

# Hacia una literatura digital en las aulas

Guía de actividades  
sugeridas para docentes

**Educación secundaria**



# Introducción



## Acerca de la literatura digital

¿De qué hablamos cuando hablamos de literatura digital? ¿Otro género literario? ¿Una nueva forma de ser de la literatura? ¿Digitalización de textos literarios? Muchos son los interrogantes que se abren ante este fenómeno de reciente aparición y varios aún sin respuesta o en pleno proceso de definición.

Sólo para ir delineando conceptos en esta aventura a la que asistimos como protagonistas, podemos decir que en principio no se trata de digitalizar lo escrito, ni reunir obras en una biblioteca virtual. Se trata más bien de **producir obra literaria con los recursos que la era digital nos ofrece**: sonidos (música o voces), imágenes, video, hipervínculos; y por supuesto podemos afirmar que no existe por fuera del soporte Internet.

El grupo de investigación "Hermeneia"<sup>(1)</sup> define la literatura digital como un fenómeno revolucionario y cambiante. Laura Borrás, como parte de este grupo, expresa en una entrevista: "De ahí que el matiz entre literatura digital y digitalizada deba ser enfatizado para evitar confusiones. La literatura impresa que es llevada a la pantalla es literatura digitalizada, mientras que la literatura digital nace y se crea mediante procedimientos electrónicos para ser leída y consumida también en este medio, de modo que la

condiciona tanto en su creación como en su recepción.

La principal diferencia es que la digitalización de la literatura supone la traslación del modelo conocido, el papel y la imprenta, al formato digital. Es una mera transposición de soportes sin que estos cambien la esencia del texto en sí mismo, mientras que la literatura digital, por definición, no puede ser impresa porque aprovecha y explota las posibilidades intrínsecas del medio."

El Premio Itaú de Cuento Digital viene siendo, desde 2011, un referente de esta transición hacia la literatura digital. Es un concurso literario donde los estudiantes de nivel secundario son convocados a participar. Desde 2014 la categoría que los incluye se denomina sub-18. En el sitio web de la fundación se pueden encontrar las antologías completas.

**cuento impreso**

papel  
textura  
volumen  
estático

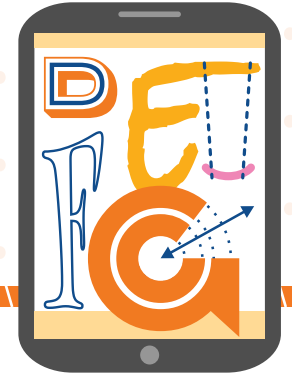
**literatura**

voces  
sonidos  
música  
hipervínculos  
interactividad  
videos

**cuento digital**

(1) Está abocado al estudio de literatura y tecnologías digitales. Lo integran 23 investigadores de diversas universidades catalanas, españolas, europeas y americanas. [Más información aquí.](#)

# Introducción



## Objetivos de la convocatoria

- Estimular a los adolescentes a experimentar nuevos formatos narrativos (cuento interactivo, audiocuento, poecuento, docucuento, etc.), además de los tradicionales.
- Promover el trabajo colaborativo entre los adolescentes, respetando y reconociendo la multiplicidad de capacidades.
- Propiciar el uso de las TIC para el incentivo de la escritura y lectura.
- Brindar un espacio de estímulo a los docentes de escuelas secundarias para que guíen a sus alumnos en la exploración de nuevos formatos narrativos.

Los estudiantes participan a través de una plataforma digital donde se suben los cuentos y desde la cual los jurados tienen acceso para su evaluación.

Esta plataforma permite una interacción fluida, la posibilidad de crear cuentos colectivos aun desde distintos puntos del país. Los participantes tienen hasta el día de cierre de la convocatoria para ingresar a su perfil y modificar, cambiar o agregar algo a su producción literaria.

La fundación Itaú establece que la recepción de trabajos se produce entre junio y agosto, por eso es recomendable trabajar durante la primera parte del año.

## Para qué una guía de actividades

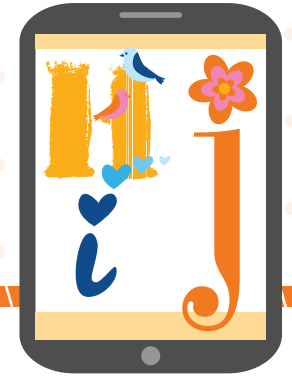
Desde fundación Itaú creemos que la educación secundaria es un lugar fundamental donde la cultura digital puede ser apropiada, aprovechada y acercada a los estudiantes como acción pedagógica. Particularmente la literatura puede ser intensamente potenciada para que se abra a otros sentidos junto a los jóvenes, que son quienes vivencian una relación íntima con la tecnología.

