



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX

La compu por
dentro

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

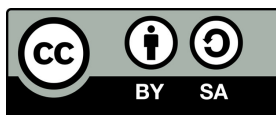
Javier Mezzamico

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



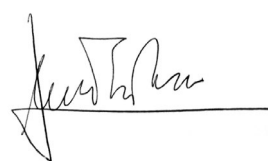
Introducción

Digiaventuras Remix 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 para el segundo 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.

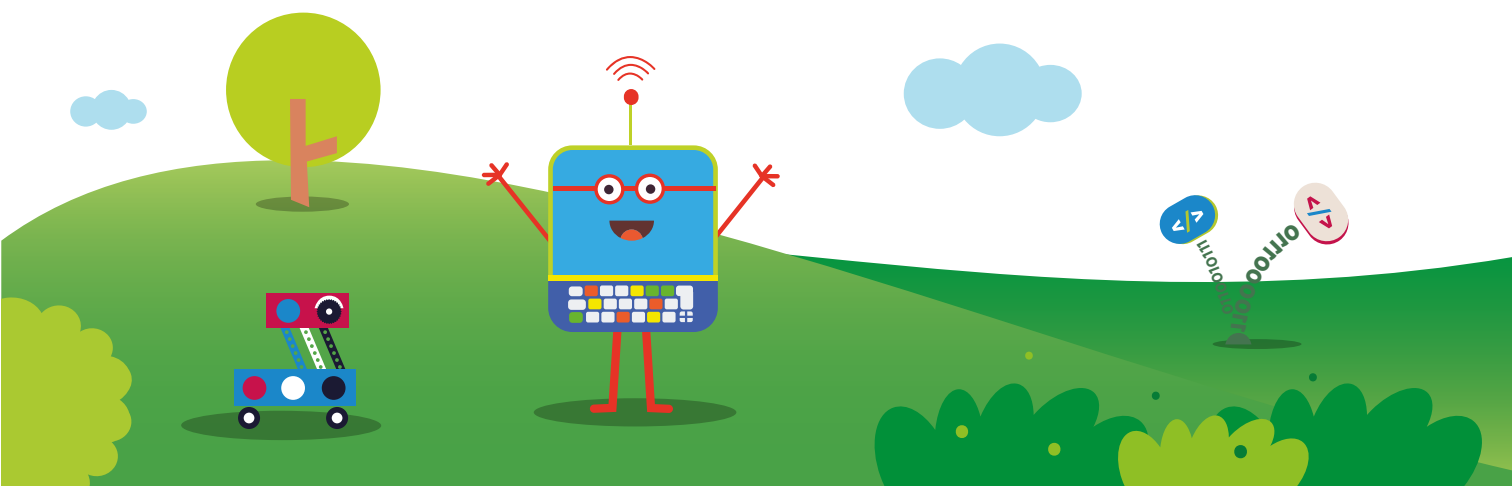
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



La compu por dentro

Nivel educativo	2º Ciclo de Nivel Primario
Tema	Computadora: <i>hardware</i> y <i>software</i>
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	La comprensión de conceptos básicos de la funcionalidad de los dispositivos computarizados y desarrollos robóticos utilizados en el hogar, la escuela y la comunidad, analizando sus partes (<i>hardware</i>), qué información utilizan, cómo la procesan y cómo la representan (<i>software</i>).



La compu por dentro

Objetivos específicos

Que los estudiantes puedan:

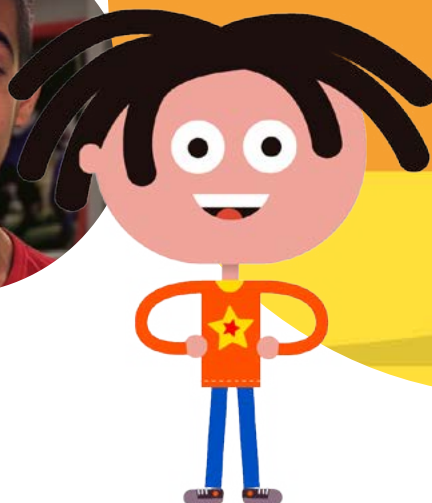
- Diferenciar hardware y software.
- Comprender los principios básicos del funcionamiento de una computadora.
- Desarrollar habilidades para comprender, sintetizar y comunicar conceptos mediante organizadores gráficos.

