



Secuencia de actividades para trabajar con “Cuenta Regresiva”

Índice del documento

I. Introducción

Cuestiones generales de trabajo con TIC en el aula Sobre “Cuenta Regresiva” para trabajar en el aula

II. Propuesta de actividades

I. Introducción

Cuestiones generales de trabajo con TIC en el aula

Además del acceso a información y de la operación de programas y hardware, el trabajo con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en contextos educativos implica, sobre todo, el desarrollo de una serie de habilidades que permitan tanto consumir como producir contenidos en entornos digitales y en internet.

El mundo que las TIC han creado es, por un lado, un universo donde los saberes se vuelven más complejos pero, a la vez, donde las posibilidades de acceso a la información, a la comunicación y a la producción multimedial se multiplican.

Asimismo, los entornos digitales se han vuelto espacios de producción de los usuarios, sobre todo los segmentos jóvenes de la población. De esta manera, se conforma una nueva tendencia de consumos culturales. Producción colectiva, remix o mash up (articulación de distintas producciones culturales con nuevos sentidos), publicación y circulación en plataformas de internet son algunos de los rasgos de estas prácticas.

La combinación entre nuevos y múltiples conocimientos a adquirir, facilidad de acceso a los datos y posibilidades de producción en el mundo digital, requieren que los docentes repensemos las tareas del aula y las estrategias de transferencia de conocimientos a la luz de nuevas propuestas en las cuales se integren los contenidos curriculares, el trabajo que estas tecnologías permiten y –sobre todo– potencian y las capacidades (prácticas, creativas, éticas, etc.) para la producción y el consumo de información.

En este sentido, el desafío que se nos presenta como docentes consiste, por un lado, en tener en cuenta nuestras estrategias habituales de trabajo, pero también reformularlas y actualizarlas, proponer contenidos y secuencias didácticas nuevas con el objetivo de formar sujetos capaces de actuar en forma productiva y crítica en ambientes académicos, laborales, científicos, artísticos y sociales de la sociedad de la información.

¿Cómo aproximarnos a este modo de conocer de una manera nueva? ¿Cómo incorporar la tecnología en nuestras propuestas de trabajo de forma genuina? ¿Cómo brindar a los alumnos y las alumnas competencias para actuar en forma productiva en la sociedad del conocimiento?

Desde este punto de vista, la incorporación de computadoras, netbooks, celulares, tabletas en procesos didácticos –ya sea en el laboratorio, en el aula o en los hogares–, el uso de herramientas digitales para la producción, tanto de alumnos como de docentes, y el recurso de internet como fuente de información y comunicación con comunidades de pares, son procesos vinculados con cinco cuestiones fundamentales de larga data en el contexto escolar en trabajos con y sin tecnología:

- el trabajo en red;
- el trabajo por proyectos;
- la gestión de la información;
- la producción en formatos digitales a partir de las posibilidades de manipulación, publicación y circulación.

Sobre “Cuenta Regresiva” para trabajar en el aula

Cuenta Regresiva es un producto educativo digital multiplataforma diseñado para que los chicos y las chicas accedan a la información de distintos temas y tipos.

La primera temporada está articulada sobre el eje de la problemática del tráfico de fauna y despliega la historia de cuatro adolescentes cuyas vidas se conectan a partir de un hallazgo que los conmueve y moviliza. El contacto con un animal que resulta ser una de las tantas víctimas del tráfico ilegal de fauna en la Argentina es el disparador para que Bruno (Buenos Aires), Caty Cats (Córdoba), Juan (Misiones) y Lola (Salta) lleven a cabo una acción conjunta. Los jóvenes apelarán a las tecnologías de la información y comunicación a las que tienen acceso para investigar y desenmascarar el funcionamiento de la organización clandestina.

Este producto digital, orientado a chicos de 13 a 17 años, articula diferentes formatos digitales (animaciones, video, blog, etc.), yuxtaponiendo diversos lenguajes y géneros. Puede ser navegado desde distintos recorridos que el usuario va construyendo de acuerdo con sus intereses o con la mecánica de la interacción. Esta organización, que recupera formatos de los nuevos consumos culturales que mencionamos arriba, permite yuxtaponer diferentes visiones y perspectivas sobre un tema.

Plataformas utilizadas y funcionamiento

Cuenta Regresiva presenta:

- Cuatro capítulos de animación 2D en los que se desarrolla la historia ficcional.
- Un blog* en el que los protagonistas de la historia ficcional vuelcan la información técnica sobre el tema de tráfico de fauna que buscan y encuentran en la web.
- Veinte fichas con información descriptiva sobre los animales mencionados en la historia.
- Cuatro fichas de presentación de los personajes.
- Un mapa digital con los lugares mencionados en la historia y en el blog.
- Video-entrevistas con testimonios, informes y programas de televisión sobre tráfico de fauna.

