

Experiencia 360°

Ver / Descubrir / Aprender

MISTERIO EN LA BIBLIOTECA

Guía de actividades para el ciclo orientado
en Lengua y en Arte - Audiovisuales de Nivel Secundario

**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

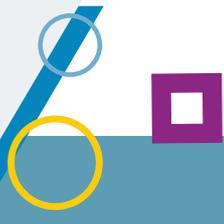
María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.



Presentación del video



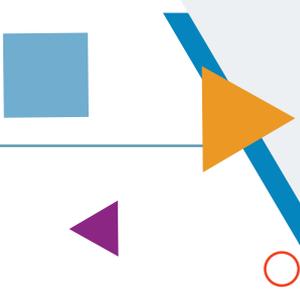
Los videos que integran la colección Experiencia 360° son, como su nombre lo indica, videos realizados en **360°**. ¿Qué significa esto? Que para hacerlos, se realizó un registro con una cámara capaz de cubrir toda la extensión del campo visual; o bien se usaron varias cámaras ubicadas de manera tal que el espectador pueda ver toda la extensión del campo visual. La experiencia de visualización ubica al espectador en el centro de una circunferencia; y desde esa posición, decide hacia dónde mirar. Los videos 360° requieren que los espectadores descubran, miren para varios lados, con una forma de visionado participativo.

Estos videos no necesitan de ningún dispositivo especial: se pueden ver en celulares, con anteojos de realidad virtual o en computadoras, donde unas flechas indican giros posibles. El espectador puede desplazarse por la escena arrastrando el cursor, por ejemplo, o moviendo la cabeza.

Cada video ubica al espectador en una situación inmersiva, proponiendo un recorrido para que uno pueda “estar ahí”, ver, descubrir y aprender sobre otros tiempos, otros lugares y fenómenos físicos. El alcance de la visión a 360° genera un modo de ver envolvente, donde quien mira tiene un rol de explorador. En esta colección, los estudiantes y docentes van a poder hacer un ascenso al volcán Lanín; explorar el espacio; vivir una simulación 3D; ser testigos de un momento histórico; saltar en paracaídas; conocer la fauna de un ecosistema único en el mundo; ser partícipes de la resolución de un misterio; y observar el cuerpo humano por dentro.

Estas experiencias inmersivas abordan contenidos propios de la enseñanza primaria y secundaria, que están en relación con los **Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP)** y se articulan con el **Plan Aprender Conectados**.

Los videos están disponibles en el portal **Educ.ar** y en una aplicación que, una vez descargada, permite usar los videos sin necesidad de estar conectados a internet.



Cómo trabajar con videos 360°

Si los videos se ven en primera instancia en el aula, se recomienda generar una situación adecuada: silencio, poca luz artificial y el comienzo sincronizado para todos los estudiantes. Verlos al mismo tiempo contribuye con una mejor experiencia y con instancias de trabajo colaborativo.

Si los videos se ven en otro espacio que la escuela —como tarea escolar—, se sugiere concertar un día para el trabajo colectivo en el aula.

A continuación, proponemos una serie de actividades.

Se trata de sugerencias relacionadas con objetivos de aprendizaje delineados en los NAP y también algunas conexiones posibles con otros recursos digitales. Si bien cada video aborda un área curricular prioritaria, los contenidos pueden estar articulados entre varias disciplinas. Y esperamos que docentes y estudiantes se aventuren en esos pasos.

Consideraciones técnicas para ver videos 360°

Los videos 360° pueden verse usando anteojos de realidad virtual, en el celular o en la computadora, pueden ser anteojos de cartón o los lentes especiales.

Si los videos se ven usando anteojos de realidad virtual, recomendamos que la exposición a los mismos no sea mayor a los 15 minutos. Si bien los videos no suponen ningún riesgo para la salud, una exposición prolongada puede provocar mareos leves. Si quienes miran usan anteojos de prescripción, se sugiere tenerlos puestos para la experiencia con las gafas de realidad virtual.

