

Las **netbooks** y su implicancia en entornos educativos

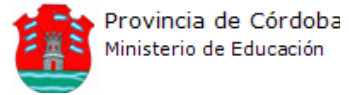
Taller 3

***"No temo las computadoras.
Temo la carencia de ellas."***

Isaac Asimov

Autores:

Crapa Luciano
Soaje Inés María
Tato María Soledad



Ministro de Educación

Prof. Walter Grahovac

Secretaria de Educación

Prof. Delia Provinciali

Director General de Enseñanza Media

Prof. Juan José Giménez

Director de Planeamiento e Información Educativa Coordinador General de PROMEDU

Prof. Enzo Regali

Responsable del Área Pedagógica PROMEDU

Lic. Silvina Chali

Equipo Técnico Jurisdiccional TIC

Lic. Elizabeth Gatica

Lic. Alexis Oliva

Lic. Manuel Vivas

Lic. Pedro Servent

Ing. Guillermo Oliva

Asesor en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Mgter. Víctor Hugo Sajoza Juric

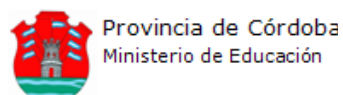
Introducción

La integración de TIC en la enseñanza puede generar nuevas presiones en el desarrollo de las tareas habituales de un docente y en sus modos de enseñar. Trabajar con tecnologías audiovisuales e informáticas exige adquirir nuevos saberes, ir más allá de la propia disciplina que se está enseñando y mantenerse *actualizado*; así como ofrecer, en la enseñanza de las asignaturas, abordajes coherentes con los cambios que las nuevas tecnologías provocan en condiciones de producción científica, y pertinentes en relación a los problemas globales. Implica reflexionar sobre las propias prácticas y diseñar los espacios y los tiempos en que se desarrollará la enseñanza.

En el contexto de incorporación de las nuevas tecnologías en las aulas, las preguntas fundamentales al momento de pensar una



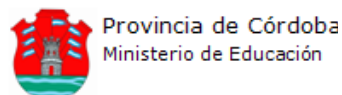
propuesta de enseñanza permanecen: ¿por qué, para qué y qué enseñar?, ¿cómo organizar la enseñanza?, ¿qué y cómo evaluar?, ¿de qué modo debemos educar para mejorar la condición humana? Apuntamos siempre a tomar decisiones fundamentadas y coherentes y a planificar, entendiendo que esto funciona, como dice Pierre Bourdieu (1997), como un “marco” y no una “horca”. Abiertas, flexibles, revisables, las planificaciones deben funcionar como guías de trabajo, ya que son, en palabras de Dino Salinas Fernández (1994), “hipótesis que se ponen a prueba”, especialmente cuando para el docente la utilización de TIC es algo novedoso.



Pensar en la integración de TIC en las formas de enseñar y en las iniciativas pedagógicas que las escuelas planean puede asociarse a la idea de encauzar otras maneras de planificar las propuestas de trabajo. Cabe destacar que la planificación de propuestas de enseñanza puede ser concebida como una herramienta útil para la tarea docente, en tanto sea pensada como punto de partida, como una tarea de anticipación, conservando su carácter de prueba o intento, es decir, conservando su carácter flexible. La planificación le permite al docente alejarse de la improvisación reflexionando sobre su propia práctica, tanto antes como durante y después de llevarla a cabo. Pero, ¿qué sucede si en lugar de cumplir estas funciones la planificación es concebida como un documento estático, una formalidad que no representa lo que sucede en el interior de las aulas? Seguramente, en esos casos la planificación pierde las funciones propias que le dan sentido: ser una orientación, una ruta, un mapa que contempla diferentes situaciones escolares que sería interesante reproducir en las aulas.

Al encarar la tarea de enseñanza, todos los docentes elaboran, analizan, deciden, eligen y responden algunas preguntas básicas acerca de qué, cómo, para qué enseñar, qué recursos incluir y cómo evaluar. Algunos lo hacen de un modo más sistemático y organizado, otros en forma más informal, o sin asignarle un tiempo determinado. Pero, sin dudas, todos responden esos interrogantes y las respuestas son las que guían, en gran parte, sus prácticas. La forma como se responda cada una de estas preguntas, priorizando uno u otro de los diversos elementos involucrados, definirá diferentes maneras de concebir la planificación de la enseñanza.

