

Mis primeros pasos en el quehacer científico y tecnológico.

Es una aplicación gratuita que sirve de recurso de apoyo para el desarrollo de habilidades como pensamiento crítico, pensamiento sistémico, estilo de vida saludable, manejo de información, entre otros, por medio de la planificación, exposición, presentación y discusión de investigaciones básicas realizadas por estudiantes de primaria.

La aplicación le permite a la persona estudiante y a la persona docente, realizar una mediación pedagógica pertinente, que facilita la construcción y apropiación de nuevos conocimientos acerca de un hecho, fenómeno o tema del área de las ciencias naturales, exactas y sociales.

Mis primeros pasos en el quehacer científico y tecnológico, ha sido realizado por el Ministerio de Educación Pública, también puede encontrar su versión Web en www.mep.go.cr/educatico.



Tabla de contenido

CONTENIDO

Introducción.....	3
vinculación con los programas de estudio	4
Reseña histórica.....	4
Habilidades que se potencian	6
Como utilizar este recurso	19
a. Registro, ingreso e inicio	19
b. Menú de acceso directo.	22
c. Las secciones	24
1. Entrenamiento	24
El documento final (aplica para las secciones de “entrenamiento” y produccion”)	43
2. Mis proyectos	46
Créditos.....	47
Licencia	49



INTRODUCCIÓN

Con el fin de dotar a la comunidad educativa con opciones pertinentes, modernas y lúdicas para el trabajo de aula, las direcciones de Recursos Tecnológicos en Educación y de Desarrollo Curricular del MEP gestionan y desarrollan recursos digitales para el aprendizaje, que pone a su disposición sin ningún costo y bajo licencia CC-BY-NC-SA.

Por lo general, este tipo de recursos son acompañados del documento “Mediación sugerida” o MS, al ser pensados, según una determinada forma de aplicación. Sin embargo, considerando que cada grupo, centro educativo y comunidad tienen características, necesidades e intereses específicos, usted es libre de seguir las sugerencias de mediación o bien, utilizar otras que considere convenientes. En cualquiera de los dos casos, le extendemos nuestra invitación para compartir sus experiencias en el espacio destinado para los comentarios acerca de este recurso.



VINCULACIÓN CON LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

El recurso apoya la implementación de los programas de estudio de las distintas asignaturas, para promover las ciencias y la tecnología, al insertar el conocimiento científico como estímulo en las nuevas generaciones de estudiantes de I y II Ciclos de la Educación General Básica.

El recurso presenta secuencias de actividades dirigidas al desarrollo de habilidades, la construcción y apropiación del conocimiento de las ciencias sociales, naturales y exactas, que forma parte del contexto local o global de las comunidades educativas, para entender, describir, cuestionar, transformar o prever los fenómenos o las situaciones, que se manifiestan en esos contextos.

RESEÑA HISTÓRICA

En el año 2017, la Comisión del Programa Nacional de Ferias de Ciencia y Tecnología (Pronafecyt), crea la categoría de participación “Quehacer científico y tecnológico” para estudiantes de I y II Ciclos de la Educación General Básica, tomando como referencia los insumos brindados en el proceso de validación y consulta realizado en setiembre y octubre del 2016, con la participación de una muestra de docentes de primaria y asesores regionales de Ciencias de algunas Direcciones Regionales de Educación de las zonas norte, central, sur, indígena y costera, del país. La elaboración de la categoría estuvo a cargo de la Dirección de Desarrollo Curricular (DDC) y el Viceministerio Académico del Ministerio de Educación Pública (MEP).

En el año 2019 el Departamento de Gestión y Producción de Recursos (GESPRO) de la Dirección de Recursos Tecnológicos (DRTE), en coordinación con la Dirección de Desarrollo Curricular (DDC), elaboran un recurso digital multimedial denominado “Mis



primeros pasos en el quehacer científico y tecnológico”, para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de las personas estudiantes.



