



El misterio de Clementina

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.

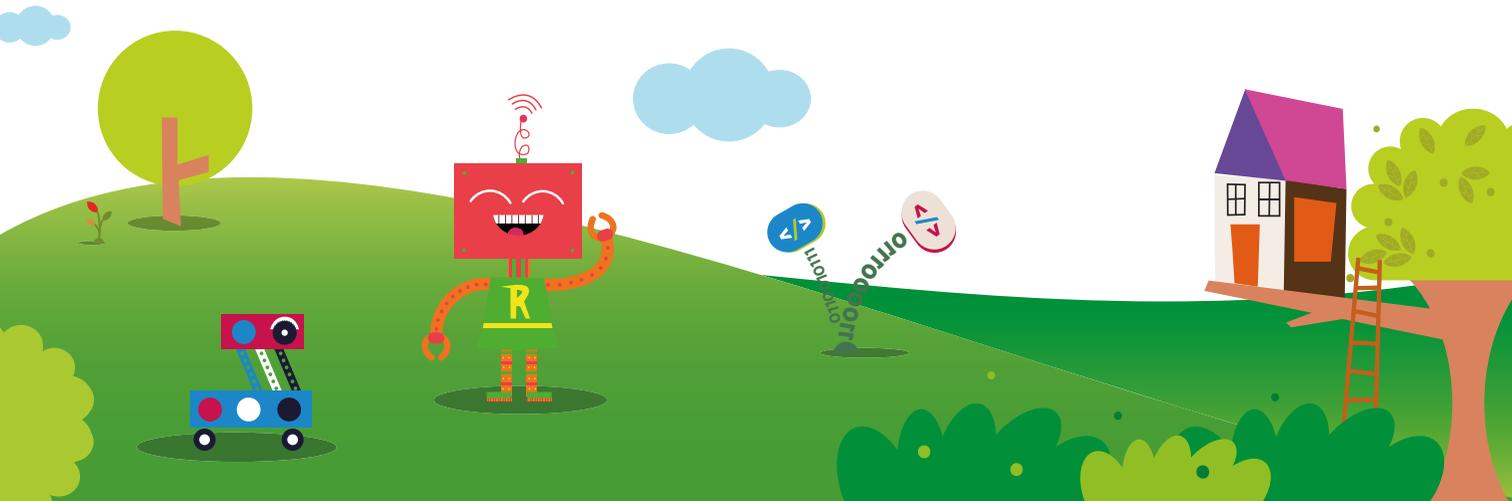
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



El misterio de Clementina

Nivel educativo	1° Ciclo de nivel primario (2° y 3° Grado)
Tema	Buscadores de internet
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	<ul style="list-style-type: none">• Formular problemas simples y construir estrategias para su resolución, incluyendo su descomposición en pequeñas partes, utilizando secuencias ordenadas de instrucciones, valiéndose de la creatividad y experimentando con el error.• Desarrollar experiencias de colaboración con sus pares, participando en equipos con roles complementarios y diferenciados, y comunicarlos de forma clara y precisa.
Objetivos específicos	<p>Que los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendan el funcionamiento de los buscadores de internet.• Que aprendan a maximizar la efectividad de las búsquedas y que distingan páginas confiables vs páginas no confiables.• Sepan crear una historieta o comic a partir de un procesador de textos o en un editor de imágenes.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , proyector, <i>Greenshot</i> .
Duración sugerida	2h de clase aprox.



Resumen



Luego de visualizar el capítulo 4 de Digiaventuras, proponer a los estudiantes convertirse en “Digiinvestigadores”. Para ello deberán realizar una búsqueda en internet para llegar a un resultado específico, definido de antemano por el docente. La búsqueda estará relacionada con algún tema que se esté trabajando en clase.

En primera instancia, los estudiantes recibirán del docente un conjunto de pistas sueltas, que son en realidad “palabras clave” para efectuar la búsqueda en internet. Ordenadas de manera correcta, como si fuera un rompecabezas, dichas pistas conducirán a los chicos al resultado deseado en el buscador.

En la segunda etapa de la “investigación”, se les pedirá a los niños que apliquen su “olfato de detectives” para seleccionar una fuente entre los resultados obtenidos. Para ello deberán aplicar tres criterios de evaluación de los sitios: **el dominio, la autoría y la fecha de actualización.**

Para finalizar, deberán hacer una captura de pantalla del sitio elegido e intervenirla para explicar en qué se basaron para seleccionarlo, usando el programa **Greenshot**.

