



Producimos narrativas; entre lo analógico y lo digital (Propuesta didáctica)



Descripción: Propuesta didáctica interdisciplinaria enmarcada en el proyecto *Uruguay se celebra: Un mosaico digital de fiestas populares*. A partir de las actividades propuestas se guiará a los estudiantes en la producción de las distintas narrativas digitales como producto final de dicho proyecto.

Formato: Propuesta didáctica ABP

Ciclo: 2

Tramo: 4

Clase: 6to. año



Competencias generales	Comunicación - Pensamiento creativo		
Espacio/ Unidad curricular	Competencias específicas por tramo	Contenidos por tramo	Criterios de logro
Técnico tecnológico. Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE1. Incorpora formatos multimediales, de forma paulatina y con mediación, para organizar, recuperar, almacenar y transmitir información.	Tecnología Educativa. Alfabetización digital Elementos del lenguaje multimedial: textos, gráficos, animaciones, audio, video.	Selecciona e incorpora, con mediación, elementos del lenguaje multimedial en sus producciones de acuerdo a sus propósitos.
Comunicación Lengua española	CE 2. Organiza y expresa ideas creativamente a través de la oralidad y de la escritura para, comunicarse y participar activamente de diferentes situaciones.	Oralidad La oralidad planificada y no planificada. (4to.) La escritura de textos breves. La jerarquización de los contenidos y la estructuración en párrafos. (4to.) Lectura La práctica de la lectura de diferentes géneros	Reconoce los recursos lingüísticos y los utiliza en sus producciones escritas. (4to.) Utiliza reflexivamente distintos registros lingüísticos adecuando sus producciones a la situación (registro formal, informal, variedades dialectales, sociolectos, cronolectos. (4to.)



		textuales [...] (4to.)	
Creativo-artístico Artes Visuales	CE3. Competencia productivo-creativa Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena.	Lenguajes del plano Lenguaje audiovisual La estructura narrativa cinematográfica. (Storyboard) El cine de animación.	Explora y reflexiona sobre el cine de animación de forma colaborativa. Identifica la estructura narrativa cinematográfica, la metáfora visual, lo denotativo y lo connotativo con el andamiaje del docente. Elabora un storyboard para comunicar sus ideas.
Ciencias Sociales y Humanidades/ Historia	CE6. Elabora escrituras pertinentes a las temáticas abordadas con base en las fuentes para ilustrar distintos contextos históricos.	Instrumentos para el análisis del pasado: documentos históricos, mapas históricos y cronologías o líneas de tiempo.	6.1. Elabora una escritura propia en historia compleja y eficiente al abordar los distintos contextos históricos.
(*) Los contenidos que fueron extraídos de otros Tramos y Grados serán tomados y profundizados para el Tramo 4 en esta propuesta.			

**Metas de aprendizaje***

Los estudiantes:

- serán capaces de elegir y usar diferentes lenguajes multimediales para contar historias (como imágenes, sonidos, videos o textos) con ayuda del docente, para expresar ideas de forma clara y creativa.
- producirán un guion literario a partir de documentos, entrevistas y el análisis de imágenes, para comprender los cambios y las permanencias en las fiestas de su localidad.
- elaborarán un storyboard para contar con imágenes el guión literario elaborado.

** Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente*

Plan de aprendizaje

Actividad 1 Iniciamos el proyecto

Se les planteará a los niños la idea de participar en el proyecto, eligiendo una fiesta tradicional de su localidad para difundirla mediante una narrativa digital.

Se promoverá la indagación en páginas aportadas por el docente para ponerlos en contacto con diferentes modelos de narrativas y extraer los elementos que las constituyen, sus diferentes propósitos comunicativos, sus autores y posibles destinatarios.