Ofrecemos una guía de actividades como un mapa posible a ser recorrido, que tiene distintos caminos, rutas de acceso y opciones de trayectos, que pueden ser enriquecidos y modificados de acuerdo al viajero que lo utilice.

Los objetivos de este mapa son explorar y descubrir nuevas formas de escritura, potenciar la creatividad y el aprendizaje de los jóvenes, aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación como recursos de enseñanza de la literatura capaz de motivar los aprendizajes en los jóvenes, a la vez que incentivar a los jóvenes a presentarse a elaborar sus propios cuentos digitales y presentarlos en el Premio #ItaúCuentoDigital.

Todas las actividades pueden ser utilizadas aisladamente e incorporarse a la secuencia áulica que se esté realizando. Si bien no son correlativas, el desarrollo conjunto puede llevar a interesantes producciones finales. Por ejemplo: la primera actividad presentada “Olimpiada” puede iniciarse y mientras sucede llevar adelante las siguientes a los efectos de sostener el proceso de aprendizaje y enriquecer las producciones finales del concurso.

# Fundamentación



Es imposible obviar ya el impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la sociedad, la economía, el mundo del trabajo y fundamentalmente en la producción y acceso al conocimiento.

Como plantea Milad Doueih en *La gran conversión digital* (2010), “uno de los aspectos más prometedores y, para algunos, más inquietantes del entorno digital es su impacto inmediato en la cultura en sentido amplio, su reestructuración acelerada y casi irresistible de los valores culturales. El entorno digital es primero, y antes que nada, una cultura del cambio veloz y de la adaptabilidad: es un fenómeno cultural impulsado por las adaptaciones sociales de innovaciones tecnológicas. Este desarrollo acelerado e ininterrumpido obliga a la educación a reformular sus formas de enseñar, planteando desafíos sociales, organizativos, técnicos y pedagógicos”.

Los jóvenes son el ícono que representa esta cultura tecnológica digital. Cognitivamente han construido formas diferentes de acceso al conocimiento, siendo la simultaneidad, la inmediatez en el acceso, la multi-capacidad atencional algunas de las características que el sistema educativo debería incorporar y prestar especial atención.

Es responsabilidad educativa acercar el conocimiento a los estudiantes desde estas nuevas configuraciones.

Además, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula abren la invaluable posibilidad de trabajar colaborativamente entre los estudiantes del curso, de la escuela, entre escuelas y entre estudiantes de cualquier punto del país y el mundo.

Ya hace tiempo que las teorías constructivistas del aprendizaje lo proponen como una estrategia privilegiada del aprendizaje con sentido.

El aprendizaje siempre es con otros y es a partir de esta interacción que cada estudiante puede encontrar el contexto propicio para desplegar su potencial.

De acuerdo con John Wilson en *Como valorar la calidad de la enseñanza* (1992), el aprendizaje colaborativo implica un proceso de socioconstrucción en el que se desarrolla el trabajo conjunto, la ayuda mutua, el abordaje de problemas atendiendo a distintas perspectivas, el respeto a la diversidad de opiniones, la búsqueda de soluciones superadoras y el cumplimiento de objetivos comunes.

Para que esto sea posible es necesaria la identificación de las capacidades, habilidades, fortalezas y debilidades de cada miembro del equipo, la definición de objetivos y metas comunes, la elaboración de un plan de trabajo, la participación activa de todos los miembros en la resolución, el cuidado de las relaciones interpersonales y la revisión y evaluación de las acciones individuales y colectivas.

# Fundamentación



## Conexiones con el diseño curricular<sup>(2)</sup>

### Diseño curricular Prácticas del lenguaje para 2do y 3er año de educación secundaria:

Prácticas del lenguaje en el ámbito de la literatura. Formar parte de situaciones sociales de lectura; leer el corpus obligatorio seleccionado para el año; relacionar los textos leídos con otros lenguajes artísticos; producir textos literarios libremente; seguir un autor.

