

El trabajo en lengua en el aula

Proyecto Booktubers



Colegio y Liceo
Latinoamericano

Ficha técnica

Nivel educativo: Primaria

Colegio: Colegio y Liceo Latinoamericano.

Departamento: Montevideo.

Clases o grados: 5.º año - Algarrobo y Ombú.

Áreas o unidades curriculares que integran el proyecto: Comunicación y Ciencias de la Computación.

Participantes: Estudiantes y equipo docente Maite Pardo, Sofía Vacca, Natalia Rey

Autoría del relato de la experiencia: Maite Pardo, Sofía Vacca, Natalia Rey

Contacto: naty.reyuy@gmail.com

Modalidad de presentación: Formato pdf escrito y presentación



Resumen

Se presenta una propuesta tomada de Ceibal pero adaptada a las necesidades de nuestros estudiantes, con el objetivo de desarrollar un proyecto generacional. Durante su implementación se incorporaron diversos soportes, como audiovisuales y novelas físicas, que fueron utilizados en distintas etapas del proceso. Este proyecto estuvo atravesado por el espacio de Ciencias de la Computación, donde se emplearon herramientas tecnológicas y se promovió la adquisición de competencias específicas del área. Como producto final, se propuso la creación de un audiovisual que refleja la recomendación de la novela leída, integrando así las habilidades adquiridas a lo largo del proceso.



Introducción

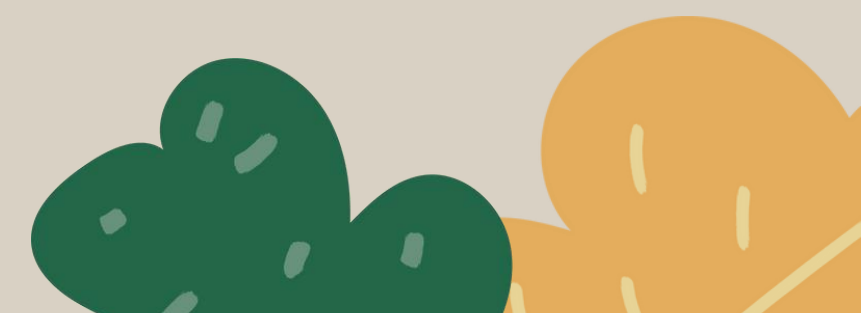


Colegio y Liceo
Latinoamericano



El proyecto Booktubers es una iniciativa interdisciplinaria que ofrece una metodología y herramientas dirigidas a fortalecer organizaciones como centros educativos y actores culturales que trabajan en los niveles de enseñanza primaria y secundaria. Su propuesta beneficia inicialmente a los educadores y, a través de ellos, a niños, niñas y adolescentes, promoviendo una articulación entre cultura, comunicación digital y fomento de la lectura. Este enfoque busca desarrollar capacidades en análisis literario, redacción, guionización, actuación en cámara, posproducción digital, publicación y circulación de contenidos en redes sociales, fomentando además la convivencia en entornos digitales.

Al realizar el plan del proyecto, se identificó que la mayoría de nuestros estudiantes no había leído una novela, lo que motivó la implementación de esta propuesta con el fin de incentivar el interés y el gusto por la lectura. A lo largo de los meses de ejecución, el proyecto transitó por diversas etapas, las cuales se detallan en este documento. Entre los resultados más destacados se encuentran reseñas grupales de los libros seleccionados, juegos colaborativos en la plataforma WordWall, videos individuales que reseñan las novelas y la creación de una página web por los estudiantes que refleja todo el proceso desarrollado.



Desarrollo

Parte I



Colegio y Liceo
Latinoamericano



¿Cómo comenzó este proyecto?

Todo comenzó en 2023, cuando se llevó a cabo la primera experiencia de aplicación del proyecto en su versión inicial. El principal objetivo y motivador fue siempre fomentar la lectura de novelas, en lugar de textos cortos, para permitir un seguimiento más profundo del proceso.

