



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

Guía para docentes Educación Inicial

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

Secretaria 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.



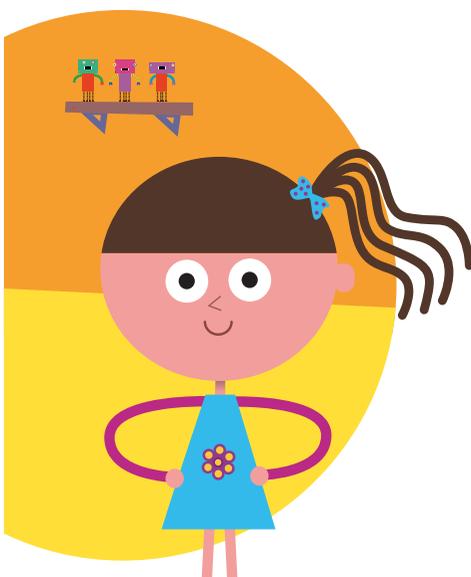
La serie educativa

Esta serie educativa incluye contenidos sistematizados, con videos explicativos en formatos apropiados para el 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 permitirán posicionar a las niñas y niños 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.



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

Recorrido de la aventura



1

Comenzamos el viaje

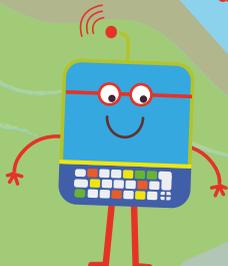
Intercambio con los estudiantes para explorar ideas y conocimientos previos.



2

Avistamos la llegada de nuestros superhéroes

Visualización de un capítulo de la serie.



3

Nos ponemos en acción

Realización de las actividades y trabajo colaborativo.

5

Jugamos y aprendemos

Profundización a través de actividad interactiva o videojuego.

4

Sacamos conclusiones

Socialización y puesta en común.

6

Creamos nuestra propia aventura

Creación de nuevas historias digitales con el banco de imágenes de la serie.

7

Revisamos lo que aprendimos

Autoevaluación de lo aprendido y socialización con el docente y pares.



Recursos



Videos de dibujos animados



Actividades (secuencias didácticas)



Videojuegos y actividades interactivas



Guías para docentes, familias y estudiantes



Fondos de pantalla



Banco de imágenes Digiaventuras

Los materiales digitales permiten abordar temáticas tales como:

- componentes de una computadora,
- qué es internet,
- búsquedas de información en el ciberespacio,
- aplicaciones para el diseño de contenidos digitales,
- pensamiento computacional,
- programación y diseño de videojuegos con Scratch,
- robótica.



Capítulos

- Digiaventuras- 00- ¡Hola Digi amigos!
- 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- ¡Digi estreno!
- 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



Los invitamos a compartir nuestras
Digiaventuras con sus alumnas y
alumnos.



¡Y a volar muy alto con nuestro conocimiento
y nuestra imaginación!