United Way Colombia
EsTuDía
Aprende Diferente

MÓDULO
1

LENGUAJE INTERACTIVO

Grados 8°, 9° y 10°

United Way Colombia

NUESTRO CONTENIDO

Introducción	3
Objetivo general de los módulos	5
Objetivos específicos de los módulos	5
Cómo se estructuran nuestras sesiones	6
Presentación módulo	8
Sesión 1 Cambiando la historia	10
Sesión 2 Los cuentos más cortos del mundo	16
Sesión 3 El lenguaje del cuerpo	21
Sesión 4 Contando historias a través de fotos	30
Sesión 5 Historiando	37
Cibergrafía	44
Bibliografía	46

INTRODUCCIÓN

**"El educador es
El hombre que hace
que las cosas difíciles
parezcan fáciles".**

Ralph Waldo Emerson

APRECIADO DOCENTE/ FORMADOR:

La educación se comprende como un proceso de interacción continuo, fluctuante y recíproco. En él, el estudiante es el constructor, adquisidor y potencializador de su propio conocimiento. No obstante, el docente juega un papel fundamental en la producción del saber a adquirir, puesto que facilita las herramientas y estrategias didácticas que conllevan a dicho objetivo. La propuesta metodología y pedagógica brindada por **EsTuDía** con los módulos para grados 8°, 9° de la Básica Secundaria y 10° de la Educación Media, del área de lenguaje, privilegian el aprendizaje mediante el saber hacer y el aprender a aprender; un saber que no solo quedará en la conceptualización y el cognitivismo, sino que será llevado a cabo por los estudiantes a través de la práctica constante a su cotidianidad y, por supuesto, teniendo presente las nuevas revoluciones tecnológicas.

En procura de este fin, los módulos conducen al fortalecimiento de procesos, en consonancia con los saberes cognitivos, procedimentales y actitudinales que, de manera significativa y productiva, van profundizando las habilidades de los estudiantes para que alcancen las competencias esperadas en cada ciclo. Por ello, estos módulos de aprendizaje están diseñados sobre una ruta didáctica denominada **Edublocks,** entendida como una metodología que muta y se adapta a diversos contextos. A través de ella, el estudiante interacciona, analiza y experimenta diversos temas y situaciones que pueden acercarlo a su realidad y a su cotidianidad, otorgándole un significado mayor a los contenidos planteados.

Los módulos metodológicos están sustentados a través de un enfoque de aprendizaje interdisciplinario **STEM.** "La educación STEM remueve las barreras tradicionales de las cuatro disciplinas (Ciencias-Tecnología-Ingeniería-Matemáticas) [e integra en sus actividades todas las áreas del currículo], y las conecta con el mundo real con experiencias rigurosas y relevantes para los estudiantes." (Vásquez, Sneider, Comer, 2013). Así, el docente posibilita y sitúa al estudiante como eje principal de su proceso formativo; un sujeto responsable en la construcción del saber, el ser y el hacer, quien atraviesa nuevas formas de conocimiento y práctica. A este respecto, el estudiante adquiere un papel protagónico en el proceso formativo.

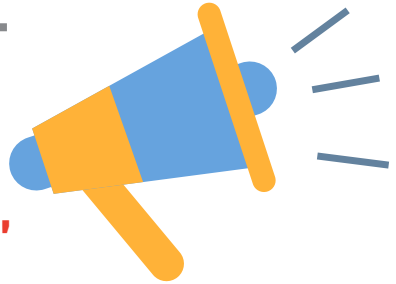
Lenguaje interactivo consta de tres módulos que integran los grados 8°, 9° y 10° de la básica secundaria, en el área de lenguaje. Orientan al docente para la implementación de metodologías disruptivas con fines pedagógicos productivos. Dispone además de un kit de trabajo exploratorio que ofrece elementos y herramientas metodológicas y pedagógicas para implementar en los espacios de aprendizaje. En este sentido,

los módulos permitirán que los docentes puedan apoyar su quehacer educativo e investigativo, mediante fuentes y recursos pedagógicos, didácticos y de información. En consecuencia, es una apuesta para contribuir a la profundización con calidad en las competencias del área.

El lenguaje es una composición de **códigos, signos, reglas y formas de simbolizar significados y significantes que modifican la realidad y los procesos cognitivos de las personas.** Por tanto, la educación asume el compromiso de crear condiciones para que los estudiantes participen activamente en las prácticas sociales del lenguaje, para que reflexionen sobre él y para que asuman una posición crítica frente a los procesos lingüísticos. Para afianzar dichos procesos, los educandos tienen que participar en una pluralidad de situaciones donde pongan en interacción las competencias del área; situaciones que conlleven a finalidades significativas, que propongan interlocutores y que generen espacios de interconexiones diversas. Estos módulos metodológicos de **EsTuDía** permiten promover múltiples tipos de escenarios de interacción con la lengua, enfrentarse a los distintos propósitos comunicativos y de ambientes funcionales.

Para que los estudiantes puedan apropiarse de las **habilidades del lenguaje** es preciso crear las disposiciones para que avancen en su dominio a partir de aproximaciones **motivadoras e interactivas.** Desde esta perspectiva, se propone repensar la manera en que se ordena el tiempo didáctico a partir

La educación asume el compromiso de crear condiciones para que los estudiantes participen activamente en las prácticas sociales del lenguaje, para que reflexionen sobre él y para que asuman una posición crítica frente a los procesos lingüísticos.



del análisis de distintas modalidades organizativas y con la aplicación de la metodología Edublocks. Los estudiantes deben estar en contacto con otras formas de enseñanza - aprendizaje, debe ser constructores activos de su propio saber. En este largo proceso el docente asume el rol de mediador y guía de las prácticas de sus estudiantes, sus intervenciones deben favorecer el intercambio, la retroalimentación y beneficiar el progreso de los educandos en el ejercicio autónomo de las prácticas del lenguaje.

OBJETIVO GENERAL DE LOS MÓDULOS

Comprender la comunicación como un elemento de producción e interacción, a través del cual se expresa el pensamiento crítico, la creatividad, las relaciones interpersonales y la resolución de problemas; todo ello apoyándose de las artes y/o de herramientas tecnológicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LOS MÓDULOS

- Proporcionar pautas metodológicas desde el área de lenguaje para hacer más eficaz el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Ofrecer herramientas didácticas para que los procesos de pensamiento crítico y trabajo colaborativo se consoliden en un aprendizaje significativo.
- Fomentar espacios de inspiración y creación donde los estudiantes pongan de manifiestos las competencias adquiridas y se diviertan poniéndolas en práctica.

CÓMO SE ESTRUCTURAN NUESTRAS SESIONES:

La metodología **Edublocks** propone cuatro bloques cortos de exploración para lograr eficacia en el fortalecimiento de las competencias planteadas. En ellas, se utilizan diversos tipos de interacción que ayudan a mantener el interés y la atención de los estudiantes desde la **ludificación**[1].

La puesta en escena de los módulos representa una nueva forma de entender el trabajo en los espacios de formación. Orienta a un desafío hacia la conquista de las competencias del área de Lenguaje desde el enfoque STEM. Promoviendo el trabajo **colaborativo, la indagación, la investigación, la metacognición y la resolución de problemas** basados en la metodología Edublocks.

1. **Según la RAR:** La voz *ludificación* —formada a partir del latín *ludus* 'juego'— es el equivalente español recomendado del anglicismo *gamification* (para el que se desaconseja la adaptación *gamificación*).

EDUBLOCKS

Bloque 1
Presentación sintética de conceptos

Preparar el contenido a trabajar:

- Temas y subtemas.
- Despertar el interés del estudiante.
- Introducir contenidos a fortalecer:
  - Relacionar los conceptos a través de representaciones visuales, ya disponibles.
  - Ejemplificar o analizar casos.
- Indagar los saberes previos y preconceptos.
- Vincular el saber del estudiante con los que serán fortalecidos.

Bloque 2
Curaduría de recursos

Usar material existente para enriquecimiento la red de recursos:

- Contribuye con los recursos conceptuales que ayuden al desarrollo de las competencias y de los procesos de aprendizaje.
  - Recolección de fuentes y recursos.
  - Filtro y evaluación de la información.
  - Adaptación y organización de los contenidos.
  - Distribución de enlaces y/o contenidos para plataformas digitales.

Bloque 3
Experiencia de aplicación

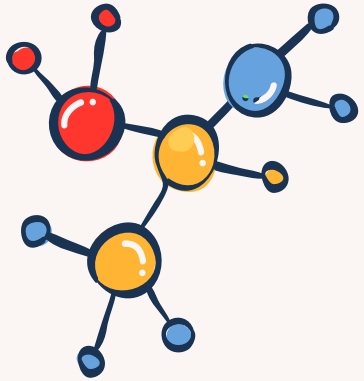
Facilitar una experiencia práctica con diversas estrategias:

- Se proponen todas las estrategias vivenciales para que los educandos profundicen las competencias propuestas para el área.
- Se comparten experiencias a través del juego de roles, retos, análisis de casos, entre otras metodologías que permitan la construcción y/o el fortalecimiento del aprendizaje.

