

## Introducción



### MÓDULO 4

SEMANA

08

La semana pasada, analizamos la interrelación entre la configuración de la identidad, la cultura y la literatura. Observamos cómo la identidad se forma y transforma a través de la interacción entre ambos aspectos.

En esta semana, vamos a investigar cómo la alfabetización audiovisual en la era digital ha modificado nuestra manera de configurar nuestra identidad. La llegada de los navegadores y buscadores nos ha brindado acceso a una amplia gama de información y recursos, facilitando la construcción y reconstrucción de nuestra identidad de manera más ágil y eficaz.

Además, la alfabetización audiovisual en la era digital ha propiciado el aprendizaje colaborativo en red, permitiéndonos compartir conocimientos y experiencias con otros de forma más sencilla y veloz.

Por otro lado, la fotografía digital ha desempeñado un papel fundamental. Con la popularización de las cámaras digitales y los smartphones, hemos obtenido acceso a diversas herramientas para capturar y compartir imágenes.

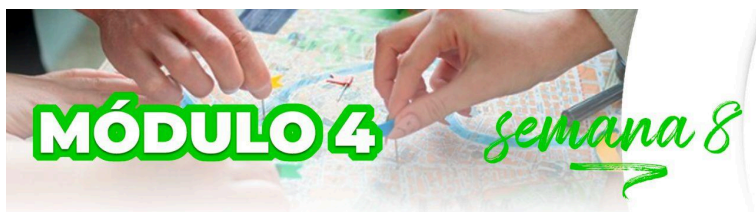
Asimismo, es importante mencionar que el Inglés tiene una participación significativa en la creación de neologismos que utilizamos en español a través de la era digital y la globalización.

### La Alfabetización Audiovisual en la Era Digital



La alfabetización audiovisual en la era digital se refiere a la capacidad de las personas para comprender, analizar y crear contenido audiovisual, incluyendo imágenes, sonido y video, en diferentes formatos y plataformas digitales. Esta alfabetización es crucial en la era digital debido a la creciente importancia del lenguaje audiovisual en la comunicación y la educación.

<https://drive.google.com/file/d/1wwBGfUWV8PTONJrppQzaYwgXeHcfyUOe/view?t=1>



## Aprendizaje Colaborativo en Red



El aprendizaje colaborativo se basa en la interacción de las personas dentro de un grupo determinado. Puede ser dentro de un curso o fuera de él.

Para aprender y trabajar colaborativamente, se requiere que los integrantes del grupo compartan las responsabilidades y generen consensos entre ellos. Algunos grupos optan por incorporar tecnología (por ejemplo, el uso de netbooks) en el proceso. Cuando esto sucede, se habla de aprendizaje colaborativo con incorporación de tecnología. En esta forma de trabajo, se ponen en juego los conocimientos previos de los participantes y el ejercicio del pensamiento crítico.

Las principales características del aprendizaje colaborativo son:

- La cooperación entre los miembros: durante el proceso de trabajo, se generan nuevos conocimientos que son transformados en conceptos. Los integrantes pueden relacionarse a través de estos conceptos.
- El aprendizaje activo: el aprendizaje se lleva a cabo mediante la experiencia directa y la interacción entre los miembros del grupo.
- El desarrollo de interdependencia positiva: para que el proyecto progrese, se necesita la cooperación de todos sus miembros. Esta interdependencia no es competitiva y necesita que se establezcan previamente las tareas, los roles y los recursos para un mejor desempeño grupal.
- Cada integrante es responsable de la tarea que le toca, y de lograr la meta pautada.

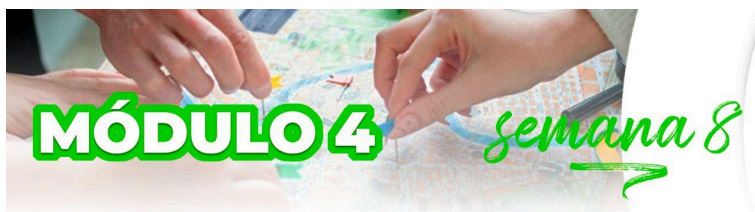
### Los Cuatro Pilares del Trabajo Colaborativo:

El aprendizaje colaborativo tiene cuatro pilares importantes: los alumnos, los docentes, los recursos tecnológicos, y el ambiente y las condiciones administrativas.