- Textos y documentos.
- Tráiler de un videojuego.

Una serie de alertas en el visionado de los cuatro capítulos permite acceder de manera interactiva a la presentación de los personajes, las fichas de los animales y la información posteada en el blog. Si los usuarios hacen clic en las alertas de “blog” y en las alertas de “mapa”, acumulan puntos, cuya sumatoria les permite obtener una herramienta virtual de utilidad para el siguiente capítulo.

* Particularidades del blog de los personajes

Los cuatro protagonistas de la historia publican todo tipo de información y datos en el blog compartido. Bruno, Caty, Juan y Lola escriben posts que incluyen fotografías, videos, imágenes y artículos que completan el cuadro de situación del tráfico de fauna en la Argentina. Los contenidos del blog tienen enlaces internos con materiales embebidos dentro de los mismos posts y enlaces externos que expanden la navegación por fuera del blog en la web.

Cómo ver / navegar / recorrer la plataforma con los chicos

Cuenta Regresiva no es una colección de contenidos: es un plataforma para navegar de diferentes maneras, interactuar con la información y seleccionar trayectos de acuerdo con los intereses de cada uno. Esto permite realizar diferentes itinerarios, por ejemplo:

Recorrido 1. Visionado individual de la historia ficcional. Cada chico ve los cuatro capítulos por su cuenta y realiza recorridos diferentes. Luego se puede hablar en clase sobre los aspectos vistos por cada uno, compartirlos y completarlos con una navegación colectiva.

Recorrido 2. Visionado colectivo. Se van tomando entre todos las decisiones de las navegaciones a partir de opciones y alertas.

Recorrido 3. Visionado exclusivamente de la historia a través de los capítulos.

Recorrido 4. Navegación diferencial de las zonas informativas (blog y mapa).

Contenidos abordados

Temporada uno: “Tráfico de fauna”

La Argentina tiene leyes nacionales y provinciales cuyos objetivos son evitar y combatir el tráfico de fauna. Sin embargo, el comercio ilegal de animales –que es uno de los negocios clandestinos más grandes y más redituables del planeta– persiste tanto en nuestro país como en todo el mundo. Aunque en los últimos años ha disminuido su intensidad en la Argentina, sigue siendo un problema grave, básicamente porque la red de tráfico de fauna es fuerte (como lo son las redes de tráfico de drogas o de armas) y, a veces, los esfuerzos, el trabajo y las leyes resultan insuficientes para evitar este delito.

Por ello, como complemento de la legislación –y su cumplimiento– es fundamental el aporte de la educación y la concientización de los ciudadanos para valorar y preservar nuestra fauna.

La propuesta de navegación de *Cuenta Regresiva* invita, sobre todo, a la apropiación y re-apropiación de las historias, los personajes, el espacio, los contenidos y la información de la plataforma. Esta modalidad de conectarse con los contenidos, sumada a la guía y acompañamiento de los docentes, les facilitará a los alumnos generar sus propias propuestas y producciones con una nueva significación.

Información volcada en la plataforma

- Cifras que alcanza el tráfico ilegal de fauna y flora silvestre en comparación con el narcotráfico y el tráfico de armas.
- Diferencias entre comercio legal y comercio ilegal de fauna y flora silvestre.
- Ejemplos de principales rubros comerciales.
- Diferencias entre especies domésticas y especies silvestres, entre especies autóctonas y exóticas.
- Diferencias entre el tráfico de animales vivos y tráfico de cueros, pieles y otros derivados.
- Ejemplos de especies cuya captura y caza están permitidas, y especies prohibidas, identificando los actores de una red ilegal de tráfico de fauna.

- Características de los “actores” involucrados en la red ilegal. Cazadores, transportistas, exportadores, importadores, empresarios, funcionarios, consumidores, etcétera.
- Descripción de las acciones de falsificación de documentos oficiales, soborno a autoridades, evasión de impuestos, declaraciones fraudulentas, etcétera.
- Cómo se fijan los cupos de caza y captura.
- Diferencias entre conservación, preservación y protección de fauna y flora silvestre.
- ¿El papel de los criaderos es beneficioso o perjudicial? Pros y contras.
- Cómo es la metodología para recuperar animales, rehabilitarlos y luego liberarlos en un hábitat silvestre.
- Qué implica el concepto de administración o manejo sustentable de recursos naturales.
- Qué acciones se pueden poner en marcha para combatir el tráfico ilegal de fauna y flora silvestre, y para desalentar la compraventa de ejemplares y sus derivados.
- Información sobre distribución geográfica y hábitat natural de veinte especies comercializadas ilegalmente.
- Formas de caza y captura, condiciones de transporte, lesiones, enfermedades, hacinamiento, maltrato, etcétera.
- Sobrevida en cautiverio. Los efectos del confinamiento, golpes, mutilación, trastornos alimentarios, privación del sueño, etcétera.

Contenidos curriculares vinculados

Las propuestas y temas abordados en *Cuenta Regresiva* pueden vincularse con varios aspectos de los diseños curriculares de los ciclos de la educación media en las áreas y disciplinas siguientes:

Ciencias naturales. Biología.

Ciencias sociales. Geografía.

Formación ética y ciudadana.

Lengua.

Los NAP de Ciencias naturales para el Ciclo Básico de la escuela secundaria destacan:

“El interés y la reflexión crítica sobre los productos y procesos de la ciencia y sobre los problemas vinculados con la preservación y cuidado de la vida y del ambiente”.

Los de Ciencias sociales señalan como objetivo del cursado de la materia en el Ciclo Básico de la secundaria:

“La construcción de una ciudadanía crítica, participativa, responsable y comprometida”.

“La lectura e interpretación de diversas fuentes de información (testimonios orales y escritos, fotografías, planos y mapas, imágenes, gráficos, ilustraciones, narraciones, leyendas y textos, entre otros) sobre las distintas sociedades y territorios en estudio”.

“La reflexión y el análisis crítico de la información producida y difundida por diversos medios de comunicación sobre las problemáticas de mayor impacto social”.

“El trabajo con procedimientos tales como la formulación de interrogantes e hipótesis, la búsqueda y selección de información en diversas fuentes, su análisis y sistematización y la elaboración de conclusiones sobre temas y problemas sociales”.

- Ministerio de Educación de la República Argentina. Contenidos curriculares para la Educación Secundaria: <http://portal.educacion.gov.ar/secundaria/contenidos-curriculares-comunes-nap/>

Los NAP de Lengua proponen:

“La lectura, con distintos propósitos, de textos narrativos, expositivos y argumentativos en diferentes soportes y escenarios, empleando las estrategias de lectura incorporadas en cada año del ciclo”.

- Para esta referencia hemos tomado los NAP recomendados por el Consejo Federal de Educación para todas las provincias con excepción de Mendoza, Río Negro y

Ciudad de Buenos Aires. De todas maneras, los contenidos de *Cuenta Regresiva* también pueden vincularse con los NAP de esas jurisdicciones en las áreas indicadas.

II. Propuesta de actividades

En este apartado les proponemos una serie de actividades para trabajar haciendo hincapié en el trabajo en red, la planificación por proyectos y la gestión de la información. Es decir, las actividades están orientadas a promover las llamadas nuevas competencias digitales: tales como negociación, juego, navegación transmediática, simulación, cognición distribuida, visualización y multitasking.

Esperamos, de este modo, favorecer el desarrollo de actividades en las cuales las nuevas tecnologías se integren de manera genuina, pero considerando el trabajo con los contenidos de aula y favoreciendo la colaboración entre pares cercanos y distantes en tiempo y espacio.

La propuesta de actividades que presentamos a continuación se encuentra diseñada en forma de **proyecto de trabajo**, de modo que los docentes que la adopten puedan desarrollarla en su totalidad, pero a la vez se ha modularizado, de manera que sus distintas partes puedan realizarse por separado o combinarse según las necesidades particulares de los docentes y los grupos en los que se las encaren.

Módulo 1: Seleccionar información y realizar valoraciones críticas

Módulo 2: Sumar información

Módulo 3: Comunicar los resultados y abrir el diálogo con otros

Habitualmente, en el aula, las investigaciones y los trabajos prácticos que llevan adelante los alumnos no tienen una circulación importante. Más allá de la corrección del docente o la eventual exhibición en una feria o clase abierta, las investigaciones no tienen un espacio de comunicación proporcional al trabajo realizado y que

permita además recibir retroalimentación, es decir, el intercambio con pares, docentes y la comunidad en general acerca de los resultados alcanzados.

La publicación de la investigación en un espacio virtual, la difusión viral y exponencial a través de redes sociales y plataformas web –de manera similar, incluso, a cómo lo llevan adelante los protagonistas de la historia de *Cuenta Regresiva*– permitirá superar la carencia expresada arriba, así como a focalizar en el trabajo la comunicación de los resultados, capacidad que ha sido considerada central en el marco de las competencias del siglo XXI.

