BOOKTUBER POR UN DÍA

Los booktubers aprovechan los medios de comunicación como YouTube para compartir con las audiencias su opinión sobre los libros que leen. Es una forma creativa, amena y propositiva de acercarse a la literatura.

Descripción de la ficha
Grado: Segundo de Secundaria
Asignatura: Español II
Bloque: 3
Contenido: Lectura de narraciones de diversos subgéneros.
Ámbito: Literatura
Producto Final: Una reseña en video.
Número de sesiones: 15
Transversalidad: – Formación Cívica y Ética – Historia – Matemáticas – Artes
Aprendizajes esperados: – Selecciona, lee y comparte cuentos o novelas de la narrativa latinoamericana contemporánea.
Valores: Libertad, Responsabilidad y Respeto.
Competencias AMI: – Definición y formulación de las necesidades de información. – Localización y acceso a la información. – Evaluación de la información. – Organización de la información. – Utilización de la información. – Comunicación y utilización ética de la información. – Comprensión del papel y de las funciones de los medios de comunicación. – Comprensión de las condiciones en las que los medios de comunicación desempeñan sus funciones. – Análisis y evaluación crítica del contenido de los medios de comunicación. – Utilización de los medios de comunicación en el marco de la participación democrática, el diálogo intercultural y el aprendizaje. – Producir un contenido como usuario.
Cómo trabajar la ficha: Una vez definido el proyecto, se realiza una **Asamblea inicial** donde alumnos y profesor se colocan en círculo para compartir las curiosidades del grupo; este es el detonante del aprendizaje. Una vez que llegamos al consenso de elegir la situación, se expone conjuntamente qué se sabe de ella hasta llegar a lo que necesitamos o queremos saber. Con esa información se elabora el **Plan de acción:** formamos grupos de cuatro a seis integrantes. Considere que sean lo más heterogéneo posible (a mayor diferencia mayor riqueza en el aprendizaje).

Descripción de la ficha

El Plan de acción está formado por los **aprendizajes genéricos** (interrogantes o dudas que surgen en la asamblea) y los **aprendizajes específicos** (aquellos que mejorará cada integrante del grupo con la ayuda de este proyecto y el resto de compañeros).

Para resolver los aprendizajes genéricos, el grupo, en consenso, construye la estrategia de presentación para que ayude a resolver las dudas que han salido en la asamblea. Para ello, se planifica siguiendo el proceso lógico de pensamiento: procesos cognitivos y metacognitivos, lenguaje, normas y valores y movimiento (zona de pensar, zona de comunicar, zona del amor y zona del movimiento).

Imprevistos. Se trata de planificar la forma de resolver las posibles situaciones inesperadas que puedan surgir.

En lo que respecta a los aprendizajes específicos: cada miembro señala para qué le sirve de manera individual el proyecto.

Acción. En esta fase del proyecto cada grupo lleva a cabo todo lo que ha planificado para alcanzar los aprendizajes genéricos y los aprendizajes específicos. Cuando se resuelven las dudas, para finalizar a modo de síntesis se reflexiona sobre lo aprendido en el proceso y el profesor –en conjunto con el grupo- llena el mapa conceptual que se presenta con cada ejercicio.

En la **Asamblea final** se explica cómo cada grupo planificó su trabajo, las dificultades encontradas, las soluciones o la forma de resolver estas incidencias y las nuevas curiosidades generadas. Asimismo, se consignan los aprendizajes específicos a fin de determinar si se completaron los objetivos planteados al inicio.
La Asamblea final es un momento de encuentro individual y grupal, por eso se ha de evaluar tanto lo genérico, como lo específico.

- Lo genérico. Es importante ver los aprendizajes y dificultades que existen, especialmente, en el proceso lógico de pensamiento así como el modo como se ha llegado a los aprendizajes.
- Lo específico. Valorar a cada alumno. Es necesario especificar las capacidades y los retos así como la posible solución de los mismos.

Nota: Para apoyar al profesor en el desarrollo de este proyecto, con cada ejercicio se entrega el mapa conceptual y ligas útiles para desarrollar el mismo. Ambas pueden ser modificadas según las necesidades de cada profesor y de su alumnado.

Retroalimentación:
Con la retroalimentación crecemos todos. Al Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) le encantaría conocer su experiencia. Ponemos a su disposición el siguiente correo: **derechosdeaudiencias@ift.org.mx** para que nos envíe sus mapas conceptuales y así saber cómo se trabajaron las dinámicas en su aula. Confiamos en que este proceso nos ayudará a hacer nuevas propuestas con base en sus necesidades.

ACTIVIDAD

Desarrollo de la actividad
1° Asamblea inicial. **Curiosidad** **Hemos aprendido que:** – Las valoraciones de las novelas, ya sean por escrito o de viva voz, se llaman reseñas literarias y sirven para orientar a las personas interesadas en leer. – Para hacer una reseña, además de leer la novela tenemos que conocer datos como quién es el autor, el contexto y las condiciones en las que se escribió la obra. – YouTube es un medio de comunicación que utiliza Internet para difundir contenidos. **¿Qué sabemos?** – Que la novela tiene como origen el género épico donde se cuenta en verso un relato de las hazañas de un héroe. – Que las primeras manifestaciones de la novela en español aparecieron en los siglos XIV y XV con los libros de caballerías. – Que a diferencia del cuento la novela tiene varios personajes, su trama es más extensa y sus descripciones más profundas. **¿Qué queremos saber?** – ¿Cómo se hace la reseña de una novela? – ¿Quiénes son los booktubers? – ¿Cómo puedo ser un booktuber por un día?
2° Acción: **Zona de Pensar** **Percepción, atención y memoria:** – Investigamos qué novela nos gustaría reseñar. – Investigamos cuál sería la mejor forma de reseñarla. – Investigamos acerca del autor y el contexto en el que fue escrita la novela. – Investigamos quiénes son los booktubers. – Organizamos nuestras ideas en un borrador por escrito para no perdernos en el discurso. **Planificación de operaciones:** – ¿Qué queremos saber? Las dudas de la Asamblea. – ¿Qué vamos a hacer para averiguarlo? Para decidir qué novela reseñar, recurrir a la Biblioteca Pública o al Internet. – Planeamos cuánto tiempo necesitaremos para concluir la lectura de la novela, cuánto para elaborar la reseña por escrito y cuánto para grabarla en video y subirla a YouTube. – ¿Qué necesitamos? La novela, el libro de Español II, un cuaderno y lápiz para escribir la reseña, una cámara de video o teléfono celular, computadora con conexión a Internet.