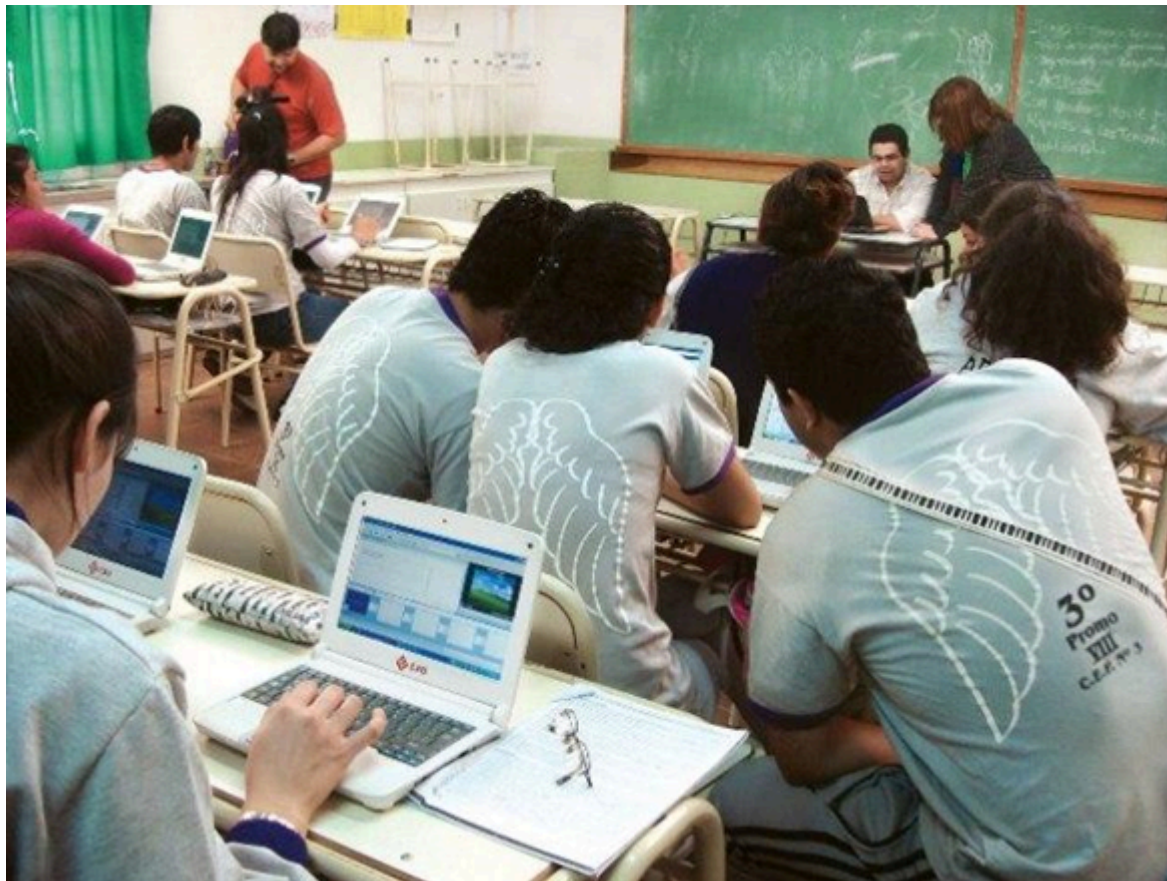
Cuando el objetivo es aplicarlo en grupos de trabajo organizados para encarar proyectos laborales independientes, los docentes no son parte del proceso.

De todas maneras, observaremos el rol docente porque será preciso cubrirlo de un modo u otro.





El proceso de aprendizaje colaborativo es muy útil en los inicios de un proyecto laboral independiente.