Act.1.1 Presentación de distintas narrativas digitales

En equipos

Se aportará a cada equipo una link con una narrativa diferente. Recorre la narrativa y completa el cuadro siguiente:

Link con narrativa	Autor/es	Duración	Destinatarios	Técnica	Propósito comunicativo	Identificar recursos (verbales, visuales, sonoros) que permiten cumplir con su propósito.
https://www.youtube.com/watch?v	Martin Smatana	0:30 s	Público en general	Stop Motion con recortes	Conmover, sensibilizar sobre los sueños, los	recursos visuales (dibujos)



=wVeZtn rmTiM				de papel	deseos	
https://www.youtube.com/watch?v=IsaNkCCsO7I	Carolina Cresci	1:25	Personas interesadas en el arte o la artista	Draw my life con dibujos recortados	Informar sobre la vida de Amalia Nieto	recursos verbales que se complementan con los recursos visuales.
https://www.youtube.com/watch?v=yYHbxMRslf0	Alfredo Madera	1:26	Público en general	Corto de ficción	Conmover, sensibilizar sobre la empatía	recursos visuales (personajes reales filmados)
https://www.youtube.com/watch?v=qF8UwWtV0Jk	Uruguay Natural	1:00	Público en general	Falso documental	Difundir y promover el turismo interno	recursos visuales (personajes reales filmados)

Act.1.2 Reflexión grupal sobre el formato de cada narrativa

En grupo

Se reflexionará sobre las *similitudes* de estas narrativas, promoviendo el reconocimiento de los recursos verbales (orales y escritos) y visuales y el soporte en el que se encuentran: medio digital y en especial, de la trama narrativa que es la que predomina.

Decidir el formato que tendrá la narrativa digital a partir de lo evidenciado en los ejemplos.

Recursos para el docente:

Para abordar los conceptos vinculados a cada uno de estos ejemplos, se sugieren los siguientes recursos alojados en los portales para trabajar las diferentes temáticas:

Crea una animación Stop Motion

https://rea.ceibal.edu.uy/rea/crea_una_animacion_stop_motion



Características del cine de ficción

<https://rea.ceibal.edu.uy/rea/caracteristicas-del-cine-de-ficcion>

Los planos en la fotografía (Propuesta didáctica)

<https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/11006>

Paisajes y videodanzas (Propuesta didáctica - Parte I y II)

<https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/11285>

[Paisajes y videodanzas \(Propuesta didáctica- Parte II\) | Uruguay Educa](#)

Actividad 2 .- De fiesta

En todas las sociedades las fiestas siempre han existido y seguirán existiendo. En estas el tiempo parece detenerse, dejando de lado, por un momento, la vida cotidiana para dar lugar a la FIESTA. Los bailes, los cantos, los disfraces, la comida, pasan a formar parte del encuentro entre quienes comparten el regocijo de este festejo.

Las fiestas pueden tener diferentes orígenes: religiosos, productivos, costumbristas, entre otros. Algunos conmemoran acontecimientos que tienen que ver con la existencia humana: la muerte, el nacimiento, la vida, el amor, el matrimonio, etc.

En todas las culturas existen fiestas que tienden a reproducir y perpetuar las costumbres y creencias del pasado. Se transmiten de una generación a otra como una forma de pensar, sentir y actuar común a ese grupo, a través del tiempo.

A partir de esta idea se trabajará con los estudiantes para indagar acerca de la/s fiesta/s popular/es más representativa de su localidad o departamento.

Act. 2.1 Buscamos pistas con vecinos y familiares

En esta actividad les propondremos a los estudiantes buscar información acerca de las Fiestas populares de la localidad o departamento en su círculo más cercano (Familia, vecinos, amigos).

Cada uno buscará completar este cuadro para compartir luego en el aula con los demás estudiantes y seleccionar la que tenga mayor relevancia o información, será la seleccionada.

Nombre de la Fiesta	
---------------------	--



Tipo de fiesta ¹ : selecciona marcando con una (X)	
a) Artiguistas o patrióticas	
b) De la producción o trabajo	
c) Folclóricas	
d) Religiosas	
e) Étnicas	
f) Carnaval	
Motivo de la celebración	
¿Desde cuándo se realiza?	
¿En qué época del año?	
¿Quiénes participan?	
¿Dónde se lleva a cabo?	
¿En qué consiste?	

Se sugiere registrar en un cuadro similar para que la información se pueda compartir y comparar luego en la clase.

Act. 2.2 Entrevista a “voces expertas”

Una vez que se haya seleccionado una fiesta, la que el grupo considere que sea la más representativa se invita a realizar esta **tarea en equipo**:

Selecciona una de las fiestas populares que hayan mencionado en la actividad anterior. Indaga acerca de ella y elige un "informante calificado" que les permita conocer más acerca de esta fiesta.

Esto es, una persona que esté relacionada, que participe en ella, que trabaje en la organización, que conozca sus orígenes.