Recursos básicos

Servidor ADM, *netbooks*, proyector.

Duración aproximada

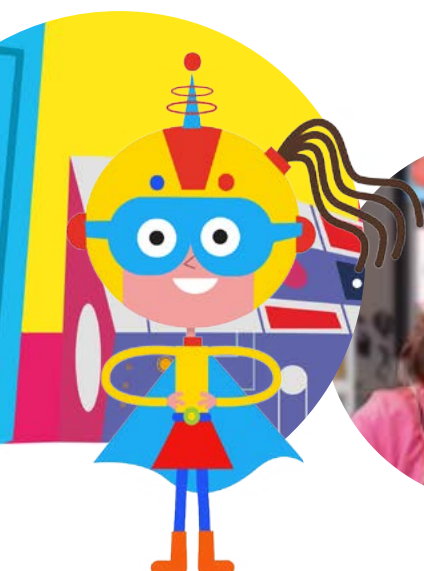
2 clases.



Resumen

Proponer a los estudiantes crear **nubes de palabras** con los **conceptos clave** abordados en el capítulo de la serie: “La compu por dentro”. Luego podrán compartir con sus pares, con el proyector. El objetivo de esta actividad es **fijar y apropiarse de algunos conceptos** necesarios para comprender la diferencia entre *hardware* y *software*, como así también los principios básicos del funcionamiento de una computadora.

Finalmente, se los invitará a **diseñar una infografía** que represente la computadora por dentro. Esta propuesta busca fortalecer habilidades para sintetizar información, comunicar ideas con imagen y texto, como así también, para aprender a editar en entornos gráficos.



Guía



1. **Relevar los saberes previos** de los estudiantes sobre un sistema computacional y evaluar **cuánto y cómo han comprendido** los conceptos básicos abordados en la serie. Estas son algunas **preguntas orientadoras** para dinamizar la instancia de reflexión:

- ¿Qué es una computadora? ¿Cómo funciona? ¿Un celular es una computadora también?
- ¿Qué es el *hardware* y qué es el *software*? ¿Pueden identificarlos en su computadora?
- ¿Un robot es una computadora? ¿Por qué?
- ¿Qué entienden por la palabra “instrucciones”?

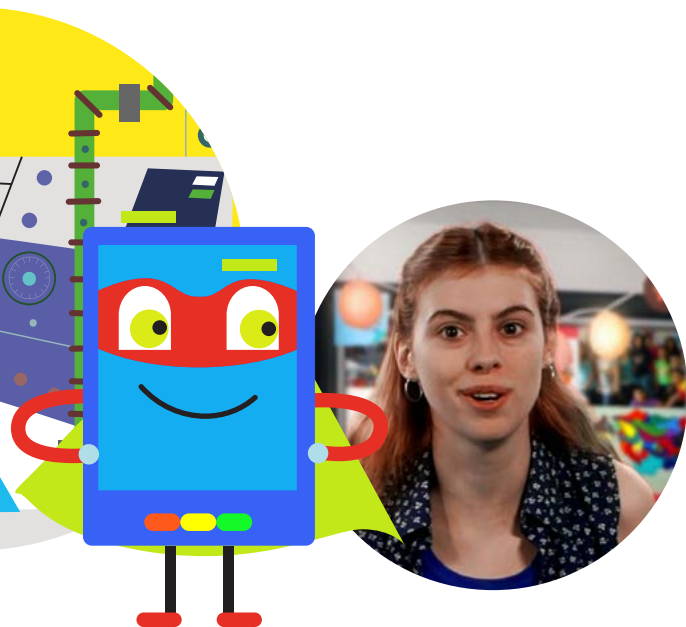
2. A continuación, invitar a los estudiantes, agrupados en equipos de no más de 3 integrantes, a **crear nubes de palabras** con los conceptos más importantes de la serie animada. Luego pueden presentarlas en la clase con el proyector, promoviendo el intercambio colectivo. Te sugerimos los siguientes recursos para resolver esta actividad:



Con conectividad: Organizador gráfico NubeDePalabras, para crear nubes de palabras con diversidad de plantillas.



