

# SOMOS DIGITALES

## Guía para docentes

### Educación Secundaria



**APRENDER  
CONECTADOS**



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

# 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**

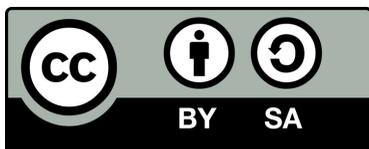
Javier Mezzamico

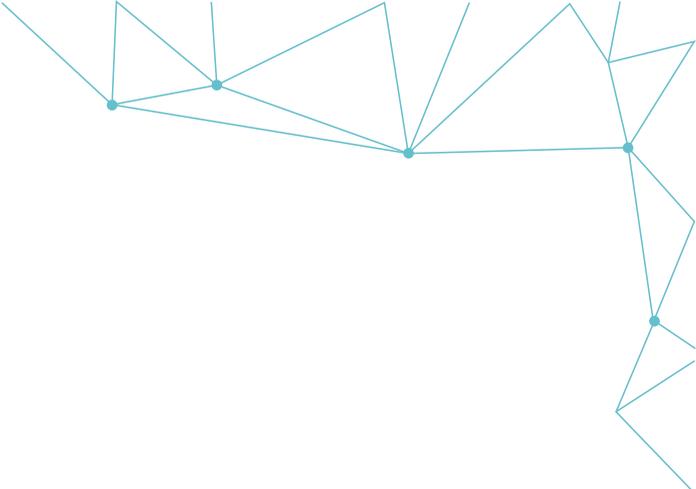
**Directora Nacional de Innovación Educativa**

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

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





# Somos Digitales

**Somos Digitales** 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 el nivel secundario.

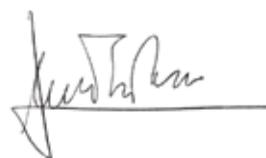
A partir de los desafíos que enfrentan sus protagonistas, esta serie presenta de un modo divertido y accesible contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos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

La 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 14 capítulos, dos jóvenes, Nico y Caro, generan una trama motivada por situaciones reales, que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura. Estos desafíos fueron pensados a partir de aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal. Cómo se programa un robot, qué es internet, cómo funciona una computadora y cómo crear videojuegos, son algunos de las situaciones que buscarán resolver los protagonistas.

Esta serie se presenta como un punto de partida para abordar temas complejos, a través de explicaciones sencillas que sirven como andamiaje para desarrollar actividades y proyectos. Las ideas que se ofrecen en esta guía y las actividades que acompañan son un estímulo para que cada docente y escuela pueda construir nuevos conocimientos con sus propios estudiantes, en función de sus intereses y sus saberes previos.

Los diversos contenidos educativos digitales vinculados están publicados con licencias Creative Commons, para que sus imágenes y recursos sean usados libremente y sirvan de base para que la comunidad educativa pueda intervenirlos y recrearlos con sus aportes, su conocimiento y su imaginación. De este modo, se hace posible comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.

Esta serie recupera los formatos comunicacionales y consumos culturales propios de nuestra época con el objetivo de acercarlos e integrarlos a la cultura escolar. Esperamos que puedan disfrutar de esta aventura de aprender.



**María Florencia Ripani**

Directora Nacional de Innovación Educativa



**APRENDER  
CONECTADOS**

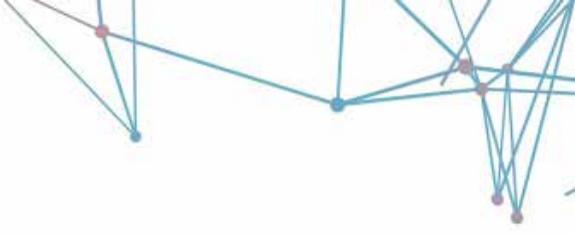
Somos Digitales - Guía para docentes

# Preparándonos para el presente y el futuro:

La serie **Somos Digitales** 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 al cual proponemos denominar educación digital, entendida como un campo multidisciplinario cuyo principal objetivo es integrar a los procesos de enseñanza y aprendizaje los desafíos de una sociedad digital. Esto requiere que la mirada no solo se centre en las tecnologías, sino en toda 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.





Las orientaciones de base 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, a partir de la sala de 4 años 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 permitirán posicionar a los alumnos 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.



# Recorrido de la aventura



1

## Comenzamos el viaje

Preguntas para relevar ideas y conocimientos previos.

2

## Buscamos respuestas a grandes interrogantes

Video de la serie Somos digitales



3

## Nos ponemos en acción

Realización de las actividades propuestas. Trabajo colaborativo.

4

## Sacamos conclusiones

Socialización de las respuestas a las actividades y conclusiones.

5

## Ponemos a prueba nuestros conocimientos

Profundización del aprendizaje a través de actividades interactivas y trivias.



6

## Revisamos lo que aprendimos

Evaluación y autoevaluación de lo aprendido.



## Recursos



Series educativas



Videos de microaprendizaje



Actividades interactivas



Documentos de profundización



Guías para docentes, familias y estudiantes



Trivias



## 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

- Capítulo Presentación
- Ciberespacio
- Búsqueda y selección de información
- Creadores digitales
- Netiquetas
- ¡Hay equipo digital!
- Tu salida con amigos en un gráfico digital
- Pintá tu aldea digital
- Pensamiento digital alianza poderosa
- Si descubris el problema encontrás la solución digital
- ¡Hablemos el lenguaje de programación!
- Tu robot preferido es.... ;-)
- ¿Dónde están los robots?
- Armá tu propia compu

