

2do Ciclo



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [educGCBA](mailto:educGCBA)

Educación

Taller de integración de TIC al Área de Prácticas del Lenguaje. 2º Ciclo.



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

## SUMARIO

- **La cultura digital y el ciberespacio:** sus prácticas y dinámicas de participación en entornos digitales.
- Recursos para el desarrollo de proyectos innovadores.
- **Actividades con las siguientes aplicaciones:**
  - Google Docs
  - GreenShot
  - Audacity
  - OpenOffice para niños



## OBJETIVOS GENERALES

- Comprender las nuevas dinámicas de trabajo en el actual paradigma educativo que propone la Cultura digital.
- Aprender y jugar en entornos digitales.
- Propiciar la autonomía y el protagonismo del alumno, fomentando en ellos el desarrollo de una mirada crítica y creativa de las TIC en relación a las nuevas narrativas.



## OBJETIVOS GENERALES

- Promover un rol docente en tanto mediador y orientador en la construcción del conocimiento.
- Incentivar, en la creación de propuestas pedagógicas innovadoras y significativas, el uso de los aplicativos instalados de las netbooks y notebooks, y los recursos en línea sugeridos en los marcadores.
- Favorecer el trabajo colaborativo y en red como práctica participativa propia de la cultura digital.
- Conocer la plataforma Integrar como espacio que posibilita el intercambio y apropiación de diversos recursos educativos para enriquecer las experiencias áulicas.



## CONTENIDOS DEL TALLER

- Cultura Digital: cultura participativa, inteligencia colectiva, cultura remix, trabajo colaborativo.
- Recursos para el desarrollo de proyectos áulicos innovadores para la enseñanza de contenidos del Segundo Ciclo del Área de Prácticas del lenguaje.
- Resolución de problemas conforme a la dinámica de los nuevos medios.
- Modos emergentes de entender y producir saberes: nuevas narrativas, construcciones en red.



Primer  
momento

Aproximación a la cultura digital

Nuevos escenarios

Compartiendo experiencias



## OBJETIVOS DEL PRIMER MOMENTO



- Promover el debate y la reflexión sobre los desafíos y oportunidades que propone la Cultura digital.
- Reflexionar, en el marco del Plan Integral de Educación Digital, sobre los conceptos de Cultura digital, Producción colaborativa, Inteligencia colectiva, Cultura remix.
- Fomentar el intercambio de opiniones y experiencia sobre los retos educativos que sugieren la participación creativa y colaborativa en los nuevos escenarios de la cultura digital.

buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

## OBJETIVOS DEL PRIMER MOMENTO



- Incentivar el uso de los recursos disponibles en las *notebooks* y *netbooks*.
- Socializar experiencias articuladas con las TIC, propias de cada campo disciplinar.

buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Aproximación a la cultura digital y el ciberespacio



## Cultura digital

"Es el conjunto de técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio."



LÉVY, P. *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos Editorial. 2007.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

## Producción colaborativa

---

"La producción colaborativa consiste en un conjunto de tareas que implica un trabajo grupal, donde cada integrante desarrolla un rol determinado para el logro de objetivos comunes. (...) Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades."



JENKINS, H. *La Cultura de la Convergencia*, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2008.

## Inteligencia colectiva

---

" Surge del intercambio de experiencias de los internautas en el ciberespacio, de la sinergia de sus conocimientos, sus competencias, sus imaginaciones y energías intelectuales. Producto de esta gran interacción, surge la inteligencia colectiva, que genera nuevos modos de construcción del conocimiento. "

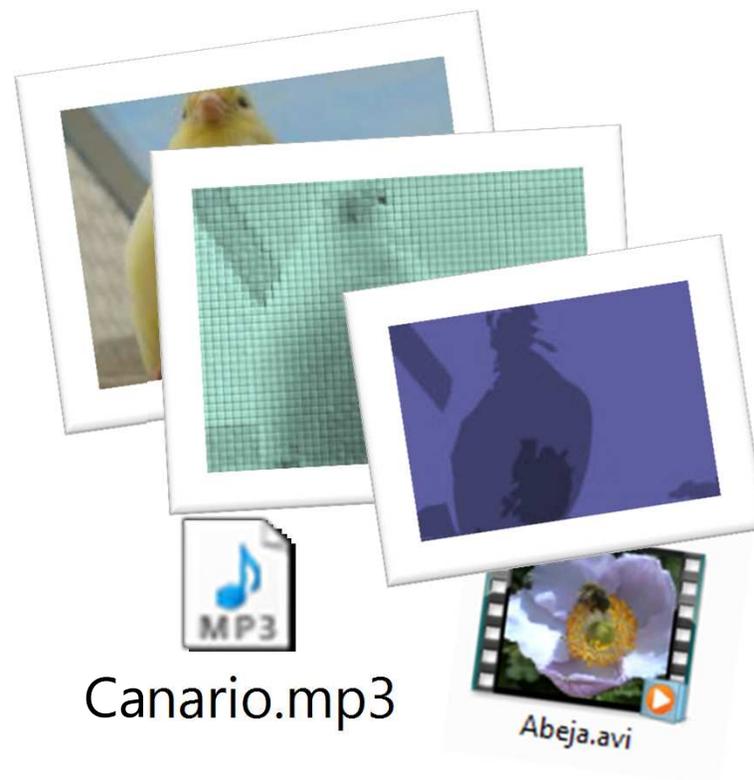


LÉVY, P. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona: Editorial Anthropos, 2007 (1ed. 1997).