HABILIDADES QUE SE POTENCIAN

Dimensión: Maneras de pensar	
Habilidad y su definición	Indicadores ¹
Pensamiento Sistémico Habilidad para ver el todo y las partes, así como las conexiones entre estas que permiten la construcción de sentido de acuerdo al contexto	Abstrae los datos, hechos, acciones y objetos como parte de contextos más amplios y complejos. (Patrones dentro del sistema).
	Expone cómo cada objeto, hecho, persona y ser vivo son parte de un sistema dinámico de interrelación e interdependencia en su entorno determinado (Causalidad entre los componentes del sistema).
	Desarrolla nuevos conocimientos, técnicas y herramientas prácticas que le permiten la reconstrucción de sentidos. (Modificación y mejoras del sistema).

¹ Pautas para el desarrollo de la habilidad (Política Curricular págs. 33-37 y ATC21s Assessment and Teaching of 21st Century Skills).



Pensamiento Crítico Habilidad para mejorar la calidad del pensamiento y apropiarse de las estructuras cognitivas aceptadas universalmente (claridad, exactitud, precisión, relevancia, profundidad, importancia).	Evalúa los supuestos y los propósitos de los razonamientos que explican los problemas y preguntas vitales. (Razonamiento efectivo)
	Fundamenta su pensamiento con precisión, evidencia enunciados, gráficas y preguntas, entre otros. (Argumentación)
	Infiere los argumentos y las ideas principales, así como los pros y contras de diversos puntos de vista. (Toma de decisiones)
Aprender a Aprender Resolución de problemas capacidad de conocer, organizar y auto-regular el propio proceso de aprendizaje.	Planifica sus estrategias de aprendizaje desde el autoconocimiento y la naturaleza y contexto de las tareas por realizar. (Planificación)
	Desarrolla autonomía en las tareas que debe realizar para alcanzar los propósitos que se ha propuesto. (Autorregulación)



	Determina que lo importante no es la respuesta correcta, sino aumentar la comprensión de algo paso a paso. (Evaluación)
Resolución de problemas Habilidad de plantear y analizar problemas para generar alternativas de soluciones eficaces y viables.	Formula preguntas significativas que aclaran varios puntos de vista para la mejor comprensión de un problema. (Planteamiento del problema)
	Analiza la información disponible para generar alternativas que aplican en la resolución de problemas para la solución de situaciones de la vida cotidiana. (Aplicación de la información)
	Evalúa los intentos de solución y monitorea su eficacia y viabilidad según el contexto. (Solución del problema)



**Creatividad
e innovación**

Habilidad para generar ideas originales que tengan valor en la actualidad, interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia.

Analiza sus propias ideas con el objetivo de mejorarlas de forma individual o colaborativa
(Mejoramiento continuo).

Genera diversas alternativas creativas e innovadoras de solución, de acuerdo con el contexto
(Trabajo creativo).



Dimensión: Formas de vivir en el mundo	
Habilidad y su definición	Indicadores
Ciudadanía global y local Habilidad de asumir un rol activo, reflexivo y constructivo en la comunidad local, nacional y global, comprometiéndose con el cumplimiento de los derechos humanos y de los valores éticos universales.	Aprecia la democracia, la ciudadanía y los Derechos Humanos como elementos fundamentales de la convivencia humana. (Valoración)
	Participa efectivamente en la vida civil, manteniéndose informado y entendiendo los procesos gubernamentales. (Participación activa)
	Ejerce responsablemente los derechos y los deberes, tanto a nivel local y nacional como global. (Promoción)
	Analiza las implicaciones locales y globales de las decisiones cívicas. (Aplicación del conocimiento).



Responsabilidad Personal y social Habilidad de tomar decisiones y actuar considerando aquello que favorece el bienestar propio, de otros y del planeta, comprendiendo la profunda conexión que existe entre todos ellos.	Respeto la diversidad cultural, étnica, socioeconómica, política, de género y religiosa, entre otras. (Toma conciencia)
	Practica de forma consciente un estilo de vida saludable para su propio bienestar y el de su entorno. (Buenas practicas)
	Se conecta y se identifica, de forma asertiva, con su entorno. (Interacción respetuosa)



**Estilos de vida
Saludables**

Aspiración de una vida digna, en la que la relación de los seres humanos con la Tierra, procure su desarrollo integral y la consecución de un proyecto personal. Se requerirá que las personas gocen sus derechos y ejerzan responsabilidades en la interculturalidad, del respeto a los otros seres vivos y a la convivencia con la naturaleza.

