



Un viaje por el ciberespacio

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

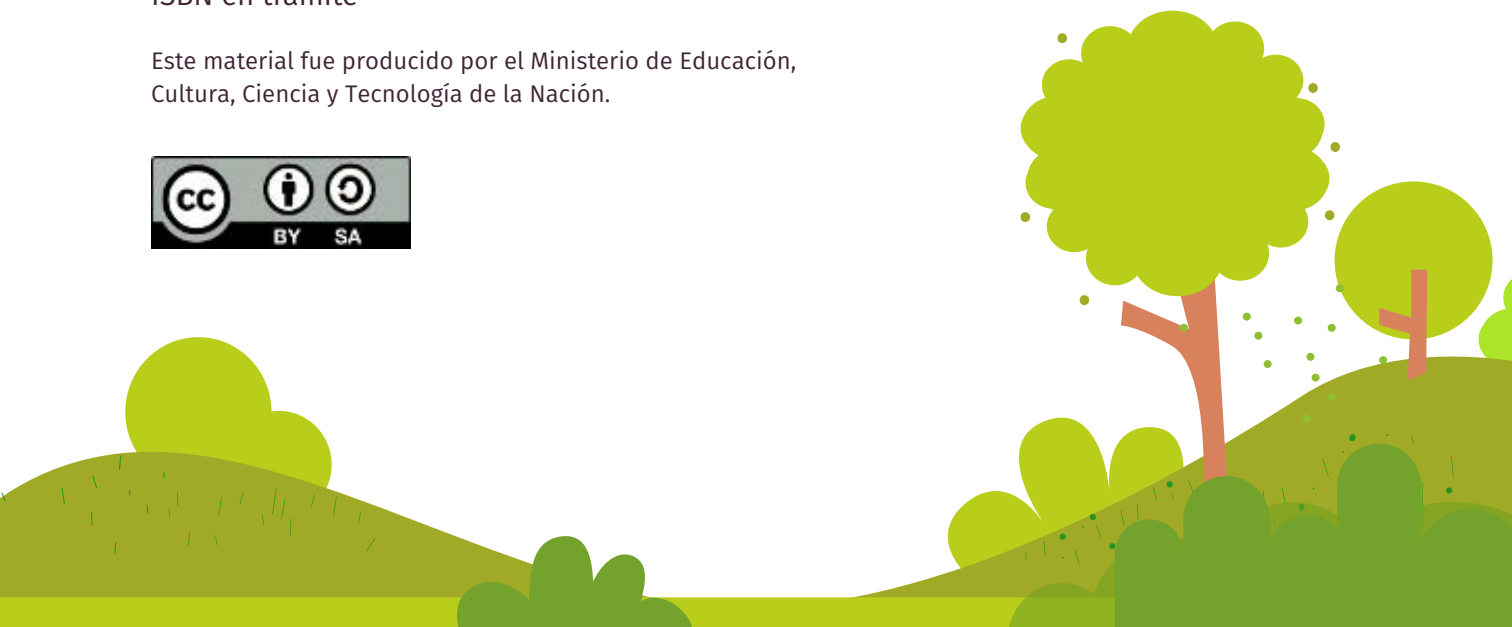
Javier Mezzamico

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.



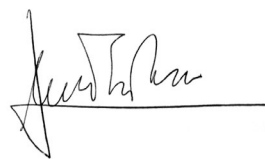
Introducción

Digiaventuras 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.

