



# DIGI AVENTURAS

*Superhéroes argentinos de la educación digital*

## REMIX



### El misterio de Clementina

#### Actividad 1

# 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**

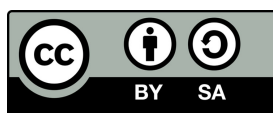
Javier Mezzamico

**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.




# Introducción

**Digiaventuras Remix** es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan Aprender Conectados, con el objetivo de integrar la alfabetización digital para el segundo ciclo del nivel primario.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, esta serie presenta de un modo divertido y accesible, contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales para el año 2020.

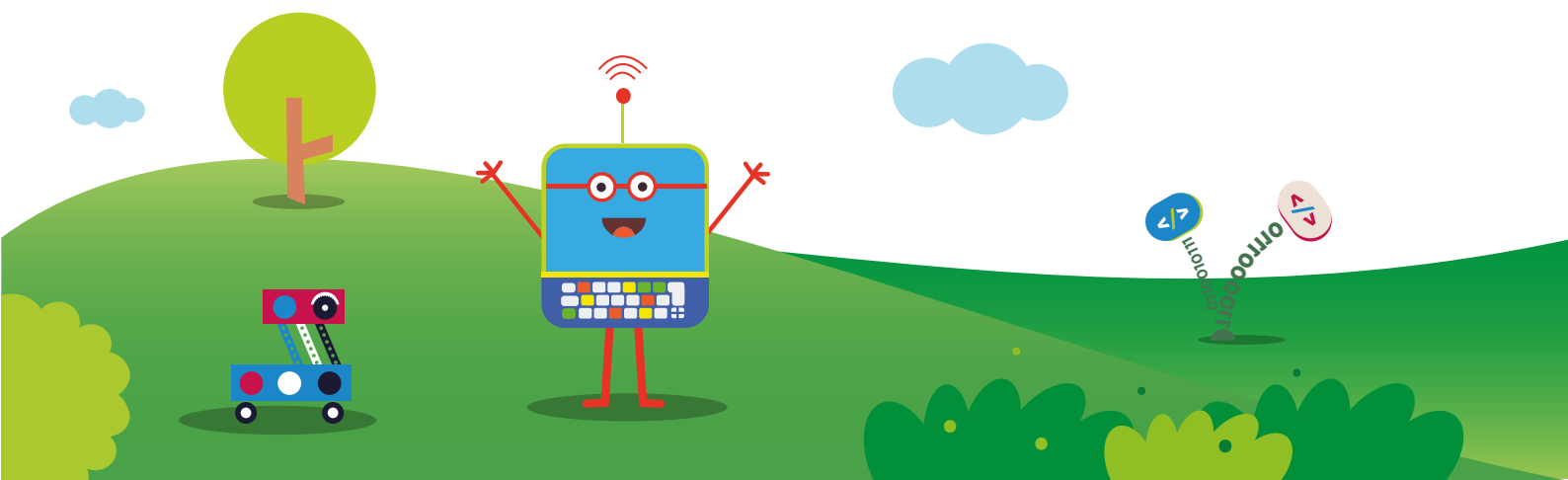
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes, creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.



**María Florencia Ripani**

Directora Nacional de Innovación Educativa



# El misterio de Clementina

<b>Nivel educativo</b>	2° Ciclo de Nivel Primario
<b>Tema</b>	Búsquedas en internet
<b>NAP de Educación Digital, Programación y Robótica</b>	La realización de búsquedas sencillas de información en internet y la utilización de criterios básicos para el análisis y la selección de contenidos, en función de sus intereses y necesidades.



# El misterio de Clementina

---

## Objetivos específicos

Que los estudiantes

- Establezcan y utilicen estrategias creativas para buscar eficazmente en internet.
- Seleccionen y combinen una variedad de recursos digitales de internet, para crear un contenido original que cumple con una meta establecida, reconociendo y aplicando los derechos de propiedad intelectual.

---

## Recursos básicos

Servidor ADM, *netbooks*, navegador, Openshot

---

## Duración aproximada

2 horas de clase.

---



## Resumen

Invitar a los estudiantes a **crear un video** utilizando recursos digitales disponibles en internet. El tema del video puede estar relacionado con algún tema de tu área de enseñanza. Por ejemplo:

- Lengua: realizar el videoclip de una canción, una video-poesía o una video-historia de vida, etc.
- Ciencias Sociales: realizar video presentaciones de características de espacios urbanos/ rurales, un video-efemérides, etc.
- Ciencias Naturales: realizar un video sobre diferencias entre ambientes, clasificaciones de plantas o animales, etc.

Para elaborar el video, los estudiantes deberán realizar una búsqueda en internet de imágenes y audios o pistas musicales con **licencia creative commons**. Durante este proceso, aplicarán algunas de las estrategias y operadores de búsqueda presentados en la serie animada.

El programa que te proponemos utilizar para crear el video es **Openshot**.

La modalidad de trabajo será **en grupos de 5 o 6 integrantes**.



# Guía



1. Para comenzar, **podés anticiparles a los estudiantes la idea** de esta secuencia: “Van a crear un video sobre (...) con imágenes y música que ustedes mismos encuentren en internet”.
2. Luego realizar colectivamente un **inventario de estrategias y operadores para buscar en internet**, incluyendo los presentados en la serie animada más todo lo que los niños puedan aportar desde su propia experiencia como exploradores del ciberespacio. Para ello, podés invitarlos a acercarse al pizarrón y escribir su aporte a la lista.
3. Ahora, abrir el debate sobre los **derechos de propiedad intelectual** de las obras en internet. Algunas preguntas sugeridas para dinamizar esta instancia:
  - ¿Escucharon eso de que “si está en internet, se puede reutilizar libremente”? ¿Les parece verdadero o falso?
  - ¿Qué recursos de internet piensan que pueden y deben tener derechos de propiedad intelectual? ¿Por qué?
  - Si ustedes fueran creadores de una obra, ¿para qué objetivos permitirían que se reutilice libremente y para cuáles no?





4. Ahora invitar a los estudiantes a organizarse en grupos y prender las *netbooks* para completar la primera etapa de la actividad: la **selección de fuentes**. La idea es que utilicen las estrategias y operadores para localizar páginas y sitios donde encontrar **archivos de imagen y sonido con licencia *creative commons***.



Las obras que llevan el ícono de *creative commons* pueden ser copiadas, distribuidas, editadas, remezcladas y desarrolladas de forma legal. Se utilizan generalmente en ámbitos que no tienen fines comerciales. Por ejemplo, el ámbito educativo.

Deberán seleccionar por lo menos **2 fuentes**: 1 para imágenes y 1 para audios/sonidos.

5. Como cierre de esta primera etapa, convocar a los grupos a compartir con el resto las fuentes que seleccionaron, explicando el camino que siguieron para encontrarlas en internet.

6. Comienza ahora la segunda etapa de la actividad en la que los estudiantes deberán **crear un video** sobre el tema que hayas definido con **Openshot**. Para ello, te sugerimos explicarles las reglas básicas del editor de videos, por ejemplo:

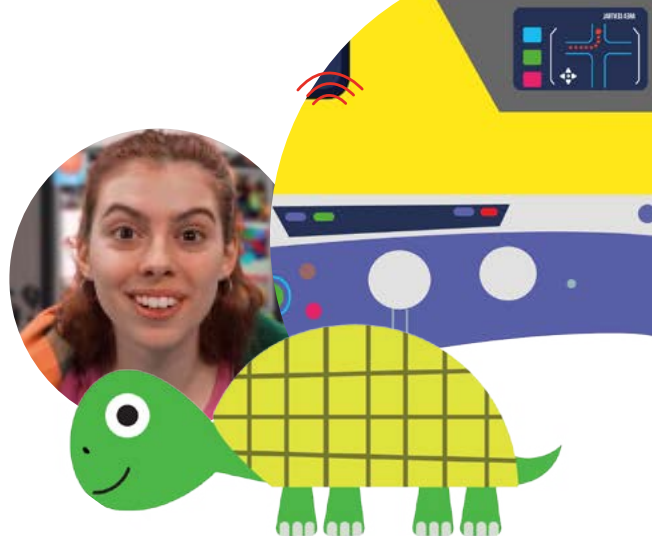
- Crear proyecto nuevo
- Importar archivos para crear proyecto
- Arrastrar archivos a línea de tiempo
- Agregar subtítulos
- Exportar y guardar video

El video deberá durar como máximo **30 segundos** e incluir imágenes, música y textos.

7. Al finalizar las producciones, podés guardar los archivos de video desarrollados por los grupos en un *pendrive* y hacer una presentación colectiva utilizando el proyector.







## Más información



Para profundizar

**Sobre licencias de uso**

<https://www.educ.ar/noticias/128294/hablamos-de-creative-commons>

<https://www.educ.ar/noticias/130878/hablamos-de-recursos-educativos-abiertos-rea>

<https://www.educ.ar/recursos/123536/licencias-en-la-web-como-proteger-mis-contenidos-y-respetar-los-de-otros>

**Sobre la cultura remix**

“En el contexto de la cultura digital, y en relación directa a la cultura participativa, surge el concepto de cultura remix entendido como el proceso de volver a crear algo a partir de una producción ya realizada, que puede ser un texto, una canción o una imagen. De esta manera, se le otorga una nueva forma y sentido, y se genera un nuevo producto que está en relación a las necesidades particulares del autor.”

**Fuente: Ripani, M. F. (2016, en prensa). Oportunidades y Desafíos de la Educación Digital. Buenos Aires. Argentina.**



**APRENDER  
CONECTADOS**



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