Concibe la salud y el bienestar como resultado de la interacción del individuo con su medio ambiente y la influencia de aspectos biológicos, psicológicos y sociales.

(Toma conciencia).

Propicia la participación individual y social en la solución de los problemas socioambientales, desde el principio de respeto a toda forma de vida.

(Planteamiento de propuestas).

Cambia sus hábitos de consumo desde un enfoque que procure la implementación del concepto de “salud integral y sostenibilidad”.

(Apropiación).



Vida y carrera Habilidad de planeamiento y fijación de metas, que permitan discernir lo que se quiere en la vida y el camino para alcanzarlo superando los obstáculos con resiliencia, esfuerzo, tolerancia a la frustración y esperanza.	Establece metas y tareas concretas, con base en lo que quiere, analizando el entorno. (Auto-dirección)
	Se adapta a cambios de roles, responsabilidades, horarios y contextos. (Adaptación y flexibilidad)
	Afronta la incertidumbre y los riesgos confiando en su poder de superación, en su capacidad y en el trabajo colaborativo. (Auto-eficacia percibida)



Dimensión: Formas de relacionarse con otros	
Habilidad y su definición	Indicadores
Colaboración Habilidad de trabajar de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común, articulando los esfuerzos propios con los de los demás.	Interactúa de manera asertiva con los demás, considerando las fortalezas y las debilidades de cada quien para lograr la cohesión de grupo. (Sentido de pertenencia)
	Negocia con otros para llegar a un acuerdo común, a partir de diferentes criterios o posiciones. (Toma perspectiva)
	Proporciona apoyo constante para alcanzar las metas del grupo, de acuerdo con el desarrollo de las actividades. (Integración social)



Comunicación Habilidad que supone el dominio de la lengua materna y otros idiomas para comprender y producir mensajes en una variedad de situaciones y por diversos medios de acuerdo a un propósito.	Interpreta diferentes tipos de mensajes visuales y orales de complejidad diversa, tanto en su forma como en sus contenidos. (Decodificación)
	Descifra valores, conocimientos actitudes e intenciones en las diversas formas de comunicación, considerando su contexto. (Comprensión)
	Crea, a través del código oral y escrito, diversas obras de expresión con valores estéticos y literarios, respetando los cánones gramaticales. (Trasmisión efectiva)



Dimensión: herramientas para integrarse al mundo	
Habilidad y su definición	Indicadores
Apropiación de Tecnologías digitales Habilidad para entender y analizar las tecnologías digitales a fin de crear nuevos productos que puedan compartirse con otros.	Desarrolla estrategias efectivas para buscar información en distintos medios digitales. (Planificación de estrategias)
	Utiliza aplicaciones y recursos digitales de forma creativa y productiva como herramientas para la presentación y organización de la información. (Productividad)
	Valora las implicaciones económicas, socioculturales y éticas de las tecnologías digitales en los diversos grupos sociales. (Aplicación del conocimiento)
Manejo de la Información Habilidad para acceder a la información de forma eficiente, evaluarla de manera crítica y utilizarla de forma creativa y precisa.	Evalúa y compara la veracidad de la información obtenida de distintas fuentes y por diferentes medios. (Valoración de la información)
	Evalúa la manera en que pueden influenciar los medios, las creencias y los comportamientos en la vida cotidiana. (Integración de la información)
	Divulga las diferentes formas de presentación de la información (prosa, esquemas y gráficos) para su óptima comprensión. (Presentación de la información).
	Aplica principios éticos y legales en el acceso y uso de la información. (Uso adecuado de la información)



