



El primer congreso de robots

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.

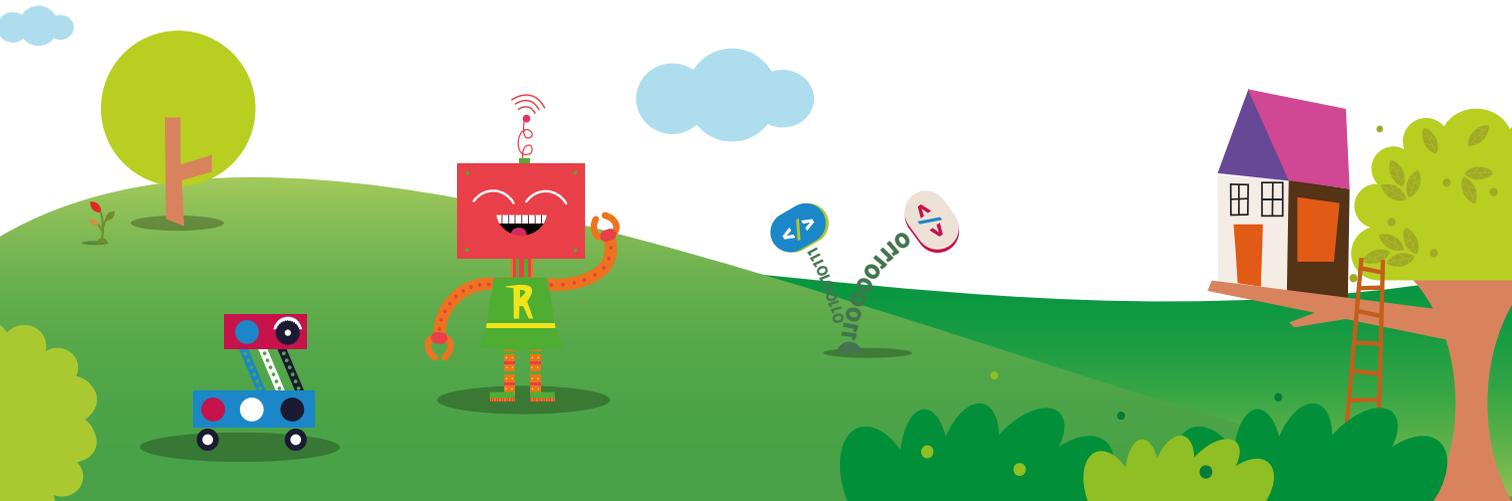
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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

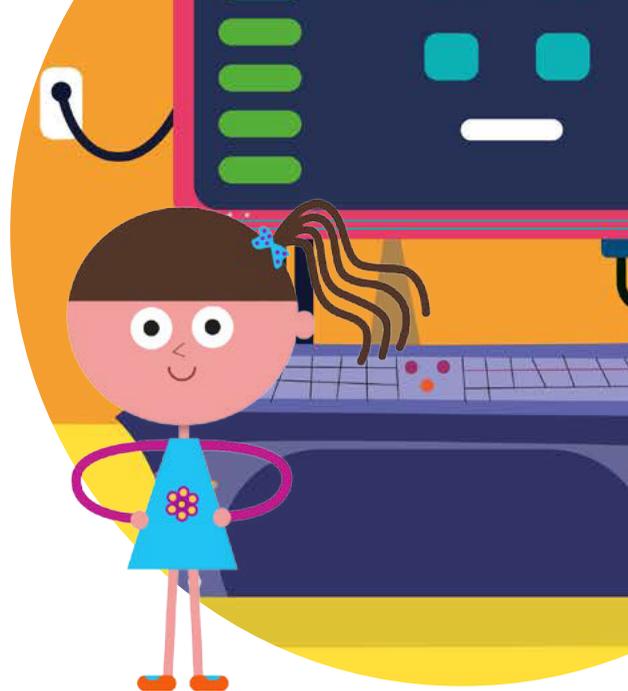
Directora Nacional de Innovación Educativa



