

# ITINERARIOS DIGITALES:

propuestas para integrar las TIC como otro formato de lectura en el aula que nos ayuda a seleccionar, crear, jugar y contar con el libro.



**Palabras clave:** lectura, tecnología, creatividad, curiosidad, atención.



**CREAR**

# CREAR TUS PROPIOS RECURSOS

La **creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos**, nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos que habitualmente producen soluciones originales.

Se puede desarrollar la creatividad huyendo de alguno de sus principales enemigos: el miedo, el perfeccionismo, el tiempo, la comodidad o el cansancio.

Selecciona ideas que ya existan (no existe nada 100% original) y sé creativo con ellas:

***“Los artistas copian, Los genios roban” (Picasso)***

# ¿QUÉ SIGNIFICA SER CREATIVO?

---



Echa a volar tu imaginación

# MUY IMPORTANTE

- 1. Parte de una idea :** antes de comenzar a crear tienes que tener claro qué quieres (hacerte preguntas)
- 2. Ten claras tus habilidades:** para ser creativo es mejor que explores tus puntos fuertes antes de que tengas que poner a prueba tus puntos débiles.
- 3. Y construye nuevas ideas:** copiar no aporta nada nuevo, pero encontrar una idea, hacerla tuya, adaptarla tus habilidades y tu contexto, es la clave.

# CREACIÓN DE RECURSOS



1. LIBROS DIGITALES
2. TIRAS CÓMICAS
3. PODCASTS
4. ANIMACIONES
5. VIDEOCUENTOS
6. OTROS

# 1. LIBROS DIGITALES

Para crear tus propios libros digitales puedes explorar dos líneas fundamentales de trabajo:

**HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA:** es partir de una historia en papel, ya sea un libro que quieres digitalizar o una historia colaborativa creada por los alumnos o por ti misma.

**HISTORIAS DE PANTALLA:** implica crear directamente con recurso digitales sin partir de ninguna historia previa en papel.

# 1. LIBROS DIGITALES

## HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA

1. Digitaliza la historia con una aplicación para dispositivos móviles como Tiny Scanner (implica hacer fotografías de cada página y la propia aplicación genera un documento final en formato pdf).
2. Envía el documento tu correo y descárgalo a tu ordenador.
3. Sube tu documento a Issuu/ Flipsnack/ Slideshare para crear un libro digital (necesitas registrarte previamente)
4. Etiqueta correctamente la historia con los datos solicitados.



