



## ¡Robots por todos lados!

Actividad 1



# 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**

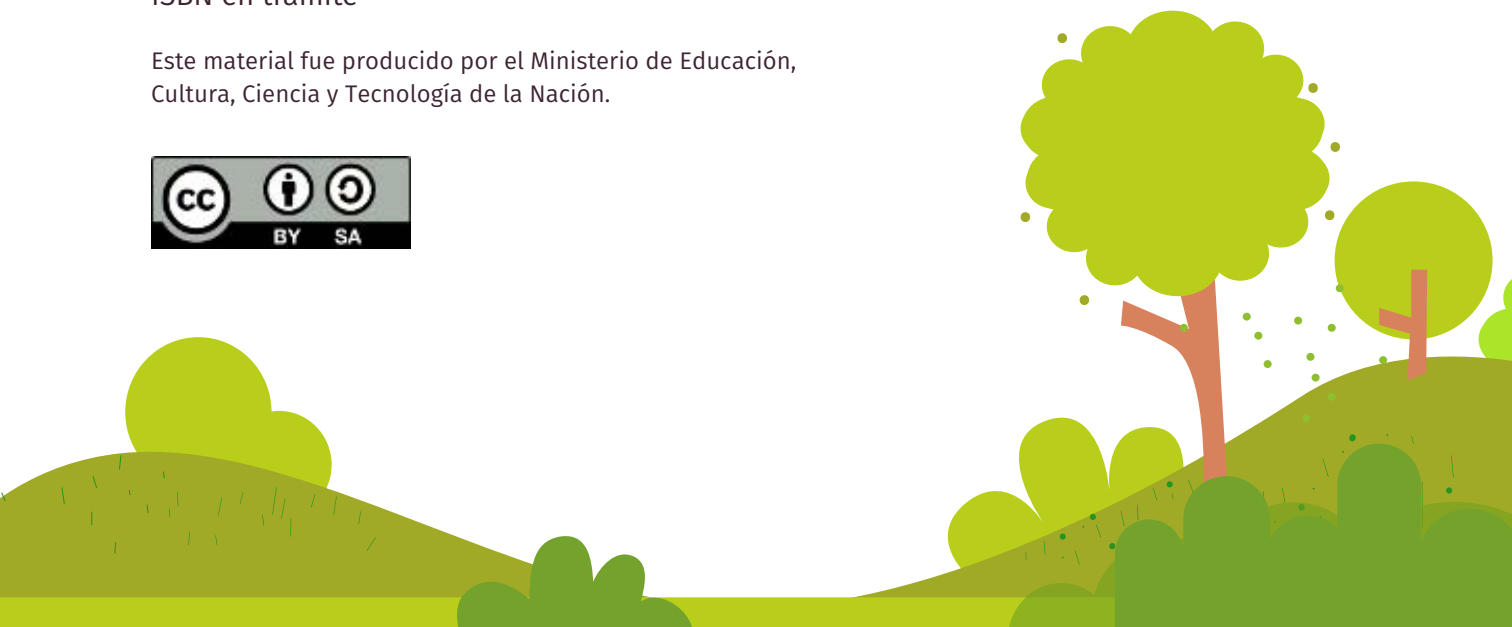
Javier Mezzamico

## **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.



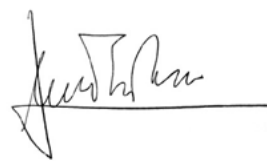
# Introducción

**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 primer ciclo del nivel primario.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, 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 para el año 2020.

