torno al fútbol. De esta manera, podrán aproximarse a otras historias y relatos vinculados a este deporte.

Una vez realizada esta breve exploración, el equipo docente animará a que los grupos consulten a familiares, vecinos, pares, amistades, jugadoras o jugadores del club del

barrio, entre otros interlocutores, para saber si tienen o conocen cábalas, fantasías o misterios relacionados al fútbol en general o al Mundial en particular. Para ello, se sugiere que orienten a estudiantes en la decisión respecto a quiénes entrevistarán y contribuya en la realización de una guía de preguntas breve.

Cada grupo de producción se organizará para realizar las entrevistas y registrarlas. Se les brindarán pautas para optimizar el uso de aplicaciones y programas para la grabación de sonido con dispositivos móviles.

La tercera actividad consiste en escuchar un relato oral para realizar comparaciones, tomar ideas e inspirarse en la realización de su producción.

Finalmente, cada grupo producirá un podcast sobre fantasías y misterios del fútbol en el cuál deberán incluir la o las entrevistas realizadas.

El equipo docente puede orientarlos en cuanto a las formas en que está realizado el relato, los tonos de voz, los efectos sonoros, la presencia o ausencia de música, la utilización de los silencios para que identifiquen los elementos del lenguaje radial.



TIEMPO: 5 hs. cátedra

- * Presentación y encuadre de la actividad.
- * Lectura e intercambio sobre un cuento fantástico de fútbol.
- * Revisión de la producción.
- * Publicación de producciones.
- * Consulta y registro sonoro sobre cábalas, misterios y leyendas del fútbol.
- * Producción de podcast.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- * Toma de decisiones: la producción final cuenta con decisiones justificadas.
- * Uso de herramientas digitales: reconocimiento y utilización de las principales funciones de edición de los programas propuestos.
- * Creatividad e innovación: generación de nuevos conocimientos a partir de la búsqueda, evaluación, sistematización y organización de datos.
- * Investigación y manejo de información: producción de preguntas significativas para investigar un tema importante para el grupo. Planeamiento y sostenimiento de algunas estrategias que guíen la investigación. Procesamiento, análisis de los datos y comunicación de los resultados que se obtuvieron.
- * Adecuación textual: la producción final guarda coherencia con los parámetros de la situación de comunicación identificados.

- * La producción final corresponde al género solicitado: estrategias de la narración oral; estructura narrativa.



RECURSOS EDUCATIVOS EN LÍNEA

- * Cuento digitalizado [“Secretos en la Orilla”](#), de Julián Stopello
- * [¿Cómo hago? | Podcast](#)
- * [¿Cómo hago? | Audacity](#)
- * ¿Cómo hago para editar audios en el celular?
- * [¿Cómo hago para publicar audios en la Web? | Soundcloud](#)
- * Banco de sonidos gratuitos
- * Repositorio de Podcast realizados por escuelas entrerrianas
- * Spotify for Creators <https://support.spotify.com/es/creators/article/publishing-audio-episodes/>



SOFTWARES DISPONIBLES EN LAS NETBOOKS

- * Editor de audios Audacity
- * Reproductor de música y audios Clementine
- * Reproductor de música y audios VLC
- * LMMS Linux Multimedia Studio
- * Montá tu radio escolar usando Huayra

BIBLIOGRAFÍA

- ANDRUETTO, MARÍA TERESA (2015): La lectura, otra revolución. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- ALVARADO, M., BOMBINI, G., FELDMAN ISTVANSCH, D. (2016): El nuevo escriturón: curiosas y extravagantes actividades para escribir. Quipu. Buenos Aires.
- KAPLÚN, G. (2002): “Contenidos, itinerarios y juegos. Tres ejes para el análisis y la construcción de mensajes educativos”. VI Congreso de ALAIC, Asociación Latinoamericana de
- Investigadores de la Comunicación. Santa Cruz de la Sierra. Bolivia
- RIESTRA, D., GOICOCHEA, M., TAPIA, S. (2014): Los géneros textuales en secuencias
- didácticas de Lengua y Literatura. Noveduc. Buenos Aires.
- STOPELLO, JULIÁN. (2010): Perro preso y otros cuentos de fútbol. Editorial Fundación La Hendija. Entre Ríos.

INFOMUNDIAL

EL DESAFÍO DE COMUNICAR



@prender

ER CONSEJO GENERAL
DE EDUCACIÓN