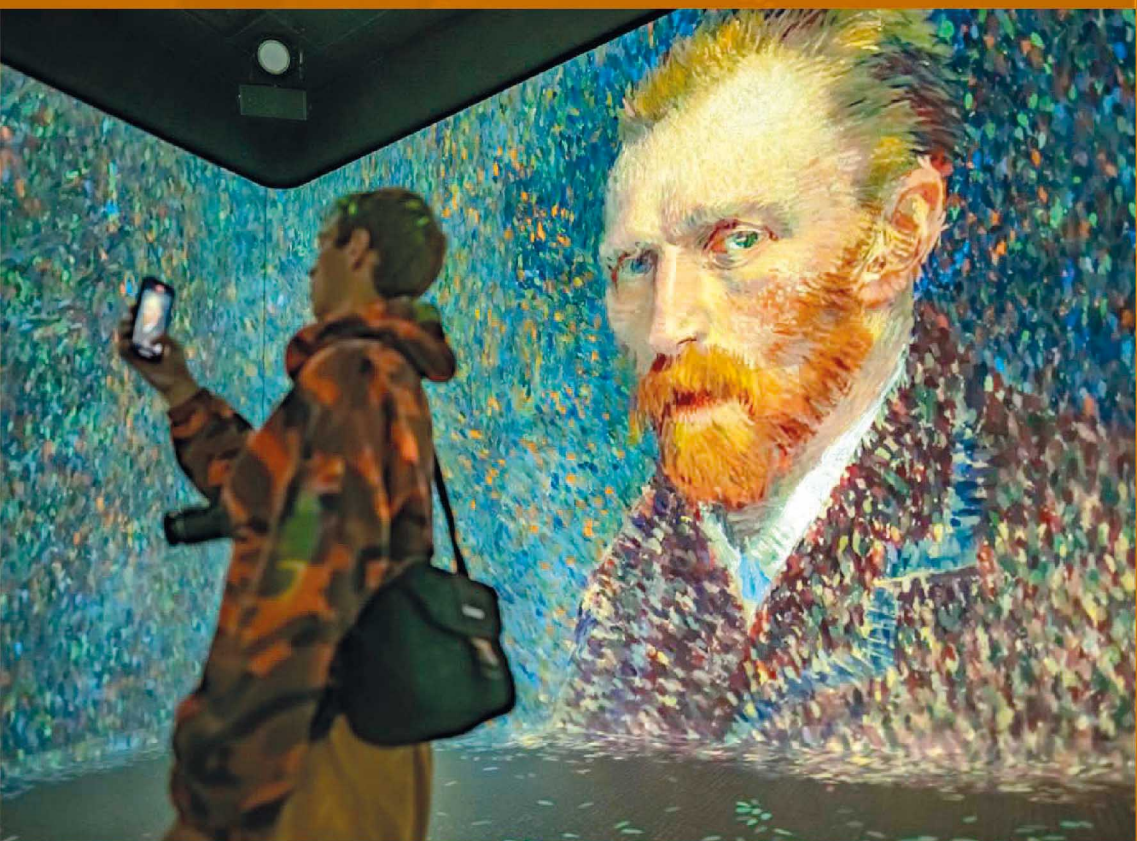


Teresita Regueiro

PRODUCIR CONTENIDOS EN LA ESCUELA

HERRAMIENTAS PARA REALIZAR PRODUCCIONES
RADIOFÓNICAS, AUDIOVISUALES, MULTIMEDIA
Y DIGITALES EN EL AULA



Muestra distribuida por la editorial

Índice

Prólogo.....	5
Introducción	11
 Capítulo 1. Producciones radiofónicas.....	20
Introducción	20
El contenido.....	22
Etapas de producción radiofónica	23
El lenguaje sonoro	24
El guion radiofónico	26
De géneros y formatos	28
Programa en vivo.....	40
Radio abierta	44
En busca de sonidos	45
La edición	47
 Capítulo 2. Producciones gráficas	51
Introducción	51
El periódico escolar	51
Géneros y formatos para el periódico escolar	54
Herramientas digitales para la realización del periódico	58
Trabajar con códigos visuales	64
Imágenes y edición	65
Formatos gráficos.....	67
La infografía	68
Presentaciones.....	73
Folletería	76
El remix	79
 Capítulo 3. Producciones audiovisuales	81
Introducción	81
Un punto de partida.....	84
¿Qué ves cuando me ves?	85
La producción audiovisual en el aula	96
El guion audiovisual	97