Tanto los sitios web, los blogs o las presentaciones (a través de herramientas como el PowerPoint, por ejemplo), como las redes sociales en sus distintos formatos, permitirán usar un conjunto de lenguajes diferentes para comunicar los resultados:

- textos (textos y paratextos, comparaciones, montajes, remix, mash up);
- mapas conceptuales;
- gráficos;
- animaciones;
- videos;
- audios;
- otros lenguajes web y comunicativos.

Propuesta de proyecto

Título sugerido: Investigación sobre el tráfico de fauna en la Argentina

Objetivos a cumplir:

- Recopilar en forma crítica, analizar y publicar información sobre el tráfico de fauna.
- Utilizar en forma productiva la plataforma *Cuenta Regresiva*, analizar, ampliar y potenciar la información.
- Adquirir habilidades para volcar información, crear textos y comunicar ideas en diferentes formatos provistos por las nuevas tecnologías.

El proyecto tiene un triple enfoque que se potencia:

ANÁLISIS DE PLATAFORMA

PROFUNDIZACIÓN DEL TEMA

UTILIZACIÓN DE LENGUAJES DIGITALES

Competencias que atraviesan el trabajo:

Construcción de ciudadanía

Participar efectivamente en la vida civil manteniéndose informado y entendiendo los procesos gubernamentales.

Ejercer los derechos y obligaciones ciudadanos en los ámbitos local, estatal, nacional y global.

Entender las implicaciones locales y globales de las decisiones cívicas.

Competencias de creatividad e innovación.

Creatividad e innovación

Demostrar originalidad e inventiva en el trabajo.

Desarrollar, implementar y comunicar nuevas ideas a otros.

Tener apertura y responder a perspectivas nuevas y diversas.

Actuar con ideas creativas para realizar una contribución tangible y útil en el campo en el que ocurre la innovación.

Comunicación y colaboración

Articular pensamientos e ideas con claridad y efectividad mediante comunicación oral y escrita.

Demostrar habilidad para trabajar efectivamente con diversos grupos.

Actuar con flexibilidad y voluntad para ayudar en la realización de los acuerdos necesarios para alcanzar una meta común.

Asumir responsabilidad compartida para trabajar de manera colaborativa.

Alfabetismo en medios

Entender cómo se construyen los mensajes mediáticos, para qué propósitos y con qué herramientas, características y convenciones.

Examinar cómo las personas interpretan los mensajes de medios de manera diferente, cómo se incluyen o excluyen en ellos valores y puntos de vista, y de qué modo pueden influenciar los medios en las creencias y los comportamientos.

Tener conocimientos fundamentales de los temas éticos y legales involucrados en el acceso y uso de información.

Competencias TIC

Utilizar adecuadamente tecnologías digitales (TIC), herramientas de comunicación o de redes para acceder, manejar, integrar, evaluar y generar información con el objeto de funcionar en una economía del conocimiento.

Utilizar las TIC como herramientas para investigar, organizar, evaluar y comunicar información, además de poseer una comprensión fundamental de los temas éticos y legales involucrados en el acceso y uso de información.

Actividades para realizar en el marco del proyecto

Módulo 1: Seleccionar información, abrir juicios

Cuenta Regresiva es un relato que se despliega a partir de una situación de tráfico de fauna la Argentina. Como actividad introductoria, **sugerimos orientar la búsqueda de información en internet en relación con ese tema.**

Si bien es habitual enfrentarse al preconceito de que la búsqueda de información en entornos digitales es una tarea sencilla, es importante tener en cuenta que requiere poner en juego una serie de criterios que nos permiten orientar esa búsqueda para que los resultados que se obtengan de ella estén lo más ligados posibles a aquello que queremos encontrar, de modo que nos ayuden a acotar esa investigación. Así, llegar a búsquedas que se ajusten a nuestras expectativas lleva un tiempo de práctica. Por todo esto, buscar en internet es fácil, pero encontrar buenos recursos no lo es tanto.

Esta actividad se propone llevar adelante el **relevamiento de información** y el **debate** a partir de la problemática del tráfico de vida silvestre en nuestro país y en el mundo.