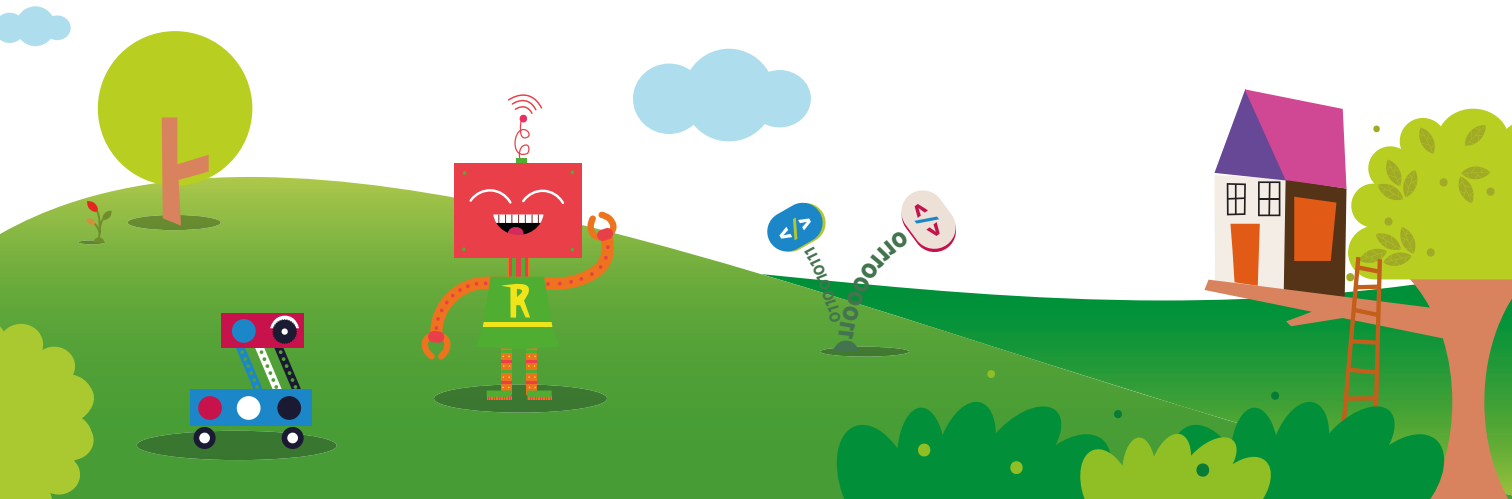
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.



**María Florencia Ripani**

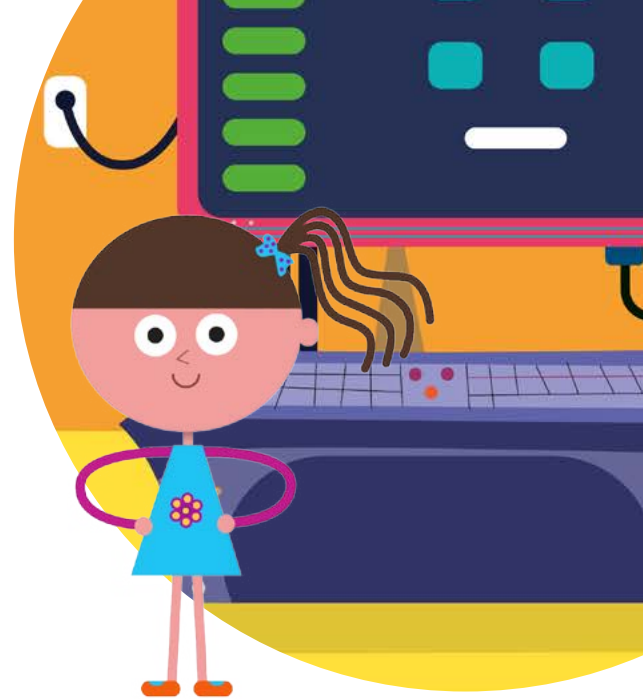
Directora Nacional de Innovación Educativa



# ¡Robots por todos lados!

<b>Nivel educativo</b>	1er ciclo de nivel primario
<b>Tema</b>	Programación
<b>NAP de Educación Digital, Programación y Robótica</b>	La exploración del ciberespacio en forma segura, respetuosa y responsable, procurando y preservando la identidad y la integridad de las personas, en un ámbito de socialización que facilite la construcción y la circulación de saberes.
<b>Objetivos específicos</b>	Reflexionar sobre el uso cotidiano de los robots.
<b>Recursos básicos</b>	<i>Netbooks</i>
<b>Duración sugerida</b>	1 a 2 clases.





## Resumen

La propuesta planteada pretende abordar los conceptos que se mencionan en el capítulo. Se busca que los niños y niñas puedan conocer más sobre los diferentes tipos de robots y reflexionar sobre su uso en la vida cotidiana.

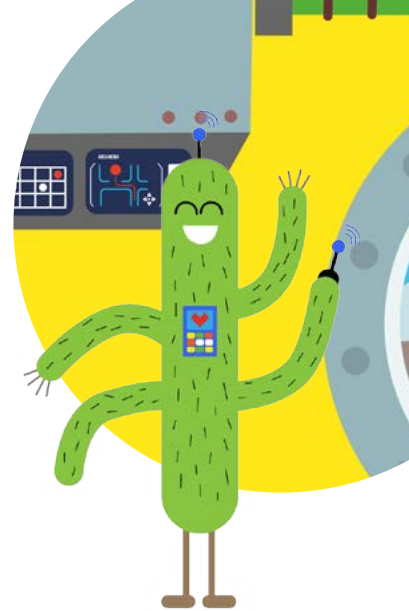


# Guía

## Secuencia de actividades

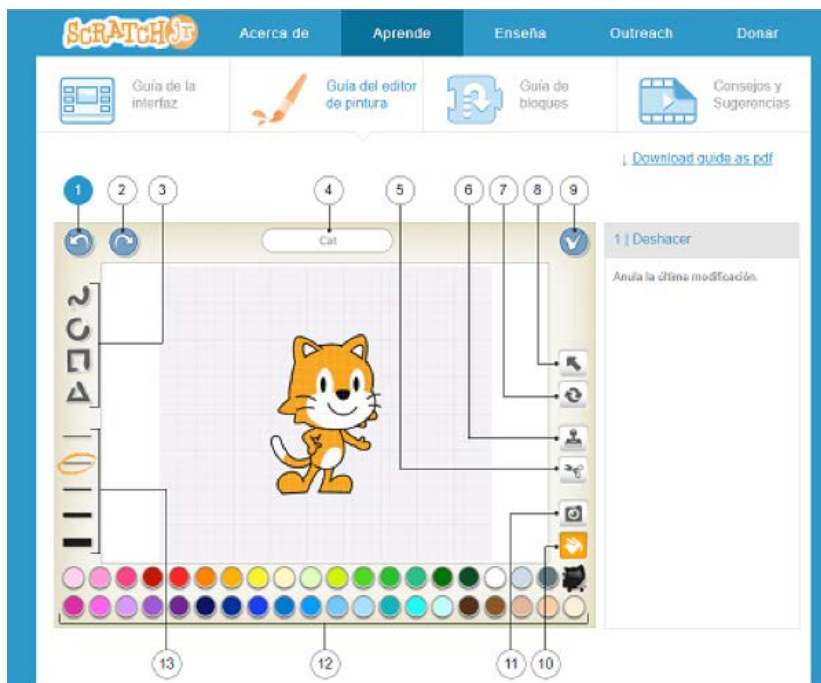
- Indagar sobre la inteligencia artificial
- Conocer los diferentes tipos de robots
- Conocer los elementos componentes de un robot