### Diseño curricular de Literatura para 4to año de educación secundaria:

Leer textos literarios españoles, latinoamericanos y argentinos donde predominen las cosmovisiones míticas y fabulosas, épicas y trágicas en el marco de las siguientes prácticas. Participar de situaciones sociales de lectura y escritura literaria; establecer relaciones entre el lenguaje literario y otros lenguajes artísticos; leer y producir textos académicos (de estudio) y críticos (de análisis) de literatura; construir un proyecto personal de lectura literaria.

### Diseño curricular de Literatura para 5to año de educación secundaria:

Seleccionar y leer textos literarios diversos, en función de los intereses que expresen los estudiantes. Investigar acerca de los textos literarios seleccionados (autores, movimientos, géneros, temáticas, estilos, etcétera); socializar de las lecturas teóricas y críticas en torno a los textos literarios.

### Diseño curricular de Literatura para 6to año de educación secundaria:

Leer textos literarios españoles, latinoamericanos y argentinos donde predominen las formas cómicas, alegóricas, de ruptura y experimentación. Participar de situaciones sociales de lectura y escritura literaria; establecer relaciones entre el lenguaje literario y otros lenguajes artísticos; leer y producir textos académicos (de estudio) y críticos (de análisis) de literatura; construir un proyecto personal de lectura literaria.

Sugerimos la lectura de un artículo de investigación académica que recoge la experiencia de haber empleado el relato digital como dispositivo pedagógico para promover aprendizaje complejo y pensamiento crítico. [Leer aquí.](#)



# Fundamentación

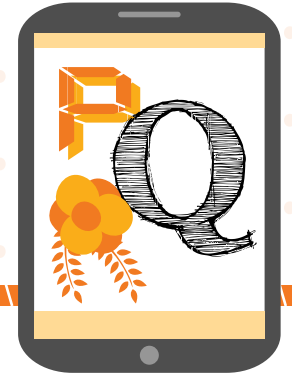


## Sugerencias a la hora de implementar las actividades en el aula

- Usar una metodología que invite al descubrimiento y la exploración activa.
- Usar diversos recursos, que promuevan la reflexión, el intercambio y la cooperación mutua.
- Trabajar en equipo con el profesor de tecnología. Este vínculo aportará diferentes recursos para la creación de cuentos digitales.
- Armar un grupo en Facebook con el grupo de alumnos. Compartir desde allí las consignas para los estudiantes y que ellos posteen y compartan los trabajos y resultados de sus actividades.
- Establecer claramente con los estudiantes las reglas de uso de imágenes y videos en la red. Así como también los tips más importantes de seguridad en Internet.
- Conformación de los grupos.
- Incentivar a que los estudiantes armen su Entorno Personal de Aprendizaje (EPA). Hay varias herramientas y recursos que lo permiten. Ver información al respecto [aquí](#). También puede visitar el siguiente blog sobre [tic y metodología](#).
- Emplear rúbricas para la evaluación y auto-evaluación de las obras de los estudiantes. [Ver ejemplos.](#)



# Actividad A



## Olimpiada de cuento digital en el aula

**Objetivo:** incentivar la escritura de cuentos digitales mediante una estrategia de juego.

**Metodología:** lúdico cooperativo.

**Duración:** un trimestre.

- 1) Proponer realizar una olimpiada de cuento digital en el aula.
- 2) Establecer con el grupo una fecha de presentación de los cuentos. Construir entre todos las bases y condiciones del concurso. ¿Qué tipo de cuento? ¿Cantidad de caracteres? ¿Fecha límite de presentación? ¿Hay algún premio para los ganadores? ¿Dónde van a subirlos para poder votar? ¿Qué otras ideas se les ocurren?
- 3) Establecer mínimo de hipervínculos, imágenes y videos.
- 4) Invitarlos a elegir un jurado de al menos tres profesores y un espacio de lectura privado en la nube. Por ejemplo: Google drive u otros que se les ocurran, para que se pueda evaluar el cuento.

5) Sugerimos organizar las clases en este tiempo en forma de tutorías. Donde los estudiantes se acercan a recibir su orientación para crear el cuento. Y también realizar interconsulta con el profesor de tecnología para sostener la creación digital.

6) Proponer el trabajo colaborativo para realizar los cuentos.

7) Invitar e incentivar a los alumnos a presentarse con sus producciones a la Convocatoria del Premio #ItaúCuentoDigital. Los estudiantes seleccionados pueden ser parte una antología digital.

Lo invitamos a armar una Olimpiada con todos los cursos de lengua y literatura del colegio.

