



SOMOS DIGITALES

Pintá tu aldea 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

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

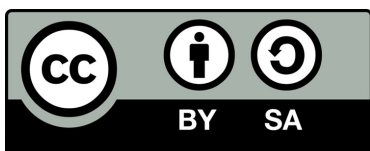
Javier Mezzamico

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





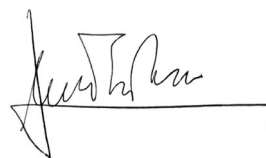
Introducción

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



Pintá tu aldea digital

Nivel educativo	Secundario
Tema	Narrativas emergentes
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	La creación, la reutilización, la reelaboración y la edición de contenidos digitales en diferentes formatos, en función de la definición de proyectos, entendiendo las características y los modos de representación de lo digital.
Duración sugerida	2 clases



Resumen

Invitar a los estudiantes a realizar un **video tutorial** sobre una actividad experimental relacionada con las Ciencias Naturales en relación con otra asignatura (adecuada a la edad y contexto de la clase). Para esto, habrá dos fases de trabajo: en la primera, a partir del tema propuesto, los alumnos realizarán el análisis, investigación, formulación de hipótesis, realización del experimento y elaboración de conclusiones. En la segunda etapa, producirán la pieza audiovisual con una guía paso a paso para mostrar la experiencia y presentar lo investigado de manera clara, sintética y visualmente atractiva.



Guía

Planificación

1. **Reflexionar** grupalmente acerca de la cultura audiovisual en nuestros días y nuestros hábitos y prácticas cotidianas en relación con ella.
2. **Relevar y recopilar** información en internet y en otras fuentes disponibles sobre una actividad experimental vinculada con las Ciencias Naturales, según propuesta del docente.
3. **Realizar** un video tutorial que muestre paso a paso el experimento y explique sus objetivos, hipótesis y conclusiones.



Desarrollo

1.

Intercambio de ideas y reflexiones entre los estudiantes y con el docente sobre la cultura audiovisual y su alcance en la actualidad. Las siguientes preguntas pueden ser útiles a la hora de orientar el debate:

- ¿Qué es la **cultura audiovisual**? ¿Qué elementos la distinguen?
- ¿Qué diferencias hay entre una persona que vive en **nuestra época** y otra persona que vivía en la **década del 40** en cuanto a su relación con la cultura audiovisual?
- ¿De qué modo cambiaron las **formas de narrar y comunicarse** en nuestra época respecto de las de décadas pasadas?
- ¿Qué **aspectos positivos** y qué **aspectos negativos** son intrínsecos al papel central que tiene lo audiovisual en nuestros días?
- ¿Cuál es su relación cotidiana con los **formatos audiovisuales**? ¿En qué situaciones les resultan más o menos útiles esos formatos? ¿Siempre es mejor contar algo con un video? ¿Por qué?

2.

Investigación en internet y en otras fuentes sobre una actividad experimental definida por el docente. Proponer a los estudiantes que realicen un relevamiento de información tanto en **fuentes textuales** como en **fuentes webgráficas** sobre un experimento vinculado con las Ciencias Naturales que sugiera el docente en relación con su asignatura. Pueden trabajar 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:

- ¿Cuál es el nombre del experimento?
- ¿Cuál es su objetivo y qué hipótesis plantea?
- ¿Cuáles son los materiales e instrumentos necesarios para realizarlo?
- ¿Cuántos pasos tiene y en qué consisten?
- ¿Qué conclusiones arroja?

La información relevada será compilada y organizada en un documento de texto que se utilizará en la siguiente etapa de trabajo.

3.

Elaboración de un video tutorial que muestre paso a paso el experimento y explique sus objetivos, hipótesis y conclusiones.

Trabajando grupalmente, los estudiantes utilizarán los recursos digitales a su disposición (cámara de video, cámara de fotos, *netbook*, celular, etc.) para producir un **video tutorial** sobre el experimento investigado. Para hacerlo, deberán realizar un **plan** previo que defina:

- ¿A quién estará dirigido?
- ¿Qué se propone?
- ¿Qué recursos se necesitan para desarrollarlo? (digitales, tecnológicos, ambientación, etc.).
- ¿Qué características tendrá el video? ¿Se verá una persona o solo sus manos? ¿Se escuchará la voz de quien hace el experimento o será una voz en off? ¿Se incluirán textos sobreimpresos y con qué objetivo?



Un **video tutorial** es una lección educacional audiovisual que explica de manera sencilla y esquemática cómo realizar una tarea de diversa índole.

Asimismo, se recomienda sugerir la realización de un **breve guion** que describa las escenas a filmar y que luego serán editadas (encuadre, contenido, música, texto sobreimpreso en la edición, etc.).

Una vez registradas las escenas, los estudiantes deberán realizar la **edición del video final** mediante un programa editor de video al que tengan acceso (OpenShot, por ejemplo).



Materiales complementarios



Enlaces

Editor de videos OpenShot

<https://www.openshot.org/es/>