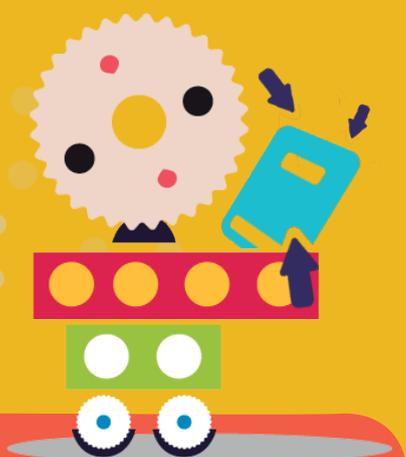


Aprender Ciencias Sociales con recursos digitales



PRIMARIA

**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, Cultura, Ciencia y Tecnología

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

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 en función de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, para la utilización de los recursos tecnológicos propuestos en el marco del plan Aprender Conectados.

Índice

¿Qué vas a encontrar en este documento?	Página
Propuestas para integrar recursos digitales en el aprendizaje de Ciencias Sociales Para tener en cuenta a la hora de incluir aplicaciones para el aprendizaje.	3
Sugerencias de actividades y recursos para incluir en proyectos Algunos ejemplos e ideas para usar con los estudiantes.	4
Aplicaciones para el aprendizaje Una selección organizada en fichas para usar en las propuestas pedagógicas.	6
Más recursos y sitios para explorar Un listado de bancos de recursos, diccionarios, enciclopedias y buscadores de información de libre uso, presentados en categorías para favorecer su identificación.	7
Actividades Algunas secuencias inspiradoras para implementación directa, con instrucciones paso a paso.	8
Orientaciones para la aplicación de recursos digitales Son ideas generales para favorecer el trabajo autónomo de los estudiantes.	11
Uso seguro de las aplicaciones Sugerencias para el manejo de aplicaciones que requieran registro.	12
Listado de enlaces Todos los enlaces que se encuentran en este cuadernillo.	13



Propuestas para integrar recursos digitales en el aprendizaje de Ciencias Sociales

Trabajar con líneas de tiempo digitales que permitan enriquecer el registro cronológico de acontecimientos a partir de la inclusión de imágenes y videos.

Utilizar el grabador de sonidos para grabar entrevistas a familiares sobre diversos acontecimientos históricos.

Distinguir entre fuentes primarias y secundarias para realizar el citado correspondiente.

Utilizar redes sociales educativas y plataformas de *blogging* para compartir material con los alumnos y publicar los proyectos llevados a cabo.

Organizar instancias de reflexión crítica a partir de la proyección de material audiovisual.

Realizar infografías que permitan socializar lo aprendido mediante exposiciones digitales.

Incorporar la realización de rúbricas digitales para hacer un seguimiento de los aprendizajes.

Elaborar formularios digitales para recuperar datos y llevar un registro que permita una evaluación del proceso de aprendizaje.

Promover el uso de recursos digitales colaborativos para que los alumnos puedan trabajar en simultáneo sobre un mismo documento.

Sugerencias de actividades para incluir en proyectos

Elaborar un documento fotográfico

Para registrar actividades y lugares que se dan en el espacio en el que viven los alumnos (urbano o rural).

- Creación de álbums fotográficos
- Base de imágenes libre de derechos

- 📌 Google Photos
- 📌 Flickr
- 📌 Pixabay

Elaborar infografías digitales

Para sintetizar la organización social, económica y política del imperio español en América.

- Creadores de infografías

- 📌 Ease.ly
- 📌 Canva
- 📌 Libre Office Draw

Elaborar historietas y animaciones digitales

Para representar la vida de la sociedad local en tiempos de la Revolución de Mayo y las guerras de independencia.

- Creadores de historietas
- Creadores de animaciones

- 📌 Pixton
- 📌 Canva
- 📌 Libre Office Draw
- 📌 Powtoon
- 📌 Moovly

Construir un museo virtual

Para incluir objetos que representen la cultura de los diferentes grupos y etapas migratorias.