Esta es una actividad que puede desarrollarse y mientras tanto realizar varias o todas de las siguientes como preparación para la olimpiada de cuento digital. Algo así como "Camino a la olimpiada..."

¡Pueden realizarla durante el primer trimestre y presentar los cuentos resultantes en el Premio #ItaúCuentoDigital que abrirá su convocatoria cerca de las vacaciones de invierno!

# Actividad B



## #Wikicuentodigital

**Objetivo:** investigar acerca de la literatura digital y experimentar con escritura colectiva.

**Metodología:** investigativa individual y colaborativa.

**Duración:** al menos 3 clases.

- 1) Construir con todos los estudiantes del curso una Wiki sobre literatura digital. Es una actividad muy interesante para hacer con sus estudiantes.
- 2) Solicitar a los estudiantes que se reúnan en grupos de 5.
- 3) Orientar para que investiguen y comiencen a armar un repositorio de todo lo que consideren importante. Hay mucho material en Internet sobre los tipos de historias, los cuentos, los relatos y las narrativas digitales.
- 4) Aquí proponemos algunas preguntas orientadoras: ¿Qué son? ¿Desde cuándo existen? ¿Qué tipos de cuentos digitales hay? ¿Es lo mismo una historia digital, una narrativa digital y un relato digital? ¿Cuáles son sus características principales? Incentivarlos a que descubran de qué se trata cada posibilidad.



#Wiki  
cuento  
digital

La idea es que esta actividad quede abierta y cuando se realicen nuevos descubrimientos y aprendizajes, pueda ser enriquecida colectivamente.



# Actividad C



## Una que escribamos todos...

**Objetivo:** escribir una historia colaborativamente.

**Metodología:** colaborativa.

**Duración:** 8 clases.

- 1) Preparar la clase explorando el [sitio web de historias colectivas](#). Es una página donde se pueden continuar historias ya comenzadas. Dedicar al menos una clase a elegir historias y continuar alguna de ellas.
  - 2) Proponer que los estudiantes escriban una historia entre todos.
  - 3) Explorar entre todos [Relatame.com](#) un espacio para crear historias colectivas públicas. Si fuera necesario crear en privado es posible utilizar programas como el Google doc, donde todos pueden escribir en el mismo documento compartido; o quizá un crear un grupo secreto en Facebook.
- Elegir alguna de estas opciones.
- 4) Presentar a los estudiantes un inicio. Y pedirles que respeten la estructura tripartita del cuento: inicio, nudo y desenlace.
  - 5) Proponer reglas básicas para organizar la escritura: respeto por lo escrito por los compañeros; realizar al menos dos entradas semanales al documento, página o grupo de Facebook para continuar el relato; etc.
  - 6) En clase ir leyendo y compartiendo como la historia va creciendo, proponer una fecha de finalización e ir orientando hacia el desenlace.
  - 7) Una vez finalizada. Reunir la clase en grupos.
  - 8) Proponer que cada grupo arme una videoreseña de la historia creada colectivamente. Presentar a los compañeros en una clase.

**Una maravilla del recurso digital es que es posible convocar a otros colegios a sumarse a la escritura. ¿Se animan?**

# Actividad D



## Jornada de las historias digitales

**Objetivo:** enriquecer un cuento con recursos multimedia.

**Metodología:** colaborativa.

**Duración:** al menos 8 clases.

- 1) Esta actividad requiere que los estudiantes hagan un ejercicio de registro respecto de cuáles son sus potencialidades.
- 2) Proponer que se reúnan en grupos de 5 y realicen un análisis de que cosas les gusta hacer y para qué son buenos.
- 3) Solicitar que escriban y compartan con sus compañeros la continuación de la siguiente frase: Yo soy bueno para:... sacar fotos, grabar videos, escribir historias, corregir, comentar, plantear ideas, dibujar, manejar programas de edición de video, etc.
- 4) Pedir que lo compartan con sus compañeros de grupo y que vayan delineando roles para la actividad que sigue.
- 5) Pedir que consulten la antología "Itaú en el aula" y que elijan el cuento que más le guste al grupo.
- 6) Tomar ese cuento como base. Guionarlo, seleccionar imágenes o crearlas, seleccionar videos o crearlos y contar la historia con estos soportes.