Utiliza la guía que se encuentra a continuación para preparar la entrevista que harás a esta persona.

¹ Se considera la clasificación de fiestas propuesta en REA: [¡De fiesta...! \(tradicional y uruguaya\)](#) planteado por Antonio Di Candia.



[Cómo hacer una entrevista | La entrevista](#)

Guarda un registro de audio, video o texto escrito de ella para compartir en el Aula virtual.

Act. 2.3 Entre el ayer y el hoy

Las fiestas populares que se celebran a lo largo y ancho de Uruguay, reflejan la cultura de nuestro país: costumbres, comidas y bebidas típicas, danzas y músicas folclóricas y sobre todo son una oportunidad para afirmar nuestra identidad.

Estas fiestas se celebran año a año desde hace mucho tiempo.

Algunas de sus características se mantienen a través del tiempo, mientras que otras se han ido transformando.

A modo de ejemplo, se presentan fotografías de la Criolla del Prado de Montevideo, en diferentes épocas.



Semana Criolla en la Rural del Prado, 1929



Jineteadas en la Criolla del Prado



Semana Criolla. Rural del Prado, 1929

Se sugiere guiar la observación de las mismas hacia aquellos aspectos que se mantienen y los que han cambiado.

¿Qué observan en las fotos?

¿Qué detalles les ayudan a darse cuenta de la época en que se tomaron?

¿Qué elementos permanecen iguales o muy parecidos?

¿Cuáles cambiaron con el tiempo?

¿Por qué creen que algunos elementos variaron y otros no?

Se propone que los estudiantes realicen esta misma dinámica de observación en relación con la Fiesta Popular que hayan seleccionado a fin de reconocer cambios y permanencias en ella a lo largo del tiempo.²

Se puede proponer a partir de: imágenes, artículos periodísticos, informes oficiales, crónicas, sitios web, etc de la fiesta seleccionada; la realización de tres columnas para ir señalando lo que ha cambiado, lo que permanece a través del tiempo y lo que creen que puede llegar a cambiar en el futuro en relación con dicha fiesta.

Act. 2.4 ¡De fiesta...! (tradicional y uruguay) REA en Ceibal

Posteriormente, el docente podrá presentar el REA que se encuentra en el Repositorio de Ceibal para que se pueda categorizar la fiesta seleccionada por el grupo. Asimismo se podrán conocer otras festividades que se desarrollan en nuestro país durante todos los meses del año.

Accede al mismo desde el siguiente enlace:

https://rea.ceibal.edu.uy/elp/de_fiesta_tradicional_y_uruguay/index.html

² La página web del Centro de Fotografía de Montevideo exhibe más imágenes relacionadas con la [Criolla del Prado](#) que pueden enriquecer el reconocimiento de los cambios y permanencias.

¡De fiesta...! (tradicional y uruguaya) ♥

Recurso REA

0 ☆☆☆☆☆ (0)

Si tuvieras que contarle a un extranjero que nunca visitó Uruguay qué es lo que puede encontrar aquí de interesante y particular ¿qué le dirías? ¿Alguna vez pensaste en las fiestas tradicionales? ¿Cuáles conoces? ¿A cuáles has asistido?

Ver recurso Descargar recurso

Actividad 3 Producimos un guion literario

En esta actividad se realizó una indagación a nivel familiar y luego en la localidad, acerca de los orígenes y la actualidad de las fiestas populares locales. Luego de recogida y procesada esta información, los estudiantes podrán comenzar a realizar el *guion técnico* para el armado de la narrativa digital, con la guía del docente. Para ello, les propondremos estas pautas para su armado:

Elabora una narrativa digital que cuente una historia que incluya audio e imágenes que no supere los 5 minutos.

Act. 3.1 Sobre el USO Y SENTIDO

Acercar la siguiente página web [Enciclopedia de ejemplos](#) a los niños para que la exploren, la lean y puedan identificar: su estructura, propósito comunicativo y temas o conceptos abordados.

Esta actividad puede plantearse de forma asincrónica. El docente retomará los aportes de los niños y planteará la siguiente interrogante:

¿Para qué nos puede servir la información que se explicita en esta página?

La idea es interpretar que esta página trata especialmente sobre guiones literarios, aportando diferentes ejemplos. Plantear otras interrogantes para trabajar el **USO** de este género textual como:

¿quiénes son los autores/agentes de creación?, ¿quiénes son los destinatarios?, ¿cuál va a ser el canal (escrito, oral)?, ¿qué soporte puedo usar? ¿cuál me queda más cómodo?, entre otras.