Bloque 4
Actividades ludificadas

Procurar mantener el interés del estudiante:

- Se hará uso de herramientas didácticas que permitan la participación activa del estudiante.
- Se verifica la comprensión del tema.
- Se comprueba la adquisición de la competencia.
- Es de carácter formativo, no siempre es calificable, pero si retroalimentable.



La metodología Edublocks propone cuatro (4) bloques cortos de exploración para lograr eficacia en el fortalecimiento de las competencias planteadas.

PRESENTACIÓN MÓDULO

La propuesta de los módulos de lenguaje, en concordancia con las disposiciones establecidas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), están orientados desde los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA); los cuales, en su conjunto, expresan las competencias y aprendizajes determinados para cada grado y área en particular. Entendiéndose estos, como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos y apropiados para aplicar en diferentes situaciones o circunstancias en las que se inscribe un contexto histórico y cultural para el educando.

Así pues, el módulo de **"Comunicación Viva"**, presenta un desarrollo de competencias integradas para los grados 8°, 9° y 10°. En él, se centran aprendizajes y fortalecimiento de capacidades, a través de experiencias vivenciales y significativas; en las cuales el estudiante produce, procesa, propone y explora. Las actividades propuestas indican lo que el estudiante debe ser capaz de hacer de forma autónoma y creativa con lo que ya ha aprendido, se pretenden como aprendizajes perdurables que podrán aplicar en su vida cotidiana. En este sentido, con las propuestas realizadas se desea poder trasladar el saber del contexto escolar a otros entornos reales y habituales de los estudiantes.

Este módulo presenta diversas formas de la comunicación y artes, entendidas como expresiones en las que el ser humano reconoce y se relaciona con el mundo. Los estudiantes deberán crear textos, escenas y discursos, acoplar textos de manera creativa, usar las tecnologías de la comunicación para hacer producciones y crear grupos de interconexión, hacer arte desde sus diferentes propuestas, imaginar y pensar críticamente.

A continuación, se presentan las competencias y estrategias de aprendizaje que se desean fortalecer en el módulo.

GRADOS 8° - 9° 10°

Sesión 1

Cambiando la historia.

Fortalecer la producción textual, el pensamiento crítico y creativo, a través de la creación y la manifestación literaria y artística.

Sesión 2

Los cuentos más cortos del mundo.

Favorecer el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes, el trabajo en equipo y la puesta en marcha de las competencias mediáticas.

Sesión 3

El lenguaje del cuerpo.

Entender el cuerpo como un medio de comunicación dinámico y multifacético, que permite percibir el mundo desde diversas perspectivas.

Sesión 4

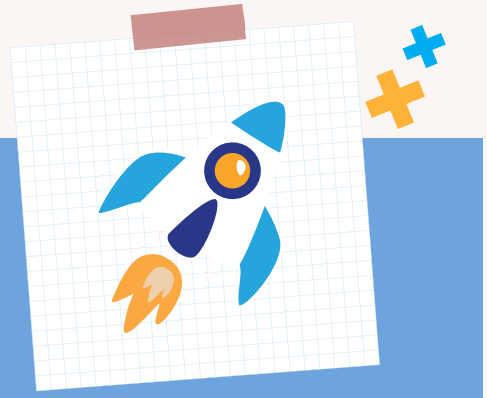
Contando historias a través de fotos.

Proponer nuevas formas narrativas en la que el estudiante construya una posición crítica de la sociedad y la plasme a través de imágenes.un sonido.

Sesión 5

Historiando.

Afianzar la fluidez comunicativa por medio de la narración de historia espontaneas y de interesantes para el estudiante.



Indicadores de aprendizaje

1. Relaciona las manifestaciones artísticas con las comunidades y culturas en las que se producen.

2. Diseña la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.

3. Expresa, con sentido crítico, cómo se articulan los códigos verbales y no verbales en diversas manifestaciones humanas y da cuenta de sus implicaciones culturales, sociales e ideológicas.

Evidencia de aprendizaje

- Valora las expresiones artísticas propias de los distintos pueblos y comunidades.
- Elabora guiones para la producción de textos audiovisuales, como cortos o películas, en los que integra recursos no verbales.
- Clasifica los elementos simbólicos presentes en diferentes situaciones como una clase, un videoclip o un concierto musical.

RECOMENDACIONES:

En el marco de la actual emergencia sanitaria COVID 19, las actividades se establecen en 2 escenarios posibles de desarrollo para las instituciones educativas: Alternancia y virtualidad, en ambos casos se requiere por el docente orientador garantizar la metodología **Edublocks** y contemplar variaciones concertadas de los recursos que posibiliten a los estudiantes contar con el alcance de la experiencia en cada sesión.

SESIÓN
1

CAMBIANDO LA HISTORIA

INTENCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Fortalecer la producción textual, el pensamiento crítico y creativo, a través de la creación y la manifestación literaria y artística.

Imagen: https://genial.guru/creacion-arte/como-se-verian-las-princesas-de-disney-si-fueran-adolescentes-1057760/

Bloque 1
Presentación sintética de contenidos

Bloque 2
Curaduría de recursos

PREPARACIÓN

- Previamente revise el material digital que se le sugiere.
- Descargue con antelación en contenido audiovisual.
- Si no cuenta con dispositivos electrónicos o internet, puede imprimir las presentaciones y realizar carteles. Así mismo, narrar la historia.

DESCRIPCIÓN

Docente, presente el video “De un cuento salen más”, con él realizará una explicación breve de la estructura del cuento y de cómo variar la historia de este.

Puede plantear los ejemplos de variantes del cuento que se dejan en los links, a fin de que los estudiantes comprendan mejor cómo realizar dicho ejercicio.

Finalizada la presentación, realice preguntas que acerquen al estudiante con el pensamiento crítico.

- ¿Cuál crees que sea la función social del cuento?
- ¿Qué tienen en común todos los cuentos?

- ¿Qué es aquello que siempre se repite y es eso que siempre podemos esperar del cuento?
- ¿Qué te entusiasma o alegra de los cuentos?
- ¿Qué te aburre de los cuentos?
- ¿Qué le pondrías a los cuentos?
- ¿Qué logramos al poner un cuento en escena?
- ¿Cómo podríamos poner una historia como esta en un contexto real?

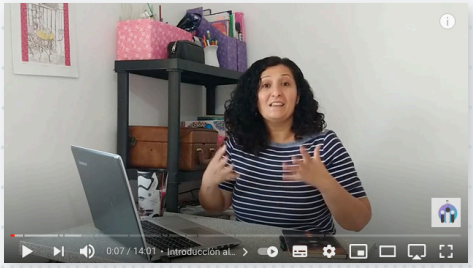
Además, se deja como exploración autónoma una corta publicación que habla sobre el tema a tratar y las variaciones de los cuentos.

Se sugiere la lectura del texto “Cuentos en verso para niños perversos”.

RECURSOS

Videos de YouTube:

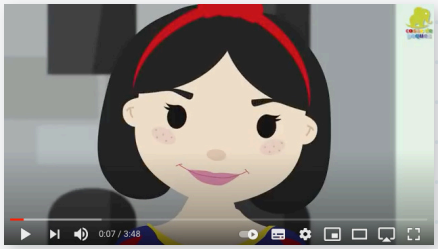
- De un cuento salen más. Variantes de un cuento (para secundaria).



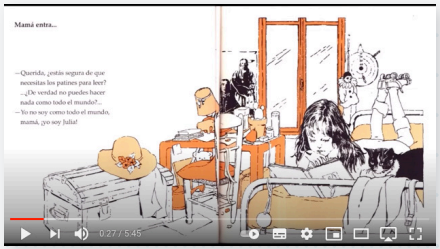
Elementos integrados a la presentación.

- Tito y Pepita.

- Blanca Nieves y los siete enanitos.

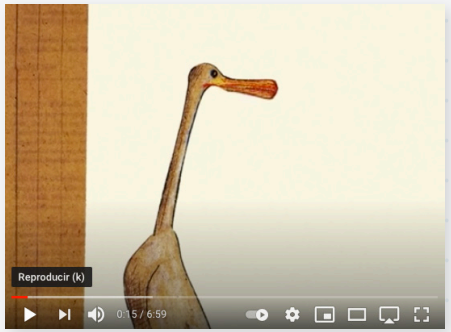


- Julia la niña que tenía sombra de niño.



- Caperucita dorada.

- Cuento el pato y la muerte.



Publicación en línea:

- Variantes de un cuento.

Ver enlace +

Herramienta digital para proyección.

- Archivo en formato PDF.
- Cuentos en verso para niños perversos.