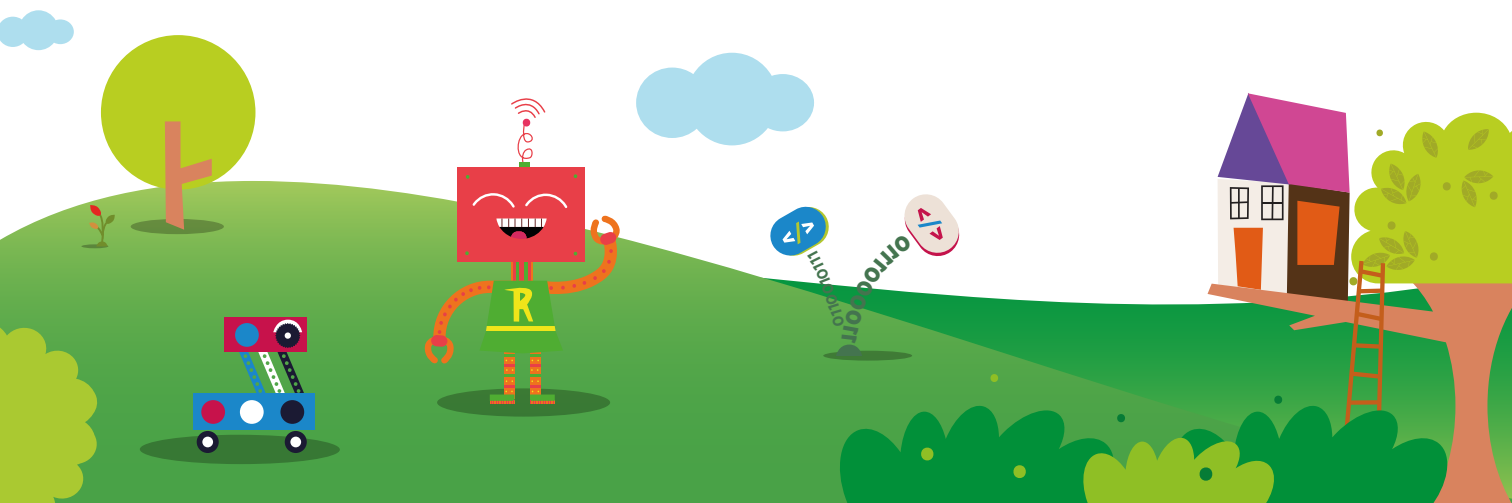
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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

Nivel educativo	1° Ciclo de Nivel Primario (2° y 3° Grado)
Tema	Internet
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer las tecnologías digitales como elementos integrados en la vida cotidiana y comprender cómo pueden ser usadas para resolver problemas y crear oportunidades.• Utilizar recursos digitales para producir, recuperar, transformar y representar información, en un marco de juego y creatividad, y en relación a problemáticas de su entorno.• 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.
Objetivos específicos	<p>Que los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendan el funcionamiento de internet y la utilidad de recursos como los buscadores.• Utilicen un editor de presentaciones para realizar una producción digital.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , proyector.
Duración sugerida	2 clases.



Resumen

Invitar a los niños a realizar una **búsqueda de imágenes** utilizando un buscador de la web con el objetivo de producir una presentación multimedia. Dicha producción puede estar relacionada a algún tema que se encuentren trabajando, como por ejemplo:

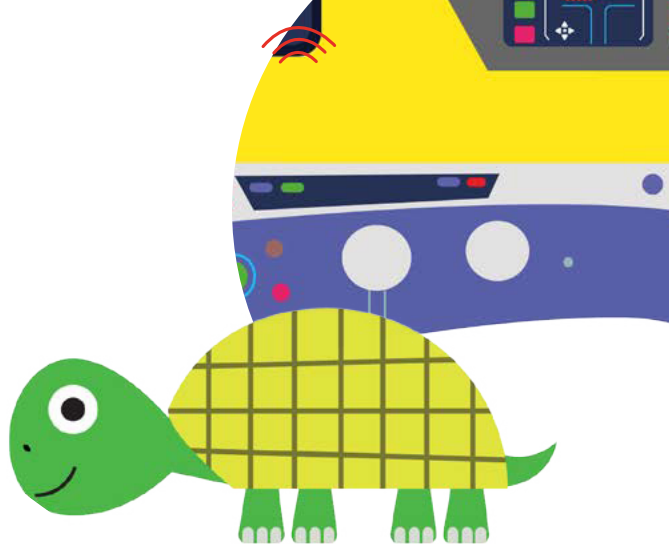
- Buscar distintas especies animales y agruparlas por características en común.
- Reconocer distintos tipos de mapas y la información que transmiten.
- Conocer las obras de un artista y agruparlos por tema, período, técnica utilizada, etc.

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

La modalidad de trabajo será en **pequeños grupos**.



Guía



1. Para comenzar, 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? ¿Qué podemos encontrar allí?
- ¿Qué recurso utiliza Luna para encontrar el video de Rocío Bot?
- ¿Qué aplicación necesitamos abrir para utilizarla?