Sugerencias para la implementación en el aula

- El personal docente facilita una mediación pedagógica para avanzar progresivamente en el manejo del recurso, estimulando los procesos autónomos del estudiantado.
- El recurso se puede utilizar como parte de las actividades que se planean en el trabajo cotidiano de las diferentes asignaturas, para potenciar el desarrollo de habilidades en las personas estudiantes.
- El estudiantado al utilizar el recurso, plantea ideas previas, preguntas y suposiciones, referentes a una temática de su interés, para acercarse significativamente a explicaciones teóricas-prácticas propias del ámbito científico, de manera informada, responsable, inclusiva y segura.
- El recurso permite que las suposiciones, predicciones o conjeturas, propuestas por la persona estudiante, se comprueben en forma lógica, a partir del pensamiento crítico y sistémico, la resolución de problemas, el uso de tecnologías digitales, así como la responsabilidad personal y social, cambiando o detallando las explicaciones para comunicar aquellos datos e información que se consideren relevantes.
- La comunicación de las ideas por parte de la persona estudiante, se manifiesta en las formas propias de registrar los hallazgos, por medio de ilustraciones, frases cortas, textos narrativos o descriptivos, fotografías, videos, entre otras.
- Los logros que se plantean durante el trabajo no son concepciones acabadas, sino en constante evolución. El recurso permite que los niños y las niñas, redacten y editen sus logros, para acercarse de forma significativa a la explicación de la temática investigada.



- La elaboración del trabajo, se puede adecuar a las características de los servicios de apoyo que reciben los estudiantes con necesidades especiales.
- Los trabajos que involucren la administración, el consumo, la aplicación o la distribución de alguna sustancia, producto alimenticio, de higiene, medicinal o cosmético en seres humanos, **no** se pueden realizar.
- Las normas de seguridad y de gestión riesgo que establece el Manual del Programa Nacional de Ferias de Ciencia y Tecnología, son de acatamiento obligatorio, durante la planificación, elaboración y exposición del trabajo.



COMO UTILIZAR ESTE RECURSO

“Mis primeros pasos en el quehacer científico y tecnológico” se divide en cuatro secciones:

- A. Registro, ingreso e inicio.
- B. Entrenamiento
- C. Producción
- D. Mis proyectos

Veamos cada una de estas secciones.

A. REGISTRO, INGRESO E INICIO

Luego de descargar la aplicación de su respectiva tienda o de abrir el recurso en su navegador, lo primero que se le pedirá al usuario que ingrese a su cuenta. En caso de no tener una cuenta podrá crearla de forma sencilla.

Para entrar a su cuenta (botón “Ingresá”):



Este botón permite ingresar al recurso.



Este botón permite crear una cuenta de usuario.



El botón “Salir”, permite abandonar el recurso.



El botón “Siguiendo” guarda los datos ingresados y avanza a la próxima pantalla.



En el campo *Ingresá tu nombre de usuario*, se digita el nombre de usuario registrado y en el campo *Ingresá tu contraseña*, la contraseña registrada anteriormente.

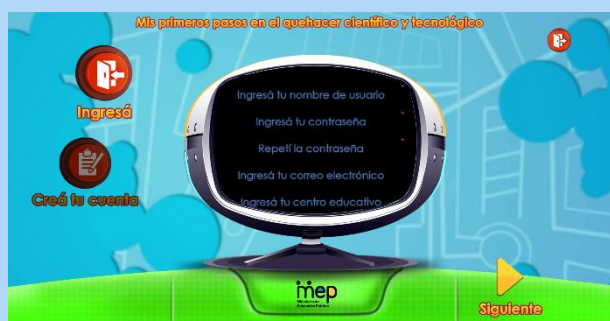
En el caso que no se digitara correctamente alguno de los dos campos, saldría un mensaje solicitando el campo faltante.

Una vez completos estos campos oprima el botón “Siguiendo” para avanzar.

Si el usuario no tiene cuenta, desde esta misma pantalla, oprima “Creá tu cuenta”.



La pantalla cambiará a esta otra:



Ingresá tu nombre de usuario: En este campo el usuario debe ingresar el nombre que usara para su cuenta de usuario, (campo obligatorio).

Ingresá tu contraseña: Aquí se debe ingresar la contraseña que usara para su cuenta, (campo obligatorio).



Repetí la contraseña: Debe ingresar la contraseña introducida anteriormente, exactamente igual a como lo hizo en el campo “*Ingresá tu contraseña*”, (campo obligatorio).

Ingresá tu correo electrónico: Aquí debe digitar su correo electrónico, (campo no obligatorio).

Ingresá tu centro educativo: Con ayuda de la maestra o el maestro, el estudiante debe digitar el código del centro educativo al que concurre, (campo no obligatorio).

Los campos obligatorios se marcan con un asterisco rojo.