Hacer pensar a los niños sobre su SENTIDO (como nos sugiere Riestra et al): *¿para qué lo voy a elaborar?* Reflexionar sobre en qué otros momentos escribimos para nosotros mismos? (Este es un caso de escritura que tiene características peculiares, ya que los niños lo escribirán para ellos mismos. Generalmente escribimos para que otros nos lea, es decir, tendrá el objetivo de ser una guía para la elaboración de la narrativa. Se puede trabajar con uno de estos ejemplos, identificando sus componentes. En esta misma página aparece una estructura de guion muy amigable que puede ser analizada con los niños y abordar la FORMA cómo está escrito.

Act. 3.2 Sobre las formas lingüísticas predominantes

Se podrá reflexionar en torno la superestructura del guion y a sus partes constitutivas identificadas espacialmente y tipográficamente (uso de mayúsculas para los nombres de los personajes, el registro de acotaciones siguiendo un código de escritura (color rojo y en mayúscula, entre paréntesis)

Promover la reflexión con los niños sobre **qué se intenta decir** cuando se expresa: *Paco escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com*

Llevar al niño a identificar los indicios lingüísticos de la descripción:

- formas verbales en 3a. persona en presente, descripciones donde predomina un lenguaje denotativo, objetivo.

Analizar también las **secuencias dialogadas** visualizando que presentan diferentes modalidades de enunciados: aseverativos, interrogativos y exclamativos (identificar los signos dobles de exclamación y de interrogación), aseverativos, introducidos con los nombres de los personajes en mayúscula, etc.

En estos enunciados hay indicios de uso de primera persona (*Lo siento*) y de segunda persona (*Me has obligado a hacerlo*). Se puede seguir analizando los tiempos verbales. Para seguir profundizando sobre *verbo*, se sugiere entrar a DRAE on line y ver con un ejemplo cómo es el paradigma verbal en español.



INT. OFICINA DE APRENDERCINE.COM - DÍA **[ENCABEZADO]**

PACO escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com. **[ACCIÓN]** **SECUENCIA DESCRIPTIVA**

Una mosca empieza a revolotear alrededor, con un MOLESTO ZUMBIDO.

PACO **[PERSONAJE]** **SECUENCIA DIALOGAL**
¡Que me dejes! **[DIALOGO]**

El zumbido se interrumpe de pronto.

PACO
Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un | **SECUENCIA DESCRIPTIVA**
manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

PACO **SECUENCIA DIALOGAL**
(apenado) **[ACOTACIÓN]**
Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo.

CORTE A:

[TRANSICIÓN]

Extraído y adaptado de <https://www.ejemplos.co/guiones/>

Act. 3.3 Planificar, textualizar y revisar

Planificar la escritura de un guion literario para dar a conocer la fiesta popular.

Se le aporta el siguiente material a los niños para escribir el guion. El docente elegirá la modalidad de trabajo: si es individual, en duplas o grupos. Podrá llevarla a cabo en varias sesiones.

Descarga el siguiente recurso [aquí](#):

PLANIFICAR**1**

Organiza tus ideas respondiendo estas preguntas:

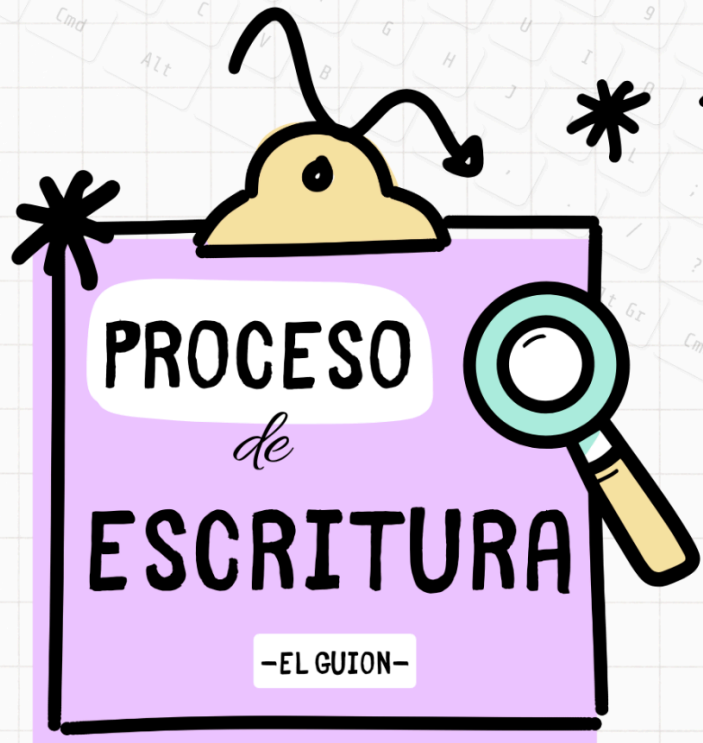
- ¿Qué fiesta vamos a narrar?
- ¿Qué personajes habrá?
- ¿Cuál será el conflicto?
- ¿Dónde y cuándo ocurre la historia?