¿Qué tener en cuenta a la hora de proponer a los estudiantes la búsqueda de información en internet?

a) Circunscribir los temas de búsqueda

Se sugiere enmarcar el tema general que dispara la búsqueda e indicar luego algunos ejes asociados a él, de modo de acotar la búsqueda. También puede organizar a sus alumnos de modo que algunos grupos se concentren en la búsqueda de información de algunos ejes, mientras otros se centran en otras.

b) Considerar la autoridad del contenido y su fecha de publicación

Una buena manera de evaluar los recursos que surgen de una búsqueda consiste en considerar cuestiones tales como quién se hace responsable por el contenido que se publica y si la información hallada ha sido actualizada en una fecha cercana al momento de la búsqueda.

c) Distintos buscadores

La mayoría de los buscadores permiten una búsqueda general –como Google (www.google.com.ar), Yahoo (www.yahoo.com.ar) o Bing (www.bing.com)–, pero existen servicios de búsqueda por directorio, como el que ofrece el Open Directory Project (<http://www.dmoz.org/World/Espa%C3%B1ol/>), que posibilita realizar búsquedas por categorías de interés preestablecidas.

d) Distintos soportes para la información

Es importante tener en cuenta que los buscadores no solo permiten relevar información textual, sino que también nos facilitan el acceso a fotografías, videos, audios, etc. En este sentido, organizar a los estudiantes para que tengan en cuenta esta cuestión o se repartan la tarea, puede resultar enriquecedor para la tarea.

Un buscador como Google tiene la posibilidad de buscar únicamente imágenes (disponible en <http://images.google.com.ar/>). Para ello, basta con ingresar al buscador de imágenes, elegir aquello que queremos buscar y obtener únicamente imágenes como resultado.

Para buscar imágenes también existen repositorios especializados en algún tema. Por ejemplo, en <http://www.animageo.com/> es posible encontrar fotos de animales y su geolocalización, y en <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/> no solo es posible hallar imágenes sino también localizar sonidos.

Socialización de los resultados de la búsqueda

En este sentido, puede resultar interesante evaluar los resultados distintos de los que se puede acceder variando los buscadores, pero también a partir de los criterios diversos que los distintos sujetos ponen en juego a la hora de buscar.

Sugerimos trabajar con los estudiantes acerca de las divergencias en los resultados y ajustar un conjunto de recomendaciones que apunten a encontrar documentos más ajustados a las búsquedas.

a. Para agendar los resultados y sitios que se van encontrando

Sugerimos utilizar las siguientes herramientas:

Google Docs

Tumblr

Delicious

Para organizar mejor la información, los enlaces se categorizan con la ayuda de etiquetas. Además, los usuarios marcan los recursos que les resultan más útiles, lo que da lugar a un ranking de recursos basado en el criterio de los usuarios. Algunas de las herramientas más populares para gestionar enlaces en la web son Mister Wong (<http://www.mister-wong.es/>), Memorízame (<http://www.memorizame.com/>), Mis favoritos (<http://www.misfavoritos.es>) y Delicious (<http://delicious.com/>), uno de los pioneros y recientemente rediseñado, pero en inglés.

b. Análisis comparativo de información

Realizar un cuadro colaborativo que permita contrastar datos sobre los siguientes puntos:

Tema	Datos de <i>Cuenta Regresiva</i>	Datos fuente 1	Datos de fuente 2
Cifras que alcanza el tráfico ilegal de fauna y flora silvestre en comparación con el narcotráfico y el tráfico de armas.			
Diferencias entre comercio legal y comercio ilegal de fauna y flora silvestre.			
Diferencias entre el tráfico de animales vivos y tráfico de cueros, pieles y otros derivados.			
Especies cuya captura y caza están permitidas y especies prohibidas.			
Diferencias entre conservación, preservación y protección de fauna y flora silvestre.			
Qué implica el concepto de administración o manejo sustentable de recursos naturales.			

Para volcar entre todos la información comparativa en un entorno común.

Otra línea de trabajo con la información es reflexionar sobre la información que *Cuenta Regresiva* da por supuesta en todos sus espacios y que debemos conocer para comprender mejor lo presentado. Así, temas como los siguientes se deben recuperar para comprender en forma más completa la historia y la información:

- Ecorregiones
- Biomas
- Áreas protegidas
- Parques nacionales

Investigar qué son, en qué consisten, para qué sirven y cómo están organizados.

Módulo 2. Sumar información

Una vez que se ha relevado información, es importante pensar qué aportes es posible realizar para enriquecerla. Generar información nueva requiere un nivel importante de planificación y organización.

¿Cómo se hace para producir información clara y completa sobre el tema de tráfico de fauna? ¿Cuáles son los formatos más adecuados para registrar y comunicar este tema?

