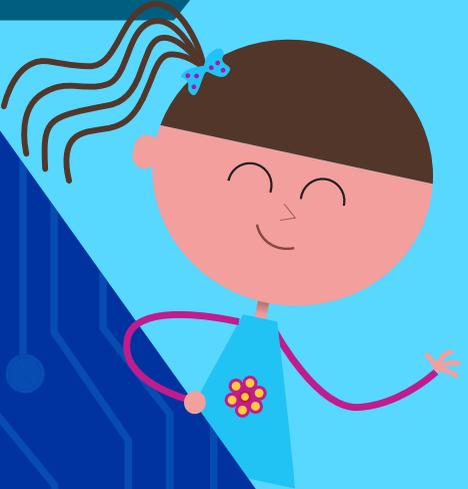




DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



Robots por todos
lados

Actividad 2

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.



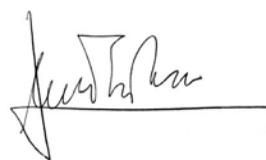
Introducción

Digiaventuras Remix 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 primaria.

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.

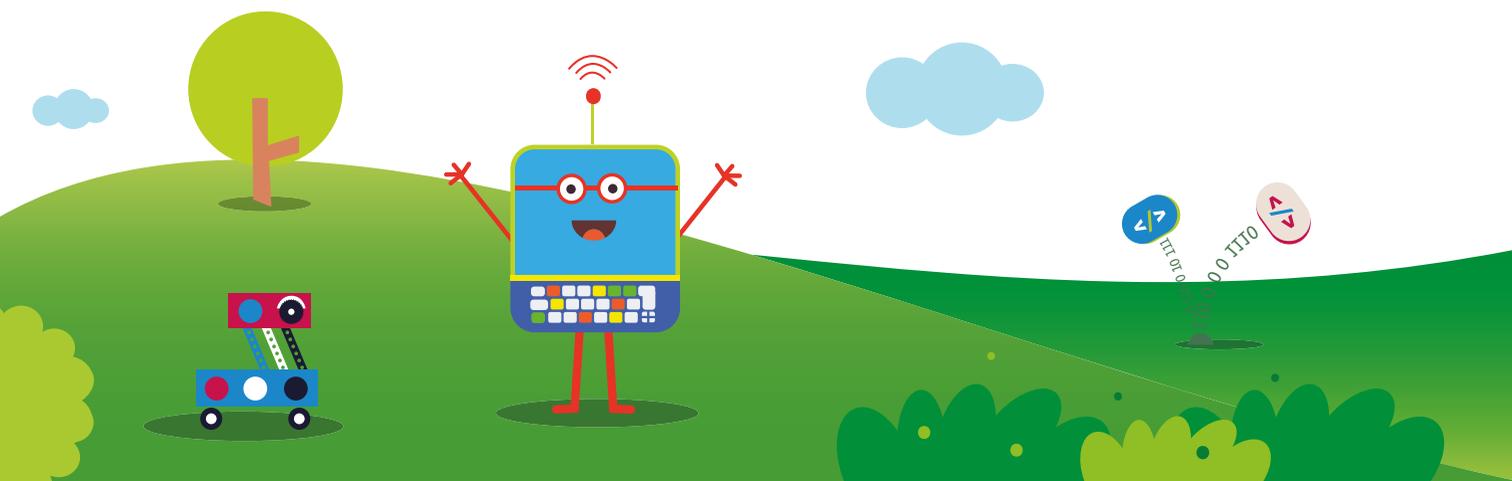
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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

2º Ciclo de nivel Primario

Tema

Qué son los robots. Qué es la inteligencia artificial. Partes y funciones de los robots.

Núcleos de aprendizaje prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica.

- La comprensión de conceptos básicos de la funcionalidad de los dispositivos computarizados y desarrollos robóticos utilizados en el hogar, la escuela y la comunidad, analizando sus partes (hardware), qué información utilizan y cómo la procesan y cómo la representan (software).
- La selección, el uso y la combinación de una variedad de recursos digitales- incluyendo internet- en una diversidad de dispositivos, para diseñar y crear, en base a producciones propias o de otros, programas, sistemas y contenidos orientados a cumplir metas establecidas.
- El diseño de narrativas que combinen diversos lenguajes y medios digitales y permitan construir conocimientos en un marco lúdico y creativo.

Objetivos específicos

- Que los niños/as:
- Conozcan qué es un robot, sus partes y cuáles son sus posibles funciones.
 - Conozcan qué es la inteligencia artificial.
 - Indaguen sobre los robots en la literatura y la historia del cine.

Recursos básicos

ADM, *netbooks*, tabletas, conectividad, explorador web.

Duración

A criterio del docente.

**APRENDER
CONECTADOS**

Digiaventuras Remix - ¡Es tu digiturno!





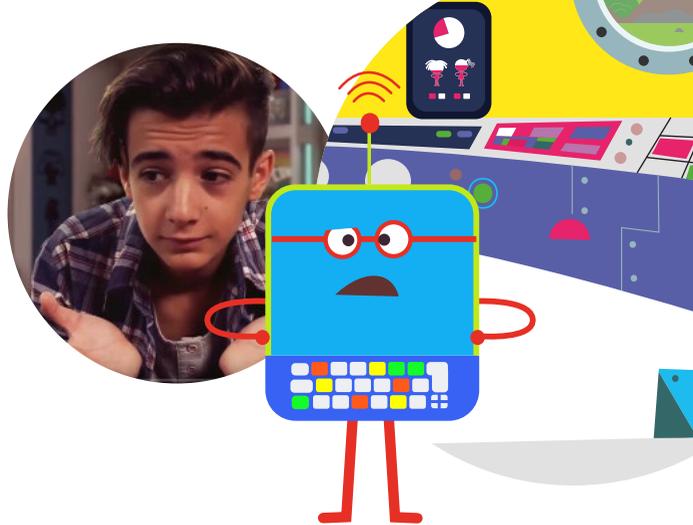
Resumen

Luego de visualizar el capítulo 15 de Digiaventuras Remix, “Robots por todos lados”, invitar a los niños a reflexionar sobre los conceptos básicos del capítulo.

A continuación, los estudiantes reunidos en equipos de trabajo buscarán en internet qué robots son famosos en la literatura y la historia del cine, cuáles son sus características y por qué son populares en nuestra cultura. Luego, se les propondrá realizar una producción de ficción protagonizada por un robot inventado por ellos.



Guía



Planificación de la actividad

La modalidad de trabajo de esta actividad propone el trabajo colaborativo en pequeños equipos de trabajo.

Antes de la implementación de la actividad se sugiere que el docente:

- Analice los principales conceptos abordados en el capítulo 15 de Digiaventuras Remix “Robots por todos lados”.
- Arme una breve presentación multimedia donde queden registrados estos conceptos.
- Se gestione en la escuela con tiempo los recursos necesarios para la realización de la actividad: *netbooks*, conectividad, proyector, etc.

Desarrollo

Primera parte: ¿Qué son los robots?

1. Reproducir el capítulo 15 de Digiaventuras Remix “Robots por todos lados”.





2. Realizar una puesta en común sobre los temas abordados en el capítulo. Algunas preguntas orientadoras pueden ser las siguientes:

- ¿Qué son los robots?
- ¿Qué significan estas características de los robots: movilidad, función, autonomía?
- ¿Qué es la inteligencia artificial?
- ¿Qué necesitan los robots para funcionar?
- ¿Cómo podemos clasificar a los robots?

3. Proyectar la presentación realizada por el docente que sintetiza esos conceptos.

Segunda parte: ¿Qué robots existen en la literatura y la historia del cine?

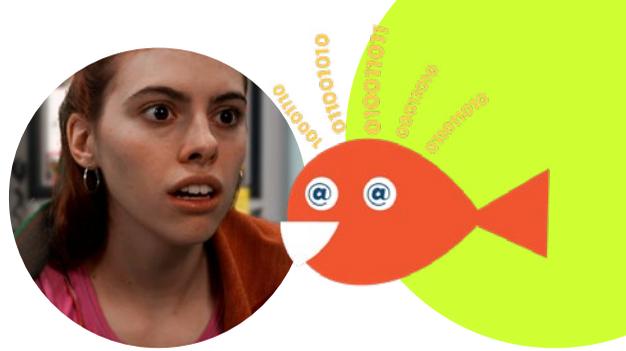
4. Invitar a los estudiantes a reunirse, con *netbooks*, en equipos de trabajo. Se sugiere que cada equipo elija un nombre de fantasía vinculado a la robótica.

5. Distribuir a los equipos la siguiente consigna:

• Buscar en la web imágenes, videos, sitios con información sobre robots famosos en la historia de la literatura o del cine. Cada equipo elegirá un robot para trabajar e indagar a partir de las siguientes preguntas disparadoras:

- ¿Cómo se llama ese robot?
- ¿Por qué es famoso?
- ¿Cuáles son sus principales características: cómo es su movilidad, cuál es su función y autonomía?
- ¿Existe un robot similar en la actualidad? (Para este punto se sugiere retomar, si se realizó, la actividad 1 de la Guía Robots por todos lados).