## Cultura remix

"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: " *Aproximación a la Cultura Digital*", Taller avanzado de Educación Digital, PIED, Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2011).



# Entornos virtuales de aprendizaje del Ministerio de Educación de la CABA

Integrar: <http://integrar.bue.edu.ar/>



The screenshot shows the Integrar website interface. Key components are highlighted with colored boxes and labeled with arrows:

- Portada**: The main header area.
- Buscador**: A search bar in the top right corner.
- Categorías**: A sidebar menu on the left listing various educational categories.
- Participá (Para publicar una actividad)**: A section for users to post content.
- Sugerencias**: A section for sending suggestions.
- Mesa de Ayuda Pedagógico Digital**: A section for digital pedagogical support.
- Etiquetas**: A section for tags or labels.
- Para registrarse o ingresar con el usuario**: A registration and login form on the right side.

Es una plataforma digital creada por el Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, que invita a toda la comunidad a participar en la construcción de recursos educativos en línea.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar) /educacionGCBA /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Entornos virtuales de aprendizaje del Ministerio de Educación de la CABA

Campus virtual: <http://campusvirtualintec.buenosaires.gov.ar/>  
<http://integrar.bue.edu.ar/formacion>



**Documentos sobre el PIED.**

**Portada**

**Materiales de talleres y acciones de formación.**

El “Campus virtual” es un espacio en línea en donde los docentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires pueden acceder a los recursos de los talleres de formación y acompañamiento pedagógico. Para acceder a estos recursos es necesario registrarse y crear una cuenta de usuario.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar) /educacionGCBA /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS



## Algunas preguntas para reflexionar:

¿Qué desafíos pedagógicos se generan a partir de la llegada de las *notebooks* y *netbooks* a la escuela?

---

¿Cuáles son las oportunidades en este nuevo contexto?

---

¿Qué experiencias pueden socializar con respecto al uso de las TIC en el aula?



Segundo  
momento

## Presentación de distintas propuestas y recursos para el Área de Prácticas del Lenguaje



# Prácticas del lenguaje

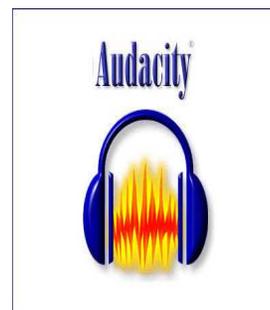
Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.



Realización de un cuento multimedia a partir de la observación, análisis, registro, recreación y producción audiovisual de una imagen de “Las Meninas” de Diego Velázquez.



Open Office para niños



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Objetivos de la secuencia didáctica.



- Propiciar espacios de aprendizaje que fomenten el acercamiento del alumno al trabajo colaborativo desde la producción de narrativas emergentes (lenguaje audiovisual, hipertextual, en red, etc.).
- Comprender de qué manera en el contexto de la cultura digital las imágenes y los sonidos adquieren un nuevo estatus cognitivo.
- Reflexionar y registrar las particularidades del relato visual que propone la obra de Velázquez.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Objetivos de la secuencia didáctica.



- Recrear ese relato y producir imágenes y sonidos, con vistas a una nueva producción.
- Identificar similitudes y diferencias entre el lenguaje escrito y el multimedia.
- Identificar cómo se ve afectado el relato en el tránsito de un lenguaje a otro.
- Potenciar el desarrollo de los quehaceres del escritor en los procesos de rescritura.
- Elaborar una narrativa audiovisual a partir del empleo de la aplicación Audacity y OpenOffice para niños.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.



Algunos contenidos abordados.

- Quehaceres generales del lector y del escritor.
- Hablar y escuchar en la escuela.
- Búsqueda de imágenes en un buscador.
- Producción multimedia.
- Trabajo colaborativo: escritura colaborativa.



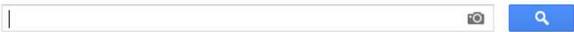
# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia para la práctica recreativa.

## 1. Búsqueda de imágenes.



1. Ingresar a [www.google.com.ar](http://www.google.com.ar) 
2. Se seleccionará de la barra de herramientas la opción **Imágenes** y se escribirá: “Las Meninas”. Presionar el ícono **Buscar** (lupa).
3. Al elegir la imagen con la que se trabajará, se guardará en la carpeta “**Prácticas\_del\_Lenguaje\_01**”.

- Se sugiere explorar la plataforma Integrar para profundizar sobre la descarga de imágenes de Internet en el siguiente link: <http://integrar.bue.edu.ar/tutorial-descargar-imagenes-de-internet>



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia para la práctica recreativa.