Estos formatos son también los utilizados por los protagonistas de *Cuenta Regresiva* para relevar información sobre este tema. Se puede realizar en clase un nuevo visionado de las escenas de los capítulos donde se produce información, y conversar sobre los dispositivos y posibilidades.

a) Documentación fotográfica

Muchas veces, las situaciones de tráfico y maltrato de animales están “a la vuelta de la esquina”. Ferias en las que se comercia con especies en peligro, circos o espectáculos en los que se abusa de ellos, etc., pueden ser ejemplos corrientes que en ocasiones podemos cruzarnos y que es posible documentar.

En la actualidad existen distintos tipos de dispositivos para tomar fotos digitales. Desde cámaras convencionales, pasando por netbooks y teléfonos celulares, las posibilidades para obtener imágenes se han multiplicado.

En el mismo sentido, han proliferado en internet distintas herramientas para trabajar con fotografías y almacenarlas. Una de ellas son los álbumes digitales. Existen distintos sitios que permiten crear álbumes de fotos en línea. Algunos de los más utilizados son: Picasa (<http://picasa.google.com/>) y Flickr (<http://www.flickr.com/>).

Luego de “disponibilizar” la información es posible reutilizarla (como proponemos en esta actividad) o crear álbumes y galerías virtuales fotográficas en los que se da a conocer la problemática del tráfico y maltrato de fauna en nuestro país.

Realizar una galería fotográfica con:

Especies en extinción.

Especies del NOA.

Especies sometidas al tráfico de fauna.

Reflexionar sobre la historia de *Cuenta Regresiva*.

¿Qué fotografías toma Bruno con el celular? ¿Qué importancia tienen en la historia?

b) Entrevistas a expertos

Una tarea interesante que puede llevarse a cabo en el marco de la producción y gestión de información en torno al tráfico de fauna y maltrato de animales en nuestro país puede consistir en realizar entrevistas a expertos especializados en el tema.

En relación con este objetivo, el correo electrónico es una tecnología que permite la comunicación diferida y que puede ser útil para entrevistar a un especialista y/o solicitarle información y hacer consultas.

1. ¿Cómo? Lo primero que hay que hacer es una lista de preguntas de las que los alumnos no tengan respuesta y que crean que un experto podría responder. El segundo paso es hacer una búsqueda en internet, orientada a localizar sitios en los que puedan trabajar personas capaces de contestar esas preguntas. Luego de ello, es necesario preparar un mensaje de correo electrónico de contacto en el que se solicitará la entrevista. En el mismo es importante:
 - Presentarse y contar los motivos que dieron lugar a las preguntas.
 - Ser lo más claros posibles a la hora de explicar qué es lo que quieren saber.
 - Enviar mensajes a más de un lugar, considerando que es posible que no todos tengan respuesta.
2. En el caso de localizar a un especialista que trabaje en un sitio cercano, puede proponérsele un encuentro presencial. En ese caso es importante grabar la entrevista (con un reproductor/grabador de mp3 o un teléfono celular) y tomar fotografías del entrevistado.

En *Cuenta Regresiva* hay una lista de las referencias de Direcciones de Fauna.
<http://www.ambiente.gov.ar/default.asp?IdArticulo=852>
Conectate con la de tu provincia.

3. ¿Te animás a realizar una conferencia a la distancia? Si el experto accede, es posible proponerle un encuentro a distancia. Se necesita una computadora conectada a internet, un programa de video chat y, en el mejor de los casos, un proyector.

En *Cuenta Regresiva* hay varias entrevistas a especialistas. Hacé una lista de los expertos a los que se entrevista y una breve síntesis de lo que dice cada uno. Te va a ser útil para conocer cuál es el material disponible para el sitio web o el entorno que uses para comunicarte.

Módulo 3: Comunicar los resultados, abrir el diálogo con otros

El último paso del proyecto es uno de los más importantes: la publicación de la información. En el caso de *Cuenta Regresiva*, el objetivo de este espacio de comunicación es:

- claridad en la información;
- amplia difusión;
- crecimiento en el tiempo.

Para ello proponemos distintas opciones, algunas más acotadas, otras orientadas al trabajo sostenido y mantenido a lo largo del tiempo; algunas con formatos más convencionales y otras aprovechando la potencialidad creativa de los formatos de la web.

Para realizar estos trabajos de producción comunicativa puede partirse de un análisis del material de *Cuenta Regresiva* como producto literario y comunicativo en sí mismo. Por ejemplo:

- Analizar los códigos de la historieta presentes en la gráfica de los capítulos.
- Analizar desde el punto de vista literario los personajes, la trama, los recursos de la historia de ficción.
- Recuperar la fragmentación de la historia, la simultaneidad de líneas y puntos de vista.
- Analizar los recursos gráficos e interactivos de la propuesta web y el uso del hipertexto.
- Comparar con otros productos web que consumen los chicos o que se trabajan en el colegio: contenidos educativos, sitios de noticias, plataformas, etcétera.

a) Una presentación

Existen dispositivos digitales fuera de internet que están orientados a la presentación multimedial de información. Se trata de los editores de presentaciones. Los más utilizados son Power Point y el OpenOffice Impress, aunque existen otros.

