



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



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

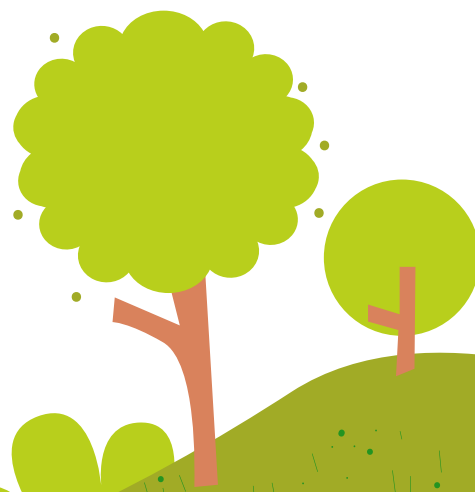
Javier Mezzamico

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.



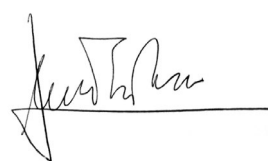
Introducción

Digiaventuras 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.

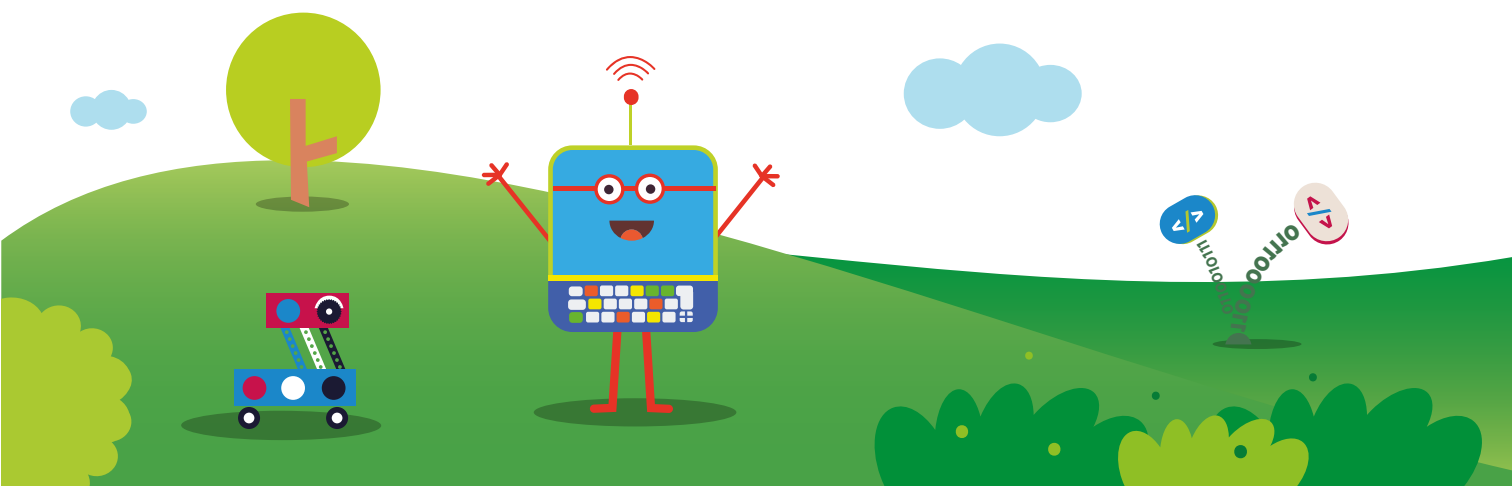
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



El misterio de Clementina

Nivel educativo	2º Ciclo de Nivel Primario
Tema	Búsquedas en internet
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	La realización de búsquedas sencillas de información en internet y la utilización de criterios básicos para el análisis y la selección de contenidos, en función de sus intereses y necesidades.

El misterio de Clementina

Objetivos específicos	Que los estudiantes • Desarrollen estrategias simples y creativas para buscar eficazmente en internet. • Logren personalizar sus búsquedas para obtener resultados apropiados a sus intereses y necesidades.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , navegador, procesador de texto, Cmaptools o Mindmeister.
Duración aproximada	2 horas de clase.





Resumen

Realizar una búsqueda en internet a través de una estrategia simple pero efectiva: **hacer preguntas** al buscador. El tema de la búsqueda puede ser un contenido o desafío relacionado a tu área de enseñanza.

Por un lado, se buscará que los estudiantes reconozcan la importancia de formular **buenos interrogantes** para arribar a resultados relevantes. Por otro, que personalicen los resultados obtenidos, utilizando la opción de **búsquedas avanzadas** con la que cuentan algunos motores de búsqueda.