- Murales digitales
- Creador de planos en 3d

- 📌 Padlet
- 📌 Lino.it
- 📌 Emaze
- 📌 SweetHome3d

Crear un formulario digital

Para hacer una encuesta en la comunidad escolar sobre los problemas principales del barrio.

- Formularios digitales
- Motores de búsqueda

- 📌 Google Form
- 📌 Google
- 📌 DuckDuckGo

Explorar e intervenir mapas

Para ubicar los trayectos que hacen los diferentes productos para llegar de los comercios cercanos a los alumnos.

- Mapas digitales

- 📌 Google Maps
- 📌 Mapas escolares

Analizar estadísticas

Para comparar censos de población de distintas épocas.

- Sitios a explorar
- Hoja de cálculos y creadores de gráficos

- 📌 INDEC
- 📌 Direcciones provinciales de Estadísticas y Censo
- 📌 Google Sheets
- 📌 Libre Office Calc

Investigar en la web

Para encontrar y analizar propagandas y publicidades del período 1943-1955 y conectarlas con procesos políticos y sociales de la época.

- Motores de búsqueda
- Sitios a explorar

- 🔗 Google
- 🔗 DuckDuckG
- 🔗 Biblioteca Nacional Arg.
- 🔗 Wikimedia

Crear producciones digitales

Para crear una campaña política en coyunturas determinadas, según la pertenencia a un grupo social o partido político asignado.

- Creadores de documentos colaborativos
- Creadores de infografías
- Diseño de imágenes
- Creadores de *podcasts*

- 🔗 Google Docs
- 🔗 Ease.ly
- 🔗 Canva
- 🔗 Libre Office Draw
- 🔗 Gimp
- 🔗 Audacity
- 🔗 Podomatic

Elaborar líneas de tiempo

Para ubicar un proceso histórico, como el modelo agroexportador, en el contexto histórico mundial en el que está inmerso.

- Creadores de líneas de tiempo

- 🔗 Tiki-Toki
- 🔗 Timerime

Grabar y editar un video

Para representar un debate parlamentario, filmarlo y compartirlo con familias y compañeros.

- Editores de video

- 🔗 Avidemux
- 🔗 Openshot

Utilizar redes sociales

Para sintetizar ideas y rasgos culturales de las distintas identidades que conviven en la comunidad propia.

- Redes sociales educativas
- Redes sociales comerciales

- 🔗 Edmodo
- 🔗 Google Classroom
- 🔗 Facebook
- 🔗 Twitter
- 🔗 Instagram

Visualizar fragmentos de videos y películas

Para relacionar temas de las Ciencias Sociales con obras de ficción que reflexionen sobre ellos o los representan.

- Sitios de videos

- 🔗 Youtube
- 🔗 Vimeo

Recorrer museos, ciudades y ambientes distantes

Para conocer comunidades alejadas de la propia comunidad.

- Mapas digitales

- 🔗 Google Maps



Aplicaciones para el aprendizaje

Audacity



- Grabador y editor de audio

Ideas

Grabar y editar entrevistas a familiares sobre acontecimientos históricos. Crear documentales sonoros sobre temáticas relacionadas con las Ciencias Sociales.



Blogger



- Creador de blogs

Ideas

Realizar portafolios digitales. Compartir producciones y proyectos con la comunidad educativa.



EdPuzzle



- Creador de video-cuestionarios

Ideas

Evaluar los procesos de aprendizaje de los alumnos a partir de videos intervenidos con preguntas sobre temáticas vistas en clase. Intervenir un video sobre las causas socioeconómicas del calentamiento global con preguntas a ser respondidas por los alumnos.



Google Maps



- Mapas digitales online de todo el planeta tierra

Ideas

Explorar el barrio o ciudad de la escuela e intervenir el mapa con trazados, nombres y destacados centrales. Medir las trayectorias entre diferentes ciudades y países para comprender y tomar otra dimensión de los procesos de migración interna y externa.