Estos editores tienen una estructura de diapositivas. En cada una de ellas uno coloca información (combinando texto, imágenes, sonido y hasta video) y va organizando la secuencia de aquello que quiere mostrar. Como en general se utiliza para hacer presentaciones orales, en clases o conferencias, no suele contener toda la información, sino simplemente una guía que el expositor acompaña completando oralmente lo que no figura en la presentación.

La información de *Cuenta Regresiva* es amplia. Se pueden realizar varias presentaciones sobre distintos temas específicos. Estas presentaciones pueden utilizarse para eventos presenciales en los que difundan la información, en clases o volcarse a sitios web o blogs que se proponen en los puntos siguientes.

Tips para la presentación:

- Utilizar los videos de *Cuenta Regresiva* y las imágenes para ilustrarla.
- Utilizar la presentación para exponer el tema en otros grados.
- Subir las presentaciones a internet y utilizarlas en otros entornos de la web.

b) Sitio web

Un sitio web es muy adecuado para volcar los resultados, ya que tiene una estructura arbórea organizada en niveles: se trata de un tipo de herramienta ideal para organizar la información pensando en diferentes secciones y suponiendo un crecimiento sostenido de la información que en él se vaya volcando.

Se pueden volcar los materiales de *Cuenta Regresiva*, la información sumada, reorganizada en secciones temáticas a partir de una home central, por ejemplo:

HOME

Fauna en peligro Captura y tráfico Leyes y programas Áreas protegidas

En un sitio web se puede: insertar imágenes y videos, hacer hipervínculos entre los contenidos internos o externos, es decir, hacia otros sitios web. Se pueden integrar las presentaciones que hicieron en el punto anterior. Se puede trabajar colaborativamente designando distintos responsables entre los chicos del mantenimiento de las secciones, actualizaciones semanales, contactos con la comunidad virtual, etcétera.

Existen distintas herramientas gratuitas para crear sitios web. Una de las más sencillas es Google Sites (<http://sites.google.com/>).

c) Un blog, muchas redes. Una campaña

El blog es también una herramienta de publicación instantánea que ordena los contenidos cronológicamente. No es la estructura más adecuada para la comunicación de una investigación pero es sencillo de realizar, de administrar y se puede llegar a adaptar para este fin.

También es muy fácil introducir en el blog videos e imágenes, y permite que varios perfiles diferenciados se responsabilicen por diversos contenidos. Los blogs, por otra parte, recogen con facilidad los comentarios de la comunidad y pueden resultar una herramienta útil para ponerse en contacto con otros.

En este sentido, puede ser interesante enlazarlos a espacios en redes sociales como Facebook (www.facebook.com) en donde se pueden armar grupos en los que se informe a los miembros de esa comunidad de las actualizaciones del blog o de sus noticias más relevantes. Otra de estas redes, Twitter (www.twitter.com), puede ser útil para hacer circular información breve (en solo 140 caracteres) a la comunidad de seguidores que se vaya constituyendo alrededor de este tema de interés. Asimismo, esta red permite seguir perfiles interesantes para obtener información actualizada de estos temas (o de cualquiera de interés).

Los sitios más populares para crear blogs son Blogger (www.blogger.com) y Wordpress (www.wordpress.com).

Publicar y mantener vivo un sitio alrededor de un tema de interés es una responsabilidad importante y requiere planificación, trabajo sostenido y creatividad, pero la respuesta de la comunidad y el aprendizaje que de estas tareas se derivan bien valen con creces los esfuerzos.

Tomando el ejemplo de los chicos en *Cuenta Regresiva*, se puede organizar una campaña de difusión/concientización articulando el blog con las redes sociales sobre el tema de tráfico de fauna en general o sobre algún aspecto particular del tema, como por ejemplo: conservación de fauna, rehabilitación de animales recuperados del tráfico, la función actual de los zoológicos, etcétera.

Para esto se recomienda analizar en el capítulo 4 de la historia de ficción el trabajo que hacen los personajes y evaluar procedimientos e impacto de este tipo de acciones.

d) Una wiki / diccionario

Para apoyar la investigación, documentar la parte científica y tener datos y conceptos disponibles, se puede realizar una tarea de escritura colectiva en un entorno wiki.