Dentro del marco del programa oficial, tanto en sus competencias específicas como generales, y en los contenidos a abordar, se destacan aspectos relacionados con la novela y su tratamiento en el aula, específicamente en el programa de 5.º año de primaria. Algunos de los contenidos abordados fueron:

- La novela en diferentes soportes multimediales.
- Los recursos lingüísticos y no lingüísticos, y su adecuación al soporte utilizado.
- Las estrategias lingüísticas para la argumentación: palabras para persuadir.
- La práctica de la escritura: selección del tema, progresión del contenido y cohesión textual.
- Los diferentes registros de la oralidad (coloquial y formal).

En 2024, se decidió replicar este proyecto, dado que su primera versión había generado excelentes resultados para el estudiantado. No solo fue un fuerte motivador para la lectura, sino también una enriquecedora experiencia generacional que propició el encuentro entre clases.

Este año se optó por realizar el mismo proyecto, introduciendo ciertas modificaciones basadas en los aprendizajes de la práctica y en las autoevaluaciones de los estudiantes. Además, en la institución se implementó un nuevo espacio curricular para todos los grados de primaria, denominado Ciencias de la Computación. Este taller busca, mediante una visión amplia de la tecnología educativa y las ciencias de la computación (incluyendo disciplinas como la robótica, la informática, la inteligencia artificial, la programación y la ciudadanía digital), fomentar habilidades como el razonamiento, la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

En esta nueva versión de Booktubers se integró la participación del taller de Ciencias de la Computación en la creación de diferentes productos finales e intermedios, lo que potenció significativamente el proceso de los estudiantes.



¿Cuáles fueron las etapas?

En un primer momento, se realizó un encuentro con la encargada de la biblioteca de la institución, Mariana Tabaso, donde se presentó a los estudiantes una selección de libros. Este encuentro funcionó como evento de lanzamiento del proyecto. Posteriormente, se formaron los equipos de trabajo, y una de las condiciones más importantes fue que la conformación fuera intergeneracional, es decir, cada equipo incluyó estudiantes de ambos quintos. Para fortalecer la identidad del grupo y desarrollar las habilidades sociales necesarias para un trabajo en equipo significativo, se les asignó la tarea de elegir un nombre que los identificara. Además, cada equipo seleccionó una novela de las presentadas durante el evento de lanzamiento con la biblioteca institucional.

A partir de allí, se dio inicio al trabajo principal, que involucró la lectura, la indagación y la producción de varios escritos. Como parte de este proceso, los estudiantes crearon una reseña escrita. Durante este trayecto, comenzaron a utilizar Google Drive y otras herramientas digitales, tanto en colaboración con las maestras como en el espacio de Ciencias de la Computación.



Una vez finalizada la reseña escrita, los estudiantes se enfocaron en estudiar los diferentes elementos del discurso oral para, progresivamente, preparar sus productos finales. Dentro del espacio de Ciencias de la Computación, se trabajaron los siguientes contenidos:

- Tecnologías de la información y la comunicación: identificación, selección, utilización y creación de recursos digitales.
- Aprendizaje colaborativo en línea: creación de juegos interactivos

Además de familiarizar a los estudiantes con las herramientas de Google Drive, se introdujo una nueva herramienta, Wordwall, que permitió aprender sobre la dinámica de los juegos, sus reglas y los aspectos clave en el diseño de videojuegos. Con Wordwall, los estudiantes crearon juegos interactivos relacionados con sus reseñas y novelas.

Los estudiantes dispusieron de tres semanas para preparar el audiovisual que sería el producto final del proyecto. En la etapa final se les propuso, dentro del espacio de Ciencias de la Computación, la creación de una página web que mostrara el proceso realizado. Cada equipo se encargó de un sector de la página, lo diseñó a su gusto e incluyó el acceso a las reseñas mediante códigos QR y los videos de los productos finales. Como parte de esta etapa, aprendieron a utilizar Canva, una nueva herramienta para el diseño de archivos multimedia.