Ver enlace +

Bloque 3
Experiencia de aplicación

PREPARACIÓN

- Revise y prepare previamente el material de trabajo.
- Divida el grupo en equipos de trabajo.
- Presente la imagen: ¿Cómo cambiarías la historia?.
- Realice las preguntas sugeridas para lograr los cambios en el cuento.
- Recuerde apoyar siempre el trabajo de los estudiantes. Si no ve motivación proponga nuevos temas y dirija el proceso a través de planteamientos que produzcan interés en ellos.

DESCRIPCIÓN

Cuente a los estudiantes que deberán hacer unas variaciones a la historia de “Blanca Nieves y los siete enanitos”, para ello, realice la actividad que se propone con los siguientes pasos:

1. Divida el grupo en equipos de trabajo.

2. Presente la imagen: ¿Cómo cambiarías la historia?

3. Dirija la lección a través de los planteamientos que allí se hacen.

4. Tenga presente que la elección se hace por equipos.

5. Las opciones que queden por equipo serán las correspondientes a las variaciones que se realizarán en el cuento.

6. Recuerde a los estudiantes que la variante debe conservar esencias de la historia, pero que, pueden cambiar algunos otros aspectos.

7. Plantee, además, que el nuevo cuento será narrado a través de múltiples opciones:

- ✓ Títeres
- ✓ Actuación
- ✓ Marionetas
- ✓ Pintura en dedos
- ✓ Mesa de sombras
- ✓ Láminas en teatro

8. Proponga a los estudiantes que trasladen la historia al tiempo presente.

9. Entregue hojas de trabajo.

10. Determine el tiempo de trabajo.

11. Recuerde acompañar a los estudiantes en su producción de textos.

RECURSOS

- ✓ Imagen

¿Cómo cambiarías la historia?
Ver anexo 1.

Materiales:

- ✓ Hojas
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Herramienta digital para proyección.

Bloque 4 Actividades ludificadas

PREPARACIÓN

- Previamente prepare los materiales de trabajo y revise el link de la rueda: ¿Quién actúa primero? Recuerde que, si no tiene dispositivo electrónico, debe llevar la estrategia física.
- Haciendo uso de las redes sociales, crear un grupo educativo, para compartir las experiencias vividas y que los estudiantes puedan hacer aportes, creación de nuevas ideas de aprendizaje y unan a personas interesadas en el tema.
- Tenga en cuenta que este paso será realizado en caso de que los estudiantes dispongan de teléfono celular.
- Recuerde apoyar siempre el trabajo de los estudiantes. Si no ve motivación proponga nuevos temas y dirija el proceso a través de planteamientos que produzcan interés en ellos.

DESCRIPCIÓN

Los equipos de trabajo deberán poner en escena la variante del cuento escrito. Modos sugeridos para narrar:

- ✓ Títeres
- ✓ Actuación
- ✓ Marionetas
- ✓ Pintura en dedos
- ✓ Mesa de sombras
- ✓ Láminas en teatro

Instrucciones de juego:

1. Plantee que tipo de presentación van a realizar.

2. Posibilite el material para todos los participantes.

3.De un tiempo para que los equipos preparen sus materiales de presentación.

4. Presente la rueda de actuación para repartir los turnos de presentación.

5. Pida a los estudiantes que graben sus cuentos con la estrategia elegida.

6. Las grabaciones deberán subirse al grupo de Facebook que creo el docente, allí retroalimentarán las diversas presentaciones.

Finalizadas las obras, el grupo hará una retroalimentación dirigida a partir de preguntas que enriquezcan la experiencia, donde manifiesten disfrute por la misma.

Se sugiere:
¿Crear variantes del cuento fue fácil o difícil? ¿Por qué?

¿Cómo te inspiraste para hacer los cambios al cuento? ¿En qué pensaste o con qué relacionaste la historia a modificar?

RECURSOS

Rueda ¿Quién actúa primer?

Ver enlace +

Dispositivos digitales

Materiales:
- ✓ Telas
- ✓ Telón
- ✓ Cintas
- ✓ Tiras
- ✓ Pinturas para rostro y manos
- ✓ Pelucas
- ✓ Sombreros/gorros
- ✓ Papeles
- ✓ Mirellas
- ✓ Cartones
- ✓ Computador para producir sonidos
- ✓ Luces
- ✓ Máscaras
- ✓ Colbón
- ✓ Marcadores
- ✓ Colores
- ✓ Lana
- ✓ Lápices
- ✓ Celulares

Red social, para la creación del grupo se sugiere:
Facebook –Twitter

SESIÓN
2

LOS CUENTOS MÁS CORTOS DEL MUNDO

INTENCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Favorecer el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes, el trabajo en equipo y la puesta en marcha de las competencias mediáticas.

Imagen: https://www.monsuton.com/stop-motion/

Bloque 1
Presentación sintética de contenidos

Bloque 2
Curaduría de recursos

PREPARACIÓN

- Con antelación verifique el material digital que se le sugiere y lea acerca del tema.
- Si no cuenta con dispositivos electrónicos o internet, puede imprimir las presentaciones y realizar carteles.

Imagen: https://entresd.es/blog/stop-motion-e-impresion-3d/

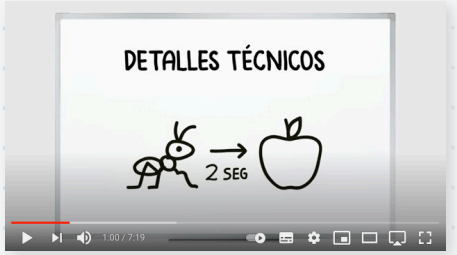
DESCRIPCIÓN

Presente el Prezi de Stop Motion, donde se explicará en que consiste la técnica y cómo elaborar uno. De ser necesario intervenga la presentación para mayor claridad con los estudiantes.

Sugiera a los estudiantes visualizar otra plataforma en las cuales podrán explorar a profundidad la creación de este arte. Así mismo, invítelos a ver una producción ya publicada.

RECURSOS

- **Presentación Prezi:**
  Stop Motion.
  Ver enlace +
- **Elementos integrados a la presentación.**
- **Organizador gráfico:**
  Stop Motion.
  Ver enlace +
- **Página en la Web:**
  Cómo hacer un Stop Motion.
  Ver enlace +
- **Presentación Slideshare:**
  Guión literario como hacer tu propia película stop Motion.
  Ver enlace +
- **Video YouTube:**
  Vida nocturna -Stop Motion.



Bloque 3 Experiencia de aplicación

Bloque 4 Actividades ludificadas

PREPARACIÓN

- Visualice el video antes del día del encuentro, para que pueda explicar mejor el proceso. Si no tiene dispositivo o internet, imprima la presentación.
- Descargue en su celular la aplicación gratuita para Android e IOS “Stop Motion”, para tomar las fotos y hacer el video. Explórela para direccionar mejor.
- Divide el grupo en equipos de trabajo.
- Disponga de los elementos necesarios para compartir en el encuentro.
- Esta actividad también puede realizarse de manera análoga sino cuenta con los dispositivos, con un solo dispositivo compartido.
- Recuerde apoyar siempre el trabajo de los estudiantes.
- Si identifica baja motivación, proponga nuevos temas y dirija el proceso a través de planteamientos que produzcan interés en ellos.

DESCRIPCIÓN

Sea claro al explicar el paso a paso para la elaboración del “Stop Motion”.

Versión digital:

1. Presente la imagen como referente a seguir.

2. Divida el grupo en equipos de trabajo.

3. Presente los materiales que dispondrá para el Stop Motion.

4. Sugiera que descarguen en sus celulares la aplicación gratuita “Stop Motion”, para tomar las fotos y hacer el video y explíquela. O si conocen otras pueden usarlas.

5. Permita que los estudiantes elijan el método de elaboración.

6. Explique los pasos del video que el docente debió ver previamente para indicar a los estudiantes, si desea proyéctelo.

7. Se sugieren los siguientes micro cuentos para grabar:

a. La ruptura en el parque

b. El tropiezo con la piedra

c. La mordida de la manzana

d. La sonrojada en la fiesta

e. El primer beso

f. Una buena bailada

7. Pida elaborar los personajes de la narrativa.

8. Hecho el material, proponga que tome entre 15 a 20 fotos.

9. Una vez grabado el Stop Motion publíquelo en el grupo social, y realice retroalimentación de las producciones.

Versión análoga:

1. Deberá entregar varias hojas a los estudiantes.

2. Las hojas deberán formar un cuaderno.

3. En cada hoja, en la parte final, deberán elaborar los dibujos en secuencia.

4. Terminados, se pasan las hojas a velocidad para ver el movimiento y poder hacer la animación.

5. A partir del mismo micro cuentos plateados, sugiera unos nuevos con similitud en la estructura.

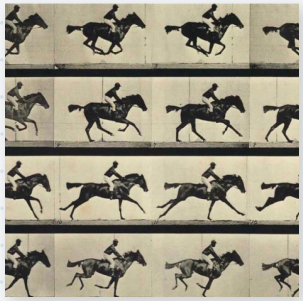
Se sugieren las siguientes preguntas para retroalimentar el encuentro:

- ¿Qué te inspiró para crear una Stop Motion?
- ¿Cómo te pareció la idea de darle movimiento a un objeto estático?
- ¿Cómo te serviría esta experiencia en tu cotidianidad?