ISSUU

# 1. LIBROS DIGITALES

HISTORIAS DEL PAPEL A LA PANTALLA

PRÁCTICA

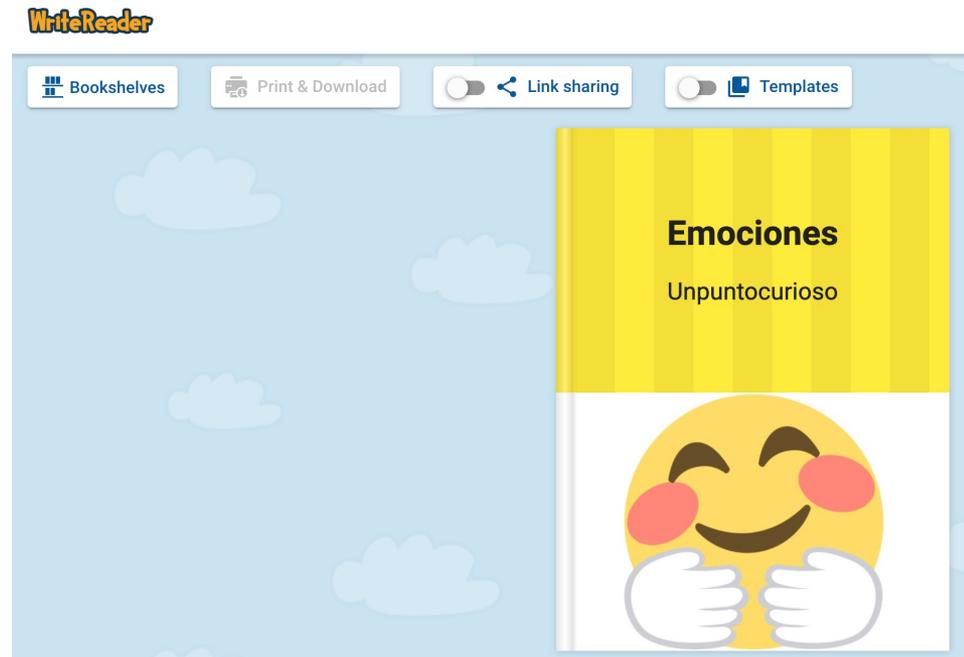


ISSUU

# 1. LIBROS DIGITALES

## HISTORIAS DE PANTALLA

1. Localizar una herramienta web o una aplicación que nos permita realizar la historia que queremos. Ejemplos:



<https://app.writereader.com/book/6270c15d-d918-4d49-8656-cda5037fd5b4/view>

## 2. TIRAS CÓMICAS

La secuenciación que incluyen muchos cuentos para niños facilita la comprensión lectora y la identificación de los pasos de una historia: introducción, desarrollo y desenlace.



Utilizar las **características del género del cómic** favorece la interiorización de estos conceptos y permite a los niños destacar lo importante de la lectura.