## 1. Búsqueda de imágenes.



Seleccionar tamaño adecuado

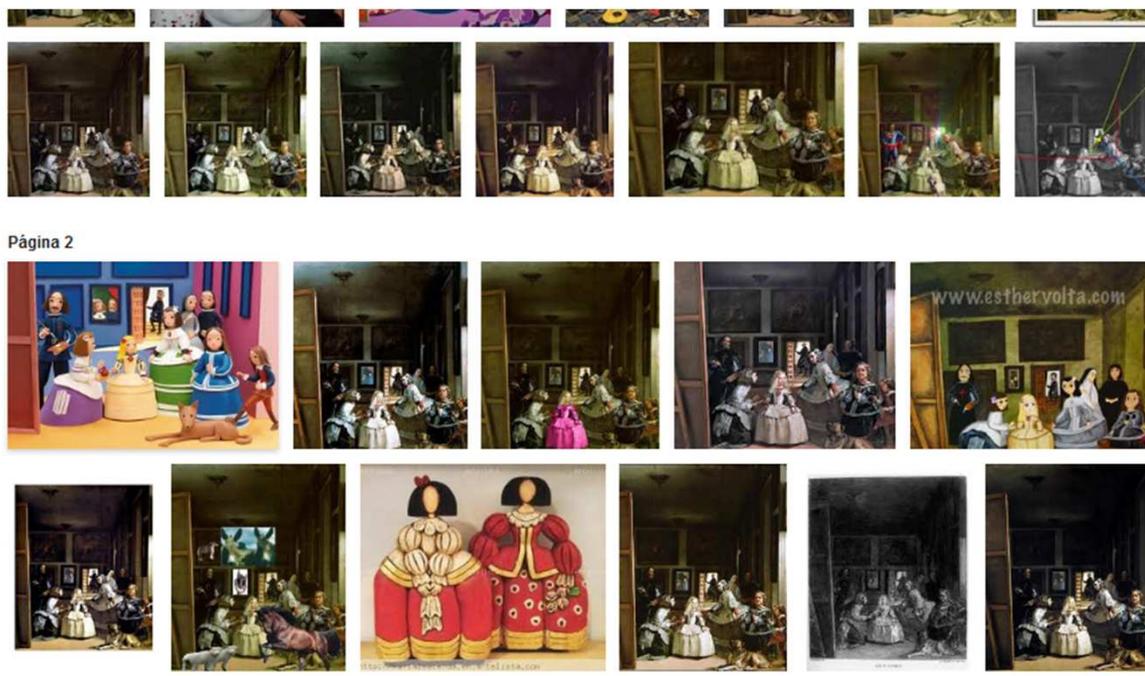


- Cualquier tamaño
- Grande
- Mediano
- Icono
- Mayor que...
- Tamaño exacto...

- Cualquier color
- A todo color
- Blanco y negro
- 

- Cualquier tipo
- Cara
- Fotografía
- Imagen prediseñada
- Dibujo lineal

- Vista estándar
- Mostrar tamaños



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia para la práctica recreativa.

## 2. Observación de la imagen y planteo de hipótesis.



1. Se accederá a la imagen a través del directorio correspondiente: **Inicio > Documentos > Prácticas\_del\_lenguaje\_01.**
2. Se abrirá con el Visualizador de fotos: Clic derecho sobre la imagen. Seleccionar “Visualizador de fotos de Windows”.
3. Con la herramienta **ZOOM** ubicada abajo, en la barra de herramientas, simbolizada con el icono de una lupa, se observará los detalles de la imagen.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia para la práctica recreativa.

### 2. Observación de la imagen y planteo de hipótesis.

Se sugiere promover la reflexión sobre estas preguntas y compartir las respuestas.

- ✓ ¿Hay algún elemento de la pintura que les llame particularmente la atención?
- ✓ ¿Cuántos personajes hay? ¿Quiénes son?
- ✓ ¿Qué sensaciones les producen los personajes?
- ✓ ¿Qué estarán haciendo o pensando?
- ✓ ¿De quién consideran que es el perro?
- ✓ ¿Qué tipo de vestimenta tienen los personajes? ¿La misma se usa hoy en la vida cotidiana?
- ✓ A partir de lo observado: ¿Podemos pensar que esta pintura es de nuestra época o de otra?



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia para la práctica recreativa.



### 3. Búsqueda de información, análisis de la imagen y conclusiones.

1. Se buscará y seleccionará información de distintas fuentes disponibles en Internet sobre la obra de arte “Las meninas”.
2. Se observará nuevamente la imagen con el “Visualizador de fotos de Windows”.
3. Se realizará un debate grupal sobre el VER y el SABER. Preguntas sugeridas:

- ✓ ¿Qué detalles pueden agregar?
- ✓ ¿Qué detalles “cambiaron”?
- ✓ ¿Qué sienten al mirar la imagen nuevamente?
- ✓ ¿Sería más fácil o más difícil escribir un cuento ahora que conocemos la composición del cuadro? ¿Por qué? ¿Se animan a hacerlo?
- ✓ ¿Necesitan incluir toda la información recopilada en él? ¿Por qué?



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para la práctica recreativa.



1. Acceder al sitio: [www.analyzart.com](http://www.analyzart.com)
2. Observar el video sobre la aplicación interactiva de este sitio. Marcar **Ver demo** y presionar la opción: **Pulsar el botón para comenzar el demo.**
3. Seleccionar el botón **Ejercicios** que se encuentra en el margen inferior derecho y elegir al pintor Velázquez.
4. Interactuar con las herramientas de la aplicación.
5. Seleccionar con el botón izquierdo del *mouse* la aplicación requerida y luego elegir al personaje que queremos que produzca la acción.