Piensa cómo será el personaje:

- ¿Quién es?
- ¿Qué desea?
- ¿Qué conflicto enfrenta?
- ¿Cómo se comporta?

Usa la estructura narrativa:

- Inicio: presentación del personaje y el escenario
- Nudo: aparece un problema o un objetivo
- Desenlace: el conflicto se resuelve

**PUEDES REALIZAR:**

- Mapa o ficha de ideas
- Ficha de personaje
- Esquema de estructura narrativa (inicio - nudo - final)

TEXTUALIZAR**2**

Conoce el formato del guion literario:

- Escenario (acotaciones)
- Nombre del personaje en mayúscula
- Diálogos con intención clara
- Indicaciones para la acción (si es necesario)

Escribe el guion:

- A partir del esquema previo, convierte la historia en escenas escritas
- Incluye detalles narrativos y emocionales
- Mantén coherencia entre lo que se planificó y lo que se redacta

PUEDES REALIZAR:

- El guion completo en borrador
- Enumerar escenas
- Nombrar a los personajes y sus intervenciones diferenciadas

REVISAR**3**

Lee en voz alta el guion en grupos:

- ¿Suena natural? ¿Se entiende lo que pasa?
- ¿Cada personaje habla de acuerdo a su forma de ser?

Utiliza una rúbrica de revisión colaborativa:

- Claridad del conflicto y resolución
- Coherencia en los diálogos
- Uso adecuado del formato del guion

Reescribe:

- Ajusta en función de lo observado
- Realiza cambios en los diálogos o en la estructura si fuera necesario
- Realiza la corrección ortográfica y gramatical final

PUEDES REALIZAR:

- Segunda versión del guion, mejorada
- Autoevaluación y coevaluación

**Act. 3.4**

Se propone trabajar el concepto de *enunciado* y abordar la importancia de los signos de puntuación.

La idea es proponerles a los niños la lectura de la transcripción del audio de la [narrativa](#) (tal como aparece en Youtube) para que los niños le agreguen los signos de puntuación necesarios para que el texto se pueda leer sin dificultades. A continuación dejamos la transcripción con los signos de puntuación incluidos.

TRANSCRIPCIÓN:

Hola, soy Antonio Ripoll. Soy uruguayo amante de la naturaleza y presentador de una serie sobre “Fauna Silvestre”. Hoy les quiero hablar de una especie autóctona sobre la cual no habíamos reparado hasta ahora: el canguro de la tardecita. Cuando termina el verano y los primeros frescores asoman, estas criaturas pueden ser avistadas en diferentes lugares como la playa, el monte e incluso los parques de la ciudad. Es más, si pasas por una hamaca paraguaya después de las 6 seguro te encontrás alguno. Los canguros de la tardecita se mueven en familia, grupos pequeños o incluso solos. Sus colores y tamaños varían al igual que su alimentación que presenta una particular preferencia por las bebidas calientes, siempre acompañadas de bizcochos o alguna cosita dulce. Esta semana de turismo, salí a disfrutar Uruguay con tu canguro de la tardecita.
Ministerio de turismo

Actividad Nro. 4 Integramos las imágenes

A partir del guion literario propuesto, se realiza su división en forma colectiva para pensar en las imágenes que representarán a cada fragmento.