# 2. TIRAS CÓMICAS

## CREACIÓN DE TIRAS CÓMICAS

# PRÁCTICA



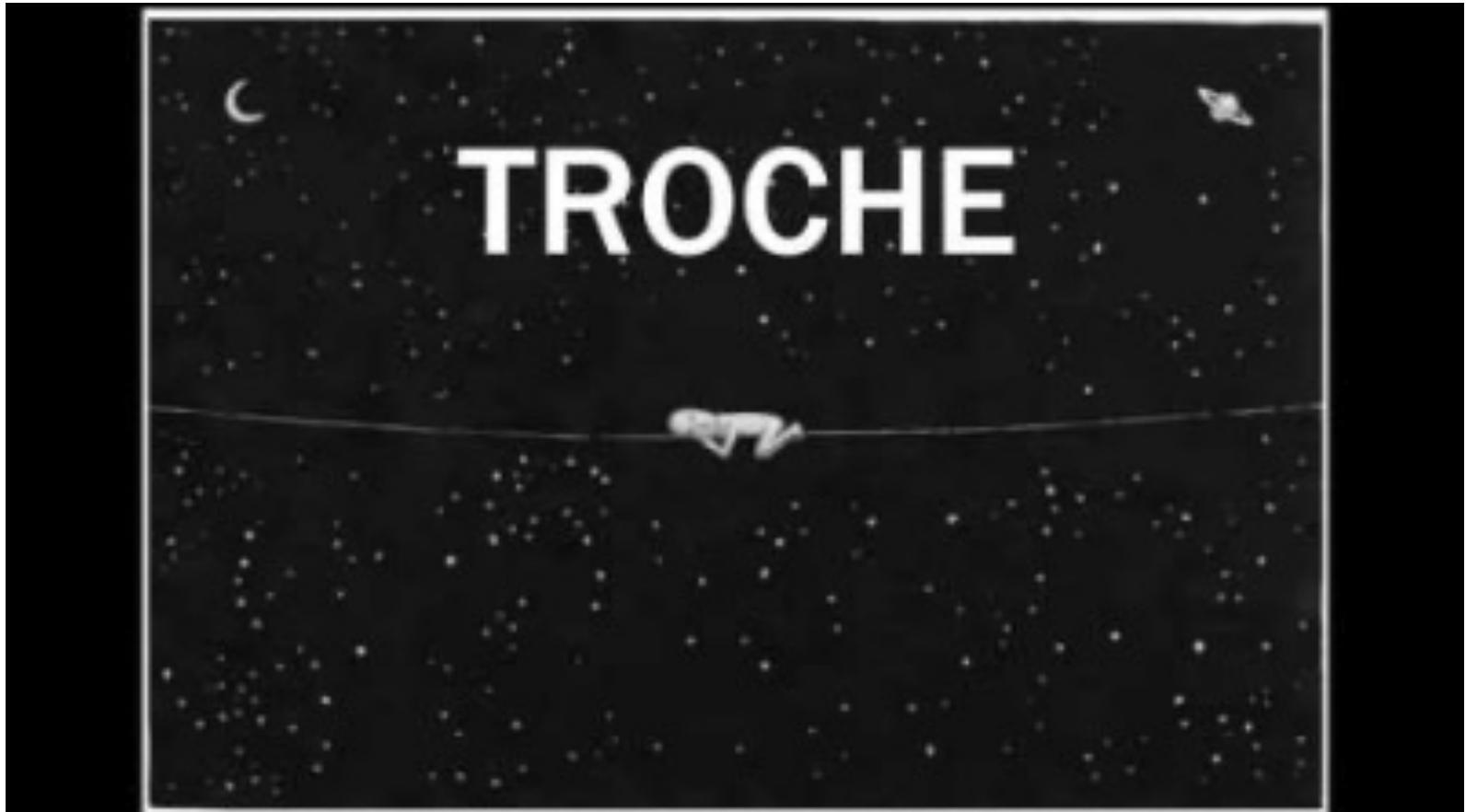
# ALGUNOS AUTORES: TROCHE



TROCHE

TROCHE TROCHE

# ALGUNOS AUTORES: TROCHE



# ALGUNOS AUTORES: TUTE



# ALGUNOS AUTORES: RENE ESTAMAL



-¡El mundo es mío!- gritó  
- ¡Es mío, es mío!- respondieron las  
montañas



-He naufragado. No mandéis a nadie.



-Después de todo, no soy tan mala  
compañía.



De vez en cuando todos sus yos se  
ponían de acuerdo.

# 3. PODCASTS

El **podcasting** consiste en la distribución de archivos que permiten contar **a través del audio**, ya sea con canciones, narraciones orales o audiohistorias. Son fácilmente compartibles, de hecho existen multitud de plataformas donde poder reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros.

***Recurso recomendado: Ivoox***, un kiosco para escuchar radios y podcasts, una plataforma donde poder reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros.



# 3. PODCASTS

Algunas propuestas para realizar podcast:

1.GRABACIÓN DE AUDIOHISTORIAS para practicar lectura en voz alta, entonación, pausas, etc.

2.GRABACIÓN DE HISTORIAS PROPIAS que permiten trabajar sobre el guión, realizar un trabajo colaborativo y compartir las creaciones a través de la Red.

3.GRABACIÓN DE HISTORIAS CON EFECTOS DE SONIDO que multiplican las posibilidades de creación ya sea a través de sonidos digitales o sonidos reales. Son muy útiles los bancos de sonidos como [www.findsounds.com](http://www.findsounds.com)

# EJEMPLO DE CUENTO SONORO

**- Cuento sonoro -**

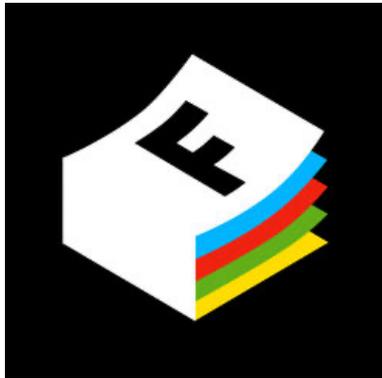
**Taller de expresión  
por la Música**

**Marcelo Dos Santos**

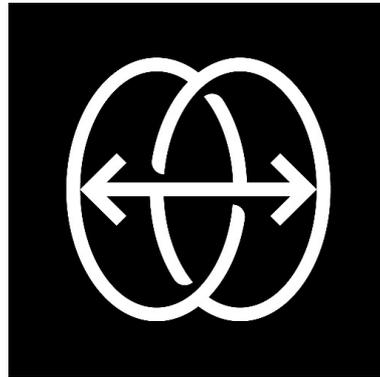
<https://www.youtube.com/watch?v=unXsNeaACFs>

# 4. ANIMACIONES

A través de algunas herramientas digitales es posible crear sencillas animaciones que permiten darle vida a las historias a través de la animación de textos, imágenes, fotografías o de todo a la vez.



FOLIOSCOPE  
[www.folioscope.co](http://www.folioscope.co)



REFACE  
APP IOS/ ANDROID



PUPPET PALS  
[www.polishedplay.com](http://www.polishedplay.com)

# 5. VIDEOCUENTOS

Otra posibilidad que proporcionan los dispositivos móviles es la grabación directa de una historia en vídeo, ya sea contando con el cuento, con objetos, con imágenes o con otras muchas opciones.

Para ello solo es necesario preparar correctamente la grabación y cuidar todos los detalles (planos, sonidos, guión) además de estar registrado en un sitio web para compartir vídeos como puede ser Youtube o Vimeo.