Estos videos son una **experiencia inmersiva**, de modo que aconsejamos que tomen el tiempo necesario para poder verlos, disfrutarlos y descubrir todo lo que tienen para contar.



Misterio en la Biblioteca

Un libro único desapareció de la Biblioteca Nacional de Maestros y se abre un misterio sin precedentes en el histórico despacho de Leopoldo Lugones: ¿qué pasó? ¿Fue un robo? ¿Hubo un error? En este video de Experiencia 360° se reconstruyen puntos de vista, se escuchan y comparan testimonios y se emplea la figura del *flashback* como recurso narrativo. Propone trabajar en la construcción de miradas sobre la realidad, en los procesos de toma de decisiones y acerca de la veracidad de los hechos. Ubica al espectador en un lugar detectivesco.



NIVEL EDUCATIVO

Ciclo orientado en Lengua y en Arte -
Audiovisuales de nivel secundario

A partir del trabajo sobre la construcción de los puntos de vista, se indaga sobre las posiciones que asumen los personajes. Se exploran algunos géneros (crónica, ficción, poesía, entre otros). Además del trabajo específico con literatura y las posiciones de los narradores, se hacen cruces con otros lenguajes como el cine y el audiovisual. Y se indaga sobre la figura de Lugones como autor y director de la Biblioteca Nacional del Maestro.

TEMA



Lengua y literatura - Prácticas de lectura y escritura -
Nuevas narrativas

**NÚCLEOS DE APRENDIZAJES PRIORITARIOS
CICLO ORIENTADO DE LENGUA Y LITERATURA**

PROMOVER ENTRE LOS ESTUDIANTES

- 
- La participación frecuente en situaciones que les permitan compartir sus producciones y lecturas, y relacionarse con diversos circuitos de socialización, incluidos aquellos ofrecidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
 - La lectura asidua de variedad de obras literarias que dialoguen entre sí y con otras expresiones artísticas pertenecientes a distintas épocas y culturas, permitiéndoles configurar diversas miradas estéticas y críticas.
 - La comprensión de las características centrales de las realizaciones artísticas donde las tecnologías digitales definen nuevos modos de producción, de circulación y de construcción de aprendizajes.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en la construcción narrativa de los puntos de vista.
- Producir narraciones audiovisuales que muestren puntos de vista específicos.
- Explorar géneros literarios.
- Producir textos que sostengan puntos de vista, formular hipótesis y sostenerlas con argumentos.
- Conocer la obra de Leopoldo Lugones y el modernismo.

A continuación se presentan propuestas de actividades, que siempre se pueden articular con secuencias didácticas de otras áreas u otras temáticas según los contenidos que el docente necesite trabajar. Las actividades pueden realizarse con o sin conectividad. Se recomienda una dedicación de al menos dos clases para el visionado y el posterior trabajo a partir del video.

DURACIÓN

Se recomienda una dedicación de al menos dos clases para el visionado y el posterior trabajo a partir del video.

Propuesta de actividades

Actividad #1

El género policial detectivesco

Una vez que miran el video, los estudiantes se organizan en grupos de hasta 4. Cada grupo, en menos de 5 minutos, tiene que designar un sospechoso principal (quién fue); construir un móvil (por qué lo hizo). Se realiza una puesta en común donde se analizan los diferentes puntos de vista. Luego, en un documento para la escritura colaborativa; se escriben perfiles de los sospechosos principales seleccionados y los argumentos que sostienen esa selección. Se comparten las hipótesis entre los distintos grupos y se realiza un mural colaborativo (puede usarse software de presentaciones como el padlet) con los perfiles y los móviles.

Los estudiantes se organizan nuevamente en tres grupos: cada uno escribirá colaborativamente un guión para la realización de un final alternativo al que presenta el video.

