



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



Consejos para
cuidar la compu

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

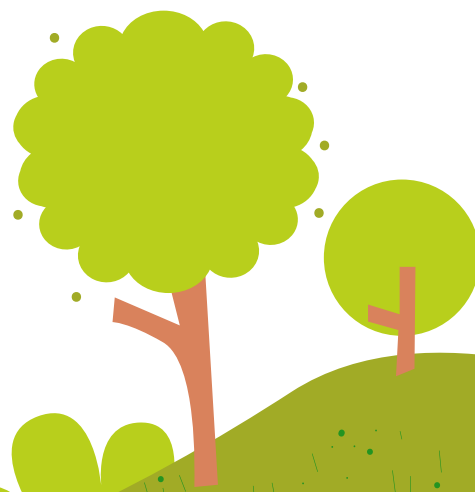
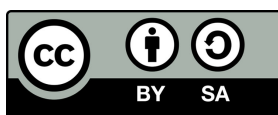
Javier Mezzamico

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.



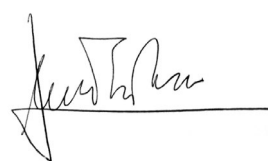
Introducción

Digiaventuras 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.

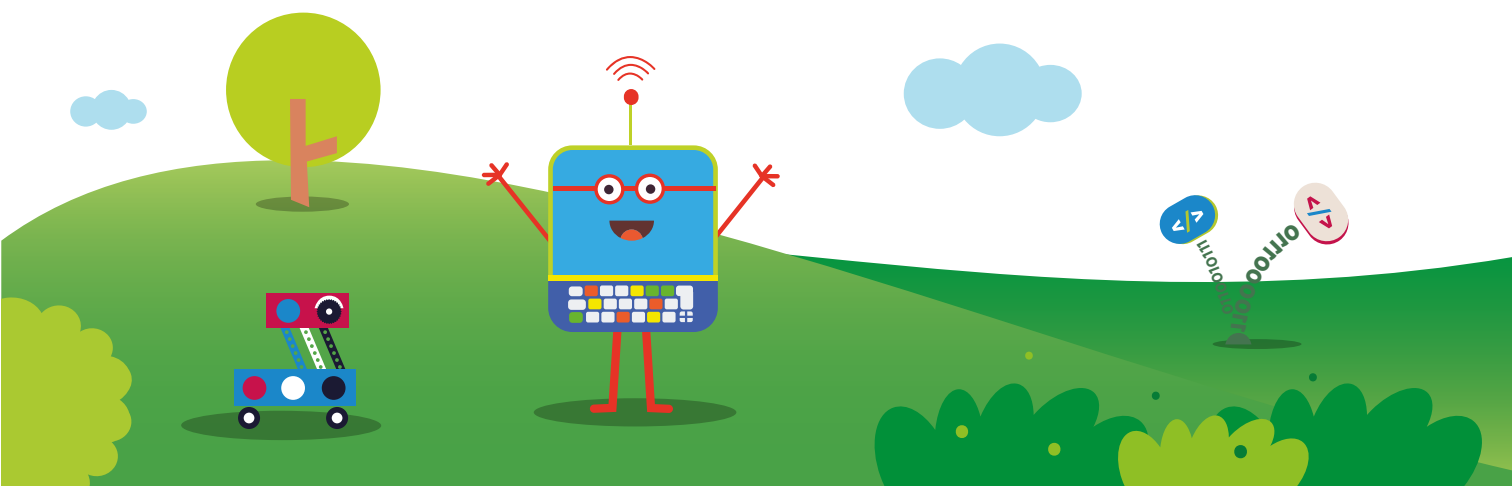
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



Consejos para cuidar la compu

Nivel educativo	2º Ciclo de Nivel Primario
Tema	Cuidados básicos de las computadoras
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	El diseño de narrativas que combinen diversos lenguajes y medios digitales que permitan construir conocimientos en un marco lúdico y creativo. La recolección, análisis, evaluación y presentación de información y el reconocimiento de cómo es representada, recolectada, analizada y visualizada por medio de los dispositivos digitales.



Consejos para cuidar la compu

Objetivos específicos	Que los estudiantes logren: • Incorporar los cuidados básicos que requieren sus computadoras. • Realizar una producción digital utilizando una narrativa de historieta. • Poner en juego su creatividad e imaginación aplicando las TIC.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , proyector.
Duración aproximada	2 clases.

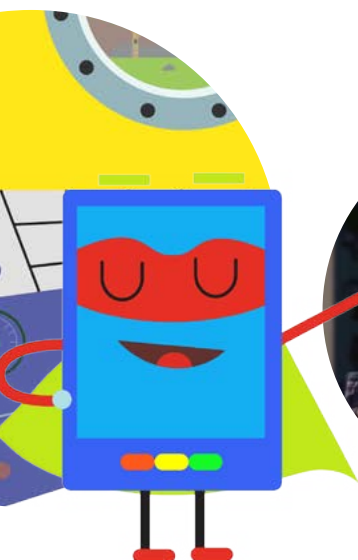


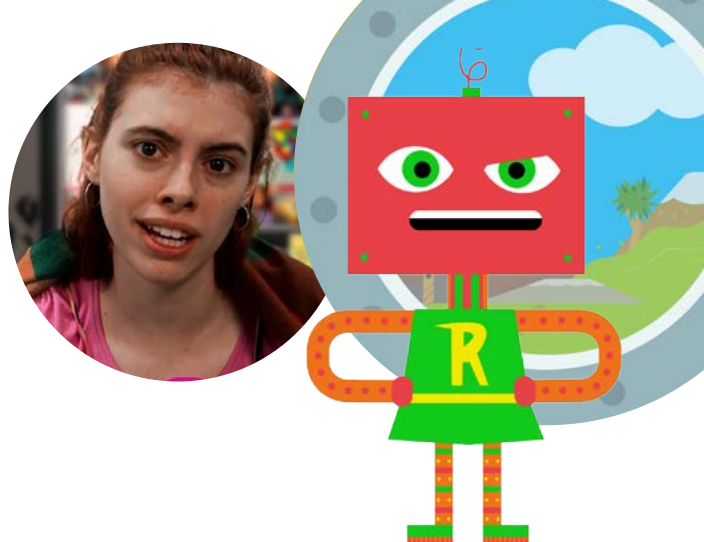


Resumen

Proponer a los estudiantes la **creación de una historieta digital** sobre un tema o contenido y que el docente desee abordar, e integre en su desarrollo una o más referencias a los consejos básicos para cuidar las compus. Para cumplir esta consigna, los estudiantes podrán recurrir a diferentes recursos de diseño de historietas que les facilitarán el desarrollo de sus creaciones.

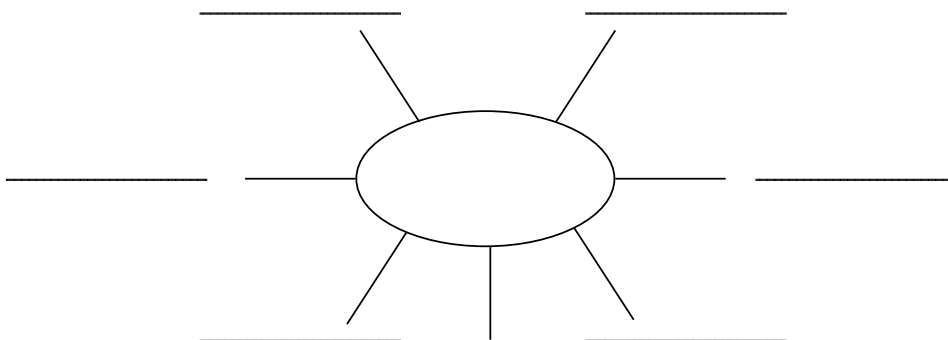
La modalidad de trabajo será en **grupos de 4 a 5 estudiantes** que trabajarán con una *netbook*.





Guía

1. Invitar a los estudiantes a reflexionar sobre los cuidados básicos que requieren las computadoras. En base a sus aportes, proponer la construcción de un **esquema** en el pizarrón o en la pizarra digital con los consejos presentados en la serie educativa y todos aquellos que los estudiantes puedan sumar según su experiencia y conocimiento personal.



2. A continuación, proponerles la **creación en grupo de una historieta digital** cuya trama deberá cumplir dos requisitos:

- Abordar un tema del área de estudios.
- Integrar a la historia algunos de los consejos básicos para cuidar nuestras computadoras.





3. Sugerir a los estudiantes utilizar un **procesador de texto** para tomar nota de sus ideas iniciales. Los pasos a seguir serán:

- Definir una **breve historia** que se pueda contar con dibujos y palabras en 5 ó 6 viñetas. Deberán considerar el abordaje de los contenidos definidos.
- Establecer cuáles serán los **personajes**, el/ los **escenarios/s**, y la **estructura narrativa** (principio-nudo-desenlace) de la trama.
- Dibujar o esquematizar en papel, o en el mismo documento de texto, un **boceto** de las viñetas.

4. Una vez que los estudiantes tengan el boceto finalizado, orientarlos en la elección de un recurso digital para el desarrollo de su historieta. Existen muchos programas, pero se comparten los siguientes a modo de sugerencia:



Con conectividad: *Strip Generator* (permite trabajar sin registrarse, aunque con una cantidad de recursos limitada) y *ToonDo* (solo permite trabajar previo registro en su página).



Sin conectividad: Pueden usar el editor de presentaciones para crear la historieta.

5. A medida que vayan terminando sus producciones, podés guardarlas en un *pendrive* para luego compartirlas desde tu computadora con todo el grupo utilizando el proyector.





Más información



Enlaces

Strip Generator

<http://stripgenerator.com/strip/create/>

Toon Doo

<http://www.toondoo.com/>



**APRENDER
CONECTADOS**



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