



ACTIVIDADES.

Si bien es útil recurrir a expertos o fuentes expertas y de calidad, nada es mejor que reflexionar y compartir desde el lugar cotidiano que se tiene en la comunidad educativa y la sociedad.

Siendo consecuentes con esta posición sólo sugerimos algunas líneas de temáticas a desarrollar y dejamos librada a la iniciativa e inventiva de cada estudiante, docente y escuela el cuándo, cómo y qué desarrollar.

➤ **Primer Momento: Todos en línea.**

La primera actividad es presencial y se llevará adelante en el aula. La misma, tendrá como objetivo desarrollar una pizarra colaborativa en línea con todo el curso, a través de la aplicación Padlet, disponible en: <https://es.padlet.com>

Una vez que todos los alumnos compartan el archivo de la pizarra, se le colocará al trabajo, un título alusivo a la fecha y a la identidad educativa a la que pertenecen.

El archivo les permitirá elegir entre cuatro temas: Búsqueda de información en Internet, Ciudadanía Digital, Engaños Virtuales y Contraseñas Seguras.

El objetivo es poder *aprehender* y tomar del material brindado en el acceso de Recursos y exponer de la temática elegida aquellos aspectos primordiales y plasmarlos en cada collage virtual. El enriquecimiento bilateral (docente-alumno y alumno - docente) arroja un escenario educativo desafiante y prolífero.





TEMAS.

1. Búsqueda de información en internet
2. Contraseñas seguras
3. Engaños virtuales
4. Ciudadanía digital

Charla TED.

A través de un link se acerca a los docentes y estudiantes, el video de Daphne Koller, una profesional que cuenta cuáles son las ventajas de lograr una educación en línea eficiente y los múltiples usos que Internet puede brindar en pos de lograr achicar la brecha educativa a través de las TIC.

https://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education?language=es

Una vez visto el video puede abrirse el debate en el aula de los usos y los tres beneficios que cuenta que brindará la educación en línea.

➤ Segundo momento

El segundo momento brinda un espacio en la página del Ministerio de Educación de La Pampa en donde los estudiantes que se animen podrán participar de un concurso de video denominado: **90” de Youtuber escolar.**

Propuesta del concurso.

Uno de los espacios más visitados por los adolescente es el de los gurú teens o más conocidos como los *Youtubers*. Se trata de jóvenes ídolos que en cuestión de minutos arman un monólogo sobre un tema en particular.

En la escuela invitamos a que cada alumno o equipo designado por curso pueda armar su video a



través de Quick Editor (de software libre para Android) disponible en el Play Store de cada teléfono con S.O Android o con MovieMaker de Windows, que permite editar videos de manera muy sencilla, para armar un corto de un minuto y medio (90 segundos). En el video contando quién es, a qué escuela pertenece y cuál ha sido la actividad con internet que más le ha gustado en el aula. Lo novedoso es que no circunscribe al alumno a la netbook sino que también permite usar el celular para poder armar un video de calidad.

El video se enviará al correo electrónico: concursodiainternet@mce.lapampa.gov.ar desde el mail del colegio participante. Asimismo la institución deberá contar con el permiso legal para poder enviar imágenes de los estudiantes. El mismo se enviará por mail adjunto.

La propuesta es estar conectados y vivenciar el trabajo en línea, por esa razón, los estudiantes podrán contarnos cómo están trabajando en clase a través del hashtag *#YoutuberEscolar* .