Sin conectividad: La opción WordArt del procesador de textos para experimentar con la tipografía, formas, colores.





3. Proponer a los estudiantes el diseño de una **infografía digital** en la cual se representen las partes de la computadora. Se trata de que desplieguen su creatividad en un diseño libre que les permita explorar y jugar con plantillas, colores, tipo de textos y componentes gráficos. Se les puede compartir imágenes, previamente descargadas, de *hardware* y *software* para que puedan contar con insumos para diseñar.

Se sugieren estos recursos para resolver esta actividad:



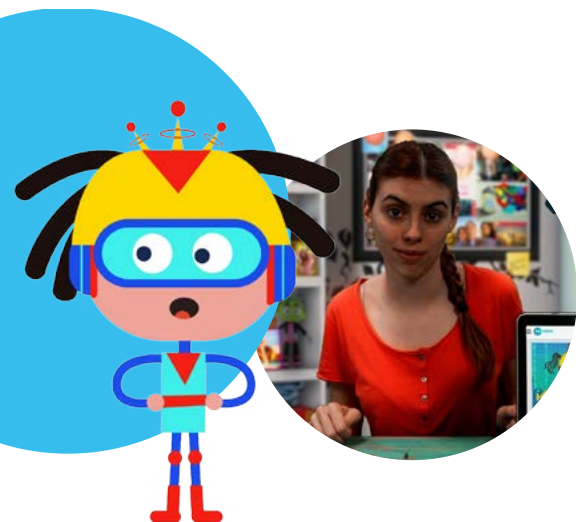
Con conectividad: Editor de publicaciones y presentaciones *Canva.com*

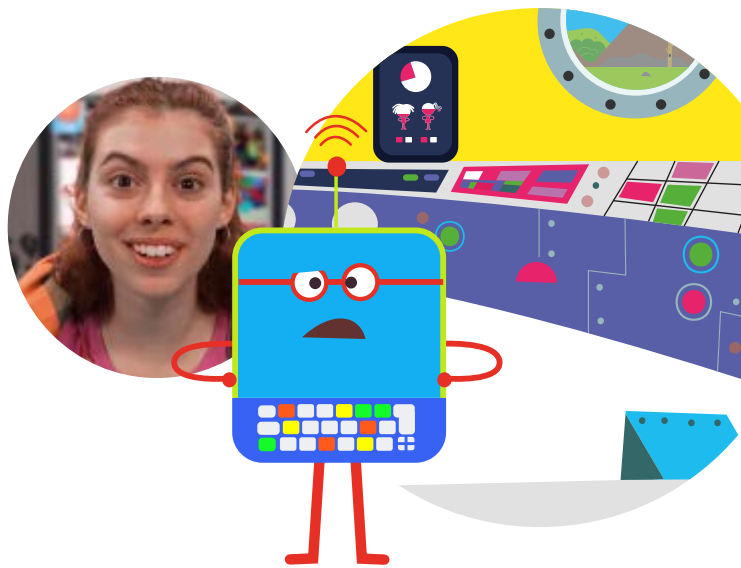


Sin conectividad: Editor de publicaciones *Publisher*, disponible en el paquete *Office* de las *netbooks*.

4. Cuando hayan finalizado sus proyectos, los estudiantes pueden compartir sus producciones con el resto de sus compañeros. Se los puede guiar para organizar la presentación, haciéndoles las siguientes preguntas:

- ¿Cómo organizaron la información? ¿Cómo diferenciaron *hardware* de *software* en su diseño?
- ¿Cuál es la función del microprocesador, la placa madre y el disco rígido en una computadora? ¿Dónde se guarda la información?
- ¿Cómo es que un robot-compu, como Rocío, hace lo que se le pide?





Más información



Enlaces

Canva

https://www.youtube.com/watch?v=Rb4_h-MLFTg

Procesadores de texto

Writer:

<https://www.youtube.com/watch?v=t13QdLgaN3g>

Word:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZGrOhA3ibdg>



**APRENDER
CONECTADOS**



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