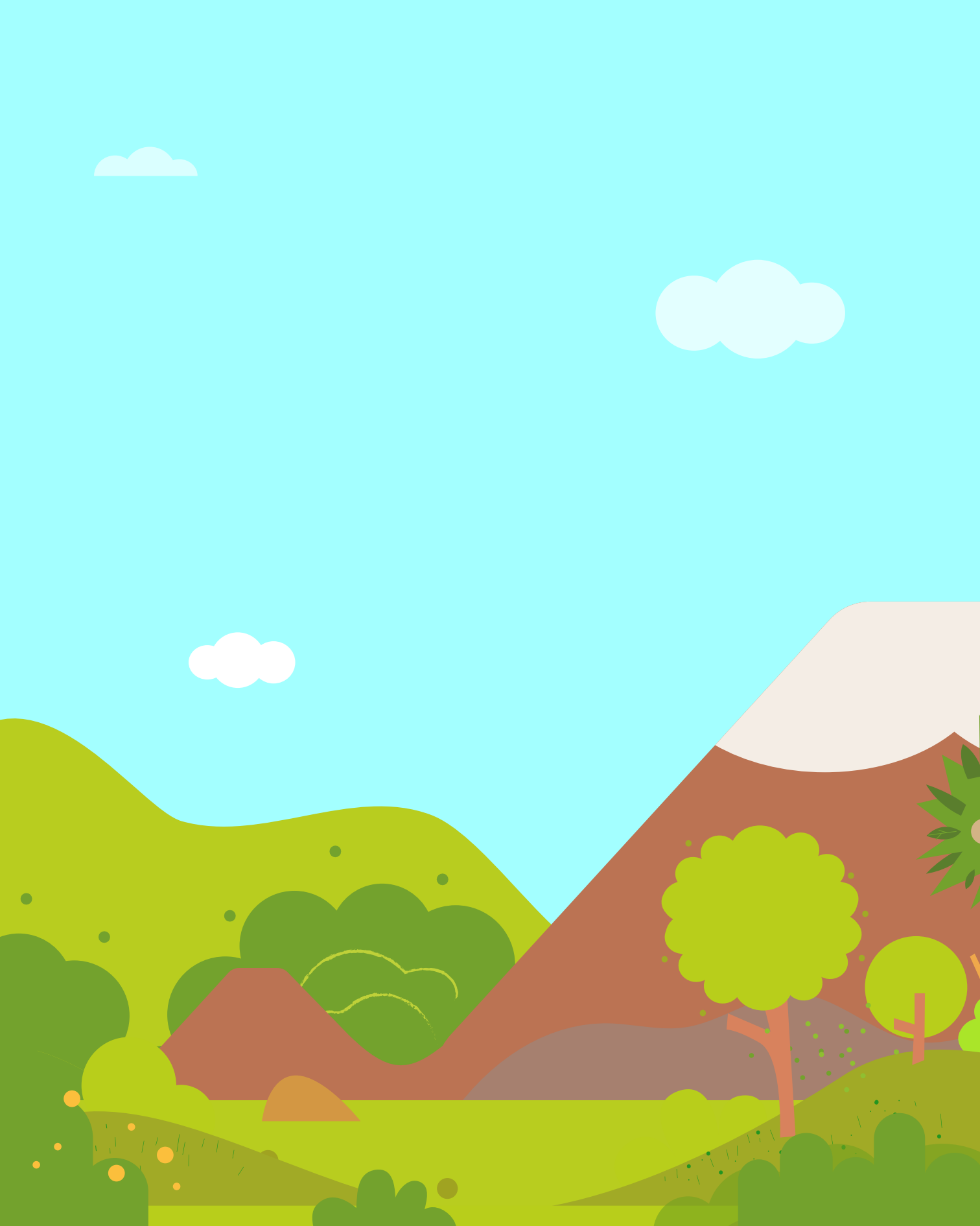


## Desarrollo

1. Indagar en el grupo de alumnos y alumnas los conocimientos previos sobre los robots y su uso en la vida cotidiana.
2. Si cuentan con conectividad pueden ingresar a internet y buscar imágenes de robots cumpliendo diferentes tareas.
3. Reflexionar con los estudiantes sobre qué tipo de acciones puede hacer un robot y cuáles no. ¿Qué es lo que diferencia a los seres humanos de un robot?
4. Con la ayuda del editor de pintura en ScratchJr pueden diseñar su robot ideal:



<https://www.scratchjr.org/learn/paint>



**APRENDER  
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,  
Cultura, Ciencia y Tecnología  
Presidencia de la Nación