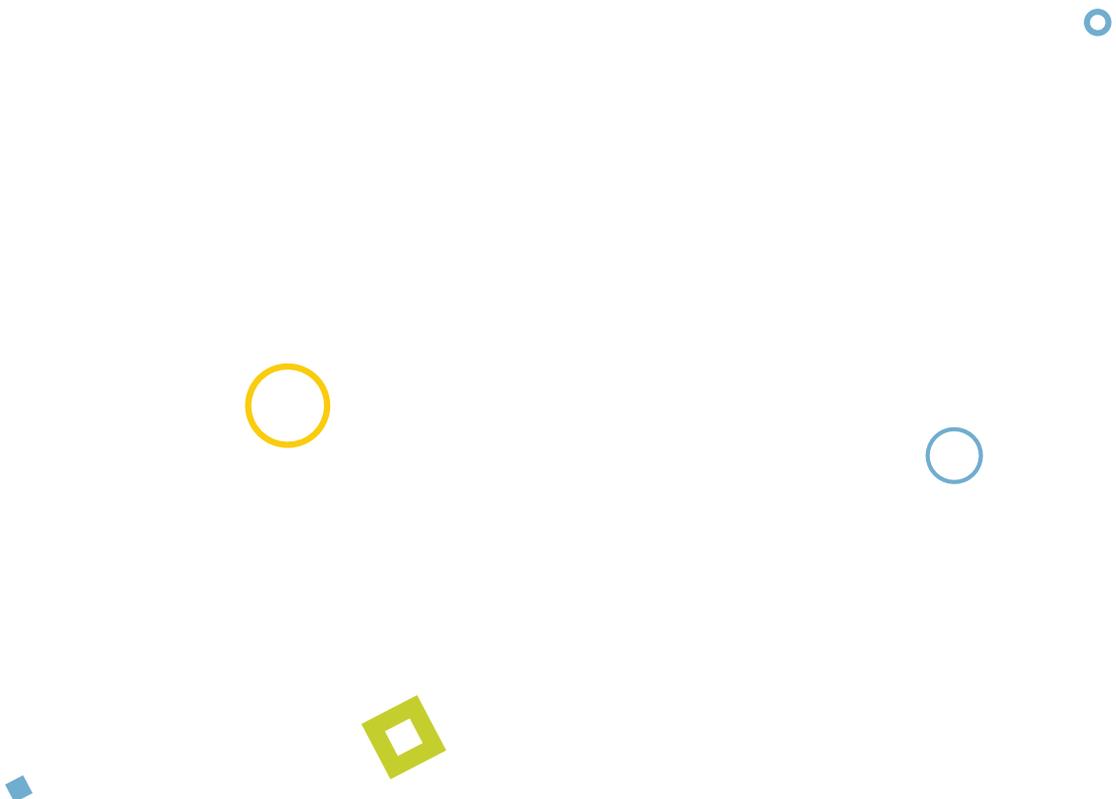
Usando celulares o cámaras, se filma el guión escrito (para esto, los estudiantes se organizan con roles específicos de dirección, cámara, sonido, actuación, producción).

La poesía de Leopoldo Lugones

El video fue grabado en la Biblioteca Nacional de Maestros, que se encuentra en el Palacio Pizzurno, sede del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación. Leopoldo Lugones, poeta, periodista y ensayista argentino, fue su director por muchos años. En grupos de a 4, los estudiantes seleccionan un poema de Lugones y utilizando imágenes y programas de edición de imágenes y sonidos graban una versión ilustrada del poema.

Cierre / evaluación / para reflexionar...

Para el cierre de esta actividad, sugerimos mirar juntos los videos de los poemas y conversar acerca de las decisiones estéticas para narrarlos en lenguaje audiovisual.



Más información

▶ Tutoriales:

[Guía de uso y buenas prácticas de realidad virtual](#)

Para profundizar

- Exposición virtual permanente que ofrece la Biblioteca Nacional del Maestro sobre [Lugones](#)

**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación