



SOMOS DIGITALES

Tu salida con amigos en un gráfico digital

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

Secretaría 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

Somos Digitales 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 en la educación secundaria.

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

Tu salida con amigos en un gráfico digital

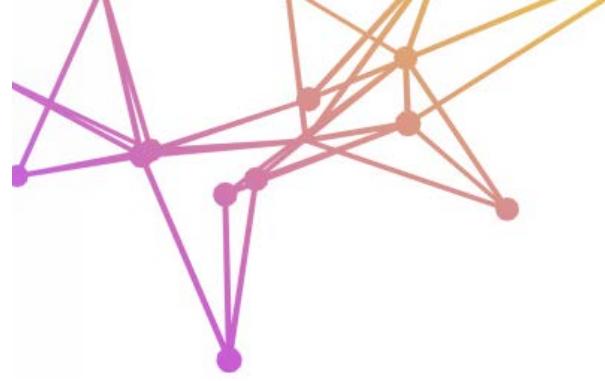
Nivel educativo	Secundario
Tema	Representación visual de la información
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	La investigación, el desarrollo de proyectos y la toma de decisiones para resolver problemas mediante la selección de las aplicaciones adecuadas y posibles desafiando los conocimientos previos.
Duración sugerida	2 clases



Resumen

Para introducir o consolidar las habilidades de **representación gráfica** de los estudiantes **mediante TIC**, se propone investigar un tema que el docente esté trabajando en la asignatura y luego plasmar los resultados de ese relevamiento en una **infografía** que, combinando elementos textuales breves y gráficos, presente los resultados de la investigación y permita presentar información compleja de manera clara y concisa, a la vez que atractiva.

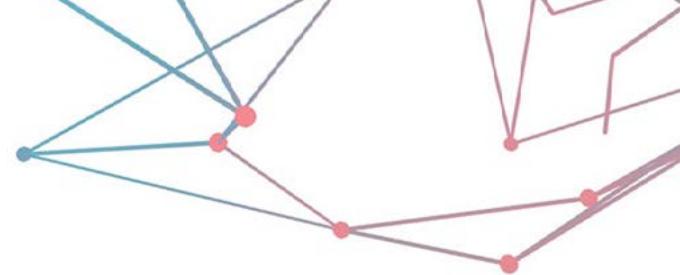
**APRENDER
CONECTADOS**



Guía

Planificación

1. Intercambiar ideas y conocimientos previos de los estudiantes respecto del papel de las imágenes en la sociedad actual y de su relación personal con las imágenes en la vida cotidiana a la hora de informarse, estudiar, relacionarse, etcétera.
2. Investigar un tema de la materia recurriendo a fuentes textuales y webgráficas y volcar los resultados en un documento de texto, junto con imágenes y/ o videos que sirvan de soporte visual del contenido.
3. Realizar una infografía que represente el contenido relevado y que permita explicarlo de manera ágil y atractiva.



1.

Desarrollo

Intercambio de ideas y conocimientos previos para reflexionar acerca del papel de lo visual y de las imágenes en la sociedad contemporánea. Se proponen algunas **preguntas disparadoras** que pueden contribuir con la moderación del debate:

- La **cultura digital** nos ofrece permanentemente **información** de todo tipo y **diferentes formatos**. ¿Cuáles son esos formatos? ¿Consideran que algunos son más recurrentes que otros? ¿Por qué creen que esto es así?
- ¿Qué relevancia comunicacional tiene la **organización visual de la información**?
- ¿Pueden compartir ejemplos en los que la **representación visual** de la información sea clave para la compresión de un mensaje o de un contenido?
- ¿Se pueden establecer **jerarquías** en los contenidos a través de **recursos visuales**? ¿Cómo?
- ¿En qué medida creen que las imágenes y los organizadores gráficos pueden ayudarnos a **organizar y compartir información** en el contexto de la cultura digital? ¿Pueden hacer referencia a algún ejemplo?

2.

Investigación de un tema de la asignatura en fuentes textuales y webgráficas.

Proponer a los estudiantes que realicen un **relevamiento** de información tanto en **fuentes textuales** como en **fuentes webgráficas** sobre un tema que se está abordando en la asignatura. Pueden trabajar de manera individual o en grupos reducidos. Si se considera útil y orientador, el docente podrá ofrecer a los alumnos una guía con preguntas o ejes que organicen la pesquisa.

La información relevada será compilada en documentos de texto y allí se realizará un primer análisis que servirá de insumo para la siguiente etapa de trabajo.

3.

Realización de una infografía que represente el contenido relevado.

Poniendo en práctica los recursos digitales que los estudiantes ya conozcan y otros que pudieran explorar por primera vez, se sugiere que realicen individual o grupalmente una **infografía** que represente visualmente el contenido explorado y que permita explicarlo de manera ágil y atractiva. Al momento de planificar la estructura del organizador visual les será útil responderse las siguientes preguntas:

- ¿Qué información quiero transmitir y con qué objetivo?
- ¿Qué puntos son los más importantes?
- ¿A quién estará dirigida?
- ¿Qué relaciones puedo encontrar entre los conceptos centrales?

Además de textos breves (conceptos, frases propias y textuales), las infografías deberán contener imágenes, videos, enlaces, interacciones y cualquier otro recurso que consideren apropiado.



Para desarrollar sus producciones y dotarlas de múltiples recursos gráficos, textuales y multimediales, los estudiantes podrán utilizar, entre otros, los siguientes recursos disponibles *on line*: **Canva, Easel.ly, Genially, Piktochart.**



Los estudiantes podrán recurrir a un **editor de presentaciones** para diseñar una pieza simple pero bien organizada y que incluya imágenes, textos y recursos multimedia.





Enlaces

Canva: <https://www.canva.com/>

sitio web de herramientas de diseño gráfico. Utiliza un formato de arrastrar y soltar y proporciona acceso a más de un millón de fotografías, gráficos y fuentes.

Easel.ly: <https://www.easel.ly/>

herramienta que permite crear infografías mediante un área de trabajo en la web que ofrece funcionalidades como agregar texto, objetos, formas, entre otros.

Genially: <https://genial.ly/>

software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas.

Piktochart: <https://piktochart.com/>

aplicación para realizar infografías utilizando y combinando diferentes elementos visuales en base a plantillas temáticas.