Los temas de tráfico de fauna, las especies amenazadas, la normativa y las leyes se pueden indexar como entradas en una enciclopedia colaborativa, que puede mejorarse y actualizarse en forma permanente.

Esta enciclopedia WikiFauna o WikiCuentaRegresiva puede ser parte del blog, de la campaña en redes sociales y del sitio web.

e) Videos

En *Cuenta Regresiva*, el video con las fotografías de Bruno y los aportes que realiza todo el grupo son fundamentales para la difusión y la resolución de la historia. Esto muestra también la forma en que utilizando diferentes materiales y formatos se puede hacer un nuevo producto audiovisual con otros fines.

Así, una propuesta para el aula puede ser trabajar con formato video. Se pueden realizar una o varias de estas opciones.

- Un video sobre tráfico de fauna, con las convenciones del género documental.

- Un video sobre un tema puntual de tráfico en clave de denuncia.

- Un video que documente el trabajo en grupo durante el proyecto y explique los procedimientos y la organización.

- Un video de difusión sobre el tema, de sensibilización mezclando otros géneros, por ejemplo:
 - Videoclip con algún ritmo musical (rock, pop, rap y/o reggaeton) que ponga en escena los problemas y transmita un mensaje.

 - Ficción, telenovela, que simule una historia que trate el tema.

 - Utilizar géneros cómicos, parodiar tipos de textos y estructuras.

Seguramente hay muchos formatos más que podrán surgir de la conversación y la planificación en el aula. Como en los casos anteriores, los videos pueden formar parte de las presentaciones, el sitio web, el blog, las redes sociales, etcétera.

f) Fan fiction

Se trata de relatos –escritos o audiovisuales– de ficción escritos por fanáticos de una novela, saga, programa de televisión, serie, película, grupo musical, etc., que continúan o complementan las historias como homenaje a ellas.

A partir de *Cuenta Regresiva* se puede proponer a los chicos realizar los siguientes relatos que podrán plasmarse en textos, videos, dibujos animados, etcétera.

- Un día en la vida de Caty Cats.

Analizar las características de este personaje e imaginar una historia en su vida en formato diario íntimo, relato, historieta, etcétera.

- Caty, Bruno, Juan y Lola se conocen.

Este episodio que se muestra en el capítulo 4 en forma fragmentaria puede reconstruirse imaginando los diálogos del encuentro, los días previos, los preparativos del viaje, los traslados de los personajes, la participación de sus familias, etcétera.

- Un nuevo rescate.

Armar la historia de un nuevo caso de tráfico solucionado por los cuatro amigos.

- Las aventuras de Capu, género infantil.

Realizar un texto infantil, dibujo animado o historieta con las aventuras de Capu en su hábitat, una vez liberado.

- Lola tiene un programa de televisión.

Realizar un video con un programa que podría producir/conducir este personaje.

- La galería de fotos de Bruno.

El personaje de Bruno es conocido por sacar fotos con su celular. Imaginar las fotos que Bruno tomaría en un día de paso por la ciudad y crear un álbum.

- Nota periodística sobre la reserva de Güirá Oga.

g) Producción de un mini-noticiero

Con la yuxtaposición de videos en un blog (formato conocido como Vlog), se puede realizar un noticiero sobre el tema, con los chicos como productores y presentadores de las noticias.

h) Mapa explicativo en Google

Las múltiples referencias geográficas brindadas en *Cuenta Regresiva* hacen interesante volcarlas en un entorno cartográfico.

Programas como Google Earth (<http://www.google.es/intl/es/earth/index.html>) y Google Maps (<http://maps.google.com.ar/>) permiten representar territorios y escribir textos y yuxtaponerle imágenes.

i) Twitter

Analizar los capítulos recopilando frases que exponen las ideas-fuerza:

- “Una acción, un cambio”;
- “Siempre se puede hacer algo”;
- “Salvar a Capu”.

Realizar campañas con Twitter en la comunidad siguiendo estas ideas-fuerza en forma de hashtag. Un *hashtag* (del inglés *hash*, “almohadilla”, y *tag*, “etiqueta”) es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por el signo numeral que son lanzadas a la red por usuarios, y pueden ser recuperadas y seguidas por otros. Los hashtags se muestran en algunas páginas web de *trending topics* (temas del momento) tales como la propia página de inicio de Twitter y pueden convertirse en tendencias colectivas.

Ejemplos de posibles hashtags:

#traficodfauna

#monocapuchino

#cuentaregresiva

#1accion1cambio

Este proceso puede reforzarse con afiches en la escuela o en la comunidad.