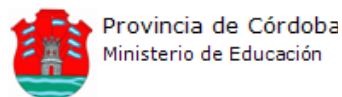
Estamos pensando en una planificación que, alejada de una concepción burocrática, se convierta en un mapa, una hoja de ruta, que articule la integración de las tecnologías y permita cambios,



innovaciones y nuevas decisiones, resignificados a la luz de cada contexto escolar. Una hoja de ruta que permita a los docentes y explorar otras formas de trabajo. Esta provisionalidad de lo que se planifica es aún más perentoria en el caso de la incorporación de TIC, en tanto que se trata de una experiencia novedosa para todos.

“Si se portan bien pasamos un video” (o lo que es lo mismo, “si se portan mal no lo paso”, “si hablan interrumpo la película”) suelen ser frases reconocidas de las prácticas docentes. En otras circunstancias, la directora o el director de la institución es quien decide que, si falta la profesora o el maestro, siempre deberá contarse con un video para pasar y luego hacer el correspondiente resumen. Esto significa que, en muchas prácticas de la enseñanza, el uso de la tecnología parece más asociado a un instrumento de control o para disciplinar que a una herramienta para la buena enseñanza.

Entendiendo que incluirla o no incluirla constituye en estos casos, alternativamente, el premio, el castigo o simplemente el entretenimiento en una propuesta educativa de escaso valor. En ese mismo sentido, los alumnos de la enseñanza superior manifiestan que “esta manera de utilización des responsabiliza a los docentes del dictar clase”. Señalan que se constituye un uso de la tecnología para trabajar menos o para aliviar el desempeño de la tarea docente. El escritor español Miguel Delibes sostiene que el hombre tiene una pésima memoria para las cosas que arañan. Sólo así nos podríamos explicar esa recurrencia a utilizar en la escuela cada una de las tecnologías como premio o como castigo, tal como hicieron nuestros maestros en décadas pasadas. Nos interrogamos acerca de su valor didáctico pero las vemos utilizadas en propuestas que se constituyen ellas mismas en desmedro de su valor. En síntesis, esta manera de incorporar a la tecnología para entretener o disciplinar pareciera instalarse en el borde del camino si entendemos al

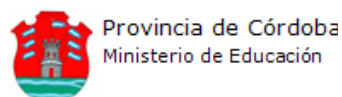


camino como un recorrido en pos del conocimiento y en el que suponemos que debemos crear y estimular en nuestros estudiantes el aprecio por el valor y sentido de la actividad y no la más pura diversión. Salvada esta oferta ahora sí podremos empezar el recorrido.

En este taller queremos proponerles retomar algunas cuestiones que quedaron pendientes del taller 2, esto es, cerrar y evaluar la dinámica colaborativa del encuentro anterior; y también seguir conociendo experiencias de integración TIC pero ya adentrándonos en el proceso y producto final elaborado por los alumnos. También les propondremos una guía, a modo de ayuda, para la elaboración de proyectos educativos que incluyan TIC.

Objetivos del taller:

- ✓ Vivenciar una experiencia de trabajo colaborativo para reflexionar sobre sus potencialidades de aplicación áulica.
- ✓ Conocer experiencias de integración pedagógica de TIC con el objetivo de valorar el proceso y producto logrado por los participantes del proyecto educativo.
- ✓ Brindar elementos para el diseño de proyectos con TIC.



PRIMER MOMENTO

Actividad No Presencial 1

Leer el material desarrollado en este Taller referido a la planificación de proyectos y realizar un bosquejo (anteproyecto) teniendo en cuenta la guía que se ofrece.

Luego, enviar el trabajo a la siguiente dirección:
equipotecnico@davidaraya.com.ar

La intención es que, en el cuarto encuentro, podamos realizar una puesta en común de lo planificado, para compartir y valorar las fortalezas y debilidades del proyecto diseñado.

Actividad No Presencial 2

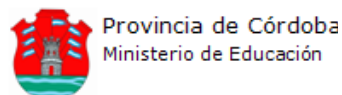
Les recordamos la actividad no presencial propuesta en el Taller 2: en esa oportunidad les propusimos elegir un software educativo e indagar en ciertas cuestiones vinculadas con él.