El primer congreso de robots

Nivel educativo	1er ciclo de Nivel Primario (2° y 3° Grado)
Tema	Presentación digital
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	<ul style="list-style-type: none">• Usar recursos digitales para crear, organizar, guardar, utilizar y recuperar contenidos en diferentes formatos: texto, imágenes y acciones.• Construir estrategias para resolver problemas simples, incluyendo su descomposición en pequeñas partes, utilizando secuencias ordenadas de instrucciones, valiéndose de la creatividad y experimentando con el error.• Transferir conocimientos previos sobre las TIC a situaciones nuevas y usar nuevos recursos apropiados para un propósito específico.
Objetivos específicos	<p>Que los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se familiaricen con el lenguaje de las presentaciones digitales y distingan sus características y contenidos en función de sus usos.• Logren crear de forma colaborativa una presentación digital multimedia.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , proyector.
Duración sugerida	2 clases.





Resumen

Invitar a los alumnos a armar una **presentación digital colaborativa sobre un personaje** que ellos elijan o que esté relacionado con tu área de enseñanza: por ejemplo, próceres argentinos, referentes de la escuela o el barrio, personalidades de la ciencia o la cultura, el protagonista de un cuento, etc. La presentación será utilizada en algún evento escolar como actos, ferias de ciencias o intercambios con otros grados.

La presentación debe incluir estos recursos:

- 1 carátula animada
- 1 texto explicativo
- 1 imagen (fotos, ilustraciones)
- 1 gráfico (tablas, esquemas, líneas de tiempo)
- 1 video
- 1 archivo de voz

Organizados en **grupos de 5/6**

integrantes, cada equipo se encargará de generar 1 de estos recursos para luego aunarlos en una sola presentación. Para producirlos, podrán utilizar los capturadores de imágenes, videos y fotos disponibles en sus *netbooks*, o realizar una búsqueda de los mismos en internet.



Con conectividad: Documentos compartidos



Sin conectividad: Editor de presentaciones



Guía



Planificación

Si cuentan con conexión a internet en la escuela, la aplicación sugerida para realizar esta actividad es documentos compartidos, ya que permite experimentar el trabajo colaborativo en tiempo real. De esta manera, todos los grupos podrán acceder a la presentación que deberán producir colaborativamente.

La presentación puede estar completamente en blanco, o contar como guía con un texto que indique qué información debe ir en cada diapositiva. Por ejemplo: “Aquí imagen”, “Aquí video”, 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 una presentación digital? ¿Para qué sirve?
- ¿Qué es una diapositiva? ¿Qué podemos insertar en ellas?
- ¿Qué quiere decir tipografía? ¿Por qué es importante en la presentación digital?
- ¿Podemos agregar efectos en una presentación digital? ¿Para qué sirven?
- ¿Es conveniente agregarlos en todas las diapositivas?

2. A continuación, anticiparles el objetivo de la secuencia: “Les propongo crear entre todos una presentación digital sobre una persona muy importante, (...), que luego vamos a mostrar en (...)”.

3. Invitar a los niños y niñas a organizarse en grupos de 5/6 integrantes y asignar a cada uno el desarrollo de 1 recurso en particular: video, foto/ilustración, texto explicativo, archivo de voz, carátula animada, etc.