2. Luego de organizarlos en pequeños grupos, invitarlos a realizar la búsqueda de las imágenes, según la consigna que se haya definido, utilizando un motor de búsqueda de la web. Para ello:

- En primer lugar, pedirles que enciendan sus *netbooks* y/o tabletas y, en paralelo, el docente puede compartir la pantalla de su dispositivo con el proyector para guiarlos en el proceso de abrir el navegador y localizar el buscador.
- Luego, mostrarles a los estudiantes de qué manera buscar imágenes utilizando un buscador de la web y cómo guardarlas en la *netbooks*. Dedicar un tiempo para explorar y responder sus dudas.

3. Invitar a los estudiantes a documentar los resultados de su búsqueda, utilizando un **editor de presentaciones**. Se sugiere guiarlos en los pasos básicos para crear una presentación. Por ejemplo: abrir el programa, **crear una presentación** nueva, copiar y pegar imágenes, insertar textos y, finalmente, guardar el archivo.

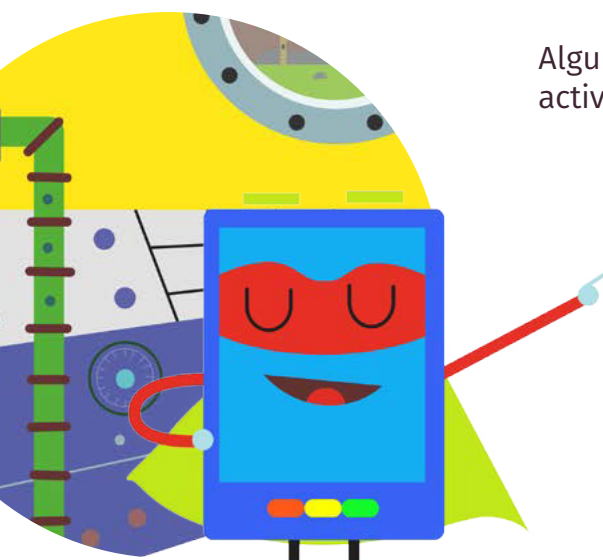
Algunos editores sugeridos para desarrollar esta actividad:



Con conectividad: Canva



Sin conectividad: editor de presentaciones



4. Para finalizar, guardar las presentaciones creadas por los estudiantes en un pendrive y compartirlas con todo el grupo utilizando el proyector.

Más información



Tutoriales

Búsquedas en internet

<https://www.educ.ar/colecciones/52?from=51>

Impress

https://youtu.be/njklnS79OLI?list=PLncOCZ_bu7NLMrsnSWOtQcoqvPjKypoUX

Powerpoint

https://youtu.be/m0msLvunxNo?list=PLncOCZ_bu7NLMrsnSWOtQcoqvPjKypoUX

Canva

https://youtu.be/Rb4_h-MLFTg?list=PLncOCZ_bu7NLMrsnSWOtQcoqvPjKypoUX



Para profundizar

Sobre licencias de uso de imágenes

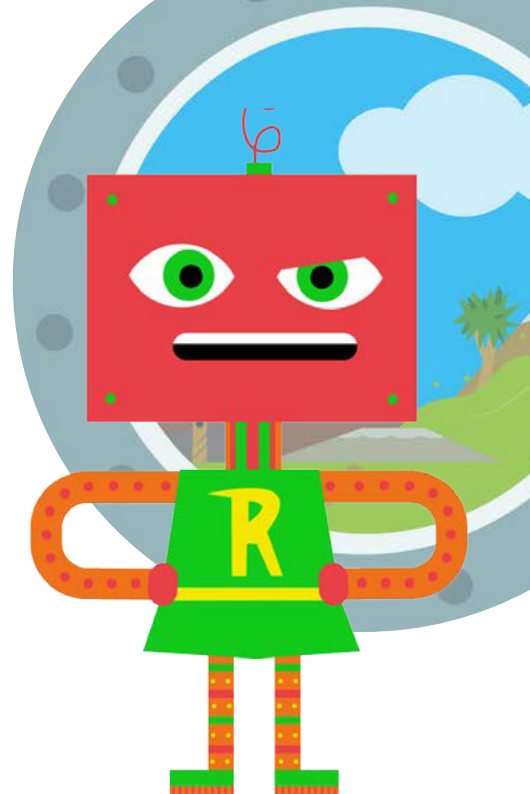
<http://www.creativecommons.org.ar/licencias.html>