Mensajes de error:

- El nombre de usuario está en uso, escogé otro.
- La contraseña no es válida.
- El nombre de usuario no es válido.
- Contraseñas diferentes
- Error desconocido, informa a los desarrolladores

Una vez que estos campos estén completos, oprima el botón “Siguiente” para avanzar y oprimiendo botón “Ingresá” digita los datos solicitados y el botón “Siguiente”

Ya una vez que ingresó, el próximo paso es la selección del año.



El usuario debe escoger el año que cursa, nótese que cada año tiene un color distinto, característica que se mantendrá en todo el desarrollo de la investigación.

En esta pantalla aparece un nuevo botón: el botón de mediación pedagógica.





Este botón abre el PDF de mediación pedagógica en su navegador.

Una vez seleccionado el año que se cursa, se debe oprimir el botón “Siguiente” para guardar los datos y avanzar a la pantalla de “selección de modo”.



El botón abre la sección entrenamiento.



Éste botón nos dirige a la sección producción.



Nos muestra los proyectos que se han realizados.



Aquí aparece el grado en el que estamos.

B. MENÚ DE ACCESO DIRECTO.

Al menú de acceso rápido, ingresamos oprimiendo las 3 rayas en el borde derecho. Este menú nos permite acceder de una forma sencilla a todas las secciones de la aplicación.



Las secciones aparecen bloqueadas. Para desbloquearlas, se debe avanzar en orden y seleccionar la cantidad de ítems que solicita C+106.

Después de realizado esto, las secciones estarán desbloqueadas.



Las secciones “Escogé un modo”, “Créditos” y “Salir” siempre se muestran desbloqueadas.



C. LAS SECCIONES

1. ENTRENAMIENTO

Una vez seleccionado el botón entrenamiento, al oprimir el botón siguiente la aplicación nos lleva a la sección “Entrenamiento”, y lo primero que nos solicita es la selección del tema.



	Aquí se muestra en que sección del entrenamiento nos encontramos.
	Aquí se muestran los ítems seleccionados. Si se desea borrar un ítem, solo hay que oprimir el botón:
	C+106, nos dice que debemos hacer en cada sección de la investigación. Si deseamos escuchar nuevamente sus instrucciones, solo debemos oprimir sobre él.



	Dentro del monitor, se muestran las opciones disponibles para cada sección. Para seleccionar el ítem, solo se debe oprimir sobre él. Para avanzar o retroceder se oprimen las flechas a la derecha (para avanzar) o a la izquierda (para retroceder). Si la flecha no está disponible, es porque no hay mas opciones.
	Avanza al próximo ítem.
	Retrocede al ítem anterior.
	Al oprimir el parlante, se escuchará la voz del robot que nos leerá el cuadro de texto correspondiente al ítem mostrado en el televisor. Este botón solo está disponible para primer ciclo.
	La lupa, amplía a pantalla completa, lo mostrado en el televisor.
	En la versión móvil nos saca de la aplicación. En la versión web nos lleva a la pantalla de registro, por si se quiere cambiar de usuario.
	Retrocede a la página anterior.
	Guarda las opciones seleccionadas y avanza a la próxima página.



	El botón de ayuda, ejecuta un audio explicativo de lo solicitado en la pantalla donde nos encontramos.
	Muestra el grado que estamos trabajando.
	 La barra menú, despliega el menú de acceso directo a las distintas secciones del apartado “Entrena-miento”.

La investigación consta de 15 secciones, estas son:

Tema





Ideas generales



Preguntas a investigar



Suposiciones (en 2º ciclo se utiliza “predicción o conjetura”)



Acciones





Recursos



Manejo de residuos



Hallazgos





Evidencias de la comunicación



Referencias consultadas



Anexos



La mecánica de trabajo es siempre la misma, se deben seguir las instrucciones de C+106 y seleccionar la cantidad de ítems que él solicita.



En el caso que no seleccionemos la cantidad de ítems, nos avisara mediante un mensaje similar a este:



La única sección donde cambia la mecánica es “referencias consultadas” ya que aquí se muestran las referencias seleccionadas en la sección “fuentes de información”

Luego de terminada la selección en la sección “anexos” y después de oprimir siguiente, la aplicación nos solicitara el nombre de la investigación y el nombre del investigador, para confeccionar el documento final de la investigación.