Esa actividad implicó una indagación individual, ha llegado el momento de construir un documento colaborativo donde volquemos toda esa información con el objetivo de ser aprovechado por todos los docentes que asisten a este espacio. Es por esto que les proponemos el armado de una Wiki.

¿Cómo vamos a lograr esto?

En primer lugar, les hemos habilitado un espacio en Wikispaces.com llamado docentesconectados.wikispaces.com.

En ese espacio podrán volcar la información hallada. Al ingresar a la wiki verán en la página principal un mensaje de Bienvenida. A la derecha del texto principal aparece una serie de links a páginas que



forman nuestro espacio wiki. La primera que debemos visitar es la titulada "Pautas para la edición", allí encontrarán información relacionada a cómo organizaremos el trabajo de edición de este espacio wiki.

Cada software seleccionado tendrá una página donde nosotros podamos escribir la información que hemos obtenido. La intención es que no solo carguemos datos relacionados al uso instrumental del software sino también que publiquemos experiencias áulicas en las que se haya hecho uso del mismo. También pueden crear vínculos a videos de youtube, a imágenes y a otras páginas web.

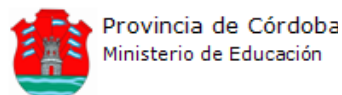
SEGUNDO MOMENTO

En el taller anterior trabajamos con la herramienta Cmap Tools y aprendimos algunas operaciones básicas como: instalación del programa, cómo ejecutarlo, cómo introducir conceptos, cómo agregar y editar enlaces (recursos multimediales y páginas Web) y cómo guardarlo. Recuerden que si no cuentan con el programa pueden buscar dentro de nuestro blog el link para descargarlo (<http://conectarcba.davidaraya.com.ar>).

En este taller retomaremos esta actividad para construir un mapa conceptual digital en forma colaborativa donde se visualicen los aportes de todos los grupos y, luego, valoraremos esta herramienta para su posible aplicación en el aula.

Actividad Presencial 1

A) Construiremos el mapa conceptual digital "Manjares de nuestra tierra: comidas típicas argentinas." Para eso usaremos como base los mapas conceptuales elaborados por cada grupo.



Para su construcción será fundamental los aportes de todos los participantes, entonces a medida que los grupos exponen, el resto de los participantes podrán aportar conceptos y recursos para enriquecer el producto final.

B) Reflexionamos:

¿Qué características de esta herramienta les parecen interesantes para el trabajo áulico?

¿En que instancias o momentos del desarrollo de la experiencia fue posible observar el trabajo colaborativo?

¿Qué habilidades o capacidades fomenta el trabajo colaborativo en los alumnos?

TERCER MOMENTO

En esta instancia conoceremos una experiencia de implementación de las nuevas tecnologías en un proyecto escolar. En esta oportunidad veremos una producción audiovisual llamada "No quiero dengue" elaborada por alumnos de la E.E.T. N° 2 Patricias Argentinas de la ciudad de Junín, Pcia. de Buenos Aires. Este producto audiovisual fue el resultado de un proceso de investigación sobre el tema realizado por los alumnos.

Les adjuntamos la ficha del proyecto elaborada por el docente (ver Anexo) y, también, el link para acceder el video:

<http://www.youtube.com/watch?v=-hfKUKo5qD8>

Luego debatiremos sobre los siguientes ejes:

¿Cuáles son los aspectos destacables de esta experiencia?

¿Cómo se resignifican las prácticas que llevan adelante los alumnos?

¿Les parece posible diseñar una experiencia de estas características para sus alumnos?

¿Cuál es el lugar y modo de abordaje del contenido en esta experiencia?

CUARTO MOMENTO

En esta instancia vamos a brindar una guía para planificar un proyecto pedagógico que integre las TIC, entendiendo que toda planificación funciona “como un marco y no como una horca” (Bourdieu, 1997) como ya citamos en la Introducción de este material.

Se abre aquí, un espacio para reflexionar respecto del sentido de nuestros proyectos. Recuerden que este es el punto más importante del diseño: que la experiencia de enseñar a través de las TIC tenga un **sentido pedagógico**¹ para el docente y los alumnos.