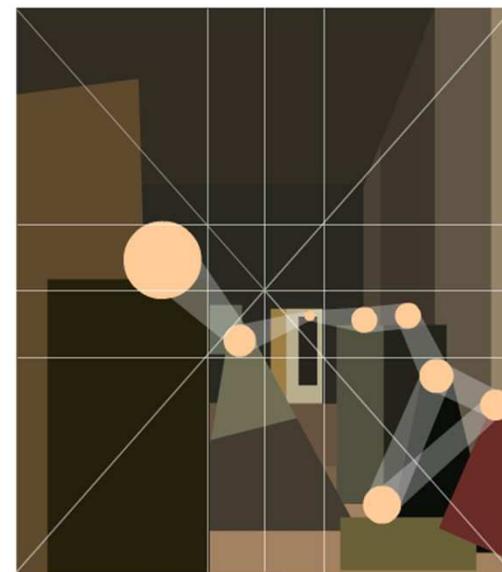


## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para la práctica recreativa.



El objetivo es que cada alumno recree la obra según su criterio, moviendo a los personajes en el campo plástico, modificando su tamaño, aplicando diferentes efectos, de modo de resignificar el relato propuesto originalmente.



## Prácticas del lenguaje



Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para trabajar con Greenshot.



1. Ir a **Inicio < Todos los programas < Graficación y diseño < Greenshot.**
2. Cuando en la barra inferior derecha del escritorio aparece el ícono G, seleccionar para abrir el programa.
3. Con el botón derecho del *mouse* presionar en **Capture region**. Ir a la imagen que se capturará, ubicándose en el ángulo superior izquierdo y arrastrar el *mouse* hasta definir el tamaño del corte, luego soltar el botón. La figura se pegará automáticamente en el programa Greenshot.



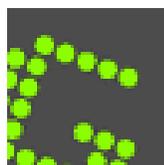
# Prácticas del lenguaje



Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para trabajar con Greenshot.



4. Guardar el documento dirigiéndose al menú **File < Save as < Práctica\_del\_Lenguaje\_01**. Escribir el nombre del archivo **Imagen\_01**.
5. Por cada variante sugerida en la imagen repetir los pasos 3 y 4.



- Se sugiere explorar la plataforma Integrar para profundizar sobre la aplicación Greenshot en el siguiente link: <http://integrar.bue.edu.ar/tutorial-greenshot>

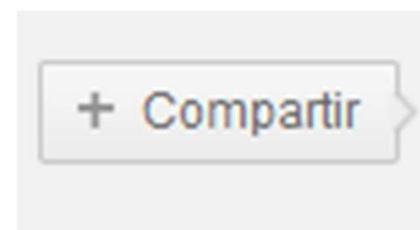


## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para trabajar con Documentos compartidos.



1. En la nueva ventana, en la columna de la izquierda, seleccionar el botón **Crear** y elegir la opción **Documento**.
2. Presionar, en la parte superior derecha del documento, el botón **Compartir**. En el espacio en blanco escribir la dirección de correo electrónico del compañero de trabajo.
3. Elegir **Compartir y guardar** una vez que se han ingresado los mails de las personas con las que se quiere compartir el documento.
4. Editar colaborativamente el documento, generando un cuento compartido en base a las capturas de pantalla obtenidas.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para trabajar con Documentos compartidos.



- Se sugiere ingresar a la plataforma Integrar para profundizar sobre la aplicación Google Docs a través del siguiente link: <http://integrar.bue.edu.ar/%C2%BFcomo-usar-google-docs>

buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

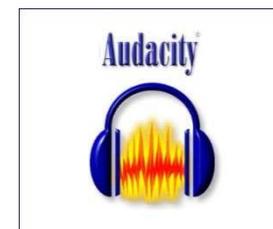
EN TODO ESTÁS VOS

# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para trabajar con un editor de sonido.



1. Ir a **Inicio > Todos los programas > Edición de audio > Audacity.**
2. Seleccionar el ícono **Grabar** para comenzar la grabación.
3. Una vez terminada la grabación, presionar el ícono **Parar** para finalizar de grabar.
4. Abrir el menú **Archivo > Exportar como WAV.**
5. Buscar la carpeta previamente creada para almacenar el audio: **Menú Bibliotecas > Documentos > Práctica\_del\_Lenguaje\_01.**
6. Escribir **Sonido\_01** y elegir la opción **Guardar.**



- Se sugiere explorar el tutorial de Audacity, disponible en la plataforma Integrar <http://integrar.bue.edu.ar/tutorial-audacity-2> para visualizar más opciones.



## Prácticas del lenguaje



Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia para trabajar con el procesador de textos: OpenOffice Kids para niños.