Storymap Knightlab



- Creador de relatos e historias localizadas geográficamente

Ideas

Relatar un acontecimiento histórico con la ubicación específica donde estos ocurrieron. Crear una historia que ocurra en diferentes partes del mundo y en el que la narrativa se asocie a las características de dicha zona o región.



Tiki-Toki



- Generador de líneas de tiempo enriquecidas con imágenes y videos

Ideas

Elaborar líneas de tiempo sobre los acontecimientos centrales de nuestro país. Crear biografías sobre políticos representadas en líneas de tiempo con audio y video.



Gimp



- Editor de imágenes

Ideas

Crear una imagen o ilustración sobre un acontecimiento histórico. Intervenir una imagen con comentarios y diálogos.



Presentaciones de google



- Creador colaborativo de presentaciones

Ideas

Crear presentaciones grupales sobre una temática vista en clase. Publicar en una presentación un proyecto áulico para compartir con la comunidad educativa.



Popplet



- Generador de mapas conceptuales

Ideas

Crear un mapa conceptual sobre los últimos presidentes democráticos. Diseñar un esquema acerca de las diferencias entre la vida rural y la urbana.



Videopad



- Editor de video

Ideas

Filmar un cortometraje representando un hecho histórico de nuestro país. Editar una película para recortar algunos fragmentos y compartirlos en el aula o a través del blog del grado.



Más recursos y sitios para explorar

Bibliotecas

-  Biblioteca Nacional Mariano Moreno
-  Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes- Constituciones Provinciales Argentinas

Portales

-  Portal Educ.ar

Organismos nacionales e internacionales

-  Instituto Geográfico Nacional
-  Instituto Nacional de Estadística y Censos
-  Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Museos

-  Centro Virtual de Arte Argentino - Centro Cultural Recoleta
-  Museo Nacional de Bellas Artes



Creación de un álbum sobre espacios urbanos y rurales

El propósito de esta actividad es analizar semejanzas y diferencias entre los espacios urbanos y rurales a partir de la producción de un álbum digital.

Antes de empezar...

- Dividir el curso en grupos cuatro integrantes como máximo.
- Explorar los recursos digitales a utilizar.
- Organizar los archivos a usar en carpetas etiquetadas con nombres claros y precisos.

Pasos para realizar la actividad

- 1 **Definir** en grupos qué es un espacio rural y qué es un espacio urbano.
- 2 **Identificar** qué lugares y actividades son característicos de cada uno de los espacios y elaborar un listado para cada uno utilizando un recurso de escritura colaborativa.
- 3 **Realizar** una salida corta desde la escuela que les permita recorrer y observar los alrededores. **Grabar** o **fotografiar** qué paisajes ven y qué acciones realizan las personas.
- 4 **Registrar** actividades: por ejemplo, venta de productos en locales o ferias, limpieza de calles, construcción de casas, fábricas, construcción de rutas o caminos, trabajo en huertas, recolección de frutas, cultivos, etc.
- 5 **Investigar** en internet sobre el espacio (sea urbano o rural) más alejado de la escuela.
- 6 **Crear** murales digitales para contrastar entre el espacio rural y el urbano.
- 7 **Realizar** una puesta en común entre todos de lo explorado y aprendido.

Recursos

- 🔗 Escritura colaborativa: [Google Drive](#)
- 🔗 Registro de notas: [Google Keep](#), [Evernote](#)
- 🔗 Murales/Álbumes digitales: [Padlet](#), [Lino.it](#)

Para tener en cuenta

- Almacenar las notas en un procesador de textos, como posibilidad alternativa al registro *online*.
- Utilizar la cámara de las *tablets* para registrar los alrededores de la escuela.
- Usar el grabador de sonidos y almacenar los archivos en las *netbooks*.
- Transmitir criterios para la selección de información, haciendo hincapié en el contraste de fuentes y la exploración de sitios educativos.
- Esta actividad puede realizarse en varios grados de la escuela primaria.

Recreación de los movimientos del Siglo XX. Las sociedades a través del tiempo

El propósito de esta actividad es la creación grupal de propuestas políticas que reflejen los intereses e ideas de distintos grupos sociales, movimientos y partidos políticos de fines del siglo XIX y principios del siglo XX.

