



"Trend & Tek: Reactivando nuestro Territorio Digital"

- **Grado:** 11° (Media Técnica)
- **Área:** Tecnología e Informática
- **Duración:** 2 horas de clase (90–120 minutos)
- **Eje temático (Guía 30 / Orientaciones T&I):** *Solución de problemas con tecnología / Sistemas de información, comunicación y producción de contenidos digitales seguros e inclusivos.*



1. Referentes Curriculares y Marco Jurídico

- **Orientaciones Curriculares T&I / Guía 30 del MEN:** Apropiación y uso de la tecnología a través del diseño, evaluación e impacto de sistemas de información digital interactivos.
- **Perspectiva Etnoeducativa (Ley 70 de 1993 / Dec. 804 de 1995):** Visibilización de la cultura afrocolombiana, el territorio (Cali/Aguablanca) y la narrativa comunitaria mediante entornos virtuales.
- **Inclusión y Equidad (Decreto 1421 de 2017 / Ley 115):** Garantía de acceso pleno y eliminación de barreras mediante metodologías DUA.



2. Estructura de la Actividad Lúdica y Dinámica

Fase 1: El Calentamiento Digital (15 min)

- **Mecánica:** Mediante una herramienta de interacción en tiempo real (*Mentimeter* o un cuestionario rápido interactivo en historias de Instagram o plataforma institucional), los estudiantes participan en la encuesta "*¿En qué frecuencia te desconectaste estas vacaciones?*".
- **Propósito:** Romper el hielo, dinamizar el ambiente y registrar saberes previos sobre la producción y consumo responsable de contenido digital.
- [Enlace de Participación Aquí](#)

Fase 2: El Reto "TikTok / Reel Pedagógico" (50 min)

- **Desafío:** En parejas o tríos, los estudiantes diseñan una micro-campaña gráfica o un *Reel/Carousel* de máximo 30 segundos bajo el lema: **"La Tecnología en Cali tiene Sabor y Ciencia"**.
- **Opciones de temática a elegir:**
 1. *Evolución de un artefacto tecnológico en nuestra comunidad* (cómo la tecnología ha transformado la música, la gastronomía o las dinámicas del barrio).
 2. *Uso ético y seguro de algoritmos en redes sociales.*

3. *Un tip técnico o instructivo flash* sobre desarrollo web, lógica de programación o diseño digital aprendido en el semestre anterior.
- **Plataforma:** Pueden maquetarlo en Canva, CapCut o directamente en los borradores de Instagram, usando audios o tendencias virales con contenido educativo y constructivo.

- **Instrucciones Detalladas para la Creación del Reel / Pieza Audiovisual**

 Paso a Paso para los Estudiantes

1. **Definición del Concepto y Narrativa (10 min):**
 - Elijan una de las temáticas propuestas sobre tecnología, identidad etnoeducativa o el uso responsable de algoritmos en Cali.
 - Redacten un guion corto de máximo 30 segundos usando la estructura: *Gancho (3s) + Desarrollo técnico (20s) + Llamado a la acción (7s)*.
2. **Captura y Producción Audiovisual (15 min):**
 - Graben el video en formato vertical (9:16) con voz clara o locución en off.
3. **Requisito Técnico Obligatorio — Inserción de Recurso Gráfico / Imagen Explicativa (15 min):**
 - **¿Qué deben incluir?:** Al menos **una imagen alusiva o esquema explicativo** (diagrama de flujo, infografía mini, fotografía histórica del territorio o captura de pantalla técnica) que apoye la explicación hablada.
 - **¿Cómo colocarla en el Reel?:**
 - *Opción A (Instagram nativo):* Usar la herramienta "**Sticker de Foto**" o "**Añadir imagen superpuesta**" en la edición del Reel para que aparezca en el momento exacto en que se menciona el concepto.
 - *Opción B (CapCut / Canva):* Usar la función de **Capa / Superposición (Overlay)** con un efecto de transición (Aparecer / Zoom) y mantenerla en pantalla entre 3 y 5 segundos.
 - **Criterio Técnico:** La imagen **debe apoyar y complementar la narración**
 - **Publicación o Entrega (10 min):**
 - Etiquetar la cuenta pedagógica institucional y Colocar al Docente como Colaborador **@Profe.gustagamo** además de usar los hashtags pedagógicos del curso **#MonArcilaTIC11**, **#TecnologiaConSabor**, **#CaliTerritorioDigital**

Fase 3: Socialización e Interacción Transmedia (25 min)

- Los grupos comparten sus creaciones en el aula o las etiquetan en el perfil docente/institucional.
- Se realiza una dinámica de "Co-evaluación por likes pedagógicos" (comentarios argumentados en la plataforma, destacando la creatividad, el uso del lenguaje técnico y el mensaje etnoeducativo/cultural).

3. Evidencias de Aprendizaje

1. **Evidencia de Desempeño:** Diseña y publica (o maqueta) una pieza interactiva multiplataforma aplicando conceptos técnicos de comunicación digital, diseño audiovisual y síntesis de información.
2. **Evidencia de Producto:** Publicación gráfica o audiovisual interactiva que integra elementos de la identidad cultural caleña con la apropiación tecnológica responsable.

4. Estrategias DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje)

- **Múltiples formas de Compromiso (El porqué):** Libertad de elección en el formato del reto (memes técnicos pedagógicos, infografía animada, audio-podcast corto o Reel).
- **Múltiples formas de Representación (El qué):** Instrucciones presentadas en formato visual (tablero interactivo/diapositiva), auditivo (explicación oral) y guía rápida descargable o en la plataforma.
- **Múltiples formas de Acción y Expresión (El cómo):** Permitir entregas mediante texto, narración de voz, lenguaje gestual/actuado o diseño vectorial.

5. Ajustes Razonables (PIAR)

(Pensados para eliminar barreras sin disminuir la exigencia conceptual)

- **Para estudiantes con barreras en la comunicación verbal o timidez extrema:** Permitir el rol de guionista, editor gráfico o diseñador de maquetas sin obligación de aparecer en cámara.
- **Para estudiantes con baja conectividad o sin dispositivo inteligente:** Disponer de los equipos de la sala de sistemas con herramientas offline (Canva Desktop, editores locales o maquetación en presentaciones) o trabajo colaborativo con roles distribuidos.
- **Para estudiantes con procesamiento de información divergente o ritmo distinto:** Entregar una plantilla tipo *storyboard* preestructurada para facilitar la organización lógica de las ideas antes de la edición digital.