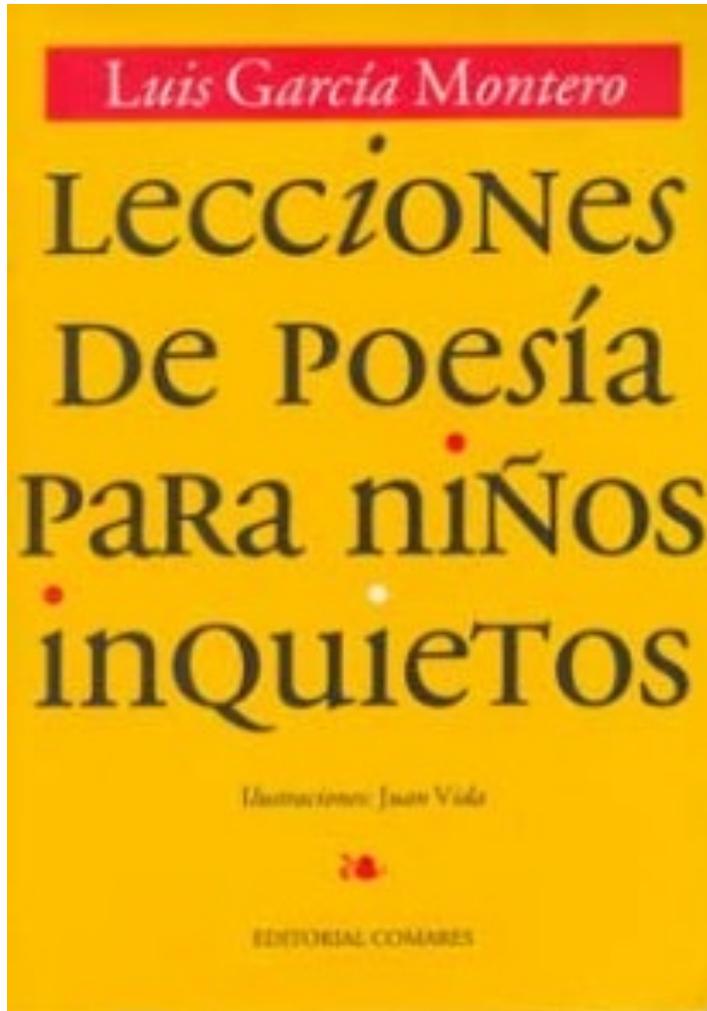
Ejemplos de canales de videocuentos:

-Unpuntocurioso: [www.youtube.com/user/unpuntocuriosovideos](http://www.youtube.com/user/unpuntocuriosovideos)

-Alberto Reyes: [www.youtube.com/channel/UCxPeInuMMvL5E\\_OfDB0XV7w](http://www.youtube.com/channel/UCxPeInuMMvL5E_OfDB0XV7w)

-Illuminated Films: [www.youtube.com/channel/UC12bW2PEn10t-arl\\_ZaPrFQ](http://www.youtube.com/channel/UC12bW2PEn10t-arl_ZaPrFQ)

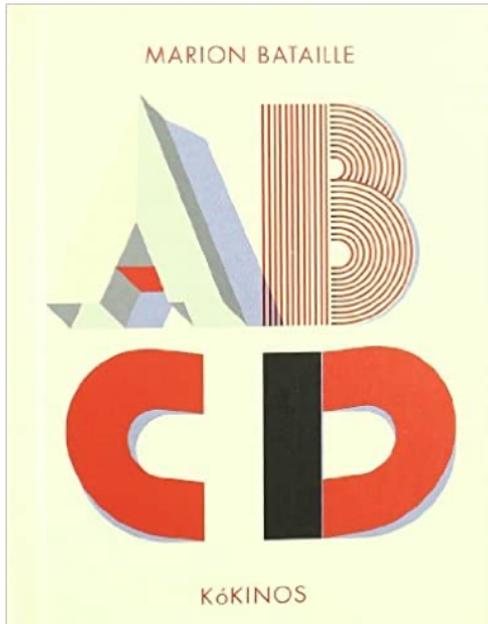
# APRENDER A MIRAR PARA APRENDER A CONTAR



Dice Luis García Montero que hay que aprender a mirar. A mirarse a los ojos y a mirar el mundo. Porque si no te lo pierdes todo. Y después de eso, lo segundo más importante es contarlo, sacar tus propias conclusiones y utilizar tus palabras para contarlo. Porque la palabra es lo más humano y lo más nuestro que tenemos, es lo que nos hace diferentes de un mono o de un cerdo, lo que nos permite hablar, escribir y compartir. Cuando conoces muchas palabras y sabes también cómo y cuando utilizarlas, puedes decir con la mano en el pecho “palabra de honor” o jugar a inventar metáforas que solo tienen sentido para el que sabe esas palabras. Puedes sacar una sonrisa con una palabra, y hacer llorar. Con ellas, nos convertimos en una conversación.