• Documentar la información relevada. Crear una carpeta en la *netbook* o en el servidor escolar y guardar allí las imágenes sobre el robot que encontraron en internet, los enlaces a los videos y/o sitios web consultados con información relevante, notas de texto, etc.



- Realizar una presentación multimedia para contar qué información buscaron. Se recomienda que los estudiantes organicen el trabajo en dos partes.

Parte 1: Presentación del robot seleccionado de la historia de la literatura o del cine y de sus principales características. Pueden insertar imágenes, videos, enlaces web, texto descriptivo.

Parte 2: ¿Existe un robot similar en la actualidad? ¿Cuál?

- Socializar las presentaciones entre los equipos de trabajo y guardarlas en el servidor escolar del Aula Digital Aprender Conectados. A modo de cierre, se recomienda hacer un cierre de esta parte de la actividad haciendo hincapié en el imaginario de una época, plasmado en la ficción, y las posibilidades técnicas.

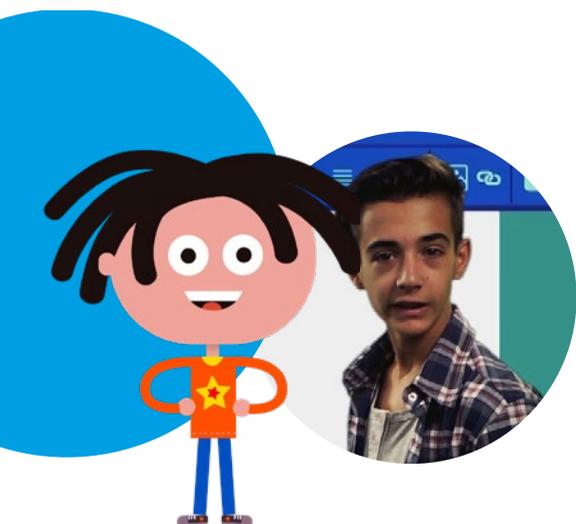


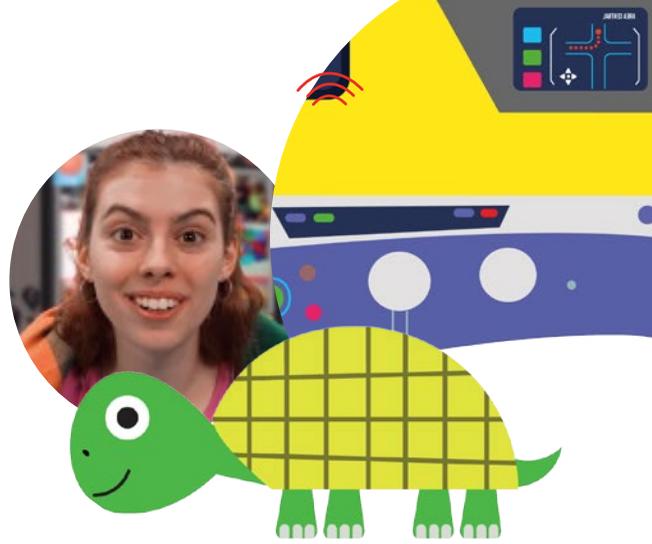
Sugerimos explorar en clase la infografía [«Naveguemos con confianza y responsabilidad»](#) — con sugerencias de buenas prácticas en internet para orientar a los alumnos y alumnas en una navegación responsable y solidario.

Tercera parte: Mi robot protagonista

6. Invitar a los estudiantes a que, en equipos de trabajo, imaginen un personaje protagonista de un film. ¿Qué características tendría?

7. Proponer la realización de un póster digital para ilustrar el robot protagonista imaginado por ellos. Incluir la descripción de sus características principales.





Más información



Para profundizar

Infografías con sugerencias de buenas prácticas en internet y sobre el cuidado de la netbook. Disponible en:

<https://www.educ.ar/recursos/131956/infografias-con-sugerencias-de-buenas-practicas-en-internet-y-sobre-el-cuidado-de-la-netbook>

Especial Educ.ar Navegar con seguridad. Disponible en:

<https://www.educ.ar/sitios/educar/seccion/?ir=navegarconseguridad>



Tutoriales

Educ.ar Portal.

[¿Cómo hago una presentación multimedia con Power Point?](#)

[¿Cómo hago una presentación multimedia con Impress?](#)

[¿Cómo hago para crear un póster digital con Canva?](#)



**APRENDER
CONECTADOS**



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