¿Cómo se implementó?

Se decidió establecer un espacio de trabajo los días viernes, en que toda la generación pudiera trabajar en conjunto, lo que permitió monitorear de cerca a los equipos durante la producción de sus productos.

Además, se mantuvo la frecuencia habitual de una clase semanal de hora y media con los grupos de quinto en el área de Ciencias de la Computación. En algunas ocasiones, particularmente para la creación de la página web, se logró coordinar una clase conjunta en el taller, integrando a ambos grupos.



Vínculo con las familias

Para quienes llevamos adelante este proyecto, siempre ha sido fundamental acompañar los procesos de aprendizaje de nuestros estudiantes. Por esta razón, la gran mayoría de las actividades propuestas se desarrollaron en horario curricular, lo que nos permitió observar de cerca el desarrollo de las competencias establecidas y las habilidades sociales relacionadas con el trabajo en equipo, uno de nuestros principales objetivos como docentes. Sin embargo, entendemos que el proceso de enseñanza siempre ocurre en un contexto en el que la familia juega un rol importante. El producto final de este proyecto, el audiovisual, fue elaborado por los estudiantes en sus hogares, con el apoyo de sus familias.

Este equipo docente reconoce que abrir el aula y mostrar el trabajo de los estudiantes es un aspecto clave para fortalecer el vínculo con las familias. En la institución donde se llevó a cabo este proyecto, se cuenta con instancias de talleres con las familias, lo que nos brindó la oportunidad de incluirlas en Booktubers. Durante el taller, además de presentar el proyecto, las novelas trabajadas y las diferentes producciones realizadas, invitamos a las familias a participar creando juegos en Wordwall, una herramienta digital educativa, sobre las novelas.

El taller se estructuró en dos momentos. En el primero, se asignó a cada equipo de estudiantes y sus familias un estilo o tipo de juego (une las parejas, cuestionario, completa la oración, ordena por grupo, parejas, concurso de preguntas, crucigrama, verdadero o falso, persecución en el laberinto, aplastatopos, fruta voladora y avión) a través de una aplicación web que simulaba la apertura de una caja sorpresa. Además, se proporcionó una pequeña guía con la descripción del juego asignado y un instructivo para recordar cómo realizarlo. En el segundo momento del taller, se realizaron varias rotaciones entre los equipos para que todos pudieran probar y jugar con las producciones creadas.

Para finalizar, antes de retirarse, las familias completaron un *exit ticket* respondiendo a la pregunta: «¿Qué habilidades creen que se aplicaron en este taller?»

EXIT TICKET

¿Que habilidades creen que fueron aplicadas en este taller?

BOOKTUBERS 5TO

Ticket No: 1234567890

Juegos elaborados con familias



Nuestros
juegos
booktubers



Trabajo colaborativo entre espacios curriculares

La vinculación de los proyectos de aula con las maestras y los talleres curriculares es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que promueve una experiencia de aprendizaje más coherente y enriquecedora. En el caso del proyecto Booktubers, la articulación entre las áreas de Lengua y el taller de Ciencias de la Computación permitió a los estudiantes aplicar de manera práctica los contenidos de ambas disciplinas, generando un aprendizaje significativo y relevante.

Desde el área de Lengua, el proyecto incentivó a los estudiantes a profundizar en la lectura de novelas, el análisis literario y la producción de reseñas escritas, trabajando en habilidades clave como la redacción, la argumentación y la expresión oral. Este trabajo se vio fortalecido con el uso de herramientas digitales en el taller de Ciencias de la Computación, donde los estudiantes aprendieron a utilizar plataformas como Google Drive para colaborar de manera efectiva en la creación de sus productos.