# ABECEDARIO CREATIVO

Todos necesitamos expresarnos y para hacerlo utilizamos distinto vocabulario. La lectura lleva a asimilar, sin pretenderlo, palabras, construcciones sintácticas, recursos estilísticos, etc. Facilita vías de expresión que luego reutilizamos para conocer y apropiarnos del mundo que nos rodea. Por tanto, abrir un libro es también descubrir en él nuevas formas de comunicarnos, acercarnos incluso a textos en otros idiomas.



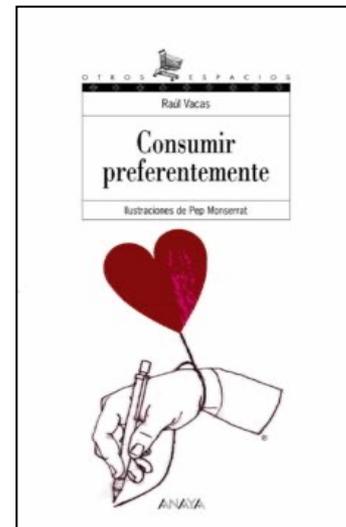
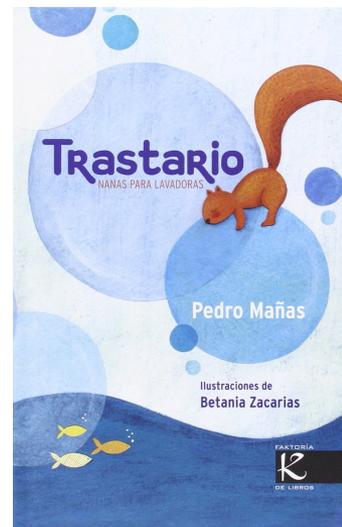
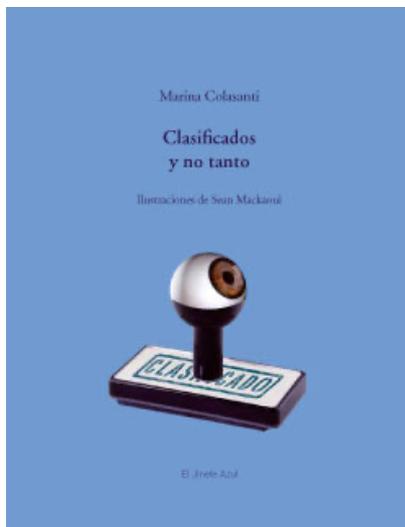
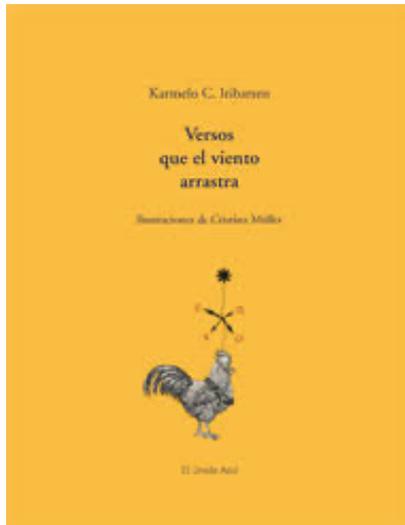
**ABCD** (Marion Bataille, Kókinos) es un diccionario, un museo portátil y un libro de posibilidades para crear, ¡todo gracias al talento de Marion Bataille!

Puedes crear tu propio abecedario y practicar vocabulario, en inglés o en español, tan solo fijándote en todo lo que te rodea.

Aquí tienes un ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ioCeLzOwuyk>

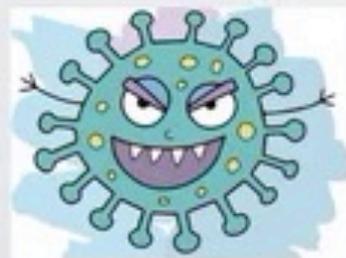
# ALGUNOS LIBROS DE REFERENCIA



# PRÁCTICA: COSAS QUE CUENTAN

- Elige un objeto cotidiano
- Aprende a mirarlo
- Aprende a contarlo
- Comparte tu creación en video, imagen o audio en Padlet.

¿Qué cuentan las cosas?



# ITINERARIOS DIGITALES:

propuestas para integrar las TIC como otro formato de lectura en el aula que nos ayuda a seleccionar, crear, jugar y contar con el libro.