PLANIFICAR UN PROYECTO

Algunas preguntas que pueden orientar la reflexión antes de planificar un proyecto:

- ¿Se me ocurre algún tema o contenido para trabajar en un proyecto de integración de TIC?
¿Cuál es?
- ¿Cómo se abordó el tema o contenido en otras oportunidades?
- ¿El contenido que estamos trabajando en la propuesta, se modifica al incluir entre los recursos el uso de las TIC?



¹ Sentido pedagógico significa la propuesta de enseñanza, al incluir las TIC, permita promover nuevos modos de aprendizaje y de acceso al conocimiento, nuevos modos de concebir el proceso de enseñanza-aprendizaje y nuevos modos de trabajo en el aula.

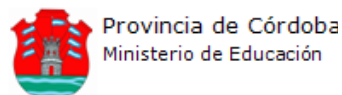


- ¿Podría trabajarlo incorporando alguno de los recursos propuestos en durante los encuentros? ¿Por qué? ¿Se le ocurre algún otro recurso que no se haya trabajado?
- ¿Cuáles son sus expectativas en relación con la incorporación de las TIC en este proceso?
- ¿Qué herramientas considera necesario manejar para realizar esta experiencia? ¿Por qué?
- ¿Podría llevar a cabo este proyecto sin manejar las herramientas que considera apropiadas?
- ¿Cuáles son las actividades que debería realizar antes, durante y después de la planificación del proyecto?
- ¿Los alumnos harán cosas diferentes, desde el punto de vista de su proceso de aprendizaje? ¿qué actividades específicas deberán realizar?
- ¿De qué modo evaluaría esta experiencia?

Si luego de estas reflexiones, nos parece que el tema y su perspectiva de abordaje se corresponden con nuestros objetivos, comenzamos en la **fase de planificación**.

Aspectos a tener en cuenta en la planificación:

- **Complejidad del tema.** La complejidad estará dada por la cantidad de conceptos que se incluyen, por el tipo de conceptos y de relaciones entre ellos (más o menos abstractos), por las múltiples perspectivas que el docente desee mostrar.
- **¿El tema se articula con el plan de mejora propuesto por la escuela? ¿de qué modo?** ¿Cómo se articula la incorporación de TIC con la iniciativa pedagógica definida por la institución (PEI)? ¿Qué aspectos de la iniciativa se pueden fortalecer a partir de su



- integración? ¿Se pueden trabajar temáticas hasta el momento no abordadas? ¿Cuáles?
- El **tiempo** para desarrollarlo con los alumnos: ¿en cuánto tiempo planeo realizar la actividad?
 - El **espacio**: ¿dónde se llevaran a cabo las actividades? ¿aula? ¿laboratorio? ¿en el hogar? ¿otros?
 - El tipo de **consignas** que se propondrán para el alumno (se vincula con la anterior): trabajarán en el aula, en el laboratorio, en su casa, con las netbooks, etc.
 - ¿La **finalidad** del trabajo es la búsqueda de información, organización de la información, comunicación, etc?
 - La **cantidad de alumnos** y su relación con el equipamiento disponible.
 - Las **experiencias y conocimiento previos** de los alumnos en relación a la temática y en relación al uso de tecnología.
 - La forma en cómo se **evaluará** la propuesta.

Vamos por partes:

1.

Trabajar el **esquema conceptual** que se desarrollará a partir de la experiencia. Elaborar un esquema que incluya los conceptos centrales del tema y sus relaciones.

2.

Una vez elaborado el esquema o mapa conceptual se sugiere empezar a pensar sobre **cuestiones metodológicas** más generales para en última instancia definir el tipo de recurso que se incorporará.

En los aspectos metodológicos incluimos cuestiones tales como:

a. ¿Cómo se ubica el tema en el programa general de la materia?

Es decir, qué temas se deben haber trabajado previamente para poder implementar la experiencia, cual es la centralidad del tema en relación a la unidad del programa, cómo se vincula este tema con los contenidos que aún faltan desarrollar, etc.

En esta ocasión se pueden ir pensando las fuentes de información desde donde se propone el trabajo con el contenido (manuales de texto, revistas académicas, páginas web, informes, etc.) Esta etapa ya permitirá reconocer el alcance de la propuesta, su complejidad y duración estimativa.