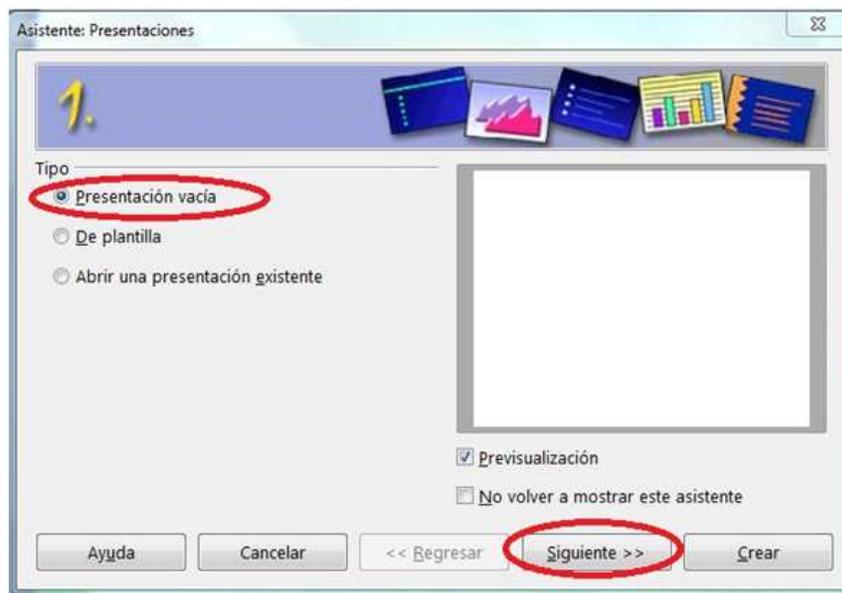


1. Ir a Inicio > Todos los programas > Ofimática y publicaciones > OpenOffice para niños.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.



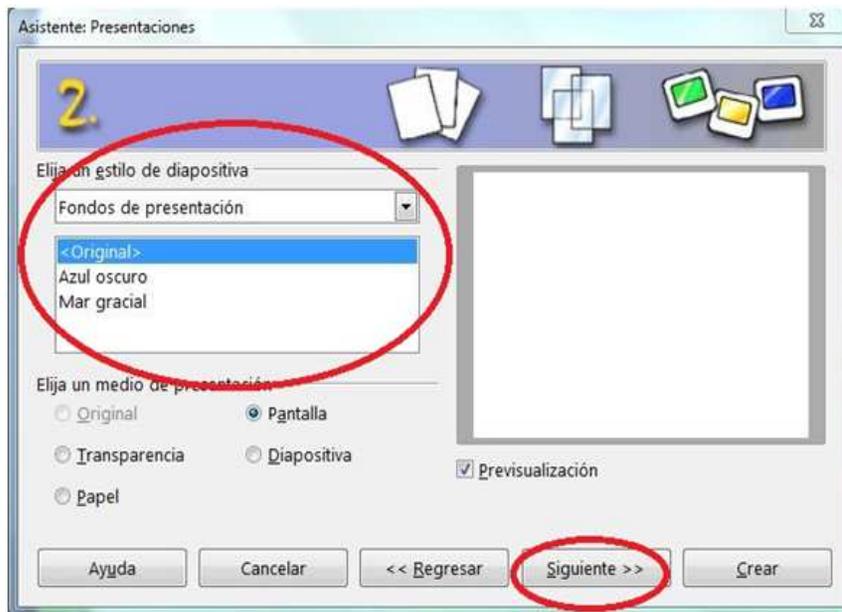
2. En la pantalla de bienvenida, seleccionar el tercer dibujo **Crea una presentación con Impress**.

3. Elegir **Presentación Vacía** en la barra de Tipos y **Siguiete** en la solapa inferior para llegar a elegir el fondo para la presentación.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.



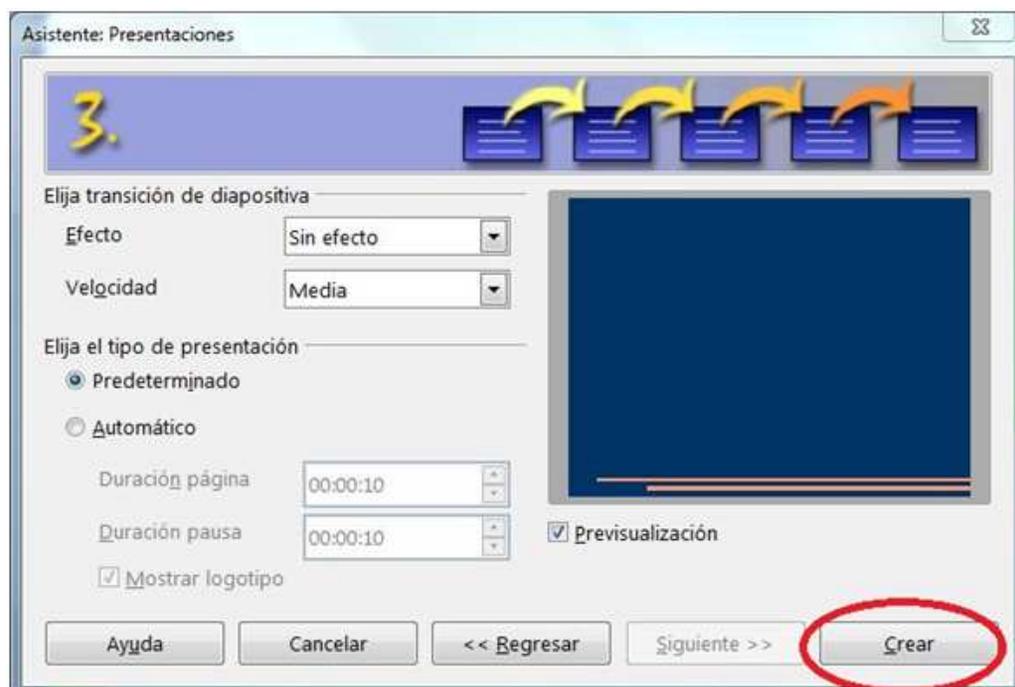
4- Escoger de los **Fondos de presentación** del menú **Estilo de diapositiva** la opción **Original**. A continuación seleccionar de la solapa inferior la aplicación **Siguiente**.

5- A continuación seleccionar de la solapa inferior la opción **Siguiente**.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.

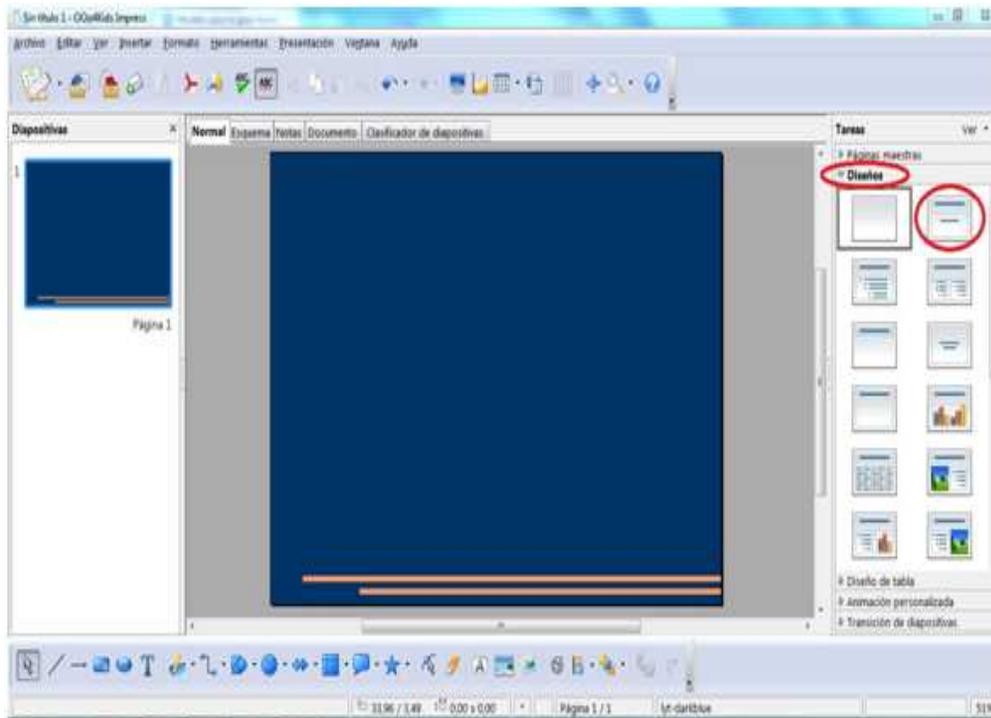


6. Para el armado del cuento escoger en el panel derecho la opción **Crear**.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.

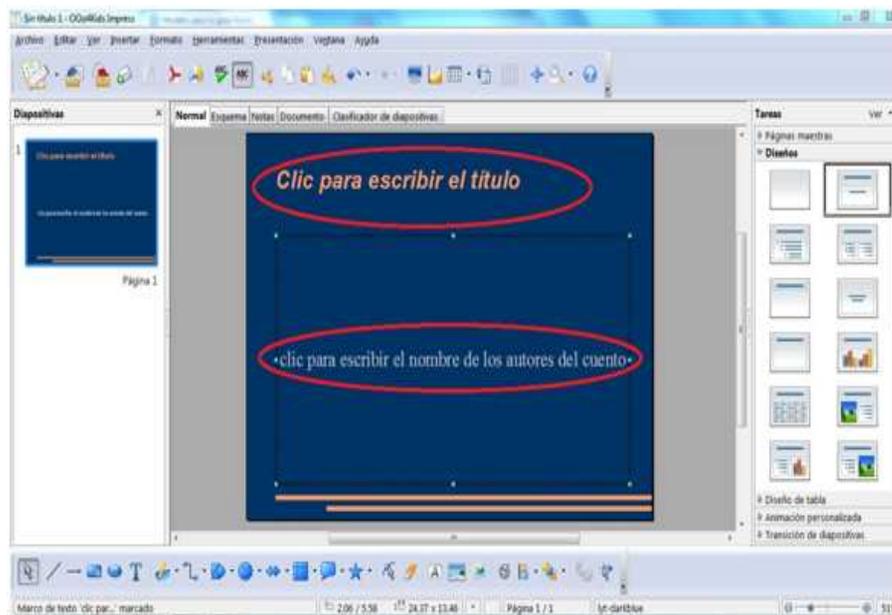


7- Luego seleccionar de la barra de menú derecha la opción Diseño, eligiendo la diapositiva que permita escribir: **Página de título.**



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.

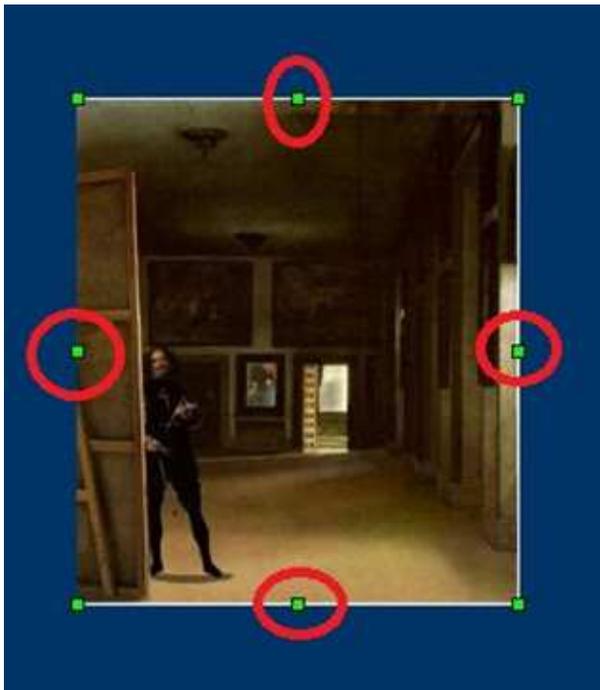


8. Editar el cuento y el nombre de los autores en los correspondientes casilleros.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.

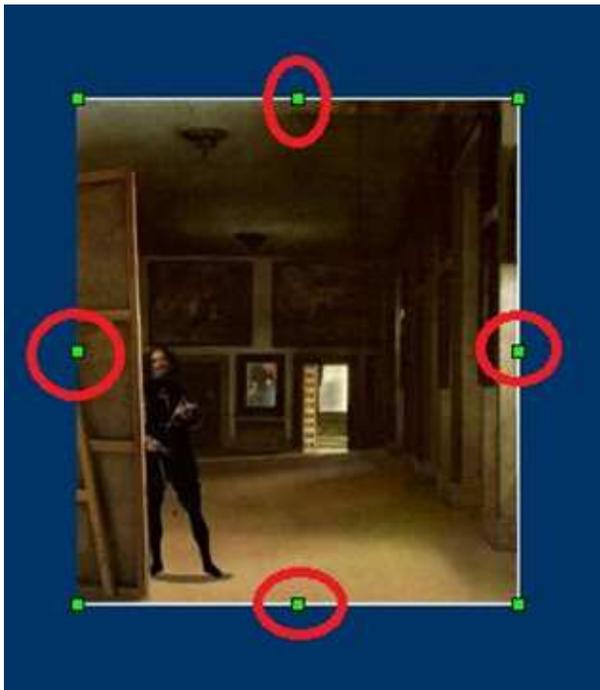


9. Insertar una nueva diapositiva a través del menú principal eligiendo la aplicación **Insertar > Diapositiva**. La misma aparecerá en el panel de Diapositivas, ubicado en el margen izquierdo de la pantalla. Dado que al insertar una nueva diapositiva, ésta toma el formato de la anterior, dirigirse nuevamente a **Diseño** y seleccionar **Diapositiva vacía**.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.



10. Insertar la primera imagen en la diapositiva. Para ello dirigirse a la aplicación del menú **Insertar > A partir de archivo**. En la ventana emergente, seleccionar **Documentos > Prácticas\_del\_Lenguaje\_01** y escoger **Imagen\_01**. Pulsar sobre la opción **Abrir** para insertar la imagen en la diapositiva.

11. Ajustar el tamaño de la imagen al de la diapositiva arrastrando el puntero del mouse desde los puntos verdes hasta los bordes de la diapositiva.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.



12. Insertar el audio en la diapositiva. Para ello seleccionar de la barra de menú **Insertar > Video y sonido**. En la ventana emergente, ir a **Documentos > Prácticas\_del\_Lenguaje\_01** y seleccionar **Sonido\_01**. Elegir la opción **Abrir** para insertar el sonido en la diapositiva.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.



13. Reducir el tamaño del ícono de sonido a través de los puntos verdes que lo enmarcan. Se lo arrastra con el mouse hasta el borde inferior izquierdo para reubicarlo.

14. Guardar el archivo de trabajo en la carpeta **Prácticas\_del\_Lenguaje\_01**, con el nombre: **“Imagen\_sonido”**.



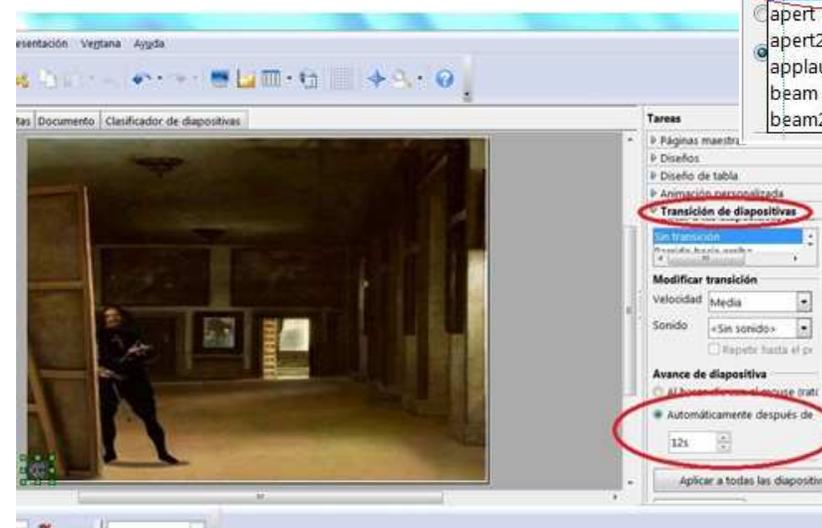
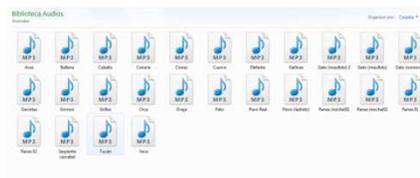
# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.  
Secuencia para elaborar un cuento audiovisual.