**Palabras clave:** lectura, tecnología, creatividad, curiosidad, atención.

A gold coin with a black border and a lighter gold center. The word "JUGAR" is written in bold, black, uppercase letters in the center of the coin.

**JUGAR**

# COMPLEMENTAR CON JUEGOS

La **gamificación** es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en actividades no recreativas con el fin de incentivar la motivación, obtener un objetivo y activar el aprendizaje.

El juego es una estrategia reconocida fundamentalmente en las primeras edades y se diluye en Educación Primaria, desapareciendo casi por completo en Educación Secundaria.

*“En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación”*

8Platón)

# REJUEGA



*y disfruta jugando!*

<http://rejuega.com/>

# EL JUEGO COMO COMPLEMENTO

1. ACTIVIDADES PREVIAS Y POSTERIORES A LA LECTURA.
2. CREACIÓN DE JUEGOS DIGITALES SOBRE LECTOSCRITURA.
2. LOCALIZACIÓN DE JUEGOS DE PERSONAJES LITERARIOS.
3. APPS PARA COMPLETAR LA LECTURA.

# 1. ACTIVIDADES PREVIAS Y POSTERIORES A LA LECTURA.

Utilización de juegos como recurso de motivación para preparar la lectura: desde dinámicas de grupo a práctica dialógicas guiadas o de movimiento.

Ejemplo: ¡VAMOS A CAZAR UN OSO!

## *We're Going on a Bear Hunt*



*Michael Rosen*  
*Helen Oxenbury*



## 2. CREACIÓN DE JUEGOS DIGITALES SOBRE LECTOSCRITURA.

Localización de recursos web que nos permitan crear de forma sencilla nuestros propios recursos digitales para reforzar una temática. Por ejemplo:

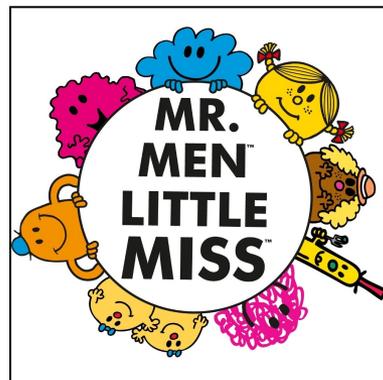
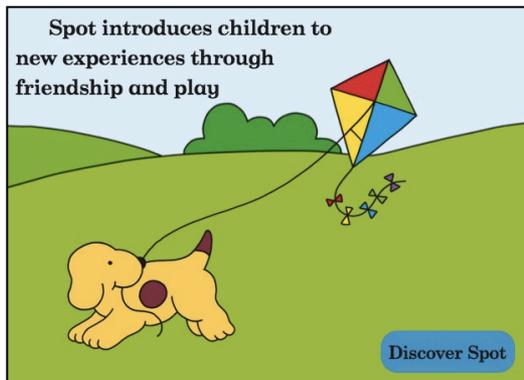
EDUPLAY <https://es.educaplay.com/>

PROPROFS <https://www.proprofs.com/>

MATCHTHEMEMORY: <https://matchthememory.com/>

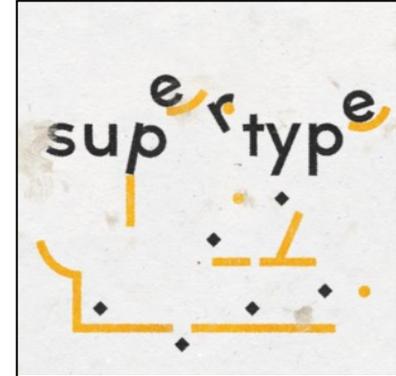
# 3. LOCALIZACIÓN DE JUEGOS DE PERSONAJES LITERARIOS.

Vincular a personajes carismáticos de la literatura infantil (algunos conocidos por los pequeños lectores a través de la pantalla) con propuestas de juego para continuar sus aventuras o contar, crear y compartir un imaginario digital propio.



# 4. APPS PARA COMPLETAR LA LECTURA

Las aplicaciones para dispositivos móviles pueden proporcionarnos experiencias que complementen lo leído al vincularlo con el arte, la creatividad u otras sorpresas digitales.



# #queharíaayosinTIC



[https://www.youtube.com/watch?v=-ouOwpYQqic&ab\\_channel=PenguinBooksUSA](https://www.youtube.com/watch?v=-ouOwpYQqic&ab_channel=PenguinBooksUSA)