Antes de empezar

- Dividir el curso en grupos de cuatro integrantes como máximo.
- Utilizar criterios de búsqueda y selección de información, contrastando fuentes y materiales diversos.

Pasos para realizar la actividad

- 1 **Investigar** en equipos qué ideas sostenían los Grupos Conservadores, el Movimiento Anarquista, el Partido Socialista, la Unión Cívica Radical, el Partido Demócrata Progresista. **Sumar** algún partido político que haya sido importante en su comunidad o provincia.
- 2 **Recopilar** lo más importante de esa información en una carpeta publicada en la nube, que se pueda compartir y usar entre todos.
- 3 **Revisar** qué propone cada una de estas ideologías tomando en cuenta distintos aspectos de la sociedad de la época.
- 4 **Dividir** temas al interior de cada grupo y trabajarlos en un documento colaborativo. Algunos temas que pueden investigarse son: la educación; características del voto; propuestas para la economía (liberalismo o intervención del Estado en la economía); rol de la mujer; ideas sobre los derechos de los trabajadores, etc.
- 5 **Elaborar** en grupo una infografía que dé cuenta de las ideas principales de cada partido o movimiento. **Redactar** este programa pensando que la idea es convencer a otros miembros de la sociedad para que apoyen sus ideas.
- 6 **Compartir** los programas con los otros equipos y hacer una puesta en común sobre los movimientos estudiados.
- 7 **Recolectar** todas las infografías en un mural digital para compartir con la comunidad educativa.

Para tener en cuenta

- Transmitir criterios para la selección de información, haciendo hincapié en el contraste de fuentes y la exploración de sitios educativos.
- En las infografías la centralidad está en la imagen. Estas deben estar en alta resolución y transmitir un mensaje claro.
- Los textos deben ser breves y acompañar la imagen.
- El contenido a utilizar en la infografía (fotografías e ilustraciones) debe ser de uso libre para no infringir derechos de autor.

Recursos

- 🔗 Búsqueda y selección: [Google](#), [DuckDuckGO](#), [Wikipedia](#)
- 🔗 Registro colaborativo: [Google Drive](#)
- 🔗 Creación de infografías: [Piktochart](#), [Canva](#)

Archivos de uso libre

A la hora de utilizar archivos descargados de internet para el diseño de material digital educativo es importante verificar si estos archivos pueden difundirse y utilizarse libremente. Que un material sea de difusión y uso libre significa que su autor ha permitido que sea difundido y utilizado por otros usuarios. En este sentido, no se deben utilizar archivos que posean la leyenda de *copyright* o “todos los derechos reservados”, ya que de lo contrario se estará infringiendo la ley de propiedad intelectual.

Existen diferentes tipos de licencias de libre circulación y subcategorías al respecto. Un tipo de licencia que promueve la libre circulación es la desarrollada por la fundación Creative Commons.

Orientaciones para la aplicación de recursos digitales

Para favorecer el trabajo autónomo de los estudiantes:

Verificar las fuentes de los sitios a explorar y contrastar la información a fin de no quedarse con un primer acercamiento a un contenido.

Emplear diseñadores de mapas conceptuales para sintetizar los temas e ideas vistos en clase.

Utilizar motores de búsqueda para encontrar información para profundizar los temas conversados en clase.

Guardar los archivos en carpetas organizadas por categorías que faciliten su localización.

Registrar con la cámara de celulares o tabletas las experiencias llevadas a cabo en el aula.

Emplear programas que permitan resaltar fragmentos importantes de un PDF, como Foxit Reader o Sumatra PDF.

Recopilar opiniones propias y de compañeros acerca de lo trabajado en el aula a través del grabador de sonidos de la *netbook*.

Diseñar infografías para sintetizar visualmente una temática o proyecto llevado a cabo.

Filmar cortometrajes para dramatizar visualmente acontecimientos históricos centrales.