RECURSOS

Imagen guía:

Ver enlace +



Video de YouTube:
Stop Motion Casero digital.

Imagen de aplicación para celular:
Stop Motion.

Video YouTube:
Animación hoja por hoja.

Materiales versión digital:

- ✓ Celular con cámara
- ✓ Superficie plana
- ✓ Plastilina
- ✓ Palillos de dientes
- ✓ Hojas
- ✓ Lápiz
- ✓ Colores
- ✓ Colbón
- ✓ Marcadores
- ✓ Iluminación

Materiales versión análoga:

- ✓ Hojas
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Colores
- ✓ Marcadores
- ✓ Tabla de apoyo

Como Red social, para la creación del grupo se sugiere: Facebook –Twitter

SESIÓN
3

EL LENGUAJE DEL CUERPO

INTENCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Entender el cuerpo como un medio de comunicación dinámico y multifacético, que permite percibir el mundo desde diversas perspectivas.

Bloque 1
Presentación sintética de contenidos

Bloque 2
Curaduría de recursos

PREPARACIÓN

- Previamente revise el material digital que se le sugiere.
- Si no cuenta con dispositivos electrónicos o internet, puede imprimir las presentaciones y realizar carteles.

DESCRIPCIÓN

Realice una explicación corta apoyándose en el video ¿Qué son las artes escénicas?. De ser necesaria una profundización más amplia comparta, con los estudiantes, el los link de “Teatro. Artes escénicas”, que se dejan como sugerencia.

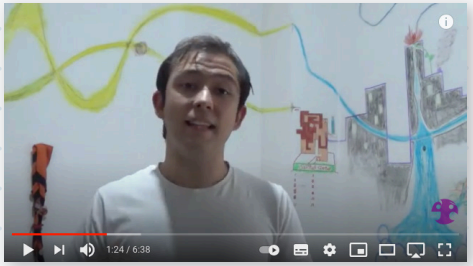
Seguido, plantee preguntas problematizadoras que lleven al estudiante a reflexionar la importancia del tema a explorar.

- ¿Alguna vez has visto alguna obra de teatro?
- ¿Sabes qué vez todos los días teatro, actuación y escenas en tus redes sociales favoritas?
- ¿Cuáles de los influencer que sigues hacen teatro y en que plataformas lo hacen?

Además, se deja como exploración autónoma una presentación en Prezi y un documento en PDF que propone diversas actividades de artes escénicas. También, se sugiere un cortometraje de Charles Chaplin “Easy Street (1917)” y uno de Mr. Bean.

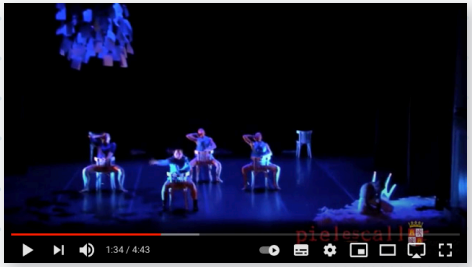
RECURSOS

Video YouTube
¿Qué son las artes escénicas?



Elementos integrados a la presentación.

Video YouTube
Teatro. Artes escénicas.

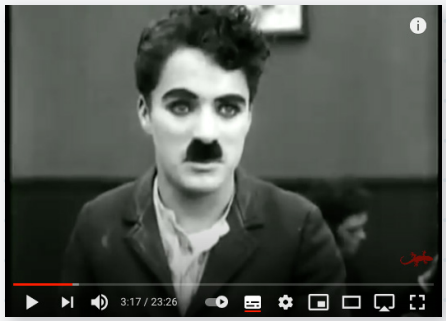


Presentación Prezi
"Artes escénicas"
Ver enlace +

RECURSOS

Propuestas para hacer artes escénicas: Taller de teatro.
Ver enlace +

Cortometraje YouTube:
Easy Street (1917).



Cortometraje YouTube:
Alarm clock and getting up.

Bloque 3 Actividades ludificadas

PREPARACIÓN

- Lea la actividad a desarrollar con tiempo para desarrollar la propuesta.
- Dirija la actividad.
- Disponga de un elemento sonoro para dar vida al momento.
- Recuerde apoyar siempre el trabajo de los estudiantes.
- Si no ve motivación proponga nuevos temas y dirija el proceso a través de planteamientos que produzcan interés en ellos.

DESCRIPCIÓN

El docente propondrá un acercamiento a las artes escénicas con: “Una ciudad en lo habitual”, para ello dará varias indicaciones a los estudiantes.

- Indique a los estudiantes que deberán seguir las instrucciones que se dan.
- Realice indicaciones generales, y otras serán individuales y secretas.
- Disponga de un elemento sonoro, puede ser un tambor o pandereta, a fin de armonizar la escena.
- Las indicaciones que se darán crearán una escena.
- Los estudiantes no sabrán de que se trata.
- Se sugiere no hacer uso de la palabra durante el desarrollo de la escena, solo en caso de reflexión.
- Mientras se desarrolla la escena, se indaga y orienta la reflexión de algunas circunstancias llamativas.

Puesta en marcha: “Una ciudad en lo habitual”

- El docente da las indicaciones, junto con un instrumento sonoro.
- El salón se convierte en un espacio abierto.
- Se invita a los estudiantes a caminar por todo el espacio, y en diferentes sentidos.
- Sugiere a los estudiantes actuar como en la cotidianidad, todos actúan de formas distintas: ir pensando, caminar de prisa, caminar lento, saludar a alguien, tropezar, entre otras.
- Informe a los estudiantes que, que las acciones y manifestaciones de los demás personajes, sus gestos y cuerpo se debe tomar como cierto siempre.
- Pida que estén atentos y en función de escuchar y observar su espacio.
- Sugiera que se conecten con los demás, que apoyen las funciones y acciones ajenas.
- Usen el cuerpo como herramienta comunicativa, además, produzcan sonidos con su voz, onomatopeyas.
- Ubique a los estudiantes en la ciudad, en un ambiente cotidiano.
- Actúe de manera natural, improvisen situaciones y roles.
- Haga uso de elementos que tenga en el espacio, que les den vida a los roles asignados.
- Disfruten del encuentro, siéntanse libres, espontáneos y seguros.
- Se empieza a acercar a los estudiantes de manera individual para dar las indicaciones secretas.
- Un joven elegido será el novio de una estudiante, indique de quién. Pídela que la busque y le toque el cabello.
- La novia no sabrá que ella lo es, pero indíquele que le sonría al joven y le coquetee.
- Elija otra estudiante y pídela que actúa como la amante celosa, del joven. Que empuje y mire feo a ambos.
- Ellos no entenderán la razón, pues no tendrá idea de que rol cumple ella. Por ello pregúnteles qué piensan de lo que sucedió allí.
- Proponga a otros estudiantes labores en la sociedad, como, trabajar en construcción, barrer la calle, la ama de casa que lleva los niños al colegio, el conductor imprudente, sujetos tomando una cerveza y coqueteando

con chicas, entre otros. A cada uno pídela hacer algo dentro de esta historia para nutrir la escena.

- Cada que suceda algo fuera de lo cotidiano, positivo o negativo, pregúntele al implicado algo reflexivo. Ejemplo: ¿cómo te sientes ante esto? ¿qué opinas con lo que acaba de ocurrir?
- Recuerde que no se usan palabras en la escena, solo gestos y movimientos.
- La comunicación oral solo se dará para responder a las reflexiones planteadas por el docente.
- Dele cuerpo a la escena con otros personajes y situaciones que se enlazan con la trama de la escena.
- Luego de dar un nudo, llévelos a resolver la escena y concluya el ejercicio.

Finalizada la actividad pregunte a los estudiantes sobre el ejercicio, (tenga presente que todos podrán verlo desde distintas perspectivas), algunas pueden ser:

- ¿Cuál es el tema principal de la obra?
- ¿Temas secundarios?
- ¿Cómo se puede clasificar la comunicación en la obra?
- ¿Se identificaron los personajes por lo que hicieron?
- ¿Qué relación tiene lo trabajado con el lenguaje?
- ¿Por qué el cuerpo es un medio de comunicación?
- ¿Cuál es la relación de este ejercicio con el mundo?

Puede cerrar con una breve reflexión sobre el cuerpo como lengua artística.

RECURSOS

Materiales:

- Aula
- Elemento sonoro
- Relato para escena

Imagen para cerrar el ejercicio:
El cuerpo como generador del lenguaje artístico.

Ver enlace +

Bloque 4
Experiencia de aplicación

PREPARACIÓN

- Disponga el espacio para la puesta en escena.
- De las indicaciones claras para que sea satisfactorio el encuentro.
- Escuche y descargue los sonidos que se sugieren para la escena. (Si cuenta con el medio para hacerlo).
- La grabación de la escena (en caso de que pueda hacerse como se indica las instrucciones) será compartida en el grupo de la red social elegida.
- Recuerde apoyar siempre el trabajo de los estudiantes. Si no ve motivación proponga nuevos roles y dirija el proceso a través de planteamientos que produzcan interés en ellos.