7) Proponer este recorrido como uno posible:

- Seleccionar las tareas que hay que realizar, de acuerdo al reconocimiento de las potencialidades de cada uno.
- Decidir quién será el responsable de cada tarea. Algunas de las tareas pueden ser compartidas.
- Guionar el cuento seleccionado.
- Producir la historia digital de ese cuento.
- Incentivar a los estudiantes a investigar qué es un booktrailer y diseñar uno para promocionar su cuento elegido.

Se sugiere proponer estos programas y/o aplicaciones: Moviemaker, Prezi para Windows, Animoto, Magisto, para móviles.

8) Organizar en el aula la jornada de las historias digitales, donde todos los estudiantes presenten sus producciones.

**Organice con sus alumnos el momento de la exposición, y entre todos, hagan el cierre del tema con comentarios de cada grupo sobre los otros.**

**Puede orientar a los estudiantes a crear una página en Facebook y subir sus producciones. Hacer un mini concurso, juntar "Me gusta" y ver cuál es la historia ganadora.**

**Otra posibilidad es que suban a [kiddify.com](http://kiddify.com), un video de "cómo lo hicieron". Resultando una actividad muy interesante para desarrollar la metacognición.**

# Actividad E



## Mi historia digital

**Objetivo:** lograr contar una historia personal y utilizar recursos multimedia como soporte.

**Metodología:** trabajo individual.

**Duración:** 4 clases.

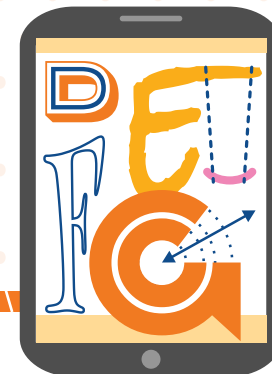
- 1) Al ser ésta una serie de actividades individuales, sugerimos ambientar el aula, quizá algo de música ayude a la concentración o quizá cambiar el espacio de trabajo: salir afuera, ir a una plaza, patio, etc. Solicitar a los estudiantes que escriban una narrativa personal digital. En este link van a encontrar información que los va a orientar para realizarlo.
- 2) Incentivar a los jóvenes a buscar en su historia situaciones que quieran contar. Llevarlos a pensar en algún momento en el que hayan aprendido algo importante, algo que les haya resultado realmente bien, alguna situación que fue muy difícil y que pudieron resolver.
- 3) Pedir que registren todas las ideas y recuerdos en un documento.
- 4) Solicitar que elijan una de esas situaciones y comienza a relatarla. Recordarles la estructura de cualquier narración: comienzo, un desarrollo y un final.

5) Proponer que incorporen al menos tres de estos recursos digitales:

- Un link a un blog creado por vos mismo como parte del desarrollo del cuento.
- Tres imágenes que sostengan la narrativa.
- Una selección musical.
- Una selección de escenas de películas vinculadas con el relato.



# Actividad F



## Trivia de literatura digital

**Objetivo:** aprender literatura y aprovechar los recursos digitales.

Metodología: investigativo grupal.

Duración: 3 clases aproximadamente.

- 1) Organizar el aula en grupos de 5 estudiantes.
- 2) Proponer que investiguen cuáles son las 10 obras más famosas de la literatura latinoamericana: quiénes son sus autores, de qué países son, en qué periodos históricos vivieron o viven, cuándo publicaron esas obras, en qué contexto lo hicieron.
- 3) Solicitar que construyan un mapa y geolocalicen la procedencia de cada autor, agregando una minibiografía e influencias más importantes en su producción literaria.
- 4) Ahora orientar la investigación hacia los cuentos digitales. Pedir que naveguen y encuentren 10 cuentos, descubrir quiénes son sus autores, de qué países son. Sería interesante que pudieran investigar cómo realizaron los cuentos digitales, qué conocimientos integran además de la literatura, en qué se inspiran, etc. Agregar al mapa esta información.

- 5) Proponer usar toda esta información para armar una trivia de literatura latinoamericana y digital y postearla en Facebook. La misma debe tener al menos diez preguntas con 3 alternativas de respuesta y solo una correcta. Podrán Invitar a jugar a sus amigos. En este [link](#) encontrará cómo aprovechar los recursos de Facebook. También podrá encontrar un [video](#) que ayuda a crear su propio mapa y geolocalizar lo que se desea.