Elaborar líneas de tiempo digitales con imágenes y videos para reconstruir la cronología de un acontecimiento destacado.

Intercambiar con compañeros opiniones y puntos de vista sobre lo trabajado utilizando una red social educativa como Edmodo.



Uso seguro de las aplicaciones

La mayoría de las aplicaciones digitales requiere registrarse.

Dado que los estudiantes de nivel primario son menores, y para proteger su identidad, se recomienda al docente:

- » Crear una cuenta de correo electrónico de fantasía que será administrada por el docente del aula.
- » Utilizar esa cuenta de correo para el registro en las aplicaciones.
- » Acordar con los estudiantes las condiciones de uso de esas cuentas: solo para acceder a las aplicaciones que se utilizarán para realizar los trabajos escolares. No son para uso personal.
- » Revisar las cuentas periódicamente para supervisar su uso.
- » Informar a las familias antes de compartir estas cuentas y contraseñas con los estudiantes.
- » Cambiar las contraseñas una vez que haya finalizado el curso o cuando no se utilizará más una aplicación.



Enlaces

Recursos/Sitio web

Audacity

Avidemux

Biblioteca Nacional Mariano Moreno

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes

Blogger

Canva

CVAA - Centro Cultural Recoleta

Creative Commons

DuckduckGo

Ease.ly

Edmodo

EdPuzzle

Emaze

Dir. provinciales de Estadísticas y Censos

Facebook

Flickr

Gimp

Google

Google Classroom

Google Docs

Google Forms

Google Maps

Google Photos

Google Hojas de Cálculo

Google Presentaciones

INDEC

Instagram

Instituto Geográfico Nacional

URL

<https://www.audacityteam.org/>

<http://avidemux.sourceforge.net/>

<https://www.bn.gov.ar/>

<https://bit.ly/2CcOYIz>

<https://www.blogger.com/>

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

<http://cvaa.com.ar/>

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

<https://duckduckgo.com/>

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

<https://www.edmodo.com/>

<https://edpuzzle.com/>

<https://www.emaze.com/>

<https://bit.ly/2CluDdz>

<https://www.facebook.com/>

<https://www.flickr.com/>

<https://www.gimp.org/>

<https://www.google.com/>

<https://classroom.google.com/>

<https://www.google.com/docs/about/>

<https://www.google.com/forms/about/>

<https://maps.google.com/>

<https://photos.google.com/>

<https://www.google.com/sheets/about/>

<https://www.google.com/slides/about/>

<https://www.indec.gov.ar/>

<https://www.instagram.com/?hl=en>

<http://www.ign.gob.ar/>

Recursos/Sitio web

Libre Office

Libre Office Calc

Libre Office Draw

Lino.it

Mapas escolares

Moovly

Museo Nacional de Bellas Artes

Museo Cervantes Virtual

Openshot

Padlet

Piktochart

Pixabay

Pixton

Podomatic

Popplet

Powtoon

Recursos Educ.ar

Storymaps

SweetHome 3d

Tiki-Toki

Timerime

Twitter

Unesco

Vimeo

Wikimedia

Youtube

URL

<https://bit.ly/1rt5r7g>

<https://bit.ly/2PJVeET>

<https://bit.ly/2PJVeET>

<http://en.linoit.com/>

<https://bit.ly/2QGKMD0>

<https://www.moovly.com/>

<http://www.bellasartes.gob.ar/publicaciones>

<https://bit.ly/2CcOYIz>

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

<https://padlet.com/>

<https://piktochart.com/>

<https://pixabay.com/en/>

<https://www.pixton.com/>

<https://www.podomatic.com/>

<http://www.popplet.com/>

<https://www.powtoon.com/>

<https://www.educ.ar/recursos/>

<https://storymap.knightlab.com/>

<http://www.sweethome3d.com/>

<https://www.tiki-toki.com/>

<https://www.preceden.com/>

<https://twitter.com/?lang=en>

<https://es.unesco.org/themes/aprender-convivir>

<https://vimeo.com/>

<https://www.wikimedia.org/>

<http://www.youtube.com/>