Además, el taller de Ciencias de la Computación ofreció un espacio creativo en el que los estudiantes exploraron el diseño digital y la creación de contenido interactivo, como la elaboración de juegos en Wordwall, así como el manejo de herramientas de diseño gráfico como Canva. Estas actividades no solo reforzaron el contenido literario trabajado en Lengua, sino que también permitieron a los estudiantes adquirir habilidades técnicas y de trabajo colaborativo esenciales para el siglo XXI, tales como el manejo de herramientas digitales, la creación de contenidos multimedia y la resolución de problemas en equipo.

La integración de proyectos interdisciplinarios como Booktubers no solo estimula el interés por la lectura y la tecnología, sino que también facilita el desarrollo de competencias blandas como la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo. A través de esta colaboración entre docentes de diferentes áreas, los estudiantes logran construir un puente entre el conocimiento académico y su aplicación práctica, mejorando su motivación y autonomía en el aprendizaje.



Trabajo generacional

Las actividades intergeneracionales entre los dos quintos de una escuela son clave para promover el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes de diferentes grupos. Al mezclar ambos quintos, se fomenta el intercambio de ideas y la creatividad, permitiendo que los estudiantes trabajen juntos en la resolución de problemas y la creación de proyectos en común. Esta interacción fortalece las relaciones entre compañeros, genera un sentido de pertenencia al proyecto y enriquece el proceso de aprendizaje al aprovechar diversas perspectivas y habilidades.

Dificultades y preguntas

A lo largo de la implementación del proyecto, atravesamos diversas dificultades que nos desafiaron a adaptar nuestras estrategias y mantener el enfoque en los objetivos propuestos. Una de las principales dificultades fue lograr que todos los estudiantes, con diferentes niveles de interés en la lectura y en las herramientas digitales, se involucraran de manera activa y constante. A algunos les resultó complejo adaptarse a la modalidad de trabajo colaborativo en plataformas digitales, lo que requirió un acompañamiento más cercano y una enseñanza más personalizada en ciertos casos.

Otro desafío importante fue la gestión del tiempo. La planificación inicial debió ajustarse varias veces debido a imprevistos. Además, la creación de los productos finales, como los audiovisuales y la página web, demandó más tiempo del que habíamos estimado, lo que obligó a reorganizar las actividades y los plazos.

En cuanto a la participación familiar, si bien muchas familias se involucraron activamente, en algunos casos fue difícil lograr su compromiso constante, lo que afectó la producción de los trabajos realizados en casa. Esto nos deja reflexionando sobre cómo mejorar el vínculo y la comunicación con las familias para asegurar una mayor colaboración en futuros proyectos.



Quedan varias preguntas sin responder: ¿Cómo podemos lograr una mayor equidad en la participación y el acceso a las herramientas digitales, considerando que no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades tecnológicas en sus hogares?

¿De qué manera podemos ajustar el proyecto para que tanto los estudiantes más entusiastas como los que presentan mayores dificultades encuentren su lugar y motivación?

¿Cómo podríamos involucrar a las familias de manera más efectiva para que el apoyo sea uniforme en todo el proceso?

Estas preguntas abren un espacio de reflexión para futuras ediciones del proyecto, buscando mejorar la experiencia y adaptarla mejor a las necesidades y realidades de todos los involucrados.