Desarrollo de la actividad

- ¿Dónde lo buscamos? En nuestras casas, en la Biblioteca Pública, en el salón de computación o en un café Internet.
- ¿De cuánto tiempo disponemos? 15 sesiones.
- ¿Cómo lo compartimos con las demás personas de la clase? Se grabará para subirlo a la red y compartirlo con la comunidad.
- ¿Dónde lo vamos a hacer? En el salón de clases y en el de computación.
- ¿Y si…? No contamos con Internet, computadora, cámara de video o teléfono celular. Se hará una transmisión en vivo en un espacio para compartirlo con la comunidad escolar.

Zona de Comunicar
Codificación y decodificación:

Lectura:

- Realizaremos las actividades propuestas por el libro de Español II
- Leeremos una novela que podemos comparar o solicitar prestada a la Biblioteca Pública, a algún familiar o la descargamos de Internet.

Lógico- Matemático:

- Analizaremos los tiempos a considerar para leer la novela, elaborar la reseña, grabarla y subirla a Internet.
- Calcularemos la extensión de nuestro texto, en relación con el tiempo de grabación (tres minutos máximo).

Escritura y Plástica

- Escribiremos un borrador y luego una versión final de la reseña.

Zona del Amor
Acordamos normas para:
Organizarnos: limpieza, orden, colaboración, etcétera.

Valores: Libertad, Responsabilidad y Respeto.

Zona del Movimiento

- Crear mi primera reseña de novela como Booktuber y subirla a YouTube.

3° Asamblea final:

Esta sección tendrá que ser completada por el profesor, después de haber completado la actividad. Se divide en la evaluación del proceso, tanto en genérico, como específico; y por último las nuevas curiosidades.

López, M., El proyecto Roma, una experiencia de educación en valores. Ediciones Aljibe. Malaga, España, 2003.

LIGAS ÚTILES*

Para conocer a los *booktubers* profesionales:

Fa Orozco: Liga al canal de Youtube

Alejandra Segura: Liga al canal de Youtube

Alberto Villarreal: Liga al canal de Youtube

Raiza Revelles: Liga al canal de Youtube

Bruno: Liga al canal de Youtube

Amet Alvirde: Liga al canal de Youtube

Alejandra Lozano Arévalo: Liga al canal de Youtube

Ivette Mejía Sánchez: Liga al canal de Youtube

Para conocer a *booktubers* aficionados:

Evelyn Elizondo: Liga al canal de Youtube

Misael Vargas: Liga al canal de Youtube

Jonathan Montes: Liga al canal de Youtube

*Ligas verificadas al 24 de mayo 2023.

ANOTACIONES PARA EL PROFESOR

El Fondo de Cultura Económica realiza un concurso anual de Booktubers.

INFORMACIÓN ÚTIL

La alfabetización mediática e informacional (AMI) es la educación en medios. De acuerdo a la UNESCO, es la “capacidad de interpretar y realizar juicios como consumidores de información y usuarios de medios, así como convertirse en productores de información por derecho propio”. La AMI brinda las herramientas para poder buscar, evaluar, usar y crear información.

Promover la alfabetización es construir puentes con las audiencias y ganar confiabilidad. En Reino Unido, Australia, Nueva Zelanda, Irlanda, Alemania, Francia, Suecia, Malta y Hungría, la AMI supone valor añadido a los currículos. En Argentina hay incluso una

“Escuela y Medios de Comunicación” para promover la alfabetización mediática en educación primaria y secundaria y para que los estudiantes se hagan escuchar.

¿Qué puede enseñarse en la AMI? Modos de participación y formas de producir Contenidos Generados por el Usuario (CGU), desde narraciones, consejos para tomar fotografías, técnicas de filmación, grabación de audio y voz, etcétera. Los CGU son contenidos producidos por espectadores y emitidos por los medios. Son importantes para suministrar material de actualidad; sugerir ideas o aportar puntos de vista así como para reflejar los intereses del público.

¿Cómo promover la producción de CGU? Los medios deben abrir posibilidades diversas: cartas, llamadas, correos, proyectos cooperativas en los que los medios participen con orientaciones y hasta con material como cámaras, incluso, se pueden generar manuales y ponerlos en línea sobre cómo producir CGU. También en las escuelas se puede promover la producción de CGU y su difusión en Internet. Otra forma son los talleres comunitarios. Cada medio audiovisual podría crear un manual propio para asesorar y explicar cómo organiza su trabajo y el tipo de audiencia a la que se dirige.

Protección de la infancia en los CGU: se recomienda no publicar los apellidos de niñas o niños autores de CGU y solicitar autorización, por escrito, a padres o tutores tanto para la participación en la producción como para la difusión de CGU diseñados por personas menores de edad.