Salir a buscar imágenes..... 101

Buscar en internet 103

De géneros y formatos 105

La edición audiovisual 115

Difusión de contenidos audiovisuales 118

Capítulo 4. Producciones interactivas y multimedia 119

Introducción 119

Sobre la hipertextualidad e hipermedia..... 120

Presentaciones multimedia..... 121

Póster digital interactivo..... 123

Gamificación: juegos interactivos 129

Murales digitales 134

Narrativa transmedia 137

El blog 142

Capítulo 5. El uso de medios digitales en el ámbito educativo 145

Introducción 145

Consumir y producir..... 146

Navegar en internet..... 146

El espacio en los dispositivos y en internet 151

Software libre para crear..... 152

Accesibilidad tecnológica 153

Algunos atajos sobre ciudadanía digital..... 154

Bibliografía 156

Conseguí este
título en formato
digital.



Prólogo

Es ligero equipaje para tan largo viaje.
“Un beso y una flor” (Nino Bravo, 1972).

La producción de contenidos como práctica de enseñanza habilita, en todos los niveles educativos, espacios de participación, de creatividad, y promueve el trabajo colaborativo. Diseñar, planificar y desarrollar estrategias de enseñanza que impliquen la producción mediática abre el juego a trabajar con la currícula atendiendo el contexto institucional y local, así como los consumos culturales, experiencias, trayectorias e intereses de los estudiantes.

Esta publicación se propone acompañar a docentes y futuros docentes interesados en incorporar en sus prácticas de enseñanza la producción de contenidos en distintos formatos y medios, a partir de los recursos tecnológicos disponibles. Las instituciones educativas tienen mucho para contar, para decir, para visibilizar, en interacción con los contenidos curriculares y con aquellos saberes propios de cada grupo y cultura en los que se encuentran inmersas.

En este recorrido, las tecnologías y los medios digitales ocupan un rol preponderante, pero no por eso excluyente; es decir, con cualquier celular y un parlante podemos hacer un proyecto de radio en articulación con un medio local para la difusión. O con un celular también podremos hacer un video con distintas técnicas como fotos narradas y *stop motion*.

Para ello, se repara en la relación entre la tecnología y la educación desde una mirada crítica, haciendo énfasis en dos puntos fundamentales: la producción de contenidos en el aula, por un lado, y la creación de materiales didácticos propios –por parte de los docentes– atendiendo las particularidades de los grupos, por el otro, en los que la accesibilidad tecnológica cobra protagonismo. La idea entonces es “andamiar” (en el sentido de sostener mientras se construye, de acompañar, de armar un soporte provisional) estrategias que incluyan a la producción en la planificación de las propuestas educativas, así como también animar a los docentes y futuros docentes a diseñar materiales didácticos digitales propios, que recuperen los consumos culturales que circulan en el aula.

Históricamente, la tecnología ha modificado prácticas comunicacionales instaladas en la sociedad para acompañar, impulsar y promover otras. Asimismo, esto sucede en determinados contextos socioculturales,

que es necesario reconocer porque le dan significatividad. Creemos que no se trata de aprender a usar determinados dispositivos o aplicaciones para generar contenidos, eso sería una visión reduccionista del uso de la tecnología que nos convierte en simples usuarios. Entonces, partimos de la idea de que la inclusión de tecnología en el aula por sí misma no hace más rica una práctica de enseñanza, sino que puede, incluso, reforzar prácticas educativas, expositivas y memorísticas. Es por eso por lo que apuntamos a poder diseñar prácticas de enseñanza que den lugar a la producción propia valiéndose de las potencialidades de las tecnologías y los medios digitales para poder desarrollarlas con un sentido didáctico, reparando en las especificidades de los grupos de estudiantes, en el contexto institucional y también local.