### Un Nuevo Lugar del Docente

En el ámbito escolar, el docente debe:

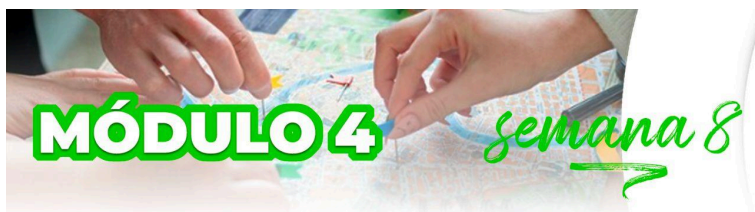
- Ordenar el trabajo: reparte las tareas y supervisa los procesos.
- Proveer los recursos necesarios para el logro de las metas: el docente debe brindar los materiales necesarios y determinar los recursos tecnológicos que se van a utilizar.
- Presentar los temas que se quieren abordar, asegurándose de que los alumnos estén capacitados para manejarlos.
- Ayudar a los alumnos para que comprendan y evalúen el proceso de aprendizaje en el que están involucrados.

Un nuevo lugar del alumno. En el esquema escolar, los alumnos deben:

- Trabajar en equipo para lograr el objetivo común.
- Ser responsables de sus tareas específicas, así luego pueden compartirlas con todos sus compañeros.
- Colaborar en el proceso de dirección colectiva del grupo.
- Fijar los objetivos y verificar su cumplimiento.

Hay que tener en cuenta que, en el caso de la aplicación del trabajo colaborativo en grupos fuera del ámbito escolar, no va a haber un docente a cargo que ordene el trabajo y provea





los materiales. Por este motivo, serán los integrantes del grupo quienes deben cubrir estas funciones.



**Un nuevo lugar del alumno. en el esquema escolar, los alumnos deben:**

- Trabajar en equipo para lograr el objetivo común.
- Ser responsables de sus tareas específicas, así luego pueden compartirlas con todos sus compañeros.
- Colaborar en el proceso de dirección colectiva del grupo.
- Fijar los objetivos y verificar su cumplimiento.

Hay que tener en cuenta que, en el caso de la aplicación del trabajo colaborativo en grupos fuera del ámbito escolar, no va a haber un docente a cargo que ordene el trabajo y provea los materiales. Por este motivo, serán los integrantes del grupo quienes deben cubrir estas funciones.



## Los Recursos y el Ambiente

La aplicación de tecnología es fundamental, ya que potencia el trabajo del grupo en tres aspectos: favorece los vínculos interpersonales, habilita nuevas fuentes de información y provee un lenguaje común a los participantes.

En cuanto al ambiente, en el modelo de aprendizaje colaborativo son muy importantes las decisiones que tome la institución escolar en relación con la libertad de acción de los alumnos dentro de las instalaciones, el manejo de los tiempos, la provisión de espacios de trabajo y el acceso a los medios tecnológicos.

Estos problemas desaparecen en el modelo estrictamente laboral, pero recae en los integrantes del grupo conseguir un lugar de trabajo, disponer del tiempo y dotarse de las herramientas tecnológicas. Estas tareas pueden sumar presión y desgaste al grupo.

(Si querés leer ésta y otras notas de interés, podés acceder y descargarlas gratuitamente (en formato digital) del volumen "[Trabajar con la compu I](#)", de Conectados, la revista, en la [Biblioteca de Libros Digitales](#) de educ.ar.)

## Navegadores y Buscadores



*Los navegadores y buscadores son dos de las plataformas más importantes para acceder hoy a internet.  
(Unsplash)*

Con el uso cotidiano de internet es normal que se presenten confusiones entre los diferentes términos. Una de esas dudas es la diferencia entre **los navegadores y buscadores**, dos de las herramientas más importantes para acceder a la web.

Gran parte de esta confusión se da porque, por ejemplo, **Google** y **Microsoft** tienen tanto un buscador como un navegador y se cree que son la misma plataforma, pero no es así.