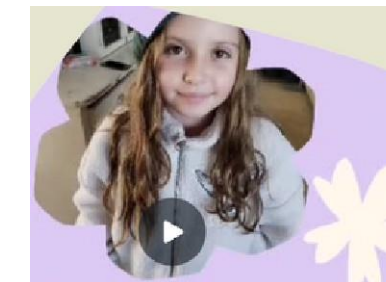
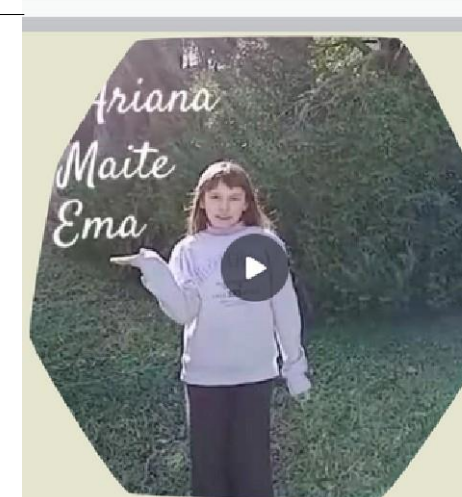
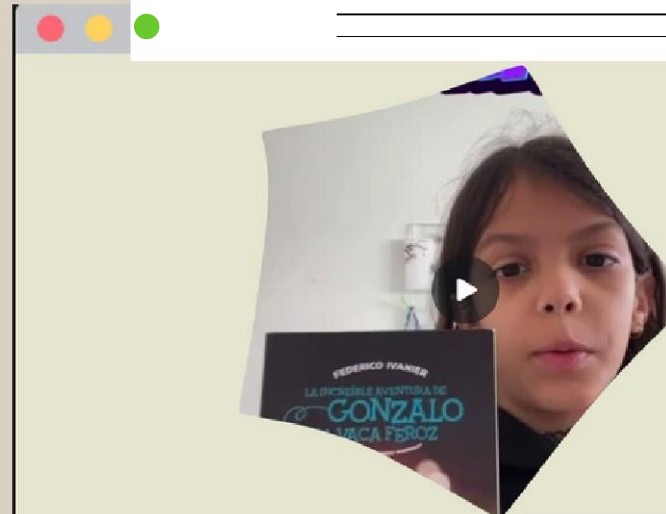
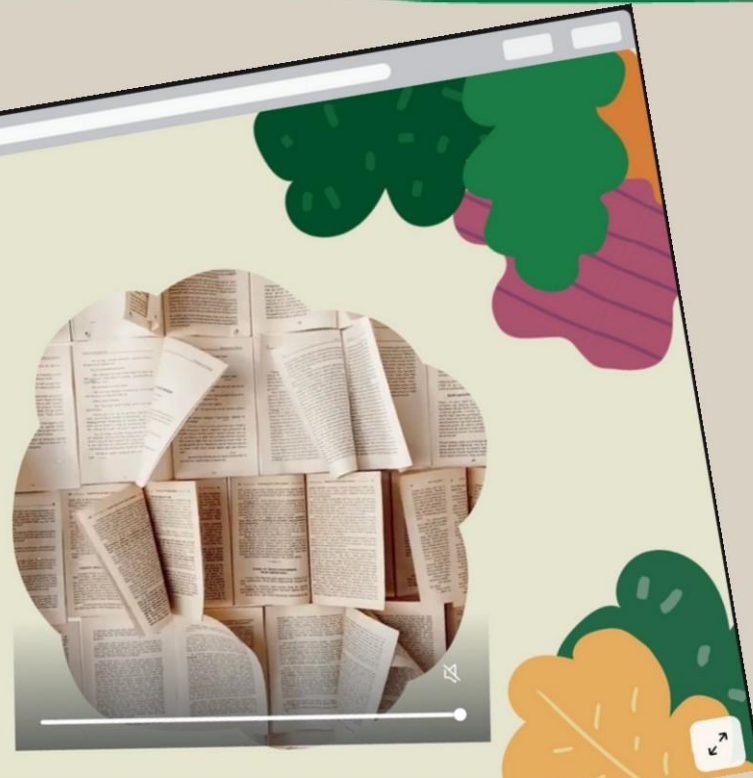