Producción

La sección de “Producción” consta de los mismos 15 pasos de la sección “Entrenamiento”, pero a diferencia de la sección “Entrenamiento” los temas no están predefinidos, aquí el usuario debe realizar su propia investigación.

Los métodos para ingresar la información son cinco.



Botones para el ingreso de la información		
1		Campo para ingresar texto (Máximo 500 caracteres).
2		Con este botón se puede ingresar un audio, ya sea grabado en el momento o guardado en la computadora o el dispositivo.
3		Con este botón se puede ingresar una imagen, ya sea una foto, tomada en el momento o un archivo guardado en la computadora o el dispositivo.
4		Con este botón se puede ingresar un vídeo, ya sea grabado en el momento o guardado en la computadora o el dispositivo.
5		Este botón abre la aplicación de dibujo.



Otros botones		
6		En la versión móvil nos saca de la aplicación. En la versión web nos lleva a la pantalla de registro, por si se quiere cambiar de usuario.
7		Retrocede a la página anterior.
8		Guarda las opciones seleccionadas y avanza a la próxima página.
9		El botón de ayuda, ejecuta un audio explicativo de lo solicitado en la pantalla donde nos encontramos.
10		Muestra el grado que estamos trabajando.
		Menú Etapas de producción Tema Ideas generales Preguntas a investigar Suposiciones Acciones Recursos Manejo de residuos Hallazgos Argumentaciones Fuentes de información Comprobación Aprendizajes Evidencias de la comunicación Referencias consultadas Anexos Otras opciones Escogé un modo Mis proyectos La barra menú, despliega el menú de acceso directo a las distintas secciones de “Producción”.



--	--	--

Para ingresar la información se la debe ingresar, al menos por uno de los cinco métodos, y un máximo de dos de ellos.



El campo de texto, tal como se indica, es para ingresar texto.

En el campo de texto no se puede pegar texto, hay que digitarlo, las únicas excepciones son los vínculos de las páginas web, esos sí se pueden pegar.

Este campo tiene un auto corrector y el máximo de caracteres permitidos es 500.

Respecto al autocorrector, la herramienta tendrá como referencia el lenguaje que tenga el explorador del equipo, en caso de que sea en inglés hará una revisión en inglés, en caso de que sea español aplicará la revisión en español.



Estos cuatro botones son para ingresar la información con otros métodos:

1. Audio
2. Imagen
3. Video
4. Dibujo

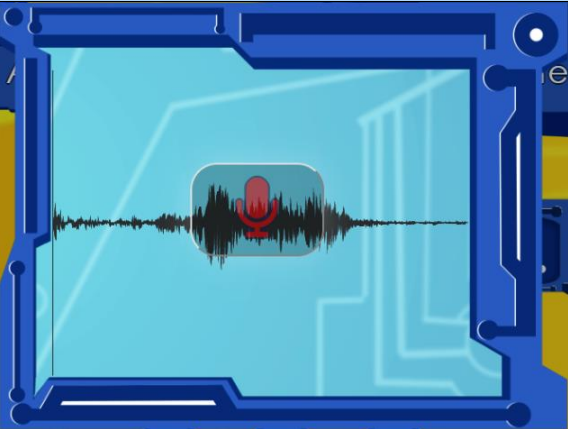
¿Cómo ingresar información por medio de audio?

Lo primero es oprimir el botón de audio , el botón cambia su estado a , y se abre una nueva ventana.



		Este botón permite grabar audio.
		Este botón permite subir archivos de audio desde la computadora o dispositivo móvil.
		Este botón cierra la opción de ingresar la información por medio de audio.

Si queremos grabar un audio:

		Oprima el botón para grabar.
		En el centro de la ventana, aparecerá un botón con un micrófono, oprímalo. Si le solicita permiso para utilizar el micrófono, dígame que sí.
		El botón cambia a rojo, ya se está grabando audio. Si lo vuelve a oprimir se para la grabación y de forma automática se salva el archivo.





Dependiendo del tamaño del archivo, esta operación podrá demorar.

Si queremos subir un audio que tenemos en la computadora o dispositivo móvil:



Oprima el botón de subir archivos.

Se abre la ventana de selección de archivos, ubique su archivo y cárguelo.

Inmediatamente se abre el reproductor y cuando el archivo, ya haya subido, se podrá reproducir.

