



## Un viaje por el ciberespacio

### 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.

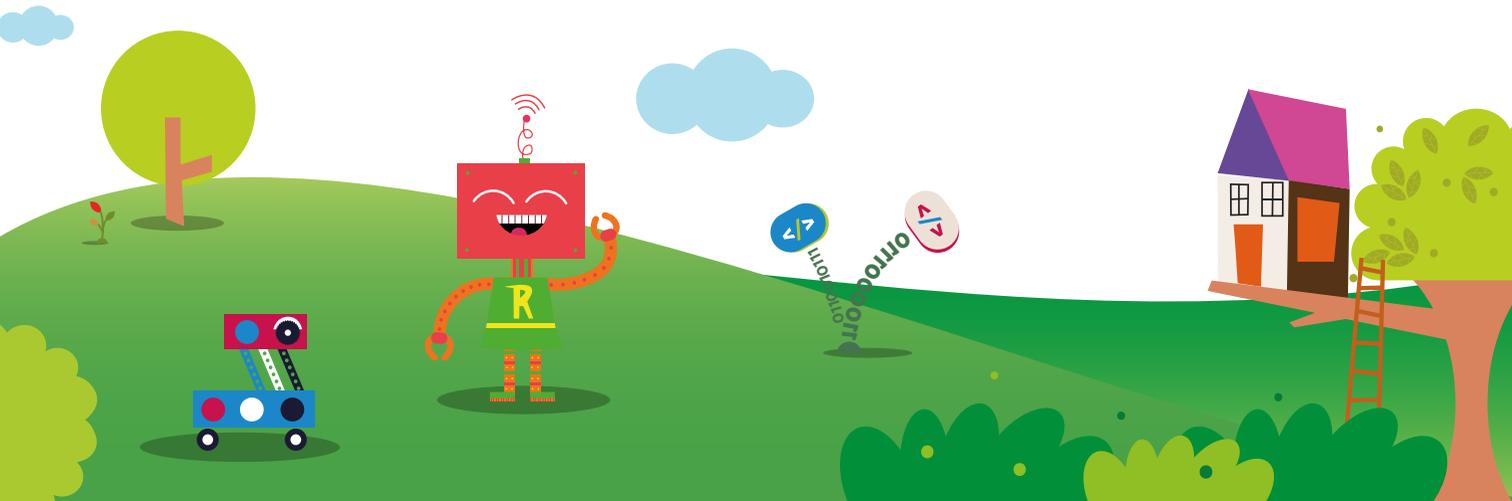
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



# Viaje por el ciberespacio

<b>Nivel educativo</b>	Inicial y 1º grado de Nivel Primario
<b>Tema</b>	Internet
<b>NAP de Educación Digital, Programación y Robótica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconocer las tecnologías digitales como elementos integrados en la vida cotidiana y cómo pueden ser usadas para resolver problemas y crear oportunidades.</li><li>• Compartir experiencias y elaborar estrategias recuperar, transformar y representar información, en un marco de juego y creatividad, y en relación a problemáticas de su entorno.</li><li>• Compartir experiencias y elaborar estrategias para la resolución de problemas en colaboración con sus pares, en un marco de respeto y valoración de la diversidad.</li></ul>
<b>Objetivos específicos</b>	Que los niños y niñas logren: <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender el funcionamiento de internet y la utilidad de recursos como los buscadores.</li><li>• Experimentar con los capturadores de sonidos y los utilicen para realizar una producción digital.</li></ul>
<b>Recursos básicos</b>	Servidor ADM, <i>netbooks</i> y/o tabletas, proyector.
<b>Duración sugerida</b>	2 clases.





## Resumen

Se sugiere invitar a los alumnos a realizar una **búsqueda por voz** en un buscador de la web. El objetivo es encontrar el video de una canción para trabajar en clase. Para ello, los niños deberán probar distintos criterios de búsqueda, como cantar la primera frase del tema o pronunciar el nombre de la canción al micrófono de los dispositivos.

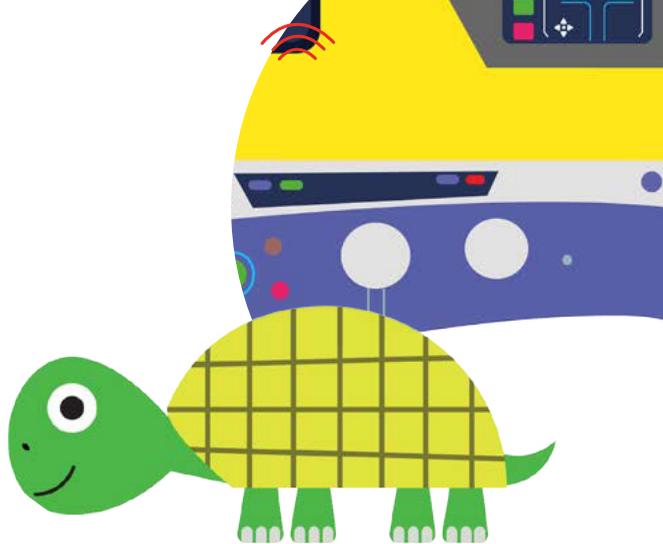
Si no hubiera conectividad pueden realizar la búsqueda con otro dispositivo que disponga.