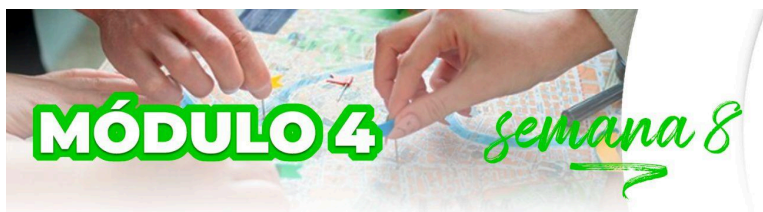
Por eso, vamos a explicar las diferencias entre las dos y para qué sirve cada uno.

### ¿Qué es un Navegador?

Es una aplicación de software que actúa como un puente entre los usuarios y la red de internet. Su función principal es permitir que los usuarios accedan, visualicen y descarguen contenido en la web como páginas, imágenes, videos y otros recursos.

Los navegadores más populares son **Opera**, **Google Chrome**, **Mozilla Firefox**, **Apple Safari** y **Microsoft Edge**, siendo estos los más seguros actualmente.

Los navegadores ofrecen otras herramientas. Por ejemplo, las extensiones permiten agregar funcionalidades personalizadas, como rastreo de códigos de sitios web, análisis de palabras clave, traducción de páginas y corrección de errores, entre otras. Estas



extensiones brindan a los usuarios una experiencia más enriquecedora y eficiente en su navegación diaria.

Otra característica clave es que estas plataformas se deben instalar desde un dispositivo, ya sea un computador, tablet o celular, por lo que es un programa o aplicación más.

### ¿Qué es un Buscador?

Un buscador es una herramienta en línea diseñada específicamente para encontrar información en internet.

Cuando los usuarios tienen una consulta recurren a un motor de búsqueda para obtener resultados relevantes.

Los motores de búsqueda como **Google, Bing, Yahoo y DuckDuckGo**, utilizan algoritmos para rastrear contenido en la web y presentar una lista de páginas para que el usuario sea el que escoja cuál le interesa más.

La función central de un motor de búsqueda es indexar y organizar el contenido de internet para facilitar su búsqueda. Los usuarios ingresan palabras clave o frases relacionadas con su consulta, y el motor despliega los resultados más relevantes.

Esta capacidad ha transformado la forma en que usamos la web, porque no es necesario conocer las direcciones URL de los sitios web para encontrar información específica.

Además de ofrecer páginas web como resultados, hoy los buscadores también dan contenidos en imagen, videos, compras, libros y muchos más que orientan el deseo de las personas. Pero a diferencia de los navegadores, no deben instalarse como un programa en el dispositivo, sino que se accede a ellos desde internet.

### Diferencias entre los navegadores y buscadores

Ahora pasemos a ver las diferencias entre las dos plataformas, ya que cada una se caracteriza por ofrecer un servicio concreto y tienen poco en común, más allá de pertenecer a una misma compañía o poderse enlazar.

- **Uso principal:** el navegador se utiliza para ver y acceder a sitios web, mientras que el buscador se emplea para buscar información en la web. Por ejemplo, Google Chrome es un navegador, mientras que Google es el buscador.
- **Instalación y acceso:** Los navegadores requieren ser descargados e instalados en un dispositivo, mientras que los buscadores están disponibles en línea y no necesitan instalación.
- **Disponibilidad sin internet:** un navegador puede operar con algunas funciones limitadas sin conexión a Internet, pero no permitirá el acceso a sitios web. Por otro lado, los motores de búsqueda necesitan una conexión activa para proporcionar resultados.
- **Fallos y rendimiento:** los navegadores pueden experimentar problemas y fallas en el dispositivo del usuario, mientras que los motores de búsqueda generalmente no presentan tales problemas, a menos que haya una interrupción generalizada en su servicio.





## Fotografía Digital



Te explicamos qué es la fotografía digital y para qué sirve.

Además, su historia, características principales, ventajas y desventajas.

Fuente: <https://concepto.de/fotografia-digital/#ixzz8diKXLfFF>

### ¿Qué es la fotografía digital?

La fotografía digital es un **proceso** de captura de imágenes fijas a través de una cámara oscura, muy similar al que implica la **fotografía** tradicional, pero que en lugar de utilizar películas fotosensibles y químicos de revelado, captura la **luz** mediante un sensor electrónico compuesto de unidades fotosensibles.