La modalidad de trabajo será en **grupos de 5 o 6 integrantes.**



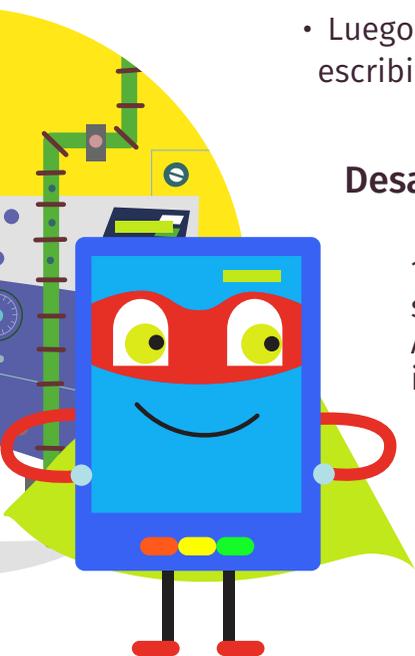
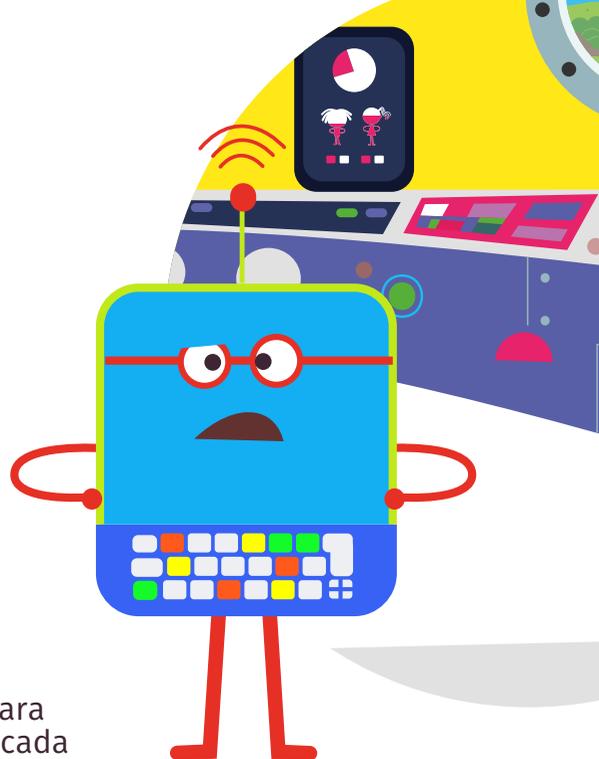
Guía

Planificación

- Pensar de antemano 5 ó 6 temas para indagar en internet, considerando que cada grupo de chicos tendrá un tema diferente.
- Luego, a partir de la predicción de los buscadores, definir las “palabras clave” más eficaces para obtener un resultado acorde a las necesidades de tu área y las características de los destinatarios. Podés incluir los operadores de búsqueda que te parezcan necesarios.
- Con las “palabras clave” definidas para cada tema, escribirlas en un papel, o en un documento de texto que luego imprimirás.
- Descomponer y recortar las “fórmulas” en varias partes: estas serán las pistas que los niños deberán descifrar/ordenar adecuadamente. Por ejemplo:
 - Primera pista: *para que sirve/* segunda pista: *el número “pi”/*tercer pista: *3,14.*
 - Primer pista: *capitales/* segunda pista: *provincia argentina/* tercera pista: *Formosa.*
 - Primera pista: *escritor/* segunda pista: *argentino/* tercera pista: *nacido en Bélgica.*
- Luego guardar cada grupo de pistas en un sobre diferente y escribir el nombre del grupo: grupo 1, grupo 2, etc.

Desarrollo

1. Podés iniciar la actividad conversando con los niños sobre algunos de los temas que aborda la serie animada. Algunas preguntas sugeridas para dinamizar esta instancia son:





- ¿Qué es un buscador de internet? ¿Cómo puedo lograr una búsqueda efectiva? ¿Qué son los operadores de búsqueda?
- ¿Ustedes qué estrategias usan para encontrar lo que buscan en internet? ¿Les resulta fácil encontrar lo que quieren? ¿Por qué?
- ¿Todas las páginas de internet son confiables? Si no es así, ¿cómo nos damos cuenta de cuál es confiable?

2. Invitar a los estudiantes a formar grupos de 5 o 6 integrantes y encender sus *netbooks*. En este momento, te sugerimos resumir el objetivo de esta primera parte de la secuencia. Por ejemplo: “Hoy se van a convertir en *digidetectives*. Necesito que ustedes encuentren cierta información en internet pero para ello deberán primero descifrar unas pistas, ¿se animan?”

3. Entregar a cada grupo un sobre con pistas e invitarlos a analizarlas y tratar de armar el rompecabezas. Propones probar distintas fórmulas utilizando el buscador y seleccionar aquella que les permita obtener resultados más refinados (menor cantidad de resultados).