Entonces, debemos:

- Ubicar el tema en el marco del programa de la materia.
- Reconocer los textos, artículos, manuales, bibliografía en general que ellos utilizan para preparar habitualmente este tema en el programa. (Este encuadre puede ayudar a precisar el alcance concreto de la experiencia)

b. ¿Qué conocimientos previos disponen los alumnos sobre el tema?

Aquí también es importante tener en cuenta las experiencias previas de los alumnos en relación con la tecnología.

- ¿Qué procesos de comprensión se pretenden promover en los alumnos? descripciones, exploraciones, análisis, síntesis, comparaciones, analogías, búsqueda de información, etc.

Los procesos de comprensión que se pretendan promover se vinculan estrechamente con el enfoque desde el cual se aborda el

contenido. Por ejemplo, si un profesor de historia entiende que su campo disciplinar está formado por una secuencia cronológica de sucesos históricos intentará que sus alumnos memoricen esa secuencia histórica, por el contrario si entiende la historia como un conjunto de procesos de diferente orden (políticos, económicos, culturales, etc) tratará de que sus alumnos comprendan y relacionen las múltiples variables que se ponen de manifiesto en un acontecimiento histórico.

c. ¿Qué actividades se van a proponer a los alumnos?

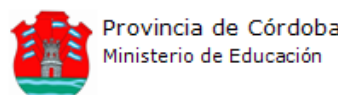
Algunas serán en el aula, con modalidad convencional, otras serán para realizar en los laboratorios o con las netbooks en horario de clase o fuera del horario escolar. Hay que planificar todas las instancias identificando el tiempo probable de cada una, los niveles de complejidad y la complementariedad en la secuencia de trabajo.

En esta etapa de planificación las actividades son grandes esbozos de acciones que se vinculan estrechamente con los objetivos de aprendizaje que el docente pretenda alcanzar. La definición de la consigna propiamente dicha se podrá concretar recién más adelante cuando se tenga precisión sobre los recursos a trabajar.

d. ¿Qué roles asumirá el docente y cuáles los alumnos?

Estos roles habría que pensarlos en función de los distintos momentos de las actividades. Definiendo las particularidades de cada caso y elección.

e. ¿Cuál será la perspectiva pedagógica para abordar el tema? ¿Desde qué enfoque/s pedagógico/s?



Es importante definir si los temas a trabajar se presentarán desde distintos enfoques o perspectivas; o si se profundizará en alguno en particular.

Por otro lado, si en nuestra propuesta nos interesa que el alumno seleccione y reorganice información o conceptos, posiblemente una herramienta como cmap tool sea la adecuada. Pero si nos interesa que expresen y desarrollen algún tema o problemática quizás nos sirva más un blog o una wiki. También podemos diseñar una webquest y fomentar las habilidades de investigación y descubrimiento.

3.

Una vez que se tiene en claro el punto 2, se empieza a analizar qué **recurso o recursos** se van a trabajar: será un software o herramienta general, específica, educativa? una webquest?, un blog? un cmap? se usarán recursos audiovisuales?

Sin duda que cada recurso tiene sus propias fortalezas y también sus limitaciones, cada recurso define el universo de lo posible. No hay que forzar la propuesta al recurso sino adaptar el recurso a la propuesta.

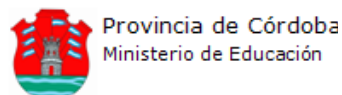
Además, debemos pensar y definir cómo vamos a evaluar la experiencia.

FICHA PARA LA PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO

1) Nombre del Proyecto:

2) Asignatura, espacio curricular, taller:

3) Tipo de proyecto (institucional, transversal, de aula, extracurricular, otro)



4) **Objetivos a alcanzar por los alumnos: (Propósitos a alcanzar)**

- a) Aquí es importante tener en cuenta la viabilidad y la factibilidad de desarrollar la totalidad de las actividades.
- b) Aquí podemos incluir objetivos no solo vinculados al contenido a trabajar sino también a la metodología de trabajo.

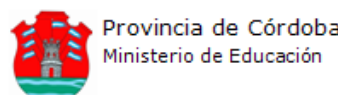
5) **Objetivos a alcanzar por los docentes: (Propósitos a alcanzar)**

¿Cuáles son nuestros desafíos? Expectativas sobre la experiencia.

6) **Contenidos a desarrollar:** puede ser presentado en forma descriptiva o en forma de esquema conceptual.

7) **Breve descripción de la experiencia que se piensa desarrollar,** contemplando:

- a) **tiempo de ejecución** (fecha aproximada que se implementará con los alumnos)
- b) **tipo de actividades** que los alumnos realizarán, previo y durante el desarrollo de la experiencia (con un detalle de las consignas a realizar)
- c) **momentos** en que se organiza la experiencia que no necesariamente significan apertura desarrollo y cierre sino instancias de trabajo en relación a conceptos particulares.
- d) **lugar y recursos con los que se cuenta:** aula, laboratorio de informática, en espacio extraescolares. Tener en cuenta el estado del laboratorio, de las pc y la actualización de software necesario. También es importante valorar si los alumnos tendrán las netbooks para poder trabajar con ellas.
- e) **tareas** propias de docente y tareas de los alumnos.
- f) tipo de **recurso** que se implementará: cmap tools, blog, wiki, etc.



8) Breve descripción de las características e intenciones que persigue el diseño del recurso y su implementación, teniendo en cuenta:

- a) ¿por qué se considera oportuno ese recurso y no otro?
- b) ¿qué permitirá el diseño del recurso en el marco de la propuesta de enseñanza?
- c) ¿cómo se ha pensado el diseño del recurso? ¿qué tareas realizan los docentes? ¿qué tareas realizan los alumnos?

9) Breve descripción de la modalidad de evaluación del proyecto, contemplando:

10) Evaluación:

- a) ¿Cómo se evaluará a los alumnos?
- b) ¿cómo se evaluará la experiencia en general y la implementación del recurso en particular?

(Este proceso nos debe permitir contrastar los objetivos iniciales con los "resultados" y reflexionar sobre todo el proceso de diseño e implementación del proyecto)

ANEXO

A continuación les presentamos la ficha de sistematización de la experiencia "No quiero dengue".

Nombre de la Experiencia	No quiero Dengue
Provincia	Buenos Aires, Junín
Escuela	Escuela Técnica N° 2 Patricias Argentinas
Tipo de proyecto	De aula
Áreas disciplinares	Taller de producción audiovisual
Contenidos	Producción Multimedia (cortometraje - stop motion - edición)



	<p>de sonido - edición de video - retoque fotográfico y edición digital de imágenes). Investigación, búsqueda bibliográfica, campaña de difusión, trabajo colaborativo en grupo, comunicación.</p>
Herramienta	<p>EDITOR DE IMAGEN, EDITOR AUDIOVISUAL, REALIZADOR DE ANIMACIONES</p>
Descripción del proyecto	<p>El proyecto consistió en la elaboración de un cortometraje acerca del Dengue y en la posibilidad de que se pueda utilizar como campaña de prevención. Los alumnos acudieron a la biblioteca de la escuela, donde, con la ayuda de la bibliotecaria buscaron material de libros, revistas y sobre todo folletería que había archivada, incluso del año 1998 editada por la Municipalidad de Junín sobre esa temática. Los docentes colaboraron con alumnos a seleccionar los objetivos, coordinar los grupos de trabajo, enseñarles sobre la técnica de stop-motion, orientarlos en la búsqueda de información y ayudarlos a filtrar contenido.</p>
Docentes	<p>Beato, Esteban Pensa, Ester</p>
Directivos	<p>Barricarte, Andrés</p>
Cantidad de alumnos	<p>10</p>
¿Cuál fue el propósito?	<p>Elaborar una producción multimedia, que al mismo tiempo sea de utilidad para la prevención y que de respuestas a una necesidad social, al mismo tiempo que compromete a los alumnos a agregar su aporte, desde su lugar en la sociedad, y con sus conocimientos como herramienta, para sumarse a una lucha nacional.</p>
¿Qué se logró?	<p>Una producción audiovisual, cortometraje, de prevención sobre el Dengue.</p>
Lo más destacable	<p>La difusión, el trabajo en equipo, la repercusión que se extendió más allá de las paredes de la institución educativa. El aporte y el compromiso que lograron los chicos, acoplándose a trabajar con seriedad, responsabilidad a una lucha de todo un país.</p>
Comentarios generales sobre la ingeniería de recursos implementada	<p>El cortometraje se realizó como parte de un trabajo práctico de la asignatura "Espacio de Definición Institucional" EDI DESARROLLO MULTIMEDIAL, por los alumnos de 3º año del polimodal en Bienes y Servicios, con T.T.P. en informática.</p> <p>La técnica que se utilizó para realizar la producción audiovisual es la de STOP MOTION. Esta técnica de animación consiste en darle apariencia de movimiento a objetos estáticos y se realiza cuadro a cuadro, capturando</p>