Dependiendo del tamaño del archivo, esta operación podrá demorar.

Si queremos salir de la opción de audio:

Sólo hay que oprimir el botón .



¿Cómo ingresar información por medio de imágenes?

Lo primero es oprimir el botón de audio , el botón cambia su estado a , y se abre una nueva ventana.

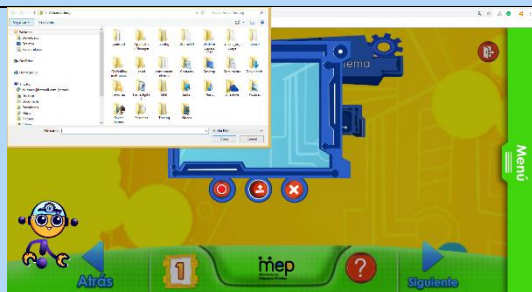
		Este botón permite tomar una fotografía.
		Este botón permite subir archivos de imagen desde la computadora o dispositivo móvil.
		Este botón cierra la opción de ingresar la información por medio de imágenes.
Si queremos grabar un audio:		
		Oprima el botón para tomar fotografías.



	 En el centro de la ventana, aparecerá un botón con un cámara, oprímalo cuando desee tomar la fotografía. Si le solicita permiso para utilizar la cámara, dígame que sí. La fotografía se guarda de forma automática.
--	---



Si queremos subir un archivo de imagen que tenemos en la computadora o dispositivo móvil:



Oprima el botón de subir archivos.

Se abre la ventana de selección de archivos, ubique su archivo y cárguelo.

Dependiendo del tamaño del archivo, esta operación podrá demorar.

Si queremos salir de la opción de imágenes:

Sólo hay que oprimir el botón .

¿Cómo ingresar información por medio de video?

Lo primero es oprimir el botón de video , el botón cambia su estado a , y se abre una nueva ventana.



Este botón permite grabar video.



Este botón permite subir archivos de video desde la computadora o dispositivo móvil.



Este botón cierra la opción de ingresar la información por medio de video.



Si queremos grabar un video:

		Oprima el botón para grabar.
		En el centro de la ventana, aparecerá un botón con un cámara, oprímalo. Si le solicita permiso para usar la cámara, dígame que sí. Si lo vuelve a oprimir se para la grabación y de forma automática se salva el archivo. Dependiendo del tamaño del archivo, esta operación podrá demorar.

Si queremos subir un video que tenemos en la computadora o dispositivo móvil:

		Oprima el botón de subir archivos. Se abre la ventana de selección de archivos, ubique su archivo y cárguelo. Inmediatamente se abre el reproductor y cuando el archivo, ya haya subido, se podrá reproducir.
---	---	--



		Dependiendo del tamaño del archivo, esta operación podrá demorar.
Si queremos salir de la opción de video:		
Sólo hay que oprimir el botón  .		

¿Cómo ingresar información por medio de dibujos?

Existen dos formas para realizar esto: subir un dibujo que tenemos guardado en la computadora o dispositivo móvil, o crearlo por medio de la aplicación de dibujo propia del recurso.

El procedimiento para subir un dibujo que tenemos guardado en la computadora o dispositivo móvil se describe en la página 29, “**Si queremos subir un archivo de imagen que tenemos en la computadora o dispositivo móvil:...**”

Si queremos usar la aplicación propia del recurso: lo primero es oprimir el botón de dibujo , al oprimirlo se abre la aplicación de dibujo.

		Es el botón que permite elegir el grosor del pincel o borrador.
		Botón del pincel, presiónelo para dibujar.
		Botón del borrador, presiónelo para borrar.
		Selector de color del pincel.
		Botón para guardar el dibujo.



		Salir de la aplicación de dibujo.
--	---	-----------------------------------

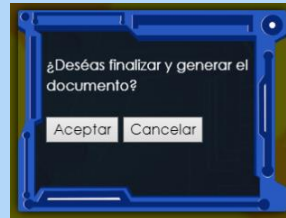
Tenemos la opción de ingresar más información por medio de botón .



Si por algún motivo cambiamos de opinión y ya no deseamos usar todas las opciones que agregamos, al oprimir siguiente, automáticamente se guardan las opciones utilizadas y se desechan las que no fueron utilizadas.



