



¡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.



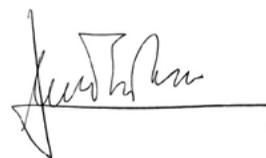
Introducción

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.

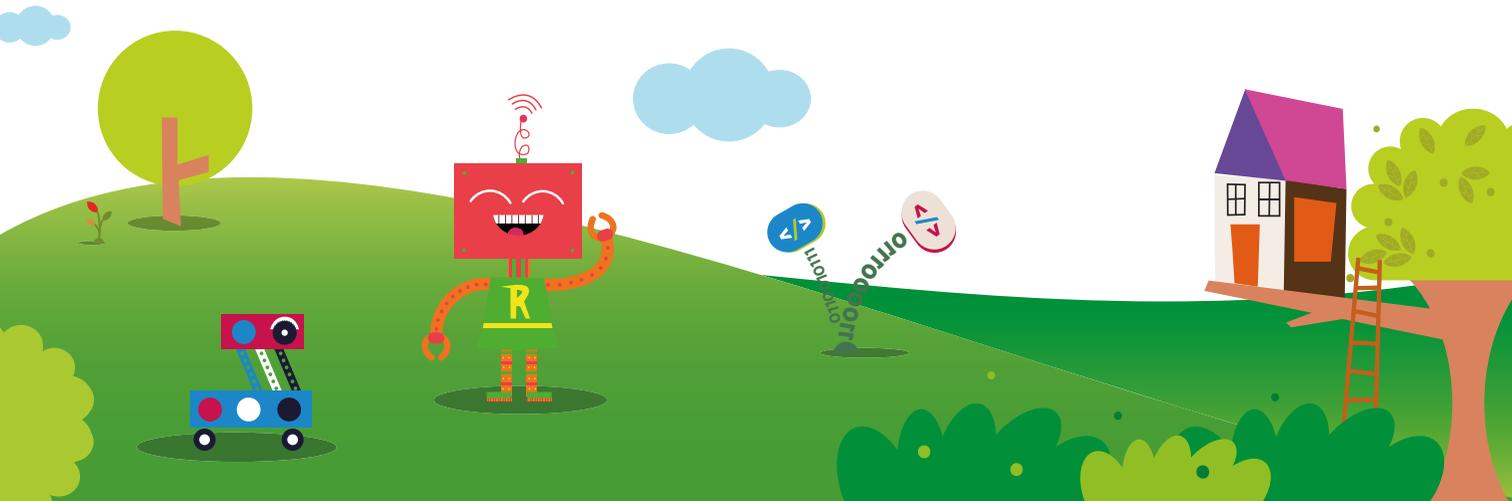
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes 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!

Nivel educativo	1er ciclo de nivel primario
Tema	Programación
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	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.
Objetivos específicos	Reflexionar sobre el uso cotidiano de los robots.
Recursos básicos	<i>Netbooks</i>
Duración sugerida	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

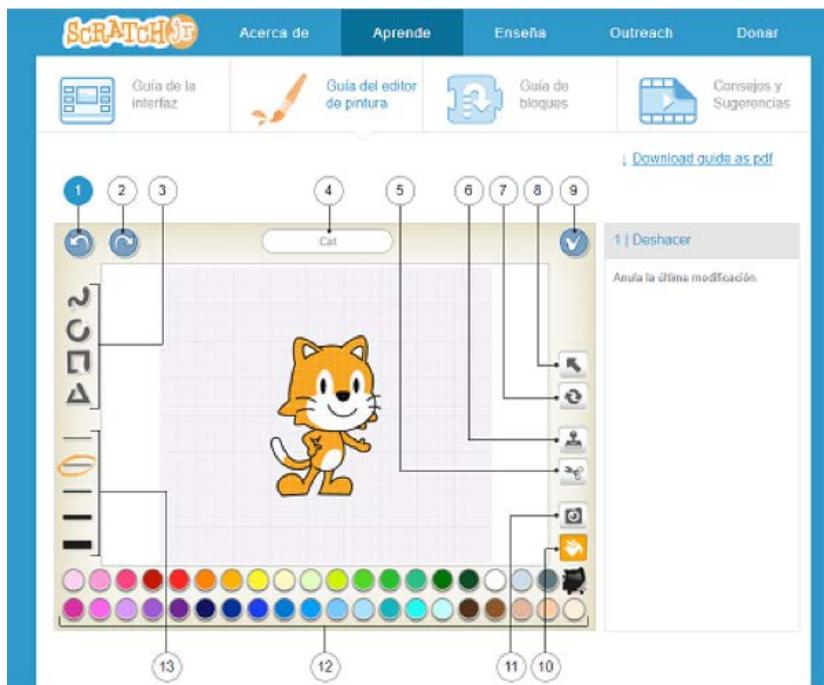
- Indagar sobre la inteligencia artificial
- Conocer los diferentes tipos de robots
- Conocer los elementos componentes de un robot



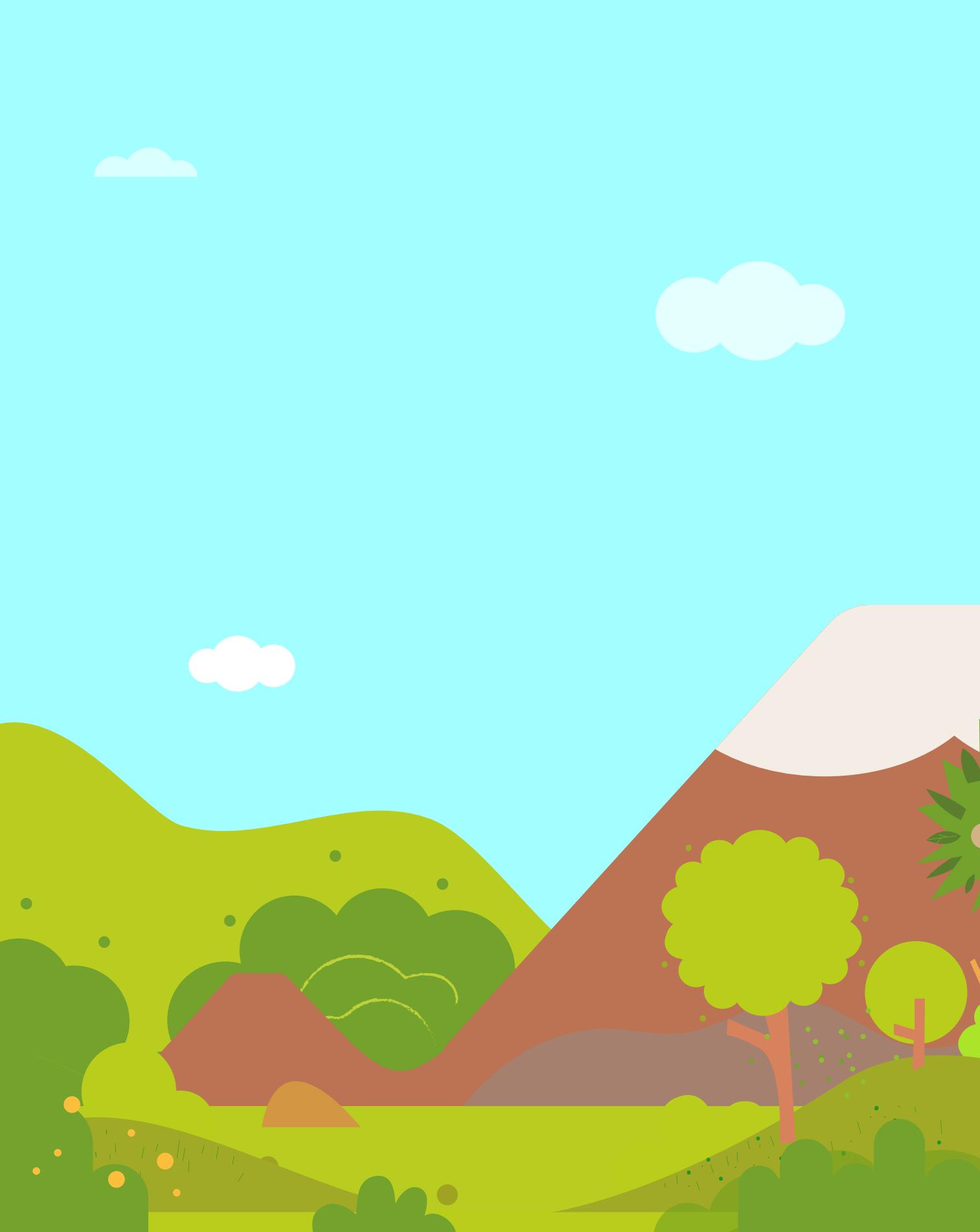


Desarrollo

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