



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

Guía para familias



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaría de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.



Digiaventuras

Digiaventuras es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan **Aprender Conectados**, con el objetivo de integrar la alfabetización digital en la educación inicial y primaria.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes en 16 capítulos de videos animados, esta serie presenta de un modo divertido y accesible contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales en 2020.

Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenido sistematizado de alfabetización digital que permite a las alumnas y alumnos desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. Sus personajes, creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de su proceso de aprendizaje.

Luna y Elio son dos niños que viven en la casa del árbol y se convierten en Digichica y Digichico, para develar los misterios del mundo digital. Cómo se programa un robot, qué es internet, cómo funciona una computadora y muchos otros desafíos, son resueltos por estos superhéroes argentinos de la educación digital. En su nave binaria, equipada para misiones digitales y ayudados por Api -una netbook sabelotodo que se transforma también en tablet-, la robot Rocíobot, el sol Rayobit y otros personajes disparatados, comparten sus saberes y aventuras con millones de estudiantes de nuestro país.

Esta serie, que fue creada en base a un proceso colaborativo con estudiantes, se propone como un punto de partida para abordar temas complejos, a través de una explicación sencilla presentada en los videos, que sirven como andamiaje para desarrollar actividades y proyectos. Las ideas que se presentan en esta guía y las actividades que acompañan son sólo un punto de partida de una construcción que cada docente y escuela podrá construir con sus propios alumnas y alumnos, en función de sus intereses y sus saberes previos.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los

recursos necesarios para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.

La serie fue publicada con licencias Creative Commons, para que sus imágenes y recursos puedan ser usados libremente y sirvan de base para que la misma comunidad educativa pueda intervenirla y recrearla con sus aportes, su conocimiento y su imaginación.

Esta serie recupera los formatos comunicacionales y consumos culturales propios de nuestra época, relevantes para nuestras alumnas y alumnos, con el objetivo de acercarlos e integrarlos a la cultura escolar. Esperamos que puedan disfrutar de esta construcción compartida y que sirva para transitar y disfrutar la aventura del aprender.



María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa



Preparándonos para el presente y el futuro:

La serie **Digiaventuras** se enmarca en el Plan **Aprender Conectados**, que propone construir un modelo pedagógico innovador, basado en el desarrollo de competencias relacionadas con la cultura digital. Para esto, es necesario incorporar las tecnologías como recursos educativos en un marco de innovación, que proponemos denominar educación digital, entendida como un campo multidisciplinario cuyo principal objetivo es integrar a los procesos de enseñanza y aprendizaje los desafíos de la cultura digital. Esto requiere que la mirada no solo se centre en las tecnologías, sino en todo el espectro de la dinámica social y sus prácticas.

La propuesta pedagógica está orientada a la alfabetización digital, centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro. La orientación para promover estos saberes se encuentran sistematizados en la colección de Marcos Pedagógicos Aprender Conectados y en los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica, para toda la educación obligatoria, es decir, a partir de la sala de 4, de nivel inicial.



La Serie Educativa



La Serie Educativa incluye una provisión de contenidos sistematizados, con videos explicativos en formatos apropiados para cada nivel, que se complementan con actividades que incluyen videojuegos y propuestas interactivas, que apuntan tanto a la producción individual como a la creación colaborativa.

Estas estrategias permitirían posicionar a los niños y niñas ante nuevos desafíos del mundo real, que respondan a sus intereses, potenciando el trabajo interdisciplinario y articulado entre diversos contenidos curriculares.

Asimismo, favorecerán el desarrollo de competencias digitales, en:

- el conocimiento del funcionamiento de los recursos digitales,
- el uso crítico y responsable de la información,
- la creación de entornos y contenidos digitales, en múltiples formatos y soportes,
- la comunicación en y a través de múltiples plataformas y dispositivos,
- la apropiación de lenguajes de programación,
- la creación de nuevas producciones, a partir de la programación y la robótica.



Recursos



Dibujos animados



Videos de microaprendizaje



Videojuegos y actividades interactivas



Secuencias didácticas



Documentos de profundización



Guías para docentes, familias y estudiantes



Fondos de pantalla



Banco de imágenes

¿Cómo acompañar a los chicos en este proyecto?

Los invitamos a:

- Recorrer, junto a los chicos, el sitio de la serie; explorar los contenidos publicados y elegir alguno de los capítulos.
- Visualizar los capítulos en familia e intercambiar ideas sobre: ¿cómo usan ellos las tecnologías? ¿las utilizan en la escuela para realizar actividades?
- Explorar y realizar las actividades interactivas para seguir aprendiendo sobre las tecnologías.
- Realizar búsquedas en internet poniendo en juego los criterios presentados en los capítulos y analizando junto a los chicos las características de los sitios.
- Acompañar y motivar el uso adecuado de las tecnologías digitales para la realización de las tareas escolares.
- Explorar los diversos materiales de apoyo para aprender juntos cómo potenciar el uso de aplicaciones digitales.

Los materiales digitales permiten abordar temáticas tales como:

- componentes de una computadora,
- internet,
- búsquedas de información en internet,
- aplicaciones para el diseño de contenidos digitales,
- pensamiento computacional,
- programación a partir del diseño de videojuegos con Scratch,
- robótica, inteligencia artificial y domótica.



Lista de capítulos

- Digiaventuras- 00- ¡Hola Digiamicos!
- Digiaventuras- 01- La compu por dentro
- Digiaventuras- 02- Consejos para cuidar la compu
- Digiaventuras- 03- Un viaje por el ciberespacio
- Digiaventuras- 04- El misterio de Clementina
- Digiaventuras- 05- Una digifesta para Rayo Bit
- Digiaventuras- 06- El primer Congreso de robots
- Digiaventuras- 07- El estreno de la digibanda
- Digiaventuras- 08- Los misterios de la hoja de cálculo
- Digiaventuras- 09- ¡Digiestreno!
- Digiaventuras- 10- Creadores de videojuegos
- Digiaventuras- 11- Digiprogramadores
- Digiaventuras- 12- ¡Es tu digiturno!
- Digiaventuras- 13- Variables muy divertidas
- Digiaventuras- 14- Club de programadores de videojuegos
- Digiaventuras- 15- ¡Robots por todos lados!
- Digiaventuras- 16- Rocío Bot cuida la casa del árbol

La serie **Digiaventuras** es una oportunidad para aprender en familia y acompañar a los niños y niñas en el uso de las nuevas tecnologías, así como también, en la construcción de una ciudadanía digital plena y segura.



Los chicos en el mundo digital

1

Acompañar a los pequeños y supervisar que todos los sitios en los que entren **sean seguros**.

2

Colocar **claves de acceso**.

3

Conocer las claves de las redes o plataformas en las que interactúan.

4

Instalar en la PC **filtros protectores**.

5

Seleccionar **filtros de protección** de datos personales.

6

Hablar con los chicos sobre cómo comportarse en la web para estar seguros.

7

Estar atentos a cualquier situación de **cyber-bullying** a la que puedan estar expuestos los niños o en la que puedan estar participando.

8

Enseñarles a detectar **información falsa**.

9

Es conveniente que la PC esté fuera de la habitación de los chicos y que **no utilicen dispositivos sin la supervisión de un adulto**.

10

Si los niños tienen que llenar un formulario on line (muchos sitios de juegos piden esta información), **siempre deben hacerlo acompañados de un adulto** que pueda verificar qué información es la que se les pide.

11

Configurar el buscador para que **no ofrezca resultados con contenidos para adultos**.