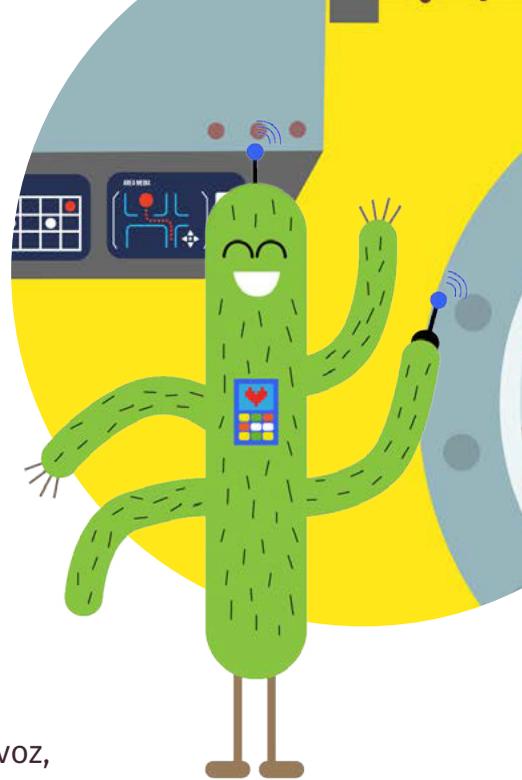
4. Con sus *netbooks* encendidas, utilizar el proyector para guiarlos en el uso de las principales herramientas del editor de presentaciones elegido. Te sugerimos focalizar en las siguientes:

- Crear una presentación nueva.
- Agregar nueva diapositiva.
- Insertar texto; experimentar con las fuentes tipográficas tamaños y estilos.
- Insertar imágenes, formas, gráficos y tablas.
- Insertar hipervínculos.
- Animaciones.
- Guardar cambios.

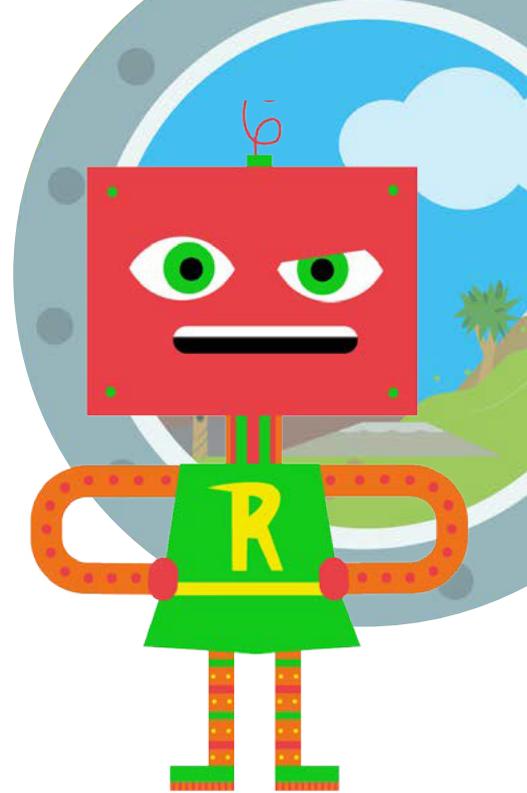


Si para la presentación deben relevar recursos de internet (imágenes, videos, etc.), te sugerimos explicarles/ recordarles brevemente cómo utilizar el buscador, su barra de herramientas y todo lo relativo a las licencias de uso.

5. Es momento de que los grupos se pongan en acción y empiecen a producir el contenido asignado utilizando los recursos disponibles en sus *netbooks*.



6. Cuando hayan finalizado, si utilizaron el editor de presentaciones, podés guardar el trabajo de cada grupo en un *pendrive* y luego, utilizando el proyector, mostrar cómo se reúne todo el contenido en una sola presentación, copiando y pegando diapositivas. Si trabajaron con documentos compartidos, indicar a los grupos cómo guardar los cambios y salir de la presentación.