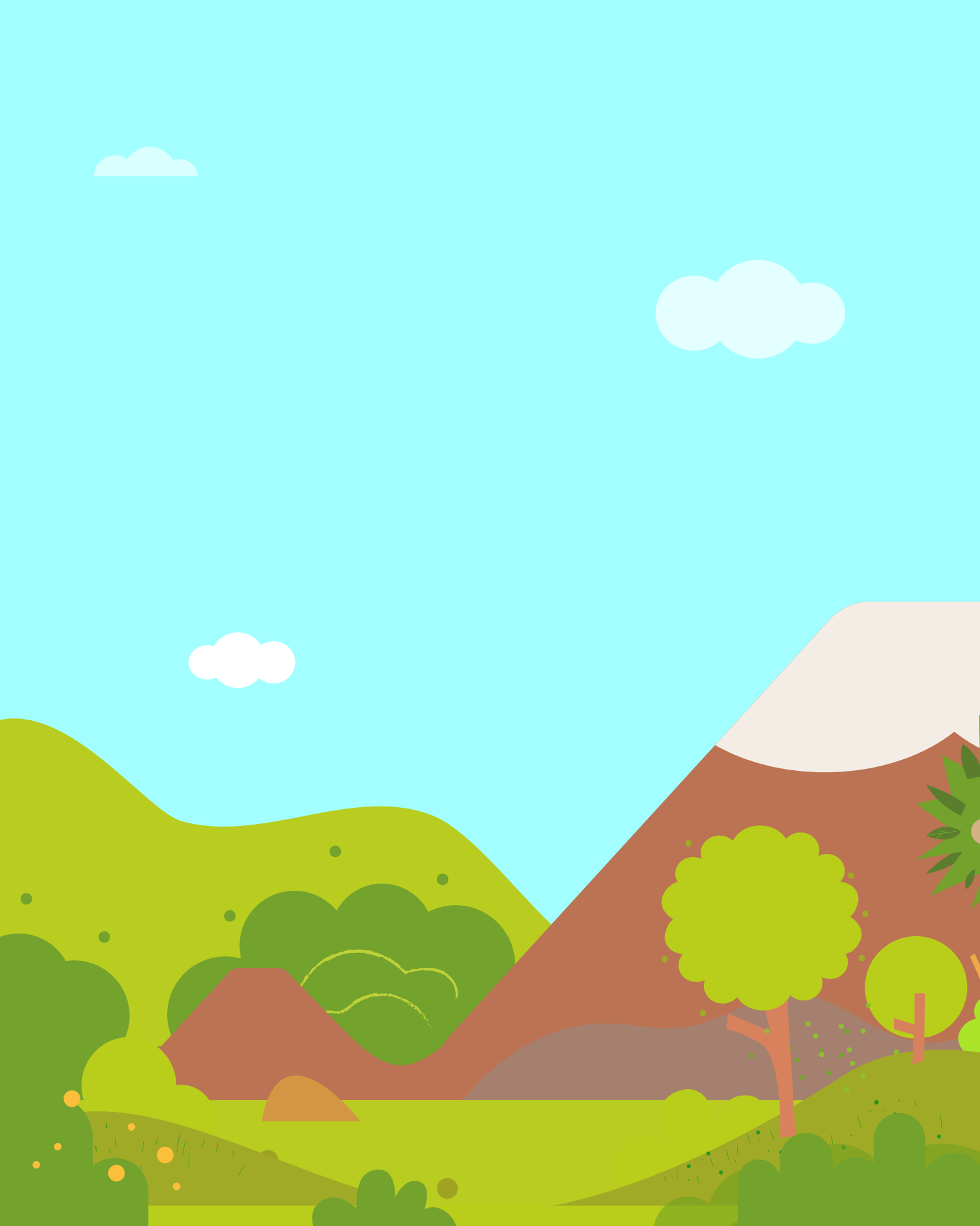


Enlaces

Canva

<https://www.canva.com/>





**APRENDER
CONECTADOS**



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