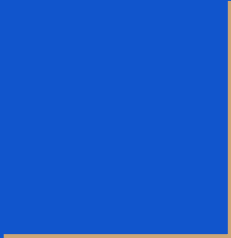


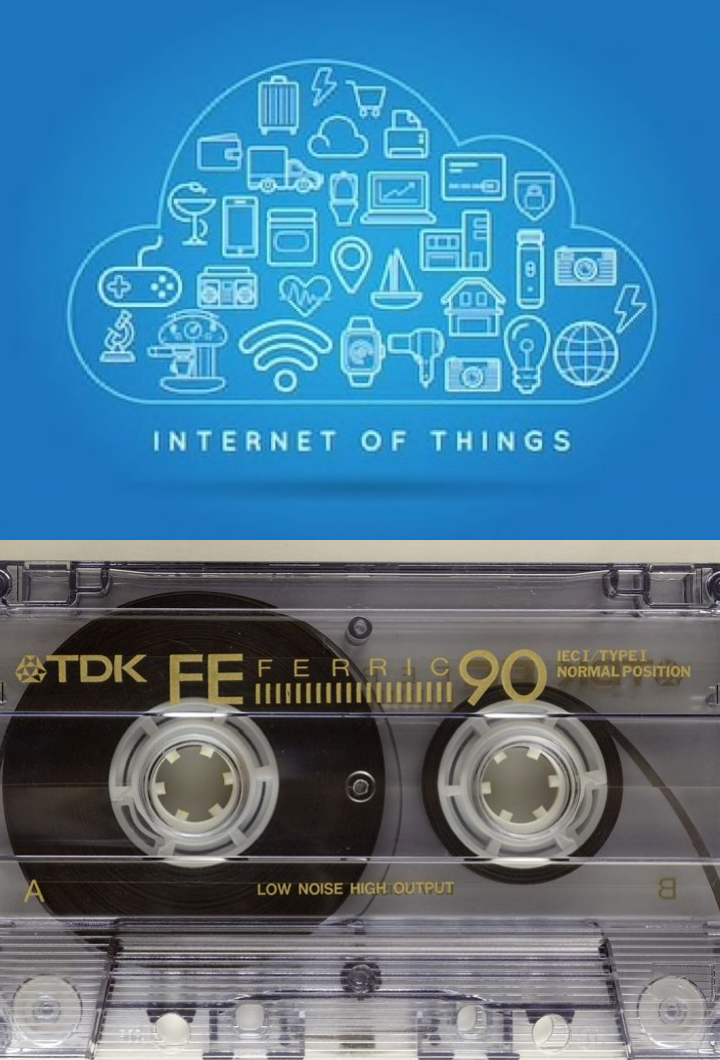


ARTEFACTES DIGITALS

MÒDUL 3

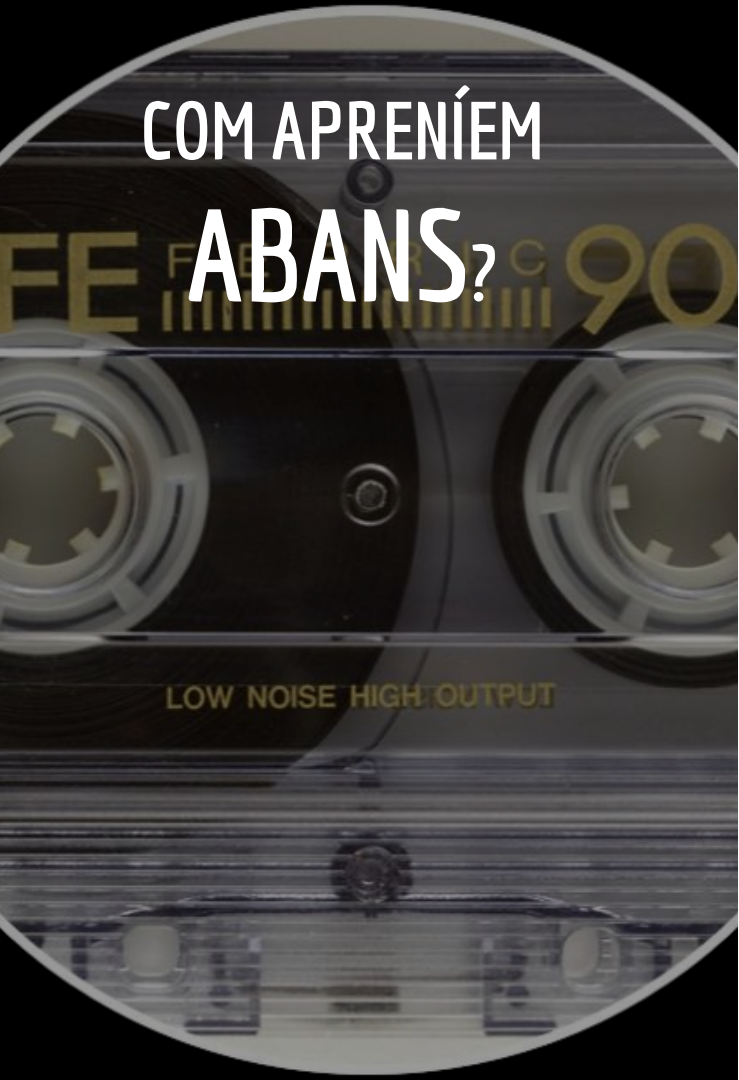


COM S'APRÉN?



LA TEUA INFANTESA, VA
TRANSCÓRRER ABANS O
DESPRÉS DE 1990?





COM APRENÍEM ABANS?

- **TRES ESPAIS**
 - La casa
 - El carrer
 - L'escola
- **AGRUPAMENTS (AMB L'EXEMPLE I LA PARAULA)**
 - Associacions
 - *Scouts*
 - Esquips esportius
 - Etc.

APRENÍEM AMB PERSONES I DOCUMENTS IMPRESOS

= APRENÍEM A TRAVÉS DE L'ORALITAT I LA LECTURA

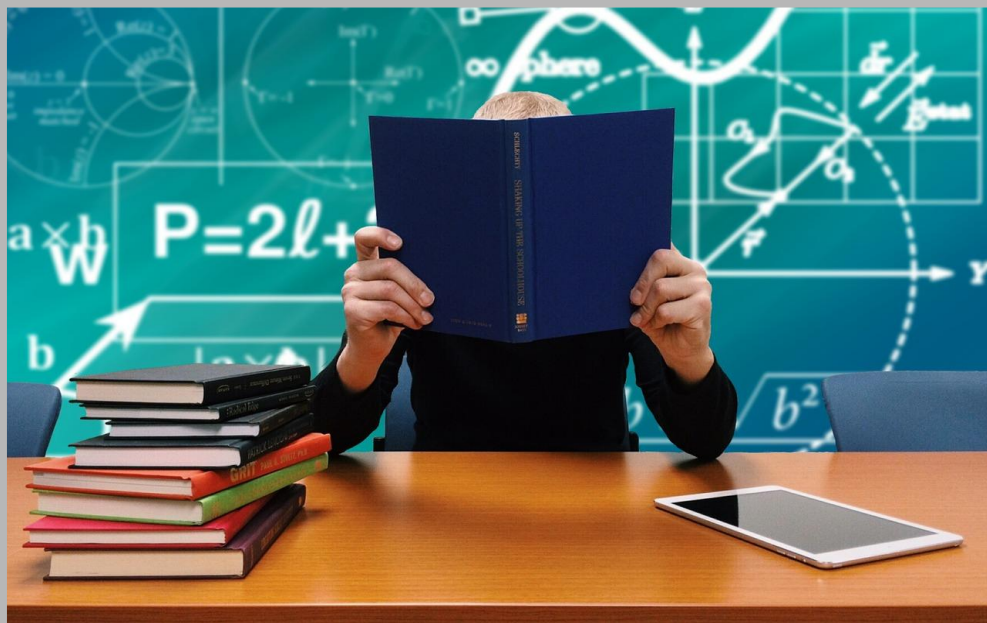


COM ÉS L'APRENTATGE ARA?

- **CONNECTAT**
- **UBICU**
- **PERMANENT**
- **INVISIBLE**

CANVI DEL SENTIT DE LA PARAULA 'APRENDE'

= Modificació de les fonts i la disponibilitat de la informació, les persones amb les quals i de les quals aprenem, els canals d'aprenentatge i els temes possibles.



**S'HA CANVIAT LA FORMA
D'APRENDRE...**

**PERÒ, HEM MODIFICAT
NOSALTRES LA FORMA
D'ENSENYAR?**

“L'ENSENYAMENT HA ARRIBAT TARD A ON L'APRENTATGE HAVIA ARRIBAT JA”

EL CONCEPTO



Producte final



**Artefacte
digital**

Ús de les TIC

**Resultat del
procés personal
i/o col·lectiu
d'aprenentatge**

LLISTAT D'ARTEFACTES DIGITALS

LLIBRES DIGITALS

PRESENTACIONS

MAPES MENTALS

WIKIS

REALITAT
AUGMENTADA

MÚSICA DIGITAL

ANIMACIONS

CREACIÓ I EDICIÓ
DE VÍDEO. *FLIPPED*
CLASSROOM

TUTORIALS I
SCREENCASTS

ROBOTS

PODCASTS

MURALS DIGITALS

LÍNIES DEL TEMPS

INFOGRAFIES

GEOLOCALITZACIÓ

FOTOGRAFIA
DIGITAL,
TRACTAMENT DE
LA IMATGE I
REPOSITORIS
DIGITALS
D'IMATGES

ESTADÍSTIQUES I
INFORMES

DISSENY D'APPS

CÒMICS

BLOGS

ANIMACIONS

STOP MOTION:

- Tècnica més popular per a realitzar curts d'animació.
- Consisteix a fer moltes fotografies d'objectes o imatges en distintes posicions, que quan es reproduïxen a alta velocitat creen il·lusió de moviments.



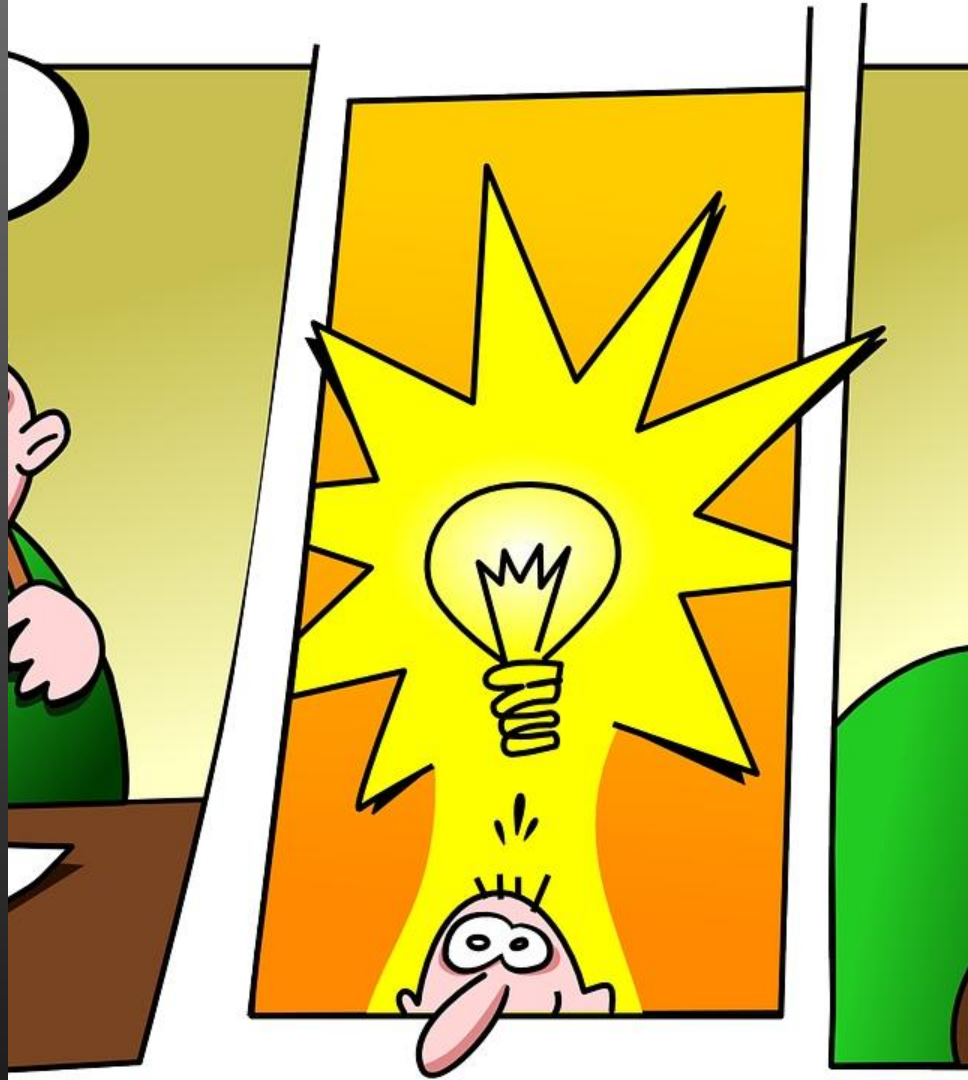


- **Bloc d'aula**
- **Bloc de professor**
- **Bloc de centre**
- **Bloc d'alumnes**
- **Bloc de projectes**

CÒMICS (DIGITALS O CONVENCIONALS)

ACTIVITATS

- Biografies de celebritats o autors,
- diàlegs entre personatges,
- narracions històriques,
- educació en valors,
- activitats d'ampliació.





DISSENY D'UNA APP PER A...

- Treballar conceptes de qualsevol matèria preparant aplicacions tipus “joc de preguntes i respostes”.
- Poden programar la recollida i el procés de dades de geolocalització per a les classes de ciències socials.
- Treballar oralment un idioma mitjançant la programació d'aplicacions que mostren la pronunciació correcta d'una paraula.
- Etc.

ESTADÍSTIQUES I INFORMES

A stylized illustration of a computer monitor. The screen shows a dashboard with a table on the left containing several rows of data, and a bar chart on the right with five bars of increasing height in red, orange, yellow, green, and blue. The background of the slide is green with horizontal grey bands.

ACTIVITATS

- Els gràfics s'afegeixen a qualsevol article o informe per millorar la comprensió del text i enriquir-la.
- Intercalant en els textos gràfiques, taules i imatges arribem a muntar els informes, que no són sinó textos enriquits que donen compte de l'estat o dels resultats d'un estudi o una investigació sobre un assumpte concret.

A close-up photograph of a person's hands holding a black DSLR camera. The camera is positioned in front of the person's face, which is partially visible. The background is dark and out of focus. On the left side of the image, there is white text that reads: "FOTOGRAFIA DIGITAL, TRACTAMENT DE LA IMATGE I REPOSITORIS DIGITALS D'IMATGES".

FOTOGRAFIA DIGITAL, TRACTAMENT DE LA IMATGE I REPOSITORIS DIGITALS D'IMATGES

En l'àmbit educatiu, pot ajudar-nos tenir en compte aquests **quatre passos** a l'hora de **planificar activitats** on utilitzem imatges digitals:

- **Adquirir.** Fer o descarregar les imatges.
- **Analitzar.** Seleccionar imatges segons l'activitat que s'haja de realitzar.
- **Crear.** Fer una presentació, collage, etc.
- **Comunicar.** Transmetre un missatge o idea amb el material preparat.

GEOLOCALITZACIÓ

ACTIVITATS

- GEOLOCALITZACIÓ DE RECURSOS
- GEOETIQUETATGE
- *GEOCACHING*



El Núcleo Linux

En 1991, un estudiante finlandés llamado Linus Torvalds concibió lo que hoy se conoce como el núcleo Linux. En poco tiempo, la iniciativa se popularizó y gran cantidad de programadores a nivel mundial se unieron para contribuir con su desarrollo. Es así como el núcleo Linux se convierte en uno de los fenómenos de desarrollo colaborativo más exitosos de la historia del software.

¿QUÉ ES UN NÚCLEO?

El núcleo de un sistema operativo es el componente que interactúa con el hardware y administra la comunicación entre el software y éste.



¿CÓMO NACIÓ EL NÚCLEO LINUX?

1984

Richard Stallman inicia el proyecto GNU para la creación de un sistema operativo libre. Para 1991, ya existían muchos componentes pero hacía falta el núcleo.



1991

Linus Torvalds publica los avances preliminares del desarrollo del núcleo Linux. Cuando anuncia el desarrollo del núcleo, dice: "Estoy haciendo un sistema operativo solo un pasatiempo, no soy grande ni profesional como Stallman".

LICENCIA DEL NÚCLEO LINUX

El núcleo Linux utiliza la Licencia Pública General GNU, la cual permite la distribución y comercialización de versiones modificadas y sin modificar del núcleo Linux, pero requiere que todas esas copias se distribuyan bajo la misma licencia y estén acompañadas por el código fuente correspondiente. Este tipo de licencias se conocen como "copyleft".



¡Esto significa que el núcleo Linux posee miles de dueños!

LÍNEA DE TIEMPO



LLIBRES DIGITALS

ACTIVITATS

CREACIÓ PRÒPIA
DE LLIBRES
ELECTRÒNICS

LECTURA EN
LLIBRES
ELECTRÒNICS

PORTFOLIOS

CÒMICS

REVISTES

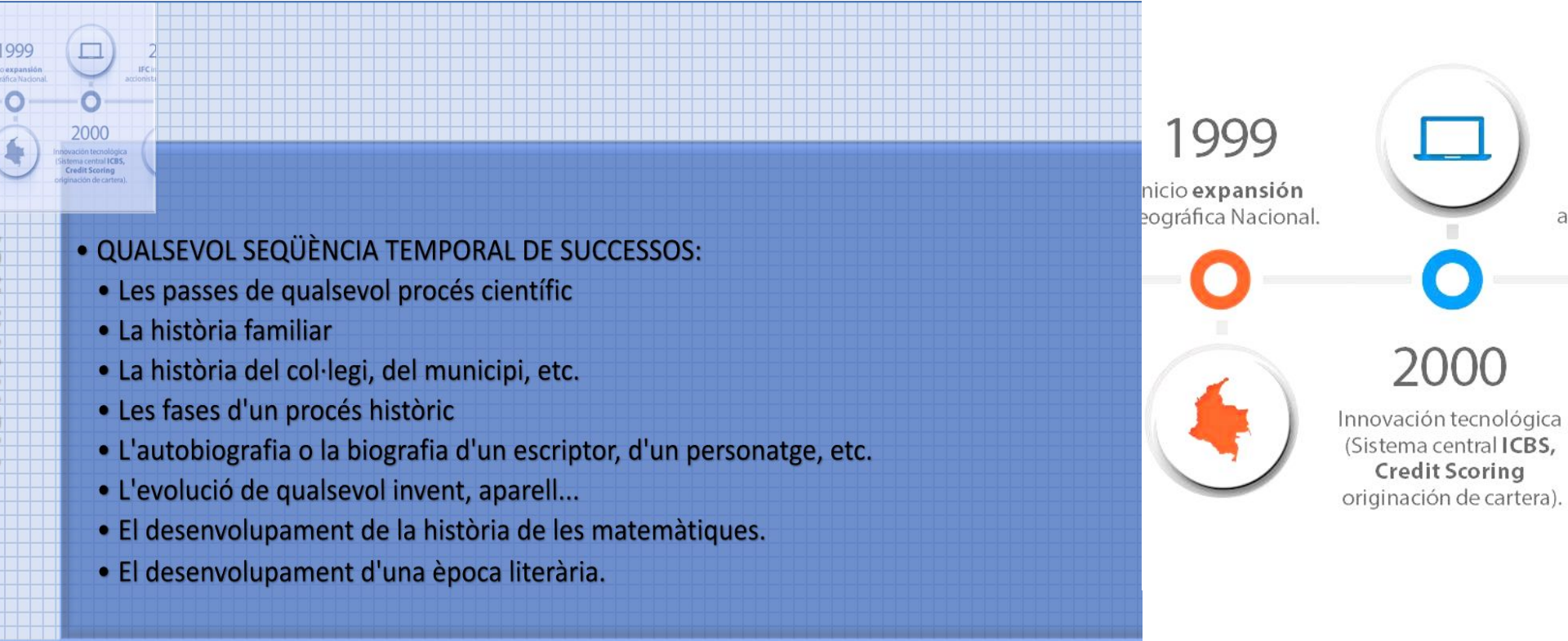
GUIES

DOCUMENTACIÓ DE PROJECTES

PRESENTACIÓ DE RESULTATS

LECTURES COL-LABORATIVES I ANOTADES

PRÀCTIQUES DE LECTURA



LÍNIES DEL TEMPS

UTILITATS

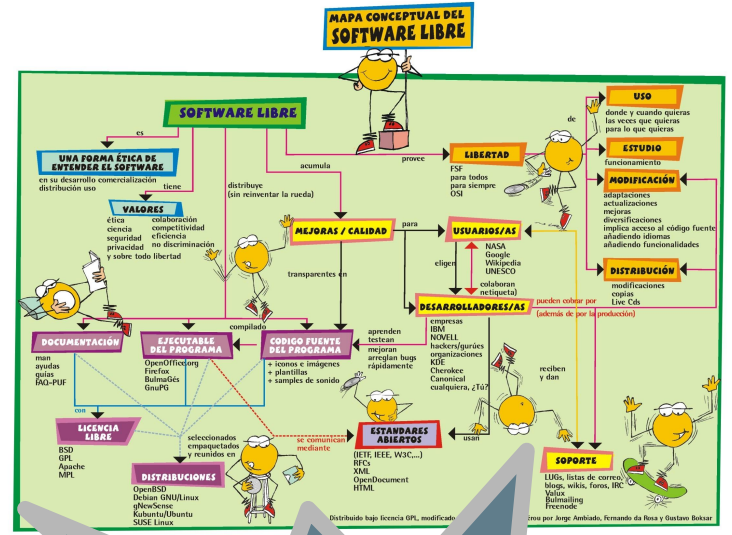
Per a avaluar la relació entre distints conceptes, idees o variables.

Per a prendre notes i expressar idees.

Per ajudar a l'estudi, planificació, organització, resolució de problemes, presa de decisions i escriptura.

Per a programar una bona tasca o un bon projecte.

Pot ser el resultat final d'una avaluació i anàlisi crític d'informació sobre un tema tractat.



MAPES
MENTALS

MURALS DIGITALS

Activitats per a l'alumnat

- Crear un portafolis digital.
- Elaborar la síntesi d'un tema.
- Documentar un projecte.
- Dissenyar una campanya publicitària.
- Presentar un projecte d'investigació.
- Elaborar el material de suport d'una presentació oral.
- Confeccionar el resum d'un viatge, un intercanvi o una activitat escolar.
- Crear un fullet o una revista.
- Preparar guies turístiques.
- Presentar treballs afegint realitat augmentada.

Usos per al professorat

- Presentar un tema de classe
- Recopilar recursos sobre un tema.
- Plantejar una activitat o tasca.
- Difondre un esdeveniment.
- Crear un suro virtual per a posar notes o avisos.
- Dur a terme una pluja d'idees.
- Avaluar una activitat.

MÚSICA DIGITAL

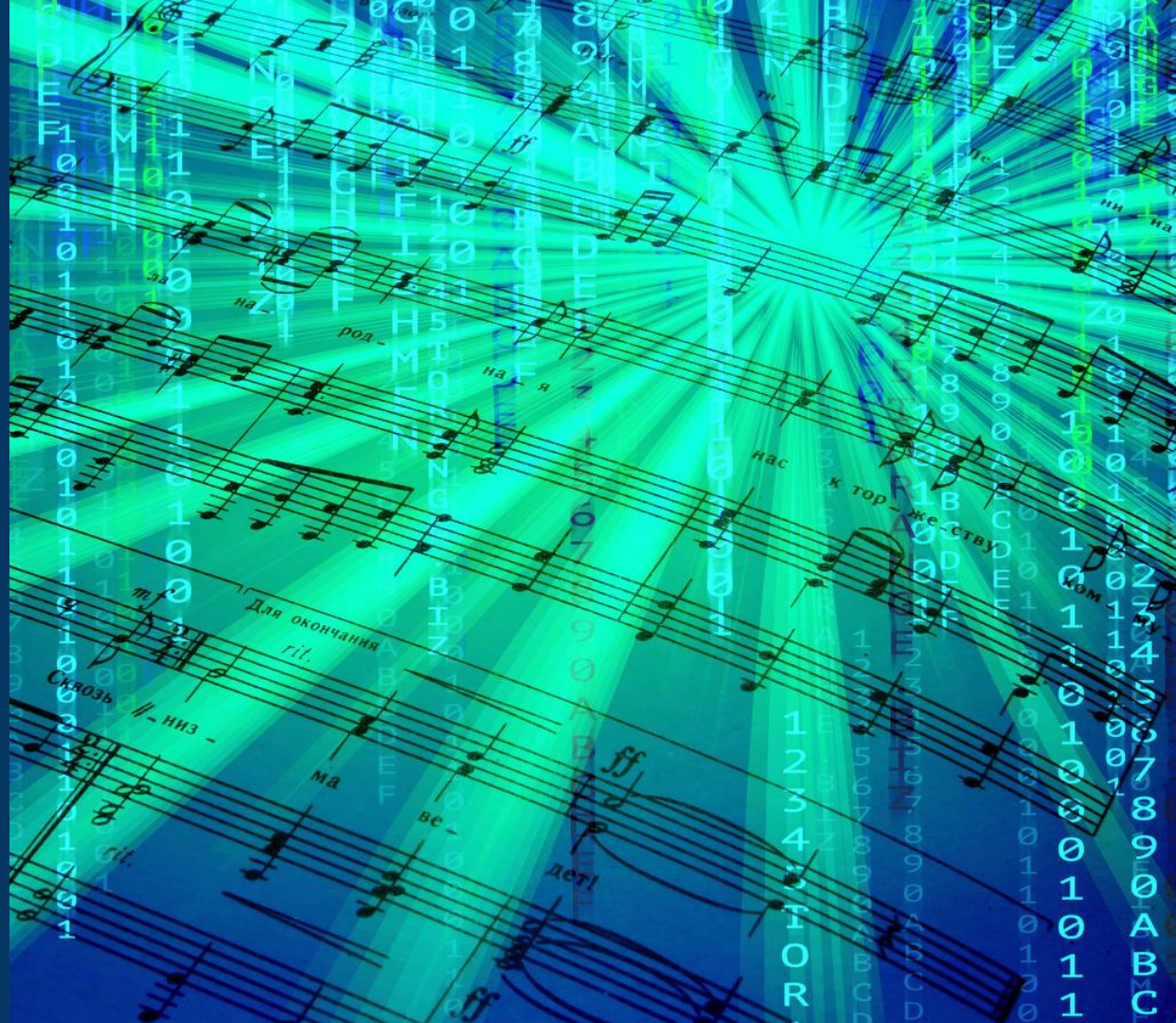
ACTIVITATS

Composició de ritmes amb estructura música lliure o proposada pel professor.

Composició de bandes sonores per a moments concrets, dates assenyalades, etc (amb fragments de música existent o component-la).

Composició de fons musicals per a vídeos o d'altres treballs de classe.

Musicalització d'imatges, còmics, històries, escenes de pel·lícula, etc.



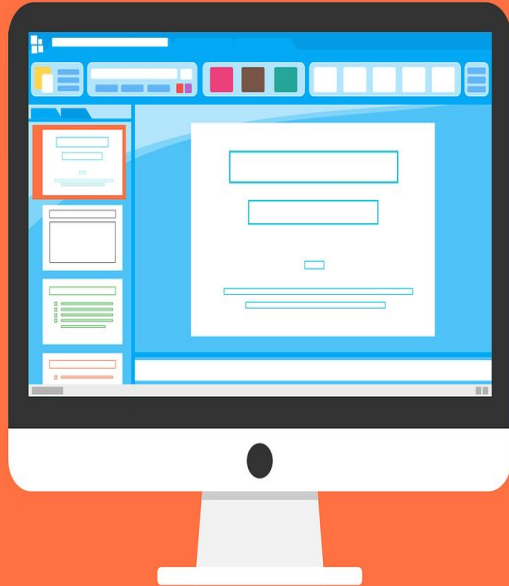
PODCASTS

ACTIVITATS:

- Crear un programa de ràdio escolar.
- En la biblioteca escolar es poden proposar activitats com les següents:
 - Recomanacions lectores
 - Audiorelats
 - Poesia
- Cites ("La cita del día").



PRESENTACIONS



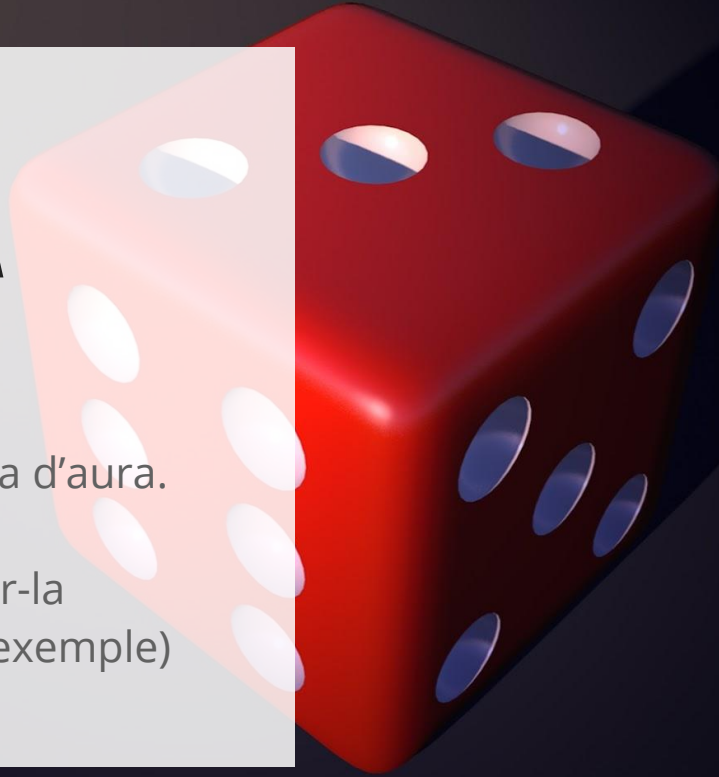
ACTIVITATS

- Poden ser un bon suport per a una activitat de narrativa digital o *digital storytelling*.
- Una activitat clàssica que pot comportar la creació d'una presentació és l'exposició dels resultats d'un projecte determinat.
- El potencial de les presentacions no acaba amb el discurs oral. Podem fer servir presentacions per a la creació de murals digitals en els quals podem recollir i organitzar idees sobre un treball prèviament realitzat pels nostres estudiants, projectes de recerca, etc.

REALITAT AUGMENTADA

ACTIVITATS:

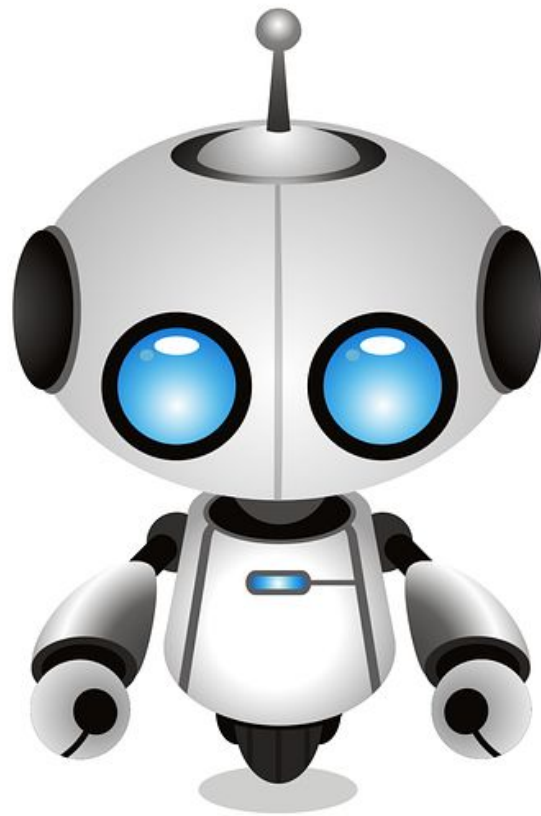
1. Treball per capes i la idea d'aura.
[HP Reveal.](#)
2. Programari per a produir-la
(dispositius mòbils, per exemple)



ROBOTS

ALGUNES ACTIVITATS

- Robots pintors
- Muntatges mecatrònics
- Escales musicals
- *Frankistoy*
- Roba intel·ligent

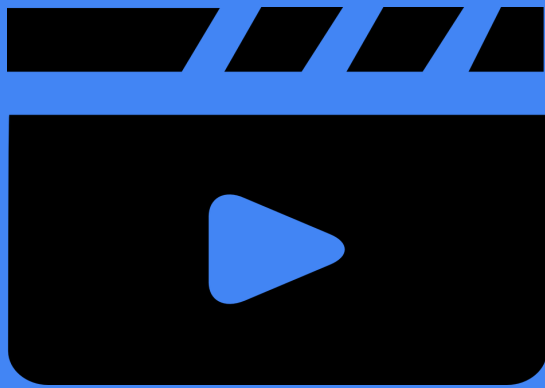


TUTORIAL I SCREENCAST

Activitats:

- Tutorials
- Videopresentacions
- Videowebtours
- Píndoles informatives o educatives
- Videolliçons





CREACIÓ I EDICIÓ DE VÍDEOS. LA CLASSE INVERTIDA (*FLIPPED CLASSROOM*)

Activitats de **creació** de vídeo:

- Canal de TV
- Celebracions, setmanes culturals, jornades, viatges, etc.
- Videopresentacions.
- Anuncis publicitaris, teatres, contar històries...
- Entrevistes a personatges.
- Debats a l'aula.
- Comunicació en L2
- Qüestionaris a partir de vídeos
- *Lipdub, flashmob, cupsong*
- *Stop motion*
- *Storytelling*
- Subtitulat de vídeos.
- Explicacions per a la *flipped classroom*.

WIKIS

Es poden usar com a:

- repositori de material
- fòrum o mitjà de comunicació.
- element que recull investigacions i productes finals.
- recull de temari
- en les biblioteques escolars
- contenidors de creacions escrites
- portfolis educatius
- etc.