Página web

sto ano _primaria

Proyecto Booktubers

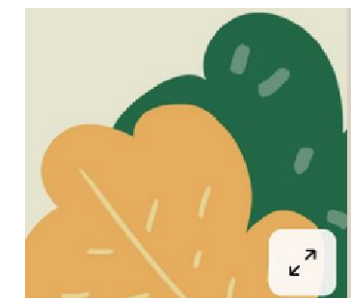
Colegio y Liceo Latinoamericano



Maite Alonso

..... 4

...ar11Cipad6n estelar de Tita en &l
,pel de a Vaca Fp,-n-



EL REY

"Es un libro muy bueno y te lo recomendamos mucho para que lo leas"

Grupo: "BOOKCAPOS"

Matías Cachón
Juan Ignacio Burgos
Agustín Qualglia
Lisandro Epelde

Acceso a la reseña:



Acceso a videos finales

5.º Ombú

5.º Algarrobo



Desarrollo

Parte II



Colegio y Liceo
Latinoamericano



En este apartado queremos dar protagonismo a quienes son el corazón y el motor de este proyecto: los estudiantes. Sus percepciones, opiniones y reflexiones son fundamentales para comprender el verdadero impacto de la iniciativa y el aprendizaje generado. Creemos firmemente en la importancia de otorgarles un espacio donde puedan expresar sus voces, ya que ellos, como participantes activos, son los principales actores y quienes mejor pueden evaluar y enriquecer el proceso vivido. Escuchar sus experiencias nos permite ajustar y mejorar continuamente, alineándose con sus necesidades y expectativas.



Latino

«Fue grandioso que pudiéramos escribir lo que pensábamos del libro»

«Sentí que leíamos mucho y a veces me aburría, pero estuvo genial»

«Estuvo muy bueno porque los videos me encantaron»

«No me gustó leer un libro obligado, pero tener un grupo con el que leer y usar las compus me gustó»

«Me sentí un creador de juegos virtuales» «Me gustó las actividades y trabajos»

«Me gustó mucho porque me pude juntar con mis amigos. La única parte que no me gustó fue que fue cortito y se terminó rápido»

«Me encantó usar las compus y hacer una página web» «Me divertí mucho haciendo juegos con mi mamá»

«Me gustó bastante porque me dio nuevas experiencias muy divertidas y emocionantes y me enseñó trabajo en equipo y me dieron ganas de seguir trabajando»

«Fue redivertido hacer el video en nuestras casas y ponerme efectos»

«Me gustó haber leído un libro de football»

«Mi parte favorita fue crear la página web» «Amo crear y jugar con Wordwall»

Desarrollo

Parte III



Colegio y Liceo
Latinoamericano



La valoración de la experiencia ha sido altamente positiva tanto para los docentes como para los estudiantes. A lo largo del proyecto, se pudo observar un notable crecimiento en el compromiso de los estudiantes, no solo con la lectura y el análisis literario, sino también con el uso de herramientas tecnológicas y la colaboración en equipo. La integración de disciplinas permitió a los estudiantes aplicar de manera práctica lo aprendido en el aula, lo que aumentó su motivación y les dio un sentido de relevancia y utilidad a los contenidos trabajados.

Además, la posibilidad de crear productos finales, como los audiovisuales y los juegos interactivos, les ofreció un espacio para desplegar su creatividad, desarrollar nuevas habilidades y enfrentarse a desafíos de forma colaborativa. Las reflexiones de los propios estudiantes demuestran que lograron apropiarse del proyecto, reconociendo el valor del esfuerzo compartido y la importancia de las competencias desarrolladas, tanto en el ámbito literario como en el digital.

Desde la perspectiva docente, esta experiencia nos permitió replantear la importancia de crear proyectos que conecten diferentes áreas del conocimiento, y que involucren tanto a los estudiantes como a sus familias, fomentando un aprendizaje más integral y participativo. El proyecto Booktubers nos dejó la clara reflexión de que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes se sienten protagonistas de su propio proceso, cuando son desafiados a superar sus propios límites y cuando se les da un espacio para ser creativos, autónomos y colaborativos.

Muchas gracias



**Colegio y Liceo
Latinoamericano**