Act. 4.1 Traducimos el guion literario en un Storyboard

Se explicará a los estudiantes que para poder traducir el guión literario a un guión de imágenes, en el cine se usa lo que se conoce como Storyboard. Se comparte el siguiente video haciendo énfasis en las imágenes del mismo:

https://www.youtube.com/watch?v=_oOtlSB2BG8

De acuerdo a lo observado ¿Qué les parece que es un storyboard?. En este punto el docente deberá definir el concepto de storyboard, se sugiere la siguiente definición: “Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película” (Universidad de Granada).



Act. 4.2 Completamos las viñetas del storyboard

Se entrega a cada equipo una plantilla con viñetas.

Storyboard Title
10 / 12 / 2023

The water-bearer

01 02 03

04 05 06

Consigna:

En cada viñeta deberán representar las imágenes que consideran deben formar parte de la narrativa.

Cierre:

Puesta en común de los storyboard realizados.

Actividad 5 Finalizamos las imágenes

Elaboración de las imágenes finales para la narrativa digital.

Se sugiere al docente, que de acuerdo al formato seleccionado brinde los apoyos necesarios para que los estudiantes puedan lograr un producto estéticamente correcto:

- **Audiovisual de ficción o documental:** puntualizar en el uso de planos y ángulos fotográficos. Además, trabajar de forma interdisciplinaria con las Unidades Curriculares de Conciencia y Conocimiento Corporal y Teatro.
- **Draw my life con dibujos:** resolver si dibujar directamente sobre una pizarra o dibujarlos en hoja y recortarlos. Seleccionar aquellos que comuniquen mejor la idea de la narrativa. Buscar que los dibujos sean claros, de buen tamaño y calidad. Orientar sobre la ubicación de la cámara que debe permanecer fija durante toda la toma.
- **Stop Motion:** organizar los recortes de papel (personajes, objetos y escenarios) para cada movimiento y la cantidad de fotografías necesarias para que el mismo sea fluido. Orientar sobre la ubicación de la cámara que debe permanecer fija durante toda la toma.

Actividad 6.- Montaje de la narrativa digital



Integración de todos los componentes que formarán parte de la narrativa (imágenes, audios, música, etc) utilizando un software de edición digital (Canva, Openshot, otros).

Sugerencias para el docente:

- Cuidar la calidad de los audios, la continuidad y coherencia entre las diferentes escenas.
- Habilitar instancias de exploración del software para que los estudiantes puedan conocer sus prestaciones. Se comparten algunos tutoriales para que el docente pueda realizar la guía correspondiente:

Tutorial Openshot

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

Tutorial para crear videos con Canva

<https://www.youtube.com/watch?v=IYgY12Im6C4>

Tutorial para crear Stopmotion Studio

<https://www.youtube.com/watch?v=NI614orqj8I>

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

La siguiente propuesta está enmarcada en el proyecto "Uruguay se celebra: Un mosaico digital de fiestas populares" que busca la creación de narrativas digitales a partir de la integración de lenguajes artísticos y multimediales.

Fue diseñada tomando en cuenta los aportes de la metodología activa denominada Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) la cual podemos definir como una estrategia pedagógica centrada en el estudiante. Este enfoque fomenta la exploración y la creatividad a través de proyectos que suelen ser de carácter interdisciplinar en donde se integran competencias generales y se ponen en diálogo las específicas de cada unidad curricular.

En este caso, se llevará a cabo la elaboración de narrativas de forma colaborativa con el propósito de dar respuesta a un desafío complejo como es la promoción y difusión de una de las fiestas populares de nuestro país. Para el desarrollo de esta metodología será necesario llevar a cabo un proceso de indagación y sistematización de la información recaudada de manera colaborativa generando instancias de toma de



decisiones que permitan arribar a la elaboración de un producto tangible, que en este caso, será el montaje de la narrativa digital seleccionada.

De acuerdo a Meza y Alfaro (2024) la narrativa digital se define como una técnica narrativa que facilita la presentación de ideas, comunicación o transmisión de conocimientos mediante un modo peculiar de organizar y presentar información en formato multimedial, apoyado en el uso de herramientas tecnológicas y digitales.

Se compone de elementos como personajes, historia, tiempo y espacio, y permite recrear relatos desde acontecimientos históricos, experiencias de vida o relatos imaginarios. Además, las narrativas digitales propician nuevas formas de reconstruir historias, incentivando la motivación y el espíritu crítico del narrador, y conectando emocionalmente con la audiencia.