imágenes con una cámara de fotos, o bien, en el caso de dibujos sobre papel, a través del escáner de la computadora. Una vez elegida la temática a trabajar, en este caso el Dengue y con la idea de realizar una película cortometraje que se pueda utilizar como campaña de prevención, los alumnos acudieron a la biblioteca de la escuela, donde, con la ayuda de la bibliotecaria Ester Pensa, buscaron material de libros, revistas y sobre todo folletería que había archivada, incluso del año 1998 editada por la Municipalidad de Junín.

Investigado el tema, armaron una síntesis y un boceto de qué se quería comunicar, y cómo se iba a comunicar, luego de esto, se separó en 5 etapas la producción, para dar respuestas a las interrogantes que se habían planteado: (¿qué es el dengue?, ¿cómo se contagia?, ¿cuáles son los síntomas de la enfermedad y a dónde acudir en caso de dudas? ¿cómo prevenir el contagio? y finalmente ¿qué hacer para concientizar a la población?). Pensando en dar respuestas a estas preguntas, los alumnos elaboraron el guión y lo que sería la producción.

Inmediatamente después los alumnos contruyeron, como etapa siguiente el Storyboard (gráficos bocetados, similares a una historieta, que dan idea aproximada de lo que aparecerá en pantalla), luego de esto, se distribuyeron la tarea y un grupo se dedicó a dibujar sobre papel, los escenarios, personajes y elementos que luego serían digitalizados con un escáner, y una vez en la computadora, con un software de edición y retoque fotográfico, pintaron y terminaron. Mientras que otro grupo, se dedicó a grabar las voces (locución en off) con un software de computación para grabar sonidos.

Cuando tenían todo el material en crudo, utilizando un programa de edición de video, se dedicaron finalmente a editar la producción, uniendo cada una de las imágenes digitales que, cuadro a cuadro, y reproducidas a una determinada velocidad, comprondrían la animación. Finalmente, cuando estuvo el video de la producción, se dedicaron a editar la "banda de sonido" mezclando las voces, que antes habían grabado con el tema musical de fondo.

Tareas de los alumnos Investigar sobre el dengue. Pensar ¿qué se quiere comunicar? ¿cómo se quiere comunicar? ¿a quién se quiere comunicar? ¿qué objetivos se quieren lograr?
Realizar un guión de producción audiovisual, elaborar story board, realizar los dibujos, digitalización o fotografiado de



	<p>los dibujos, coloreado y edición digital. Grabación de voces en off de la locución. Edición del video y la pista de sonido. Difusión de la producción (campañas de prevención) en el ámbito de la escuela, charlas informativas y proyección de la película en las otras aulas de la escuela. Ayudar a los alumnos a seleccionar los objetivos, coordinar los grupos de trabajo, enseñarles sobre la técnica de stop motion, orientarlos en la búsqueda de información y ayudarlos a filtrar contenido.</p>
Tareas de los docentes	<p>Bibliotecarios: ayudarlos a seleccionar el tema, facilitarles el acceso a la información.</p>
Tareas de los RTIC	<p>Ayuda con la edición del video, difusión del producto elaborado. Ayudar a los alumnos a filtrar las búsquedas de información, a fijar los objetivos y sobre todo, orientarlos a recortar, acotar lo que se quiere decir, tarea muy difícil para los alumnos, que siempre, quieren decir todo...</p>
Recomendaciones para los colegas	<p>Buscar un lenguaje fácil, comprensible, que pueda llegar a todos los sectores sociales. Pedir ayuda a los otros colegas, compañeros de trabajo de la escuela, que muchos, están esperando nuestra convocatoria para acoplarse y trabajar en equipo!!!!!!!!!!</p>