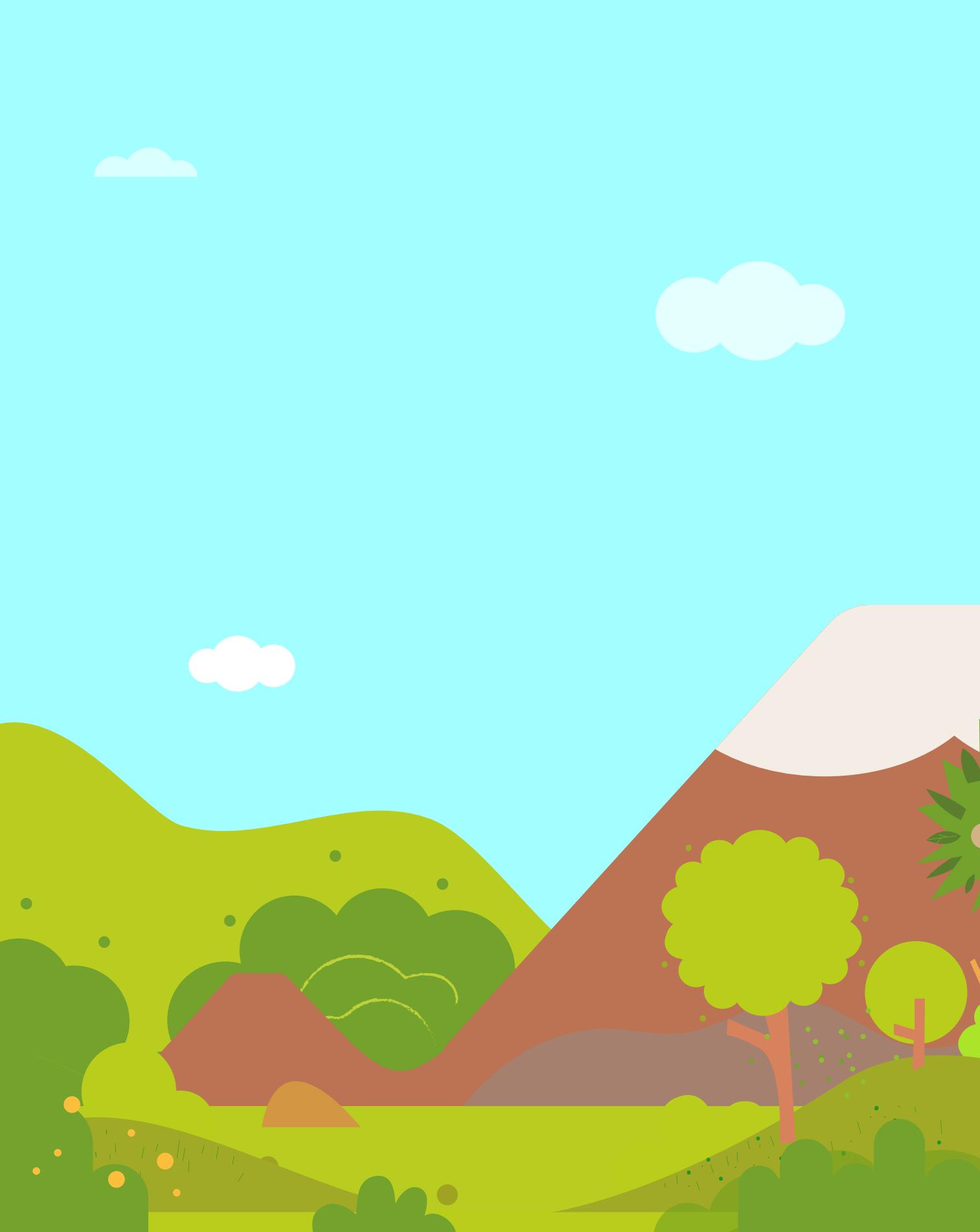
4. Ahora, proponerles elegir una fuente de esos resultados aplicando los criterios de evaluación de sitios web abordados en la serie animada: dominios (.net, .com o .org), fecha de actualización, autoría, etc.

5. Para finalizar, los chicos deberán realizar una captura de pantalla del sitio elegido e intervenirla para explicar su selección, utilizando el programa **Greenshot**.



Greenshot es un programa que permite tomar capturas de pantalla del escritorio de la computadora y editarlas con herramientas similares a la de un graficador o editor de imágenes. Es un *software* libre y se encuentra instalado en las *netbooks*.

Cuando concluyan el trabajo, podés guardar las imágenes intervenidas en un *pendrive* para luego visualizarlas colectivamente utilizando el proyector.



**APRENDER
CONECTADOS**



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