Poder pensar en producciones mediáticas, que consideren los recursos tecnológicos disponibles y las particularidades de cada institución educativa, habilita propuestas que no dependan exclusivamente de estos: ¿cómo hacer un pódcast educativo sin (y con) acceso a internet?; ¿cómo producir una pieza audiovisual en el aula usando únicamente un celular?; ¿cómo hacer una infografía digital colaborativa desde cualquier computadora?; ¿se puede trabajar el pódcast educativo en el nivel inicial?; ¿en todos los niveles educativos se pueden realizar producciones mediáticas? Asimismo, la realización de producciones mediáticas implica saberes que facilitan esos procesos: ¿cómo compartir material audiovisual sin ocupar espacio de almacenamiento en los dispositivos disponibles o en nuestra casilla de correo?; ¿cómo armar un texto colaborativo?; ¿cómo descargar videos para compartir cuando no hay conectividad?; ¿cómo editar videos para compartir un fragmento?; ¿cómo intervenir un video realizado por otra persona?; ¿cómo reutilizar material didáctico digital?

Este texto propone andar por esos caminos haciendo énfasis en el lugar del docente como diseñador de espacios en los que se promueva la producción, más allá de los recursos tecnológicos, los dispositivos y la conectividad. Así como en la producción y la circulación de materiales didácticos que posibiliten acompañar los contenidos considerando los distintos lenguajes, formas de leer y de escribir y, además, ser parte de un entramado de producciones educativas realizadas desde las escuelas; también, pensamos en materiales que se puedan tomar, modificar, intervenir y volver a compartir: recursos educativos abiertos.

Con ese espíritu, en estas páginas, encontrarán una serie de herramientas para acompañar procesos de enseñanza y aprendizaje que posibiliten,

como dijimos, retomar los consumos culturales de cada grupo, reparar en el contexto y sus particularidades, pero que también contribuyan a transformar la realidad a partir de la visibilización de perspectivas, puntos de vista y experiencias en diálogo continuo con la currícula. Asimismo, se propone acompañar recorridos para dar cuenta y reflexionar sobre los propios usos de la tecnología: ¿cuál es nuestra relación con la tecnología?, ¿cómo buscamos información actualmente?, ¿qué información consideramos apropiada para llevar al aula?, ¿qué criterios establecemos como docentes al momento de buscar información?

Entonces, consideramos fundamental reflexionar sobre los propios usos de los medios digitales. Edith Litwin (2008) nos interpela a transparentar esos usos para aplicar “potentemente” la tecnología. Reafirmamos que una de las potencialidades de la tecnología es la importancia que adquieren como herramientas que facilitan (o habilitan) la producción de contenidos, reparando en un uso crítico de las mismas y superando así una visión tecnicista e instrumental.

Es así que esta publicación se propone ir por ese camino: identificar las prácticas y los consumos culturales, retomarlos, registrarlos, transparentarlos, para usar la tecnología como herramienta; pero una herramienta que nos posibilite, como docentes, acompañar procesos creativos, estimular el trabajo colaborativo, dar voz, visibilizar experiencias, trayectorias, trabajar con contenidos y generar otros, una herramienta que, en el ámbito propicio, pueda contribuir a transformar la realidad en articulación con la currícula.

A continuación, transcribimos una conversación transcurrida en el primer día del taller inicial del profesorado de educación primaria, en un Instituto de Formación Docente de la provincia de Buenos Aires:

- ¿Cómo buscan información?
- ¿Cómo?
- Ante cualquier situación de lectura, para ampliar información sobre un hecho en particular o buscar alguna palabra, ¿cómo buscan información?
- Agarro el celular, abro Google y escribo...
- Bueno, registren cada paso de esa búsqueda.

Pueden hacer una lista con esos pasos y la compartimos para luego reflexionar sobre posibles criterios de búsqueda de información en internet: ¿es lo mismo que el contenido que encontramos en línea esté en un sitio que en otro?, ¿cuál es la importancia de identificar la fuente de información?, ¿a través de qué datos puedo deducir la información del sitio web al que llegué en la búsqueda?, ¿cuáles son los criterios en la búsqueda de información que habría que considerar?

Volver sobre nuestros propios pasos en el uso de los dispositivos tecnológicos que tenemos al alcance, nos posibilita reflexionar sobre los distintos modos de acceso a la información, de búsqueda, de lectura, de producción y de circulación de contenidos que conviven en la actualidad.

En la mayoría de las instituciones educativas, podemos encontrar diferentes dispositivos tecnológicos. Ya anticipamos que no son esos dispositivos los que van a determinar una práctica de enseñanza sino el uso que les damos.

¿Para qué usamos los dispositivos tecnológicos disponibles en la escuela? Responder este interrogante implica describir la utilización de la tecnología en el marco de una práctica educativa. De manera tal que a esos usos de las tecnologías subyace un enfoque educativo, una perspectiva, y también una manera de ser docente que se construye en interacción con otros, pero también con los contenidos, los medios, y su propuesta de enseñanza.

Esta publicación nace a partir del desafío de producir contenidos en la escuela con los dispositivos tecnológicos disponibles. Como sabemos, el contexto actual nos convoca a atender los desafíos pedagógicos que nos proponen una alternativa en la construcción del conocimiento. Allí radica también la pertinencia de trabajar la relación entre la tecnología y la educación en los profesorados, en la formación docente inicial, desde un abordaje teórico, pero además práctico, que convoque a pensar, planificar, diseñar y desarrollar estrategias que impliquen el uso de las tecnologías en el marco de la cultura digital. Cabe mencionar que, a nivel nacional, y en cada jurisdicción, se promueve desde hace varios años el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación

(TIC) en los diferentes niveles educativos a través de distintas políticas educativas y programas nacionales (como Conectar Igualdad o el Plan Nacional de Inclusión Digital Educativa [PNIDE]).

Este libro propone facilitar estrategias para pensar, planificar, diseñar y desarrollar producciones mediáticas en el aula que posibiliten generar nuevos contenidos. Producciones que, colocadas en el centro de las propuestas de enseñanza, promuevan, en su proceso la creatividad, el trabajo conjunto y con los contenidos curriculares. Y allí es donde la tecnología se convierte en una gran aliada.

Pensamos en producciones radiofónicas que reparen en el lenguaje sonoro, que den voz; producciones audiovisuales, que conjuguen el trabajo con imágenes, movimientos, con la palabra, y con el sonido, que visibilicen experiencias, prácticas, perspectivas; producciones multimedia e interactivas que reparen en los consumos contemporáneos, en las nuevas maneras de leer, de acceder a la información y de interactuar con ella.

¿Se pueden realizar producciones mediáticas en cualquier asignatura y en cualquier nivel educativo? Cualquier práctica de enseñanza puede considerar la producción de contenidos, para eso es fundamental conocer al grupo, sus intereses, consumos, puntos de vista, gustos, habilidades. La producción, de cualquier tipo y con cualquier medio, implica un trabajo cooperativo y colaborativo donde se deberán asumir distintos roles. Para andamiar estos procesos de enseñanza y aprendizaje, primero es necesario conocer al otro para luego trabajar en conjunto. También, es fundamental entender fehacientemente el contenido con el que se va a trabajar para habilitar espacios que propicien el intercambio y promuevan la inquietud por los saberes, en los que, además, se consideren aquellos saberes locales.

Ese encuentro entre saberes puede resultar muy enriquecedor al momento de producir contenido propio del aula, reparando en aquellos aspectos culturales propios de la comunidad. En la película argentina *Granizo* (2022), se puede observar un ejemplo de estos encuentros en el intercambio entre un meteorólogo y un chamán cordobés. Allí, se reivindican los saberes populares locales que conviven con aquellos saberes académicos y científicos. Este tipo de propuestas habilitan a contar historias desde una perspectiva territorial. Es decir, a poner

en circulación experiencias locales, tradiciones, puntos de vista, modos de trabajo, estilos de vida. Chimamanda Adichie, en *El peligro de una sola historia*, brinda un gran ejemplo de la importancia de difundir contenidos desde una perspectiva local.

Ahora iniciemos este recorrido para compartir las experiencias que realicen a partir (y desde) acá y, por qué no, formar una red que se expanda como nos enseñó el maestro Celestin Freinet, a quien retomaremos en estas páginas con su experiencia del primer periódico escolar.



La novelista
Chimamanda Adichie
cuenta cómo encontró
su voz cultural
auténtica