EL DOCUMENTO FINAL (APLICA PARA LAS SECCIONES DE “ENTRENAMIENTO” Y PRODUCCION)



Al finalizar el último paso de nuestra investigación y oprimir el botón “siguiente” la investigación se guarda y nos da la opción de generar el documento final.

Si cancelamos volvemos al documento.

Si aceptamos nos pedirá el nombre de la investigación y el nombre de los investigadores.



Se pueden ingresar hasta tres nombres de investigadores.

Luego de ingresados los nombres de los investigadores (as) se genera el documento final.



En el menú lateral se nos presentan las siguientes opciones:

Editar la investigación

Nos devuelve a la investigación en el modo de “Producción”. Se puede seleccionar utilizando, el menú lateral, la sección o secciones que queremos modificar. Al finalizar las correcciones, seleccionamos la sección “Anexos” y oprimimos el botón “Siguiente”, ingresamos el nombre de la investigación y de los investigadores.

Escogé un diseño

Se pueden escoger distintos diseños para el documento final. Para seleccionarlo solo hay que seleccionar el diseño deseado.



Generar documento como PDF

Esta opción genera un documento PDF que se guardará en la carpeta de descargas del navegador.

Compartir

Compartir abre una ventana con 3 opciones:



Se puede escanear el código QR y automáticamente se abrirá la página con nuestra investigación.



En caso de ver el menú es posible que este “logueado”.

Si el código QR carga la página y no se escucha audios se debe copiar el link y abrir en Chrome o Mozilla.



Copia el enlace de la página.



Cierra la ventana.

Escogé un modo

Nos devuelve a la selección de opciones del grado en el que estamos.

Salir

Cierra la aplicación.



2. MIS PROYECTOS

En la sección “Mis proyectos” se puede acceder a todos los proyectos que hemos guardados de la sección “Entrenamiento” y de la sección “Producción”



Para ver un documento guardado, se debe seleccionar el documento que deseamos ver y oprimir el botón “Siguiente”



Una vez abierto nuestro proyecto, podemos, por medio del menú lateral, a editar la investigación, cambiar el diseño de nuestro documento, generarlo como PDF o compartir el documento.

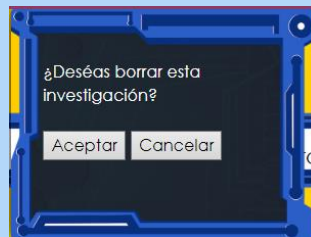


Se puede profundizar más en el apartado:

[“El documento final”](#)



Si se desea borrar un proyecto, se debe seleccionar el botón  de la investigación que se desea borrar, al oprimirlo se muestra un mensaje, si aceptamos se borra la investigación y si cancelamos se mantiene.



CRÉDITOS

Departamento de Gestión y Producción de Recursos

Asesora nacional de informática: Patricia Hernández Conejo

Dirección de Desarrollo Curricular

Asesor nacional de ciencias: Nelson Campos Quesada

Despacho Académico

Asesor nacional: Henry Arias Guido

Comisión del Programa Nacional de Ferias de Ciencia y Tecnología (PRONAFECYT)

Nathalie Valencia Chacón. Coordinadora

Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones

Nelson Campos Quesada

Ministerio de Educación Pública



Henry Arias Guido

Viceministerio Académico

Ministerio de Educación Pública

Lorena Fernández Cordero

Consejo Nacional para las Investigaciones Científicas y Tecnológicas

Silas Martínez Sancho

Universidad de Costa Rica

José Roberto Vega Baudrit

Universidad Nacional

Melania Campos Rodríguez.

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Oscar Andrés Barahona Aguilar

Universidad Estatal a Distancia

Andrea Barrantes Arrieta

Universidad Técnica Nacional

Eduardo Malavassi Rojas



Asesor PRONAFECYT, Ad honorem

Desarrollado por

Producciones La Montaña S.A

info@produccionesdelamontana.com

LICENCIA

“Mis primeros pasos en el quehacer científico y tecnológico” por el [Ministerio de Educación Pública de Costa Rica](#), tanto las aplicaciones como este documento están licenciado bajo una licencia: [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual licencia Internacional 4.0](#).