# Actividad G



## Un cuento de terror de a dos

**Objetivo:** incursionar en el género cuento de terror incorporando recursos digitales

**Metodología:** colaborativa creativa.

**Duración:** 5 clases.

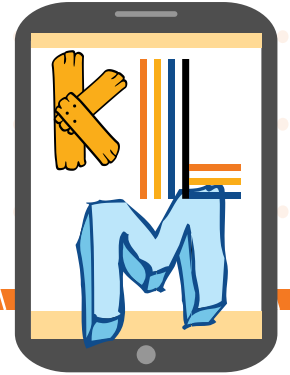
- 1) Pedir a los estudiantes que se organicen por parejas. Se pueden utilizar técnicas como juntarse por gustos de helado, de equipo de fútbol o qué aplicación móvil les gusta más.
- 2) Orientar su investigación en Internet sobre el género literario cuentos de terror. Pedirles que creen un blog con las características, la historia, los autores más importantes del género: antiguos y contemporáneos.
- 3) Incentivar a que escriban un cuento de terror a partir de la siguiente imagen, u otra/s que resulten de interés a los estudiantes.
- 4) Proponer un límite de 3.000 caracteres.
- 5) ¡Pedirles que incorporen imágenes, videos, hipervínculos que den soporte y generen el ambiente escalofriante que necesita!

- 6) Organizar una “clase de terror”. Incentivarlos a ambientar el aula y a que cada uno presente sus producciones.



Aquí están algunas ideas uno de los autores más importantes del género de terror.

# Actividad H



## Escribir en el muro

**Objetivo:** producir texto literario a partir de una imagen.

**Metodología:** creativa individual.

**Duración:** 2 clases.

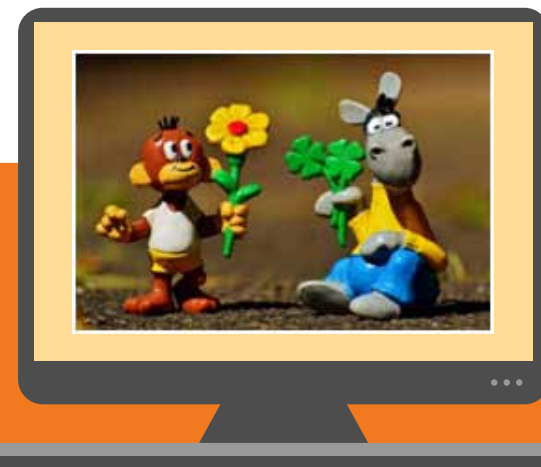
- 1) Solicitar que observen la imagen de esta página y partir de alguna de la misma, creen una historia de no más de 4.000 caracteres.
- 2) [Aquí](#) algunas pautas para escribir un cuento corto.
- 3) Le proponemos que inviten a probar a sus estudiantes la nueva [herramienta de escritura digital](#). Allí podrán crear un cuento, agregar videos o imágenes, invitar a otros a escribir juntos, armar una tapa para tu cuento, agregar hipervínculos hacia otras páginas o links que puedan ser de ayuda para dar soporte a tu historia.

Sugerir la lectura de este post. Aunque fue escrito en una época donde no había recursos digitales sigue siendo de mucha vigencia.

[Consejos de Julio Cortazar](#) para escribir cuentos.

También pueden sugerir a sus estudiantes que descarguen en su celular la aplicación

[Wattpad](#) que permite compartir nuevas historias con millones de personas. También pueden acceder a él por medio de su sitio web. Los usuarios pueden publicar artículos, relatos y poemas sobre cualquier cosa, ya sea en línea o a través de la aplicación Wattpad (para iOS, Android, Windows Phone y Online). El contenido incluye obras tanto de autores desconocidos como conocidos. Los usuarios pueden comentar y votar por las historias o unirse a grupos asociados con el sitio web. Alrededor del 50% de la demanda procede de EE.UU., y en menor medida también desde el Reino Unido, Canadá, Colombia, Venezuela, Filipinas, Argentina, España, Australia, y más.



# Actividad I



## Algo con sentido

**Objetivo:** conocer cuentos digitales y producir a partir de ellos.

**Metodología:** analítico creativo

**Duración:** 4 clases

- 1) Pedir a los estudiantes que escriban en forma de lluvia de ideas 10 consejos para molestar a los demás (algo que sin duda sabemos que les gusta hacer).
- 2) Proponer la lectura y exploración del cuento digital: Nada tiene sentido.
- 3) Organizar el aula en grupos y solicitar el análisis del cuento describiendo: personaje principal y secundarios. ¿Qué relaciones los unen o los desunen? Tiempo y espacio, conflicto y distinciones entre autor y narrador (omnisciente, protagonista o testigo).
- 4) Una vez realizado el análisis invitar a reescribir en forma individual el cuento Nada Tiene sentido incorporando los 10 consejos como parte la historia.