Se puede trabajar sobre una canción infantil, un himno que entonen en la escuela o un tema del cancionero popular argentino.

La modalidad de trabajo será en **pequeños grupos** (2 ó 3 integrantes).



## Guía



1. Primero conversar con los niños sobre algunos de los temas que aborda la serie animada. Algunas preguntas sugeridas para dinamizar esta instancia:

- ¿Qué es internet? ¿Para qué sirve? ¿Ustedes para qué la utilizan?
- ¿Qué recurso usa Luna para encontrar el video de Rocío Bot?

2. Luego invitarlos a buscar en internet la canción que hayas elegido, utilizando la herramienta de búsqueda por voz de algún buscador de la web.

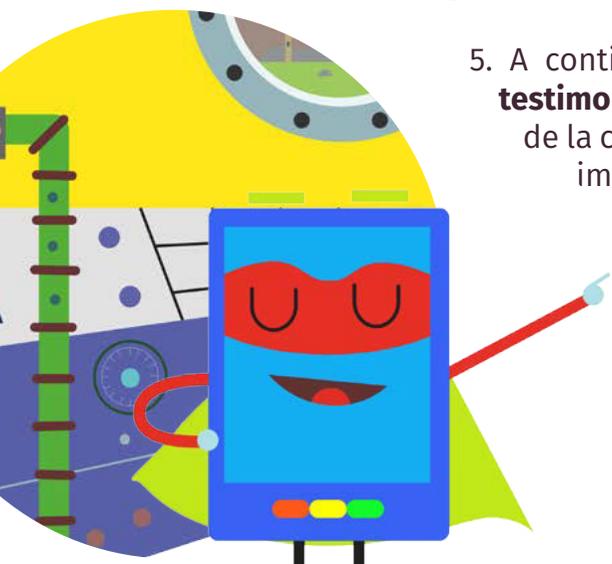


Previo a la actividad, es necesario asegurarse de que los dispositivos tengan los micrófonos activados.

3. Presentar la canción y su autor, y reproducirla a todo el grado o sala, utilizando el servidor del ADM o algún reproductor de música con el que cuenten en la escuela.

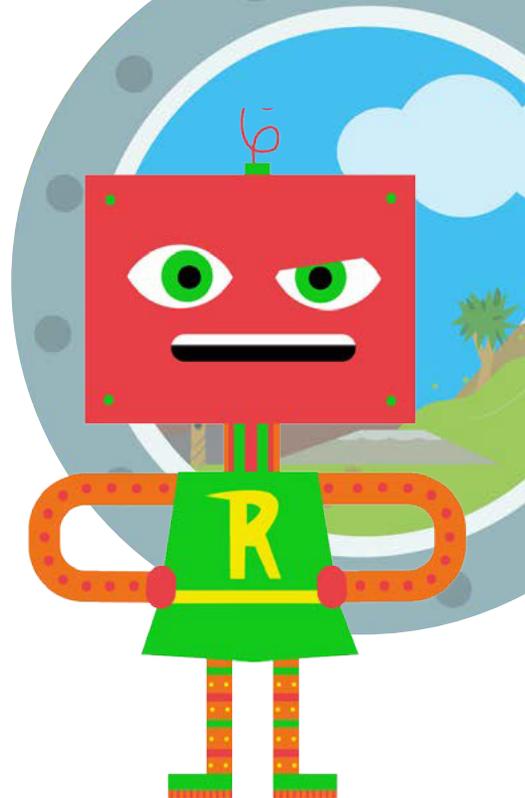
4. Luego de organizar a los niños en **pequeños grupos**, invitarlos a experimentar con la herramienta de búsqueda por voz del buscador que se haya definido. Se puede motivar a los niños para probar diferentes criterios de búsqueda, con el objetivo de comparar luego los resultados obtenidos en cada caso.

5. A continuación, invitar a los niños a **grabar un testimonio**, en el que cuenten lo que entendieron de la canción, qué emociones les hizo sentir o qué imágenes del video visualizado les impactaron más. También pueden hacer una **versión**



**propia** del tema. Para ello, pueden utilizar el captador de sonido que tengan disponible en sus dispositivos.

6. Para finalizar, se los invita a realizar una puesta en común de todas las grabaciones que los niños y niñas hayan producido en grupo.



## Más información



### Tutoriales Búsquedas en internet

<https://www.educ.ar/recursos/120208/estrategias-para-buscar-en-internet>

<https://www.educ.ar/recursos/132259/como-buscar-informacion-en-internet>





**APRENDER  
CONECTADOS**



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