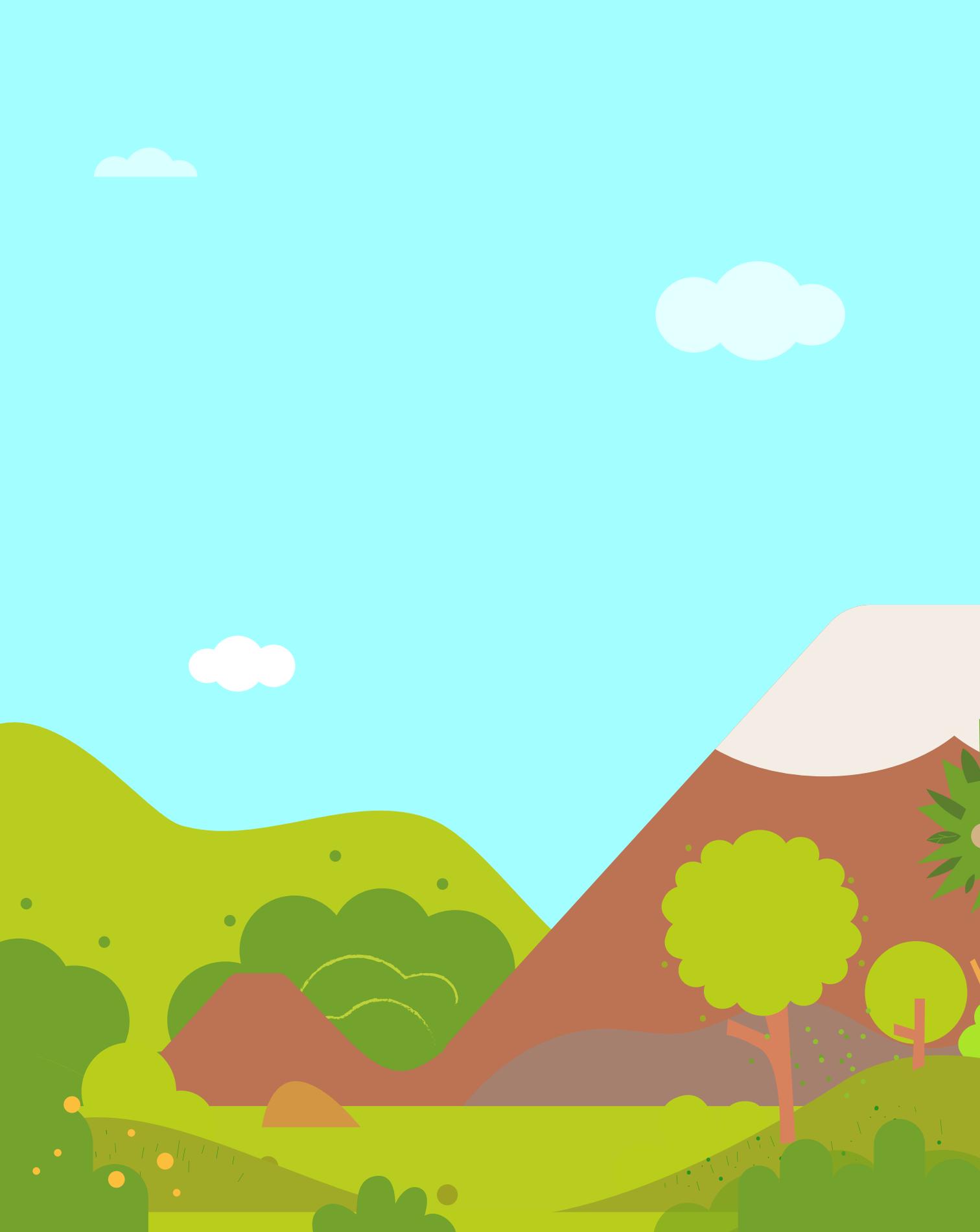
7. Realizar un control colectivo de la presentación: pedir/hacer sugerencias a los niños sobre cómo mejorar la presentación, e incorporar los cambios y mejoras en tiempo real.

8. Finalmente hacer una última prueba del resultado, utilizando la vista de *Presentación de diapositivas*.



Además de utilizar la presentación en distintos eventos escolares, podés compartirla en el ciberespacio a través de **SlideShare**, un sitio web 2.0 de uso orientado a las presentaciones digitales. De esta manera los niños y niñas podrán ver y compartir su creación por fuera del ámbito escolar y sentirse verdaderos autores de la web.





**APRENDER
CONECTADOS**



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