Para finalizar, se invitará a los alumnos a crear un **mapa conceptual colaborativo** con los resultados encontrados utilizando un editor de este tipo de gráfico.

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



Guía



1. Para comenzar, **podés presentarles a tus estudiantes la idea** de esta actividad, planteando el paralelismo entre el ciberespacio y un oráculo.

Por ejemplo: “¿Escucharon alguna vez hablar del “oráculo”? Los griegos llamaban así al lugar donde acudían a consultar a sus dioses para obtener respuestas sobre cómo resolver problemas o dilemas. ¿Quién o qué les parece que hoy cumple esa función para nosotros? ¿Qué problemas o situaciones de su vida cotidiana ustedes resuelven consultando en internet?”

2. Luego proponer a la clase a resolver/ investigar/ explorar sobre un tema de tu área de enseñanza haciendo preguntas en un motor de búsqueda de internet. Y el primer paso **será pensar juntos cuáles son las preguntas más indicadas** para obtener resultados pertinentes y relevantes.



Podés invitarlos a ensayar algunas preguntas, escribirlas en el pizarrón y analizarlas juntos. Otra dinámica posible es que prepares previamente un listado de preguntas entre las que habrá algunas pertinentes y otras no tanto y convoques a los chicos a que las analicen y definan cuáles usarían, cuáles no, qué palabras les agregarían o quitarían y las razones de sus decisiones.

El objetivo es que, al finalizar este paso de la secuencia, acuerden las 5 o 6 preguntas clave que deberán realizar al “oráculo” para obtener la información que necesitan.





3. Organizar a los estudiantes en equipos de 5 o 6 integrantes y asignar a cada grupo una de las preguntas definidas.

4. Indicarles que enciendan sus *netbooks*, ingresen al buscador y que escriban la pregunta en el campo de búsqueda. Luego cada grupo deberá contar qué cantidad de resultados obtuvieron: es en esta instancia que podés proponerles refinar los resultados utilizando la herramienta de **búsqueda avanzada**.



Las búsquedas avanzadas permiten personalizar los resultados que arroje el motor, definiendo de antemano criterios como el idioma y el país del autor, el formato de archivo que se busca, fecha de actualización, dominio, derechos de uso, etc.

5. Ahora los estudiantes deberán seleccionar una fuente y, en base a la información allí relevada, redactar una respuesta a la pregunta utilizando un procesador de textos.

6. A continuación, invitar a todos los grupos a armar un mapa conceptual colaborativo sobre el tema que trabajaron con la búsqueda. Para ello utilizarán un editor de este tipo de gráfico:



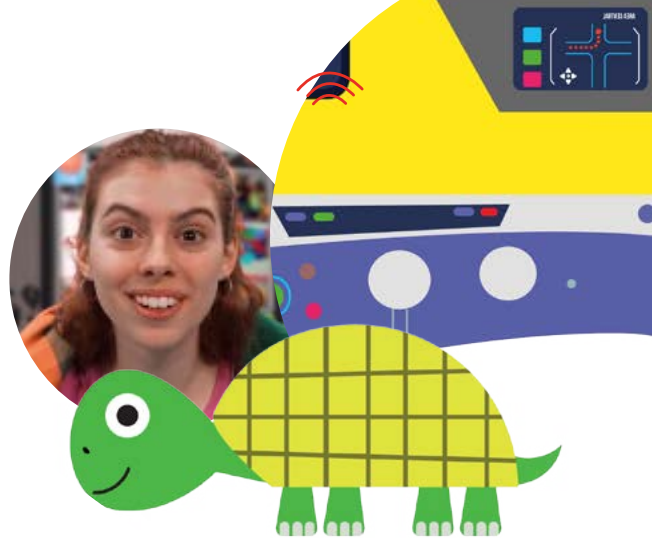
Mindmeister



Cmaptools

7. Para finalizar, pueden visualizar juntos el mapa conceptual creado por toda la clase con ayuda del proyector.





Más información



Para profundizar

Sobre el mapa conceptual

El mapa conceptual es un organizador gráfico que sirve para representar en forma visual los conceptos principales sobre un tema. Esas ideas se relacionan entre sí a través de conectores y conforman proposiciones. Su apariencia general es la de una red de conceptos en la que los nodos representan los conceptos mientras que los enlaces, las relaciones entre ellos. A la vez, puede tener diversos formatos: lineal, tipo diagrama de flujo; sistémico, de forma lineal con ingreso y salida de información, y jerárquico, con niveles de lectura según importancia o nivel de generalidad.



Tutoriales

Búsquedas en internet

Búsquedas avanzadas:

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



**APRENDER
CONECTADOS**



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