Cabe señalar también que expondremos algunos aspectos fundamentales que hacen a las narrativas digitales compartidas en esta propuesta:

1. Su carácter híbrido: Podemos decir que las narrativas seleccionadas se caracterizan por conjugar aspectos analógicos y digitales denotando la continuidad que existe entre estos dos medios. Una narrativa analógica se refiere a las formas tradicionales de contar historias o transmitir información, utilizando medios físicos o no digitales, como libros impresos, periódicos, cartas, fotografías en papel, o incluso la comunicación oral. Estas narrativas se caracterizan por su linealidad y por estar vinculadas a soportes tangibles. Las narrativas digitales sin embargo desafían el modelo lineal aristotélico, incorporando estructuras como la linealidad múltiple y la no linealidad. En los distintos ejemplos expuestos podemos evidenciar la integración de estos aspectos.
2. El impacto de la digitalización en la creación artística ha transformado tanto la forma de exhibir arte como de crearlo, permitiendo la interacción y participación de los usuarios en las obras, y generando nuevas posibilidades narrativas. Por lo tanto, la decisión estética del formato que va a tener la narrativa digital es muy importante para definir los pasos a seguir durante su producción, ya que, por



ejemplo, no es lo mismo planificar la elaboración de un Stop Motion que la de un corto de ficción.

Se sugiere que el docente navegue por los portales educativos para profundizar en las distintas narrativas digitales abordadas dado que se exponen varios recursos que amplían información sobre sus particularidades técnicas.

Para poder llevar adelante el montaje de la narrativa digital seleccionada se propone la realización de un *storyboard*. Este consiste en la elaboración de un guión gráfico con el objetivo de planificar y poder previsualizar la narración digital que llevarán a cabo los estudiantes.

Desde las Ciencias Sociales, la narración en Historia sirve para desarrollar el modo de pensamiento narrativo y trabajar las intenciones y motivaciones de los sujetos; como, a su vez, sirve para enseñar conceptos y nociones de temporalidad.

Desde la Lengua española, nos focalizaremos en enseñar cómo producir el *guion literario* de la narrativa.

El *guion literario* es un texto que organiza una historia para su realización en formatos audiovisuales y digitales. Funciona como un puente entre la idea y la producción final, estructurando la narrativa en escenas que detallan acciones, espacios y sonidos visibles. Su propósito es avanzar la trama a través de la acción de los personajes, manteniendo siempre la tensión narrativa. Utiliza convenciones formales específicas para asegurar su claridad, facilitando la interpretación por parte de quienes lo convertirán en una experiencia multimodal. Aunque es un texto, su sentido se completa al evocar lo que se verá, escuchará y experimentará en la narrativa digital (Teichmann, 2018).

Consideramos que es posible concebir el guion literario como un género discursivo secundario (Batjin, 1979) porque requiere planificación y escritura, a diferencia de la comunicación espontánea. Para enseñar a escribir géneros textuales, Riestra et al(2014), sugieren la su modelización, y el abordaje del uso, sentido y forma además de la implementación de secuencias didácticas que incluyan prácticas de lectura y escritura. En síntesis, el guion literario es una herramienta escrita que articula tiempo,



espacio, acción y sonido, permitiendo visualizar una historia antes de su materialización digital.

Basándonos en las teorías de Linda Flower y John Hayes (1980), el proceso de escritura se compone de tres fases cognitivas interconectadas: planificación, traducción y revisión. Aunque en la práctica se pueden enseñar de forma separada, estos procesos no son lineales y pueden ocurrir en cualquier momento del acto de escribir. La planificación es la construcción mental de lo que se quiere comunicar antes de plasmarlo por escrito. No se trata de una lista de pasos, sino de dar forma a ideas que a menudo no están verbalizadas, como imágenes o emociones. Incluye tres subprocesos:

- Concepción de ideas: Recuperar información relevante de la memoria a largo plazo.
- Organización: Estructurar las ideas, decidir su secuencia y cómo presentarlas coherentemente.
- Fijación de objetivos: Establecer la intención del texto (informar, convencer, emocionar), lo cual guía las decisiones de escritura.

La traducción es el proceso de convertir las ideas, imágenes y sensaciones en lenguaje escrito. No es simplemente transcribir pensamientos, sino seleccionar y estructurar cuidadosamente las palabras para que el lector pueda "ver" o "sentir" lo mismo que el escritor. Requiere un trabajo consciente para elegir las expresiones más adecuadas que transmitan el mensaje deseado.