DESCRIPCIÓN

Los estudiantes improvisarán una escena cotidiana solo con su cuerpo y gestos.

De las indicaciones y permita que los estudiantes organicen la improvisación.

Improvisación:
El Ejército Nacional:

- El grupo trabajará en función del mismo acto.
- Cuente el tema del acto previamente para que sepan qué harán.
- Permita que creen personajes rápidos y cojan elementos para armonizar la escena.
- Se darán ideas base para que ellos se acerquen al contexto.
- No podrán comunicar palabras, solo acciones.
- No hay tiempo para preparar, deben improvisar con sentido.
- La escena debe tener un inicio, un nudo y un desenlace.

- Todos los soldados deben hacer algo en la escena, así no sea una función central.
- La obra debe ser ordenada para que se entienda la trama.
- Un soldado debe grabar la situación como evidencia que se llevará al cuartel del ejército. (Esto si cuentan con dispositivos móviles).
- Los estudiantes deberán representan una tropa.
- Caminando por la selva se encuentra una bomba.
- El comandante del ejército debe llevar la tropa sana hasta el cuartel del ejército.
- El comandante del ejército lidera la escena.
- Todos deben estar atentos a las indicaciones y al espacio.
- Armonice la escena con sonido acorde.

Finalizada la puesta en escena, plantee preguntas que los lleven a deliberar.

Preguntas sugeridas:

- ¿Por qué creen que se propone una improvisación?
- ¿Cuál cree que fue el motivo por el cual se elige el tema de la obra?
- ¿Por qué no se usaron palabras?
- ¿Cuál es el marco escénico de la obra? ¿Se explica en detalle o no?

RECURSOS

Materiales:

- ✓ Telas
- ✓ Telón
- ✓ Cintas
- ✓ Tiras
- ✓ Pinturas para rostro y manos
- ✓ Pelucas
- ✓ Sombreros/gorros
- ✓ Papeles
- ✓ Cartones
- ✓ Computador para producir sonidos
- ✓ Luces
- ✓ Colbón
- ✓ Marcadores
- ✓ Colores
- ✓ Lana
- ✓ Lápices
- ✓ Computador
- ✓ Bafle
- ✓ Celulares con cámara

Sonidos en YouTube:
Misterio

Sonidos en YouTube:
Angustia

Sonidos en YouTube:
Sorpresa

Sonidos en YouTube:
Alegría

Sonidos en YouTube:
Viento

Como Red social, para la creación del grupo se sugiere:
Facebook –Twitter

SESIÓN
4

CONTANDO HISTORIAS A TRAVÉS DE FOTOS

INTENCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Proponer nuevas formas narrativas en la que el estudiante construya una posición crítica de la sociedad y la plasme a través de imágenes.

Foto: http://fotografiandose.blogspot.com/2014/01/la-narrativa-fotografica.html

Bloque 1
Presentación sintética de contenidos

Bloque 2
Curaduría de recursos

PREPARACIÓN

- Con antelación verifique el material digital que se le sugiere y estúdielo.
- Proponga planteamientos que lleven a pensar al estudiante sobre el tema.
- Si no cuenta con dispositivos electrónicos o internet, puede imprimir las presentaciones y realizar carteles.

DESCRIPCIÓN

Construya ideas con los estudiantes sobre la narrativa, la fotografía y la fotografía narrativa, orientado por preguntas, como:

- ¿Qué crees que es narrar?
- ¿Qué es la fotografía?
- ¿Qué entienden cuando se habla de fotografía narrativa?
- ¿Te gustaría contar historias a través de fotografías? ¿Por qué?
- ¿Cómo crees que se puede contar una historia con una fotografía?

Hable brevemente de la narrativa fotográfica, apóyese en el video: ¿Qué es la narrativa fotográfica?

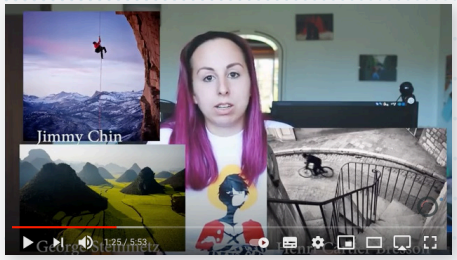
Sugiera la presentación y el Blog de fotografía, así como la reflexión “Hacer buenas fotos es fácil, lo difícil es narrar una buena historia”, la cual deja gran significado para poner en práctica la actividad, por tanto, si desean pueden explorarlo en el encuentro. Seguido, plantee preguntas reflexivas.

Sugerencia:

- ¿Cómo logró contar la historia que tenía pensada a través de una fotografía?
- ¿Considera que una fotografía puede contar múltiples historias?

RECURSOS

Video YouTube
¿Qué es la narrativa fotográfica?



Presentación Prezi
Fotografía narrativa.

Blog de fotografía
Fotografía narrativa: la guía completa para contar historias mediante una fotografía.

Ver enlace +

Video de YouTube
Hacer buenas fotos es fácil, lo difícil es narrar una buena historia.

Bloque 3 Actividades ludificadas

PREPARACIÓN

- Imprima o prepare proyección de las narrativas fotográficas antes del encuentro.
- Lleve el material necesario.
- Propóngales a los estudiantes, oriéntelos, cuestiónelos y reflexione en su compañía.

DESCRIPCIÓN

Exponga las imágenes antes del encuentro, de modo que cuando los estudiantes lleguen se sientan seducidos por ver lo que allí se expone.

Invite a los estudiantes a la galería fotográfica de Gervasio Sánchez, desde lo lo que ven, y que narren las lecturas que hagan de ellas.

Considere un tiempo prudente para la observación y oriente a los estudiantes que asuman una postura crítica y reflexiva, con sentido y propiedad.

Incite a buscar nombres oportunos para asignarles a las historias que cuentan las fotos.

Entregue material para que los escriban y los expongan en la galería.

Haga uso de preguntas orientadoras durante el análisis y que les ayuden a concretizar sus ideas.

Preguntas orientadoras:

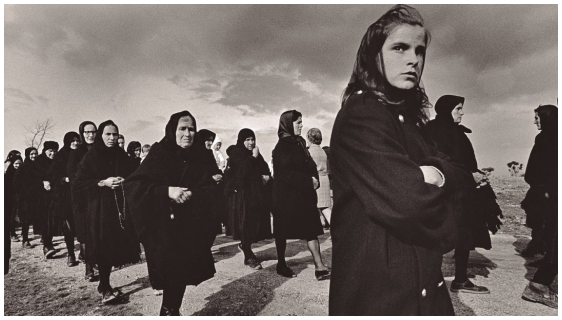
- ¿Qué nos expresen cada una de estas narrativas fotográficas?
- ¿Cuál será la intención del autor?
- ¿Por qué serán a blanco y negro?
- ¿Cuál es el contexto social?
- ¿Qué dicen sus rostros, cuerpos y prendas?
- ¿De qué habla el espacio?
- ¿Cuál es la relación que tiene cada una de las narrativas fotográficas que se muestran? ¿Cómo se relacionan con nuestra realidad?

RECURSOS

Materiales:

- ✓ Cartulina
- ✓ Hojas iris
- ✓ Marcadores
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Cinta

Fotografía de Google:
Gervasio Sánchez.



Bloque 4
Experiencia de aplicación

PREPARACIÓN

- Para esta exploración es imperativo el uso del celular. En caso de contar con los suficiente para e trabajo individual, cree grupos colaborativos.
- Si ningún estudiante cuenta con el dispositivo móvil, se sugiere hacer la actividad manual.
- Sea un constante motivador y alentador del encuentro.
- Proponga ideas para que los estudiantes se sientan acompañados.
- Use el grupo de red social para exponer las narrativas fotográficas.

Los estudiantes deberán construir narrativas fotográficas. Para ello, deberán poner a disposición el pensamiento crítico, creativo, reflexivo y flexible. Ya que, deberán identificar situaciones, contextos u objetos, en el entorno en que se encuentran, con los que podrán contar una buena historia de carácter social o cultura.

Oriente la actividad con las siguientes indicaciones:

- Desplácese por el entorno y trate de identificar un elemento, sujeto o situación que atraiga su interés.
- Trate de definir lo que ve de una manera creativa y crítica, apuntando a contar una historia de índole social o cultural.
- La narrativa debe ser interesante, bien pensada y que manifiesta una postura sobre algo.
- Recuérdele que cuando se fotografía una escena lo que busca es contar una historia que transmita.

Plantee preguntas para que puedan pensar mejor y tengan ideas durante el desarrollo, tales como:

- ¿De qué trata?
- ¿Cuál es la idea?
- ¿Quién es el personaje?
- ¿Qué es lo que quiere el personaje?
- ¿Cuál es su estado de ánimo al respecto?
- ¿Dónde puedo o quiero hacer la fotografía?
- ¿Qué dice lo que veo?
- Pida que tomen una o dos fotos, desde una buena perspectiva para ellos.
- Pida que le den un nombre a su fotografía narrativa.
- Recuérdeles que darle color, o no, a la imagen dice mucho en la narrativa.
- Sugiera que analicen mucho la escena y que construyan buenas narrativas a partir de ellas. Es decir, narrativas con sentido.
- La fotografía debe impactar de algún modo al otro, con el fin de que pueda hacer una lectura acertada de lo que pretende decir el autor.

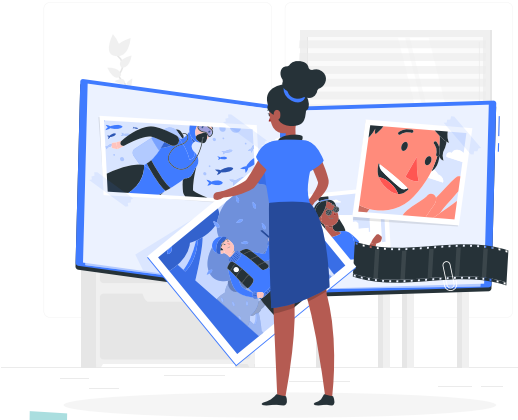
En caso de no contar con el dispositivo móvil, pida a los estudiantes hacer los mismos pasos, la defenecías es que deberán dibujar la escena.

Habiendo creado las narrativas fotográficas, hagan una exposición de ellas. El autor no podrá hablar de su trabajo, sino que los demás tratarán de leer la historia que se quiso plasmar. Seguido, el autor sí podrá retroalimentar la lectura y hablar de su historia y experiencia.

Suban las narrativas al grupo de red social, retroalimente los trabajos y compartan con otras comunidades de interés en el tema, e invite a compartir con las familias de los estudiantes.

Oriente la reflexión con preguntas orientadoras:

- ¿Cómo se sintieron con este encuentro?
- ¿Lograron abordar sus historias o narrativas en las fotografías hechas?
- ¿Creen que las lecturas realizadas por los demás fueron acordes con los que ustedes pretendían comunicar en las fotografías?



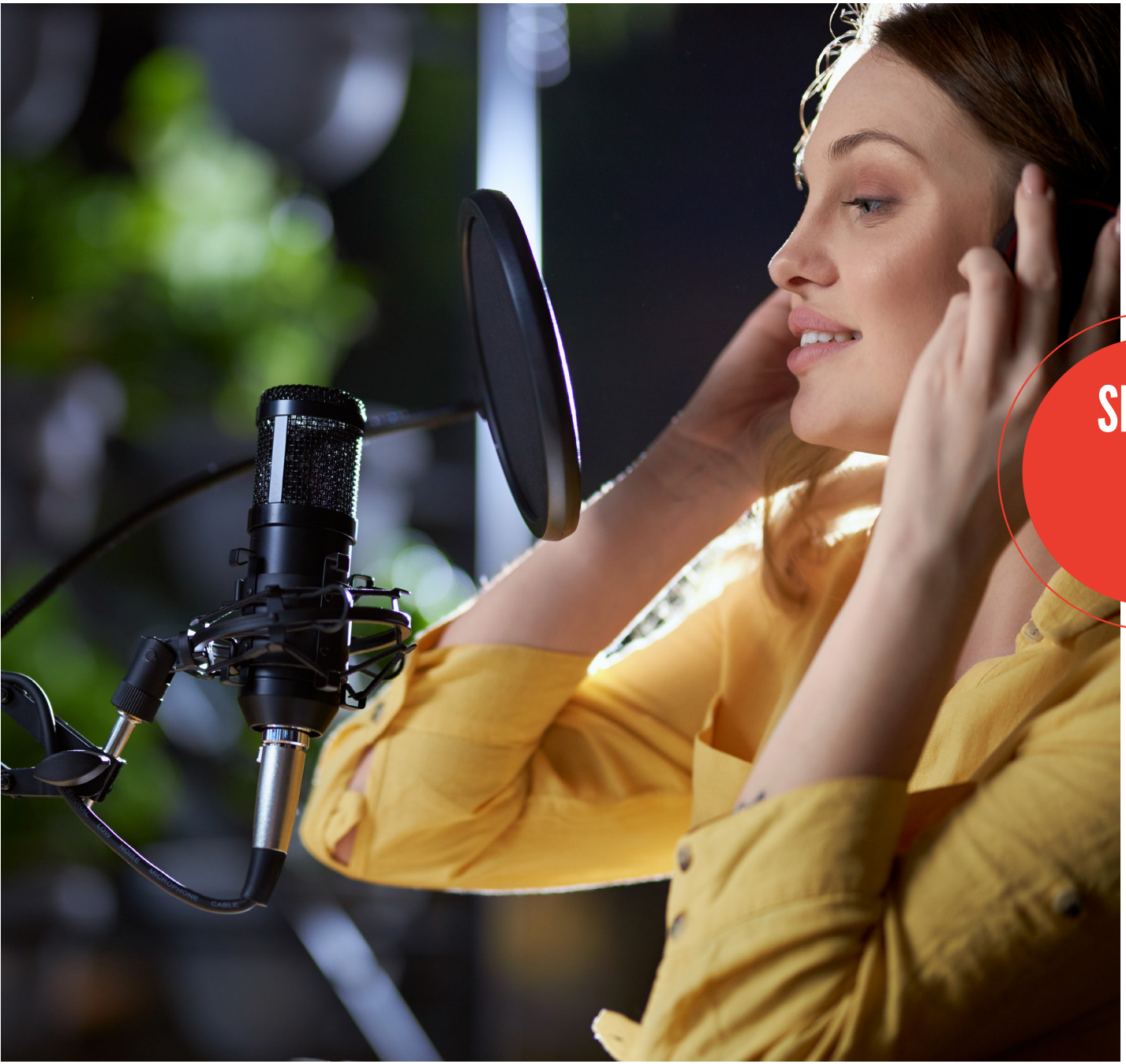
RECURSOS

- ✓ Celular con cámara
- ✓ Espacio abierto
- ✓ Contexto
- ✓ Grupo Red social
- ✓ Computador
- ✓ Televisor
- ✓ Cable HDMI

Material:

- ✓ Hojas
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Colores
- ✓ Marcadores
- ✓ Tabla de apoyo
- ✓ Cinta

Como Red social, para la creación del grupo se sugiere: Facebook –Twitter



SESIÓN
5

HISTORIANDO

INTENCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Afianzar la fluidez comunicativa por medio de la narración de historia espontaneas y de interesantes para el estudiante.

Bloque 1 Actividades ludificadas

PREPARACIÓN

- El docente orientador deberá Leer el guión a seguir o preparar una historia independiente.
- Sea cautivador con la narrativa, utilizando diferentes tonos de voz y recursos que le aporten.

DESCRIPCIÓN

El docente contará a sus estudiantes una historia de terror o misterio, a fin de armonizar el encuentro y motivar a los jóvenes para que narren sus propias historias. La historia deberá parecer real, poner tonos de voz interesantes y generar un espacio tenebroso.

Para esto, pedirá a los estudiantes que se siente en mesa redonda, en el suelo. Cuando estén allí, les contará de manera muy espontanea su historia. Ver anexo de lectura sugerida, la cual podrá reacomodarla o concebir una nueva.

Haga un buen cierre, donde genere expectativa, asombro e interés para ellos contar sus historias. Proponga y permite que algunos estudiantes cuenten sus historias, si así lo desean.

Finalizado esto, usted les dirá que la experiencia del encuentro será centro en el tema, en narrar historias, sucesos, relatos que hayan vivido o conozcan de alguien. Y pasa a la propuesta.

RECURSOS

- ✓ Creatividad
- ✓ Voz y sus tonos
- ✓ Accesorios de escena

Bloque 2
Presentación sintética de contenidos

Bloque 3
Curaduría de recursos

PREPARACIÓN

- Previamente revise el material digital que se le sugiere.
- Si no cuenta con dispositivos electrónicos o internet, puede imprimir las presentaciones y realizar carteles.

DESCRIPCIÓN

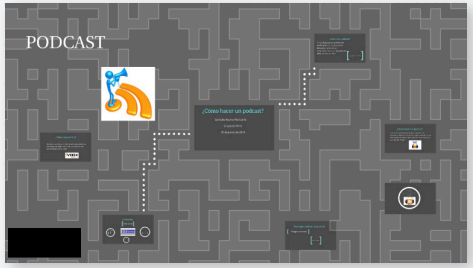
Muestre qué es y cómo realizar un Podcast, utilice la presentación que se ofrece en los recursos. Mientras presenta el video trate de invitar a los estudiantes a experimentar la narración de historias y relatos. Exponga, además, uno de los ejemplos que se dejan como sugerencias.

Cuente que hay muchas formas de desarrollar un Podcast, puede presentarse en video o audio. Y, su horizonte depende de la intención del comunicador.

Dé a los estudiantes los links para que puedan profundizar en el tema si están interesados en él.

RECURSOS

Presentación Prezi
¿Cómo hacer un Podcast?



Facebook:
Historias mientras me maquillo.
Ver enlace +

Página Google
Cómo crear un podcast: tutorial para principiantes.
Ver enlace +

Podcast
Radio Ambulante.
Ver enlace +

Podcast
Brandme.
Ver enlace +

Bloque 4 Experiencia de aplicación

PREPARACIÓN

- Explore previamente las aplicaciones que se sugieren.
- Las narrativas pueden ser grabadas en la aplicación que se deja en los recursos o en el grabador del celular. En caso no contar con dispositivos móviles o internet puede hacerlo de manera física.
- Sea propositivo con los estudiantes, invítelos a la participación.
- Haga uso del grupo de red social,e interactúen.

DESCRIPCIÓN

Plantee a los estudiantes algunos temas posibles para construir historias: misterio, terror, comedia, romance, recetas, reflexiones, críticas de cine o música, noticias, entre otras. Estas, pueden ser inventadas, escuchadas de otras o personales.

Para la experiencia tengan en cuenta:

- Crear un único grupo de Podcast,
- Determinar un objetivo para las narrativas.
- Sin importar las narraciones que decidan hacer el grupo deberá tener un nombre que los identifique. Para ello, llegue a un consenso con el grupo.
- Oriente la experiencia para desarrollarse individual, en pareja o tríos.
- Los narradores podrán escribir el guión narrativo o ir construyendo el relato de manera fluida. Es opcional.
- Pongan sonidos de fondo que ayuden a producir sanciones en el oyente. La aplicación sugerida propone algunos.
- Los tonos de voz son importantes para mantener el interés.
- Busquen una intención a sus narrativas ¿Qué quieren lograr en el oyente?
- Sean cautivadores con las historias, deben ser interesantes.
- Tómense el tiempo para pensar qué quieren contar.
- Mantengan la secuencialidad e hilaridad de los relatos.
- En caso de que el grupo en su total platee perspectivas e interés diversos, puede agrupar los podcasts según su linealidad.

- La intención es construir unos podcasts como se muestra en los ejemplos, desarrollados por grupos de personas que pretenden un mismo propósito.
- Invite a los estudiantes a que la página de podcasts creados se use recurrentemente, que creen diferentes episodios que interesen a las personas.
- Terminadas las narraciones publiquen en el grupo de redes sociales, hagan la retroalimentación e invite a otras comunidades de interés.
- Los Podcast pueden ser grabados en las aplicaciones, en las notas de voz del celular o como video.
- Recuerden que si no cuentan con dispositivos móviles o internet pueden realizar las narrativas en vivo, una interacción entre el grupo, un compartir de relatos.

Realice preguntas que inviten a los estudiantes a retroalimentar y reflexionar el encuentro.

Se sugieren:

- ¿Cómo podría mejorar sus producciones?
- ¿Qué anexaría a las grabaciones ara hacerlas más interesantes?
- ¿Qué disfrutó más, contar o escuchar las historias?

RECURSOS

Sugerencia de aplicaciones
Las tres mejores apps para crear tus propios podcasts.
Ver enlace +

Aplicación gratuita para Podcast
Anchor.

- ✓ Red social
- ✓ Celular
- ✓ Diadema
- ✓ Trípode
- ✓ Luces de escenografía o fotografía
- ✓ Hojas
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores

Como Red social, para la creación del grupo se sugiere: Facebook –Twitter

Anexo
Sesión 5
HISTORIANDO

"Les voy a contar algo que me pasó hace unos tres años con unos amigos. Nos encontrábamos en un campamento, muy adentro de un bosque y ya estaba tarde en la noche, entonces nos fuimos para las carpas. Como media hora después de habernos acostado empezaron a sonar unos pasos, se sentía que pisoteaban piedras; lo raro es que no se sentía avanzar, parecía que caminaba en el mismo sintió. Yo estaba con dos amigos en la carpa, y los desperté para ver si sentían lo mismo; en efecto, ellos también lo escuchaban. Entonces gritamos llamando a los compañeros que se encontraban al lado en otra carpa. Cuando empezamos a hacerlo, a gritar, los pasos se dejaron de escuchar y se escuchaba ladrar perros, pero en la distancia.

Entonces los tres salimos de la carpa con las linternas alumbrando el espacio, los compañeros de la carpa contigua salieron preguntando qué era lo que sucedía. Les contamos que escuchamos pasos. Estuvimos todos afuera observando un poco el espacio, también preguntábamos si había alguien allí, pero evidentemente no era nada, determinamos entonces que eran animales y nos fuimos a las carpas.

Yo tenía mucho miedo, aunque no era el único, nos acostamos, pero no podíamos dormirnos. Cuando ya había pasado un buen tiempo, uno de mis amigos estaba dormido, el otro y yo empezamos a cansarnos y a conciliar el sueño. Pero entonces de nuevo se escuchaban los pasos como acercándose a nosotros, las mismas pisadas como entre piedras. Un compañero de la carpa contigua, evidentemente, no había podido dormir y pregunta quién anda ahí. Mi amigo de carpa le dijo, no te preocupes debe ser un animal, alumbramos con la linterna dentro de la carpa y se vio el reflejo de una persona parada junto a nuestra carpa. Gritamos a los demás que había una persona, que seguro quería robarnos, entonces todos dijimos que íbamos a salir para sintiera miedo y se fuera.

Sin embrago, allí seguía de pie y los pasos continuaban escuchándose. De verdad estábamos demasiado asustados, no éramos capaces de salir de la carpa. Los compañeros de la otra carpa alumbraban y también lo veía allí de pie, sin moverse, y sin embargo se escuchaban los pasos. Uno de mis amigos de carpa dijo que seguro eran personas de por allí que nos querían asustar, que no prestáramos atención y se irían. Pero ya había pasado un largo tiempo y no cesaban los pasos ni se iba la persona. Entonces el susto se convirtió en enojo y entre todos decidimos salir de las carpas, nos hablábamos gritando para que se asustara.

Dejamos una linterna apuntando hacia la figura, mientras salimos rápidamente y allí no había nada, cuando miramos de nuevo por dentro de la carpa también había desaparecido, igual que los pasos.

Lo que hicimos fue juntar todas las cosas y quedarnos juntos fuera de la carpa, nos daba más miedo estar adentro, hasta que amaneció, recogimos todo y salimos al pueblo. Como estaba tan temprano no había nada abierto, entonces nos quedamos a destacar un rato en los carros. Más tarde, nos fuimos a comer y le contamos a una persona del lugar lo que nos había pasado, para que nos dijera que pudo a ver sido. Esa persona nos contó que es un lugar tenebroso, que allí siempre pasa eso, que se ven formas de personas y pasos. Nos dijo que no fuéramos más."

Lo que hicimos fue juntar todas las cosas y quedarnos juntos fuera de la carpa, nos daba más miedo estar adentro, hasta que amaneció, recogimos todo y salimos al pueblo.

CIBERGRAFÍA

• **Alarcón, D. Radio Ambulante.** (2021). La tregua. Recuperado de https://radioambulante.org/

• **Aprendercine.com.** (24 de marzo de 2019). Cómo hacer un Stop Motion. Recuperado de https://aprendercine.com/como-hacer-un-stop-motion/

• **Barrios, M.** (27 de junio de 2003). Stop Motion. Recuperado de https://prezi.com/jbh3euzj3ifi/stop-motion/

• **Botero, J.** (2020). ¿Qué es la educación STEM? Recuperado del 04 de abril de 2021 de https://www.stemeducol.com/que-es-stem

• **Brandme** (29 de octubre de 2020). Top 10: podcasts de terror en Spotify para escuchar con tus amigos. Recuperado de https://brandme.la/blog/top-10-podcasts-de-terror-en-spotify-para-escuchar-con-tus-amigos/

• **Cosas de peques.** (15 de enero de 2016). Blanca Nieves y los siete enanitos. Cuentos infantiles animados. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=q7H0_7Bqz_Q

• **Cultura Junta de Castillo y León.** (9 de noviembre de 2013): Video YouTube: Teatro. Capítulo 5. Artes escénicas. https://www.youtube.com/watch?v=-tvXLoMH-2U

• **Dahl, R. (2011).** Cuentos en verso para niños perversos. Recuperado de https://historias-depared.com/wp-content/uploads/2020/06/Dahl-Roald.-Cuentos-en-verso-para-ni%C3%-B1os-perversos.pdf

• **Diaz, C. Cesarlinga.** (2007). Vida nocturna -stop Motion. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=SGz7MdCSCOuM

• **Docsity.** (2021). El cuerpo como generador del lenguaje artístico. Apuntes de artes escénicas y danza. Recuperado de https://www.docsity.com/es/el-cuerpo-como-generador-de-lenguaje-artistico/7080334/

• **Estudia y Aprende.** (11 de mayo de 2020). De un cuento salen más. Variantes de un cuento (para secundaria). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=9Hr-OdOnwFY

• **Estudia y Aprende.** (11 de mayo de 2020). Variantes de un cuento. Recuperado de https://www.estudiaraprender.com/2016/10/11/variantes-cuento/

• **Flores, C.** (26 de marzo de 2016). Fotografía narrativa. Recuperado de https://prezi.com/xx-syrzbx9uu-/fotografia-narrativa/

• **Iconauta.** (2017). Charley Chaplin: Easy Street (1917). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=eLF-aLPwfrg

• **Joselyn, D.** (19 de enero de 2021). Historias mientras me maquillo. Parte 22. Recuperado de https://fb.watch/58Bei5qc29/

• **Mac Bac.** (25 de noviembre de 2021). Stop Motion us. Recuperado de https://www.macba.cat/es/exposiciones-actividades/actividades/stop-motion-us

• **Micaela Pucheu.** (15 de mayo de 2015). Sonido de la angustia. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=yB06IF9tu-g

• **Ministerio de Educación Nacional de Colombia.** (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje Lenguaje. Recuperado del 04 de abril de 2021 de http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

• **Molina, C. TreceBits. Redes sociales y tecnología.** (20 de junio de 2019). Las trece mejores Apps para crear tus propios podcasts. Recuperado de https://www.trecebits.com/2019/06/20/las-tres-mejores-apps-para-crear-tus-propios-podcasts/

• **Mr. Bean.** (11 de septiembre de 2009). Alarm clock and getting up. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=dXPLhE_z57M

• **Peque Cx Lu.** (2021). Stop Motion. Recuperado de https://www.pinterest.com.mx/pin/426575395930866023/

• **Pérez, M. Blog del fotógrafo.** (18 de mayo de 2015). Fotografía narrativa: la guía completa para contar historias mediante una fotografía. Recuperado de https://www.blogdelfotografo.com/fotografia-narrativa/

• **Puli. (19 de abril de 2020).** Stop Motion Casero digital. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mqqvxlrKOjc&t=2s

• **Robles, O. (junio 25 de 2014).** Guion literario como hacer tu propia película stop Motion. Recuperado de https://es.slideshare.net/orianarob/guion-literario-como-hacer-tu-propia-pelcula-stop-motion

• **Rojas, P. González, B.** Manual de apoyo al facilitador. (2013). Taller de teatro. https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2018/07/manual-teatro.pdf

• **Rovira, G.** (10 de junio de 2014) ¿Cómo hacer un Podcast? Recuperado de https://prezi.com/yplzlmk2tny4/como-hacer-un-podcast/#:~:text=Un%20podcast%20es%20un%20archivo,escucharlo%20cuando%20el%20usuario%20quiera

• **Salvador, J. José Salvador Fraile Infantes.** (1 de octubre de 2014). Animación hoja por hoja. Recuperado de ANIMACIÓN HOJA POR HOJA - YouTube

• **Sánchez, G.** (17 de mayo de 2019). Fotografía. Recuperado de https://www.google.com/search?q=fotos+de+Gervasio+S%C3%A1nchez&tbm=isch&ved=2ahUKEwic3sGPqqLwAhVWcjABHdhwBWIQ2-cCegQIABAA&oq=fotos+de+Gervasio+S%C3%A1nchez&gs_lcp=CgNpbWcQA1AAWABghIlSaABwAHgAgAEAiAEAkgEAmAEAqgELZ3dzLXdpei1pbWc&sclient=img&ei=bgKYJxv1uTBuQ_Y4ZWQBg&bih=625&biw=1366#imgrc=vUMzO1fT4-U7TM

• **Sánchez, G.** Aprendemos juntos. (18 de febrero de 2019). Hacer buenas fotos es fácil, lo difícil es narrar una buena historia. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=-6J477OiseM

• **Samy HD.** (17 de agosto de 2016). Efecto de sonido sorpresa. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Z4f02BNSBfs

• **Santos, B. Hotmart.Blog.** (15 de marzo de 2021). Cómo crear un podcast: tutorial para principiantes https://blog.hotmart.com/es/como-crear-un-podcast/

• **Sarai Deza.** (25 de agosto de 2016) ¿Qué es la narrativa fotográfica? Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=yfuxUN1t8WE

• **Spanish Fairy Tales.** (5 de noviembre de 2019). Caperucita Dorada. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kTq1H79G2GU

• **Tengo algo que Ensayarte.** (1 de septiembre de 2017). ¿Qué son las artes escénicas? Mitos y curiosidad 5. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=oLqeJqRhsX8

• **Todo relajación.** (24 de abril de 2019). Sonidos del viento. Silbido del viento. Sonido brisa viento. Wind sound relax. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=gPmgmpT_Lnw

• **Un tipo más.** (13 de febrero de 2017). Música de misterio. Efecto de sonido. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=e6S-YojDZfk

• **Utilidades Chidas.** (3 de abril de 2019). Efecto de sonido "aplausos y gritos" para editar videos 2019. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=PsLXAIN-fxo

• **Vélez, L.** (21 de abril de 2021). Copiado de artes escénicas. Recuperado de https://prezi.com/view/ycFcNaUSVOyJfQGfjLZX/

• **Vásquez, M. Áviles, L. Cárdenas, A.** (2019). Edublocks, virtualización a través de bloques cortos. Recuperado del 04 de abril de 2021 de https://www.eafit.edu.co/medialab/lineas-accion/flexibilizacion-ensenanza-aprendizaje/Paginas/edublocks.aspx

• **Vásquez, Sneider, Comer.** (2013). Educación STEM en y para el mundo digital. Cómo y por qué llevar las herramientas digitales a las aulas de ciencias, matemáticas y tecnologías Recuperado del 04 de abril de 2021 de https://www.um.es/ead/red/58/lopez_et_al.pdf

BIBLIOGRAFÍA

• **Aguirre, C., y Mariscal, S.** (2001). Cómo adquieren los niños la gramática de su lengua: Perspectivas teóricas. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

• **Belinchón, M., Riviere, A. e Igoa, J.** (1992). Psicología del lenguaje. Investigación y teoría. Madrid: Trotta.

• **Cuetos, F.** (2008). Psicología de la lectura. Madrid: Wolters Kluwer España, S.A.

¿QUÉ ES ESTUDÍA?

Solución que le brinda a los docentes formadores experiencias didácticas y actividades pre diseñadas para fortalecer las competencias de lenguaje, matemáticas y ciencias naturales de los estudiantes de básica secundaria, promoviendo las habilidades STEM.

Las actividades propuestas están diseñadas para trabajar nuevas herramientas pedagógicas y didácticas con contenidos que se complementan con el currículo oficial.

¿Cómo lo hacemos?

- Espacios para la experimentación, la reflexión y el cambio en las prácticas.
- Experiencias didácticas y actividades pre diseñadas para fortalecer las competencias.
- Nuevas herramientas pedagógicas y didácticas que se complementan con el currículo oficial.

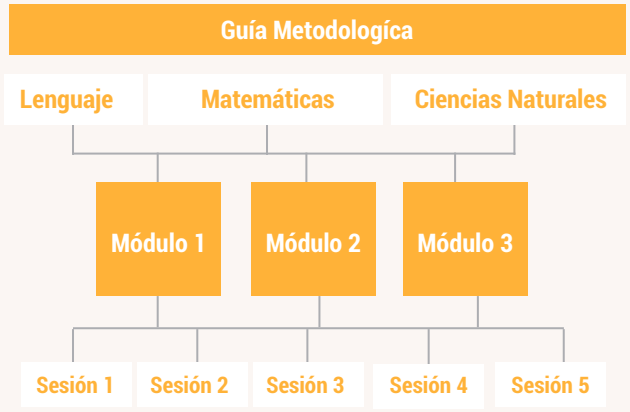
Con los módulos de apoyo metodológico y curricular para docentes de los grados 8°, 9° de la educación básica secundaria y 10° de Educación Media, en las áreas de lenguaje, matemáticas y ciencias naturales, se pretende brindar herramientas de trabajo por competencias, a través de un enfoque de aprendizaje interdisciplinario STEM.

United Way Colombia

EsTuDía

Aprende Diferente

ESTRUCTURA DE LA METODOLOGÍA



- 15 Actividades de Lenguaje
- 15 Actividades de Matemáticas
- 15 Actividades de Ciencias

- 45 actividades en las tres áreas

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este documento por cualquier medio sin el previo y expreso consentimiento escrito de UNITE WAY COLOMBIA, a cualquier persona y actividad que sean ajenas al mismo.

United Way Colombia
EsTuDía
Aprende Diferente

“NO PUEDE CAMBIAR LA FORMA EN QUE ALGUIEN PIENSA, PERO PUEDE DARLES UNA HERRAMIENTA PARA USAR QUE LOS LLEVE A PENSAR DE MANERA DIFERENTE”. R. BUCKMINSTER FULLER.

United Way Colombia