Actividad con el cuento  
Nada tiene sentido

A stylized tablet icon with a black border, resting on a yellow rounded rectangular base. The screen displays the text 'Actividad con el cuento' in orange and 'Nada tiene sentido' in orange with a blue underline.

# Actividad J



## Un personaje en mi red social

**Objetivo:** utilizar las redes sociales como soporte de una historia.

**Metodología:** colaborativa.

**Duración:** 6 clases.

- 1) Organizar el aula en grupos de 5 integrantes.
- 2) Pedir que cada integrante del grupo invente un personaje: características físicas, qué hace, qué edad tiene, cómo se llama, cómo es su familia, cómo es su vida, qué le gusta hacer, qué no le gusta, qué le divierte, para qué es bueno, en qué país vive, quienes son sus amigos y todo lo que se les ocurra.
- 3) Solicitar que creen para ese personaje un perfil en Facebook con todas estas características y gustos. Quizá necesiten construir algunos perfiles adicionales para los amigos de sus personajes, crear videos, incorporar imágenes.
- 4) Invitar a escribir una historia colectiva entre los cinco. Una historia que se desarrolle y pueda entenderse a través de la red social Facebook, Instagram, twitter y otras si las necesitan. Pueden crear blogs, enlaces a otras páginas, videos, si no están en el mismo país o ciudad Geolocalicen donde se encuentran sus personajes.

5) Generar un espacio en el aula para compartir las producciones.





# Actividad K



## Videoliteratura

**Objetivo:** utilizar la herramienta video narrado.

**Metodología:** colaborativa.

**Duración:** al menos 8 clases.

- 1) Organizar el aula en grupos de no más de 6 estudiantes.
- 2) Proponer que elijan un cuento de las Antologías de Cuento de Digital de las categorías estudiantes y sub 18.
- 3) Solicitar el análisis del cuento describiendo personajes principales y secundarios. ¿Qué relaciones los unen o los desunen? Tiempo y espacio, conflicto y distinciones entre autor y narrador (omnisciente, protagonista o testigo).
- 4) Pedir que realicen un videolit inspirándose libremente en el cuento elegido.
- 5) Para ayudarte te sugerimos seguir los siguientes pasos:
  - a) Preproducción/contextualización:
    - Ver distintos ejemplos de videolits y booktrailers.

- Analizarlos e identificar el objetivo.
  - Conformar los equipos.
  - Elaborar el guión.
  - Definir el método.
  - Elaborar un plan de acción.
- b) Preproducción / equipo técnico:
    - Ejecutar el plan según lo planeado.
    - Filmar o fotografiar en las locaciones establecidas.
  - c) Posproducción / reflexión y evaluación:
    - Seleccionar las imágenes o tomas.
    - Editar con el método escogido.
    - Presentación del producto final videolit o booktrailer.
    - Publicación.

# Baúl de recursos (para el docente)



[http://www.hermeneia.net/index.php?option=com\\_zoo&task=item&item\\_id=46&Itemid=589](http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_zoo&task=item&item_id=46&Itemid=589)

<http://www.microsoft.com/es-es/download/details.aspx?id=11132>

<http://grupogiddet.wix.com/rdpgiddet#!disenaturelato/c1pna>

[https://www.youtube.com/watch?v=Y9sXLOSQ\\_Rg#t=17](https://www.youtube.com/watch?v=Y9sXLOSQ_Rg#t=17)

<http://teresadientedeleon.blogspot.mx/2014/02/el-arte-de-contar-historias-la-narracion.html>

<http://storytelling.greav.net/es/page/tutoriales-ejemplos-y-manuales>

<http://www.buildyourwildself.com/>

<http://ticymetodologia20.blogspot.com.es/>

[http://www.slideshare.net/dreig/ple-1340811?from=ss\\_embed](http://www.slideshare.net/dreig/ple-1340811?from=ss_embed)

<http://www.hipertexto.info/documentos/escritura.htm>

<http://blog.tiching.com/10-herramientas-para-crear-libros-digitales/>

<http://www.storytelling.greav.net/es/relato/81/un-sueno>

<http://educacontic.es/blog/ideas-sencillas-para-crear-artefactos-multimedia>