La revisión implica releer el texto de forma consciente para evaluar su claridad, coherencia y efectividad. Puede ser intencional o espontánea. Consta de dos componentes:

- Evaluación: Valorar lo escrito según criterios preestablecidos.
- Revisión propiamente dicha: Modificar, reescribir o reorganizar partes del texto basándose en la evaluación.

Es crucial entender que la revisión puede interrumpir y ocurrir durante la planificación, la traducción o una vez finalizado el borrador, evidenciando la naturaleza no lineal del proceso de escritura.



Esta propuesta fue pensada a partir del Ciclo de Videoconferencias para el abordaje de “Arte, Patrimonio y Narrativas digitales”, Mayo - junio 2025.

Bibliografía/Fuentes consultadas

ANEP. (2022). *Educación Básica Integrada (EBI) Plan de estudios* [documento en línea].

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf>

ANEP. (2022). *Marco Curricular Nacional* [documento en línea].

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf>

ANEP. (2022). *Progresiones de Aprendizaje* [documento en línea].

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>

[Aprendizaje Basado en Proyectos: Qué es, Cómo Aplicarlo y Ejemplos Prácticos](#)

Augustowsky, Gabriela La creación audiovisual en la infancia. De espectadores a productores. Buenos Aires: Paidós. págs. 182. ISBN: 978-

950-12-9505-4 Disponible en: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2896/3945>

Creatividad 3. Películas 4. Educación I. Migliorin, Cezar. II. Resende, Douglas. III. Cid, Viviane. IV. Barroso, Elianne Ivo.

<https://ppgcine.cinemauff.com.br/wp-content/uploads/2022/11/Formas-de-hacer-y-experimentar-cine-y-educacion.pdf>

ESCUELA DE APRENDICES (2022) Cómo hacer una entrevista | La entrevista [Video]

en Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=tNIZdVrhjUQ&t=7s>

Flower, L., & Hayes, J. R. (1996). Los procesos de lectura y escritura. En R. B. Rudell & M. R. Rudell (Eds.), *Textos en contexto* (pp. 3–18). Asociación Internacional de Lectura.

Formas de hacer y experimentar [livro eletrônico] : cine y educación / organização Cezar Migliorin ...[et al.]. -- 1. ed. -- Rio de Janeiro : Áspide Editora, 2022. PDF. Outros organizadores : Douglas Resende, Viviane Cid, Elianne Ivo Barroso. ISBN 978-65-992238-3-9 1. Cine 2.

OpenAI. (2023). Copilot [Modelo de lenguaje de gran tamaño].

<https://chat.openai.com/chat>



Rabotnikof, Vanesa (25 de octubre de 2024). *Guiones*. Enciclopedia de Ejemplos. Recuperado el 16 de abril de 2025 de <https://www.ejemplos.co/guiones/>.

S.A.(1929) Semana Criolla. Rural del Prado. Productor: Intendencia de Montevideo
Código de referencia: 05190FMHGE Soporte: Vidrio Técnica Fotográfica: Gelatina y plata [Imagen] en Wikimedia Commons

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=161288665>

CC BY-SA 4.0,

S. A. Fotografía Sala de Medios Intendencia de Montevideo1042681311511674982408027967623825021103608n [Imagen] en: Wikimedia Commons <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=92983243>

S.A.

https://www.freepik.es/vector-gratis/guion-grafico-trailer-minimalista_70010732.htm#fromView=search&page=1&position=11&uuid=ed0ef9cb-0b2e-4c3a-9f16-8410bb0d7394&query=storyboard

S/N (s/a) El Storyboard. Disponible en <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>

Teichmann, R. M. (2018). *Escribir guion: Proceso creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74281>

Vestfrid, P., Mackrey, C., & Ramírez, M. E. (2017). El arte de una nueva narrativa: De lo analógico a las TIC. *Actas de Periodismo y Comunicación*, 3(1). <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>

Autores: Natalia Bouzas-Deyanyra Carrizo-Carolina Cresci-Jimena de Freitas- Fiorella Fernández-Verónica Gainza-Sebastián Martínez-Esteban Ramírez-Paola Villano

Fecha de creación: junio, 2025



Licenciamiento: