→ Link de descarga de software: TechSmith: https://www.techsmith.com/screen-capture.html

O también se puede lograr con cualquier editor de video como, por ejemplo, *Movie Maker.*

Consejos para crear un video tutorial *CÓMO HACER UN BUEN VIDEOTUTORIAL EN 10 PASOS* / *Dornaleteacher,* disponible en https://www.youtube.com/watch?v=C_80EwixOwU

A su vez, se puede combinar el uso de programas como *Jing,* para realizar videos capturando pantallas, y el software 2mp, aplicando el módulo temático ***La Antártida,*** que se puede descargar de https://2mp.conae.gov.ar/index.php/materiales-educativos/material-educativo/modulos-tematicos/638-la-antartida, que aporta importantes recursos tales como imágenes satelitales (por ejemplo, el mosaico del Continente Antártico), imágenes captadas por el sensor MODIS del satélite Terra que muestran las barreras Larsen B y Wilkins en diferentes meses. Pueden aplicarse coberturas que delimitan diversas bases antárticas, el círculo polar antártico, los países que reclaman sectores, los sectores o zonas en disputa y las estaciones meteorológicas principales; se puede visualizar en tres dimensiones un modelo de la Península Antártida.

Educación Secundaria: Ciclo Orientado

25) Geohackaton

Resumen

La idea de los *hackathones*[4] es buscar soluciones a problemáticas concretas, es decir, en un *geohackathon* la propuesta es resolver un desafío específico, a través de un prototipo que sea transformador y proponga nuevas formas de solución de problemas o análisis de datos.

¿De qué se trata?

Considerar la Geografía como una ciencia multidimensional implica reconocer las variables que componen el espacio geográfico, analizar sus interrelaciones y las múltiples funciones

[4] Véase *Hackathons, una experiencia imperdible de conocimiento.* En Hipertextual, disponible en https://hipertextual.com/2012/08/hackathons-conocimiento

que cumplen para convertir las unidades geográficas en espacios de interpretación social, cultural y ambiental.

En la escuela, los estudiantes se organizarán en proyectos enfocados en la selección y solución de problemáticas urbanas locales.

Las temáticas a abordar serán las siguientes:

- ***Accesibilidad***: aquí hacemos referencia a la presencia de rampas, baldosas guías, señales, semáforos sonoros, zonas de estacionamiento reservadas para personas con discapacidad y movilidad reducida.
- ***Ecología urbana***: en este punto nos proponemos estudiar el impacto de las actividades humanas sobre el ambiente y la búsqueda de soluciones que ayuden a mejorarlo (posibilidades de ahorro de energía, gestión de los residuos, reducción de la contaminación, etc.).
- ***Movilidad e infraestructura de la ciudad***: aquí hacemos hincapié en los desplazamientos realizados por los habitantes en los diferentes tipos de transportes, pero acentuando la problemática de los transportes públicos: horarios, frecuencias, costos, accesibilidad y conectividad.

¿Cómo funciona?

Los equipos se deben formar de acuerdo con el interés que tengan por resolver problemas de índole urbana. Se busca rescatar todos los saberes y capacidades que posea cada estudiante participante[5], para dentro de cada equipo encontrar consejos, discutir y proponer ideas. También se puede contar en esa jornada con expertos y voluntarios externos al curso en cuestión, para ayudar a formar un equipo y proponer ideas. En la heterogeneidad de los equipos se valorarán todos los tipos de producciones que puedan resultar (diseñar y desarrollar una app, *software*, visualizaciones, propuestas de trabajo, prototipos, etc.).

Algunos ejemplos en relación con las temáticas planteadas pueden ser:

- La generación de mapas georreferenciados donde se localicen los sectores de la ciudad con dificultades de accesibilidad para personas con discapacidades motrices.
- Aplicación móvil con las áreas verdes de la localidad.
- Aplicación móvil con los horarios de transporte.
- Prototipos de aplicaciones para geolocalizar sitios gastronómicos y/o turísticos.

[5] Véase TEDxLaguna - Cristóbal Cobo - *Aprendizaje invisible: ¿Cómo aprender a pesar de la escuela?*, disponible en https://www.youtube.com/watch?v=9E_BH00dkJk

- Propuestas de trabajo para generar entornos inclusivos en lugares particulares de la ciudad.
- Aplicación de alerta ciudadana.

Los equipos pueden usar todo lo que crean que es mejor para resolver el desafío, lo cual promoverá una gran cantidad de opciones de resolución y abordajes de las temáticas planteadas.

Se recomienda utilizar todo tipo de herramientas, aplicaciones, principalmente de geoinformación, como *Qgis, Google Maps* y otros que conozcan y utilicen los integrantes de los equipos formados.

→ Link de descargas de programas para Geografía. Portal Programas: http://www.portalprogramas.com/descargar/geografia

26) Radio del tiempo: A 100 años de la Revolución Rusa

Resumen

Un *podcast* es un archivo de audio que puede ser escuchado o descargado desde Internet. Para este caso, se elige la temática de la Revolución Rusa y se propone el trazado de una línea de tiempo a través de audios.

¿De qué se trata?

La importancia del Podcast es que es un recurso que permite el trabajo colaborativo en la educación; ya que, su distribución gratuita y libre contribuye a su difusión y uso lo que facilita el compartir los conocimientos y el intercambio de ideas.

El 25 de octubre de 1917 la Revolución de Octubre cambió el curso de la historia de Rusia y del mundo. El golpe armado de los bolcheviques contra el gobierno provisional pasó a la historia como la Gran Revolución Socialista de Octubre. Para introducir a todos los estudiantes a la temática propuesta se propone el análisis, reflexión y discusión de dos recursos didácticos:

→ Video *Revolución Rusa (1917),* Canal Encuentro, disponible en

https://www.youtube.com/watch?v=YKVvVr2Cr6U

→ Infografía Revolución Rusa, disponible en