## Secuencia para insertar sonidos pregrabados

- 1- Escoger del panel de la derecha la opción **Transición de diapositivas**.
- 2- Elegir en la lista desplegable **Sonido** la opción «**Otro sonido**»...
- 3- De la ventana emergente seleccionar **Audios>Sonidos>Animales>Canario**. Hacer clic en la opción **Abrir**. Una vez insertado el sonido, activar la opción **Repetir hasta el próximo sonido**.



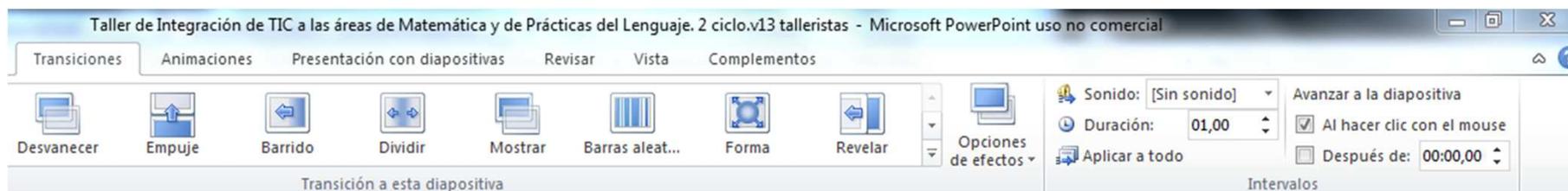
# Prácticas del lenguaje



Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Secuencia optativa para recrear movimiento del personaje.

1. Escoger una diapositiva.
2. En el panel de tareas del margen derecho aplicar **Transición**> «**Después de**» y completar con el tiempo de un segundo.
3. Repetir este procedimiento en todas las diapositivas nuevas para producir el efecto de movimiento del personaje.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción de una narrativa audiovisual.

Preguntas integradoras finales.



- ✓ ¿Dónde está el canario que se escucha en la presentación?
- ✓ ¿Qué efecto provoca su canto en Don Diego?
- ✓ ¿Qué habrá pensado Don Diego al escuchar los pasos de Isabel en la escalera?
- ✓ ¿De dónde venía Isabel?
- ✓ ¿Cuántos pisos habrá bajado para llegar al taller de los pintores?



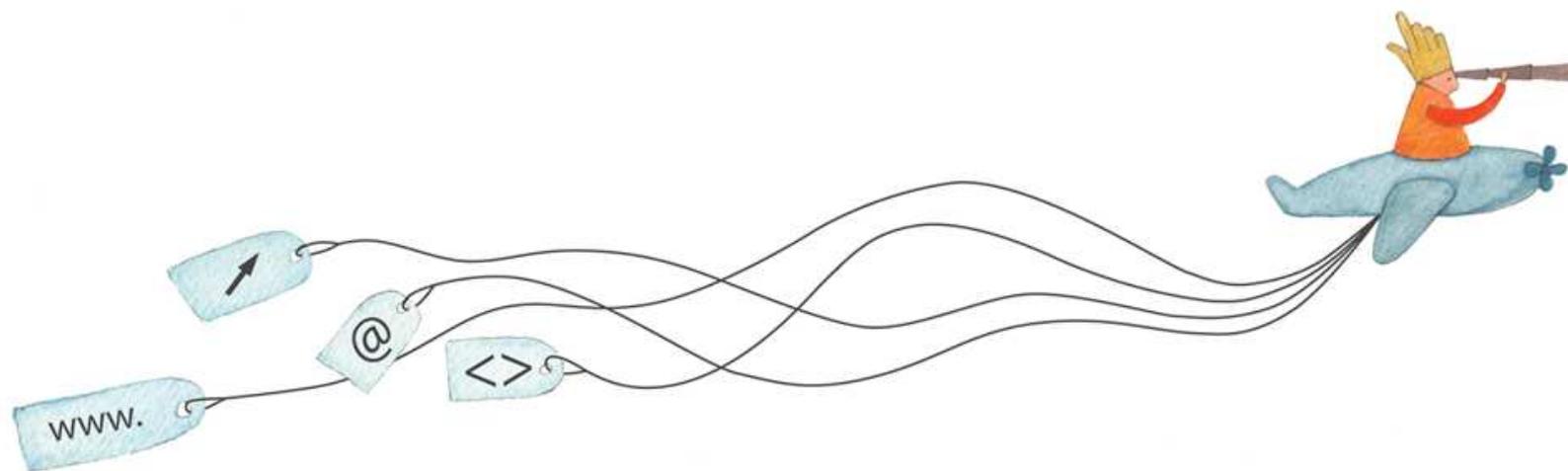
## Cierre del taller

Integrar la cultura digital desde la innovación pedagógica supone “explorar nuevos modos de entender y de construir la realidad” conforme a otros paradigmas de comunicación, enseñanza, aprendizaje y decodificación del entorno social.

Fuente: Lineamientos pedagógicos. Plan integral de Educación Digital, 1ra Ed., Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 1ra Ed., 2011, pág. 5.



¡Muchas  
gracias!





Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