Las imágenes así capturadas son, además, convertidas en señales eléctricas y almacenadas en una memoria electrónica, siguiendo los mismos formatos y **protocolos** de **comunicación** de las memorias digitales de las **computadoras**, y aplicando a la fotografía tomada diversos mecanismos de formato y compresión.

La fotografía digital, tanto como la fotografía tradicional, se presta tanto para el registro y documentación de eventos históricos, familiares o personales, así como para la exploración artística, añadiendo a estos sentidos la posibilidad de intervenir o modificar la imagen computacionalmente, una vez tomada y almacenada.

Se trata de un revolucionario avance tecnológico que cambió para siempre la industria fotográfica y permitió el surgimiento de las artes visuales digitales.

A continuación explicaremos brevemente los planos o encuadres de la fotografía:

Se denomina encuadre a la selección de la realidad que selecciona el fotógrafo o el operador de cámara. Habitualmente se le llama plano. Los encuadres están definidos por el ángulo, nivel, altura y distancia de la cámara respecto de la escena.

### Distintos tipos de planos de encuadre



**Plano general (P.G.):** Introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa sobre el lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele



colocarse al comienzo de una secuencia narrativa. En un plano general se suelen incluir muchos elementos, por lo que su duración en pantalla deberá ser mayor que, por ejemplo la de un primer plano, para que el espectador pueda orientarse y hacerse cargo de la situación.

**Plano panorámico general:** Abarca elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje.

**Gran plano general:** Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas. (Alrededor de 30 metros).

**Plano general corto:** Abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo. Este plano es puro y exclusivamente de contexto. Pueden verse los personajes y sus acciones, cobrando así su importancia.

**Plano Americano (P.A.):** Muestra las personas de la rodilla hacia arriba. También se llama tres cuartos, plano medio largo o plano vaquero, se utiliza regularmente para visualizarla acción de las manos.

**Plano Medio (P.M.):** Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo

**Primer Plano (P.P.):** Encuadre de una figura humana del rostro y una parte reducida de su cuerpo. permite una identificación emocional del espectador con los personajes. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores y muestra la psicología del personaje.

**Primerísimo Primer Plano (P.P.P.):** Se centra en una parte reducida del personaje como puede ser la cara, la mano, los ojos, etc.

**Plano Detalle:** Equivalente al Primerísimo Primer Plano pero de un objeto.

### ‘Mentira la mentira, mentira la verdad’



Si te cuento que lo que vemos en muchas fotografías puede no ser verdad, que a veces nos engañan o simplemente muestran cosas llamativas, que no existen, ¿qué dirías? Mientras lo pensás, suena de fondo ‘Mentira la mentira, mentira la verdad’ de la canción Mentira, de Manu Chao, ideal para pensar la relación entre la fotografía y la verdad.

<https://youtu.be/PCZuYK3Rjig?si=J5aKDhgd9y0f0mbr>

Ojo al piojo, la idea no es que cunda el pánico, ni que te vuelvas un desconfiado. Al contrario, la intención es que descubras nuevas formas para pensar, mirar, entender y, por qué no, crear imágenes. Es importante que estés preparado para comprender el lenguaje visual porque cada vez estamos más rodeados de imágenes en la tele, en internet, en los diarios o en la publicidad en la calle. Y tenés que saber que, hoy en día, la gran mayoría de estas imágenes son producto de la fotografía digital y las herramientas de retoque.

Para pensar la fotografía digital en la actualidad, veamos algunos de los curiosos proyectos de [Joan Fontcuberta](https://www.fontcuberta.com/wp/), un genial fotógrafo catalán, que trabaja sobre la relación entre fotografía y verdad. Con sus trabajos, te invita a dudar y siempre dice: «Creer es mucho más cómodo que dudar», ¿por qué pensás que dice esto?

<https://www.fontcuberta.com/wp/>





En [Sputnik](#) por ejemplo, él mismo se disfraza de astronauta ruso y crea un personaje, Ivan Istochnikov, que en realidad nunca existió, e inventa una misteriosa historia donde mezcla elementos reales con otros de ficción. Adivinen qué pasó... Un famoso programa de investigación de la televisión española tomó esta historia como verdadera y, sin chequear los datos, dedicó un programa en homenaje al misterioso astronauta ruso. ¡Imaginen el lío que se armó cuando descubrieron que todo era un invento y lo ridículos que quedaron los periodistas del programa! Igual, lo más importante fue que, a través de lo que pasó, podemos preguntarnos o pensar si todo lo que vemos o lo que cuentan los medios es «verdad».



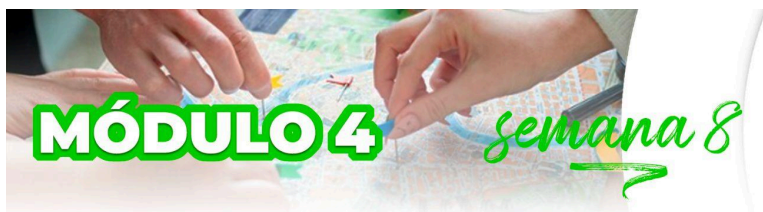
El humor también está siempre presente en los trabajos de este artista, produciendo imágenes tan mentirosas y tan ridículas que hasta causan gracia. La idea principal de estos trabajos es que nos demos cuenta que podemos ser fácilmente engañados con una imagen y que es muy importante que estemos atentos y que podamos dudar de lo que vemos o hacernos preguntas.

### Juan Erlich

Juan Erlich es un joven fotógrafo argentino. En la serie Animales, utiliza una técnica de retoque muy particular para crear unos universos naturales medio raros, que son extraños y familiares a la vez y que, por eso, nos dejan en un estado de duda, maravillados y sin saber bien si esos seres existen o son pura fantasía.



[https://www.clarin.com/cultura/fotogalerias-leandro-erlich-fenomeno-argentino-apresta-congestionar-miami\\_5\\_oCHGJmxv.html](https://www.clarin.com/cultura/fotogalerias-leandro-erlich-fenomeno-argentino-apresta-congestionar-miami_5_oCHGJmxv.html)



Ahora que ya sabes que puedes ser engañado y que estás listo para enfrentar el maravilloso mundo de la imagen, podés inventar tus propias historias y personajes y producir una imagen con ellos. Así que basta de palabras, ahora te toca ponerte a construir algún suceso o personaje de ficción y mostrárselo a otros para ver si creen o no tus propias «mentiras».

### Matemáticas y Lenguas

Están siempre conectadas directa e indirectamente con la temática semanal, ahora por ejemplo la estadística (matemática) puede no ser directa en términos de disciplinas académicas tradicionales. Sin embargo, puede converger en el contexto del análisis crítico y la interpretación de datos y medios. También la redacción colaborativa (lengua) en entornos virtuales, el análisis de contenido en línea y la comprensión de neologismos o términos lingüísticos que surgen en el contexto digital.

Tanto la alfabetización audiovisual como la estadística involucran la capacidad de interpretar y entender representaciones gráficas de datos. En estadística se utiliza la visualización de datos (como gráficos y diagramas) para comunicar patrones y relaciones. La alfabetización audiovisual ayuda a las personas a interpretar estos elementos visuales de manera crítica, comprendiendo que representan y cómo puede influir en la percepción de la información presentada.

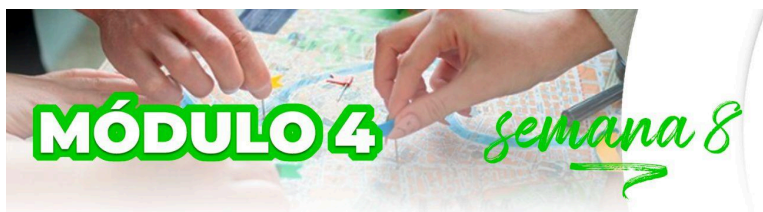
La estadística nos permite realizar un análisis crítico de mensajes mediáticos. La alfabetización audiovisual implica la habilidad de analizar de manera crítica los mensajes transmitidos a través de medios audiovisuales. Esto incluye evaluar la precisión, la objetividad y la intención detrás de la información presentada. En la estadística, especialmente en la era de los datos masivos y la información en línea, también es crucial aplicar análisis crítico para discernir entre datos válidos y sesgados y afirmaciones engañosas.

Podemos decir entonces, que la alfabetización audiovisual y la estadística comparten la necesidad de habilidades críticas y analíticas para interpretar y contextualizar información, ya sea en forma de datos estadísticos o mensajes mediáticos. Ambos campos promueven la capacidad de discernimiento y la competencia para enfrentar el flujo constante de información en la sociedad contemporánea.

Veamos un ejemplo de esta relación:

“Una encuesta realizada sobre las competencias digitales y los usos” nos brinda la siguiente información





## Los Neologismos en la Era Digital



La era digital ha transformado profundamente nuestra forma de comunicarnos, trabajar y vivir. Uno de los aspectos más evidentes de esta transformación es la aparición de numerosos neologismos, o nuevas palabras y expresiones, que han sido incorporados al español. Estos neologismos reflejan los

cambios tecnológicos, sociales y culturales, y son una prueba de cómo el idioma se adapta y evoluciona en respuesta a nuevas realidades.

### ¿Qué son los neologismos?

Los neologismos son palabras o expresiones nuevas que se incorporan a una lengua. Pueden surgir por la necesidad de nombrar conceptos, objetos o fenómenos nuevos, especialmente aquellos relacionados con avances tecnológicos y cambios culturales. En la era digital, muchos de estos términos provienen del inglés y son adaptados al español, mientras que otros son creaciones originales en el idioma.

**Real Academia Española (RAE).** La RAE ha trabajado en la incorporación y adaptación de neologismos digitales en el idioma español. Puede consultar el sitio web oficial de la RAE para obtener más detalles sobre su trabajo en este ámbito. Disponible en: [Real Academia Española](http://www.rae.es).

### Neologismos Comunes en la Era Digital - Internet y Redes Sociales

- Tuitear (Tweet): Esta palabra proviene del inglés "tweet" y se refiere a la acción de publicar un mensaje en la plataforma de Twitter. Es un ejemplo claro de cómo una marca puede influir en el lenguaje.
- Postear (Post): Derivado del inglés "post", se utiliza para describir la acción de publicar contenido en redes sociales o blogs.
- Like: Aunque no es una palabra española, su uso se ha generalizado para describir la acción de dar un "me gusta" en plataformas como Facebook e Instagram.
- Influencer: Término adoptado del inglés que describe a una persona que tiene la capacidad de influir en las decisiones de los demás a través de su presencia en redes sociales.

### Neologismos Comunes en la Era Digital - Tecnología y Dispositivos

- Smartphone: Aunque se podría traducir como "teléfono inteligente", la palabra "smartphone" ha sido ampliamente aceptada en el español cotidiano.
- Tablet: Similar al inglés "tablet", se refiere a dispositivos portátiles con pantalla táctil.
- Hackear: Adaptación del inglés "hack", se utiliza para describir la acción de infiltrarse en sistemas informáticos sin autorización.







### Neologismos Comunes en la Era Digital - Juegos y Entretenimiento Digital

- Gamer: Término que describe a una persona apasionada por los videojuegos.
- Stream: Derivado del inglés, se refiere a la transmisión en vivo de contenido a través de Internet. El verbo "streamear" también se ha adoptado para describir esta acción.
- Spoiler: Palabra adoptada del inglés que se utiliza para referirse a la revelación de información crucial sobre una trama, especialmente en películas, series o libros.

### Neologismos Comunes en la Era Digital - Economía Digital y Negocios

- Startup: Término adoptado para describir a una empresa emergente con un fuerte componente tecnológico y un alto potencial de crecimiento.
- Coworking: Espacios de trabajo compartidos por profesionales de diferentes sectores, popularizados por la cultura de startups y freelancers.
- E-commerce: Comercio electrónico, que describe la compra y venta de bienes y servicios a través de Internet.

**Fundéu BBVA.** Esta fundación ofrece recomendaciones y guías sobre el uso correcto del español, incluyendo la adaptación de neologismos tecnológicos y digitales. Fundéu BBVA es una referencia útil para comprender cómo se integran estos términos en el idioma. Disponible en: [Fundéu BBVA](https://www.fundeu.es/).

### Impacto de los Neologismos en el Español



- Evolución del Lenguaje

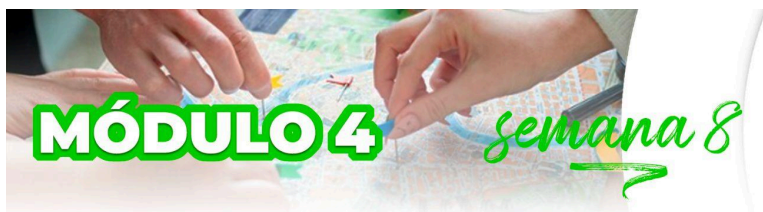
Los neologismos son una parte natural de la evolución del lenguaje. Reflejan cómo las sociedades cambian y adoptan nuevas tecnologías y conceptos. En la era digital, el español ha demostrado ser flexible y receptivo, incorporando términos que facilitan la comunicación en un mundo cada vez más interconectado.

- Enriquecimiento Cultural

Estos nuevos términos no sólo enriquecen el vocabulario, sino que también introducen nuevas formas de pensar y de interactuar con la tecnología y la cultura global. Palabras como "influencer" y "coworking" reflejan tendencias y fenómenos culturales que tienen un impacto significativo en la vida cotidiana.

- Desafíos Lingüísticos

A pesar de los beneficios, la adopción de neologismos también presenta desafíos. Uno de los más importantes es el mantenimiento de la pureza del idioma y la necesidad de encontrar un equilibrio entre la incorporación de nuevos términos y la preservación de la identidad lingüística. Algunos puristas del idioma argumentan que el uso excesivo de anglicismos puede debilitar la estructura del español.



- Normalización y Adaptación

Las instituciones lingüísticas, como la Real Academia Española (RAE), juegan un papel crucial en la normalización y adaptación de estos neologismos. La RAE ha adoptado una actitud más abierta en años recientes, reconociendo la inevitabilidad de estos cambios y trabajando para integrar nuevos términos de manera coherente con las reglas del español.

En conclusión, los neologismos en la era digital son un reflejo de la adaptación del español a un mundo en constante cambio. Estos términos no solo facilitan la comunicación sobre nuevos fenómenos tecnológicos y culturales, sino que también enriquecen el idioma al introducir nuevas ideas y conceptos. Sin embargo, es importante equilibrar la incorporación de nuevos términos con la preservación de la estructura y la identidad del idioma. A medida que la tecnología y la sociedad continúan evolucionando, es probable que sigan surgiendo nuevos neologismos, manteniendo el español dinámico y relevante

### **Bibliografía Obligatoria**

Real Academia Española. (n.d.). Recuperado de <https://www.rae.es>

Fundéu BBVA. (n.d.). Recuperado de <https://www.fundeu.es>

Gómez Font, A. (2011). "El español en la era digital: neologismos y anglicismos". Revista de la Asociación de Academias de la Lengua Española.

Cestero Mancera, J. M. (2013). "Neologismos y tecnicismos en la era digital". Signos Lingüísticos

<https://concepto.de/fotografia-digital/>

<https://www.educ.ar/buscador?q=alfabetizacion+audiovisual>

<https://www.educ.ar/recursos/102921/fotografia-digital>

<https://www.educ.ar/recursos/121254/fotografia-digital-creer-o-no-creer-esa-es-la-cuestion>

[https://drive.google.com/file/d/1MnOPiWYF7P0i\\_LIzIBp4L\\_454U023Rkp/view?t=2](https://drive.google.com/file/d/1MnOPiWYF7P0i_LIzIBp4L_454U023Rkp/view?t=2)