



## Guía para docentes

### Educación Primaria



**APRENDER  
CONECTADOS**



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

# 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.



# Digiaventuras Remix

**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 en la educación primaria.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes en 16 capítulos de videos animados, 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 en 2020.

Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenido sistematizado de alfabetización digital que permite a las alumnas y alumnos desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. Sus 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 su proceso de aprendizaje.

Luna y Elio son dos niños que viven en la casa del árbol y se convierten en Digichica y Digichico para develar los misterios del mundo digital. Cómo se programa un robot, qué es internet, cómo funciona una computadora y muchos otros desafíos son resueltos por estos superhéroes argentinos de la educación digital. En su nave binaria, equipada para misiones digitales y ayudados por Api -una netbook que se transforma también en tableta-, la robot Rocíobot, el sol Rayobit y otros simpáticos personajes, comparten sus saberes y aventuras con millones de estudiantes de nuestro país. Guillermina y Pedro son dos youtubers que ayudarán a los superhéroes a enfrentar estos desafíos.

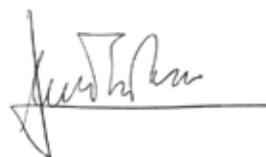
Esta serie, que fue creada en base a un proceso colaborativo con estudiantes, se propone como un punto de partida para abordar temas complejos, a través de una explicación sencilla presentada en los videos, que sirven como andamiaje para desarrollar actividades y proyectos. Las ideas que se presentan en esta guía y las actividades que acompañan son sólo un punto de partida de una construcción que cada docente y escuela podrá construir con sus propios alumnas y alumnos, en función de sus intereses y sus saberes previos.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los

Esta serie se presenta como un punto de partida para abordar temas complejos, a través de explicaciones sencillas que sirven como andamiaje para desarrollar actividades y proyectos. Las ideas que se ofrecen en esta guía y las actividades que acompañan son un estímulo para que cada docente y escuela pueda construir nuevos conocimientos con sus propios estudiantes, en función de sus intereses y sus saberes previos.

Los diversos contenidos educativos digitales vinculados están publicados con licencias Creative Commons, para que sus imágenes y recursos sean usados libremente y sirvan de base para que la comunidad educativa pueda intervenirlos y recrearlos con sus aportes, su conocimiento y su imaginación. De este modo, se hace posible comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.

Esta serie recupera los formatos comunicacionales y consumos culturales propios de nuestra época con el objetivo de acercarlos e integrarlos a la cultura escolar. Esperamos que puedan disfrutar de esta aventura de aprender.



**María Florencia Ripani**

Directora Nacional de Innovación Educativa





# Preparándonos para el presente y el futuro:

La serie **Digiaventuras Remix** se enmarca en el Plan **Aprender Conectados**, que propone construir un modelo pedagógico innovador, basado en el desarrollo de competencias relacionadas con la cultura digital. Para esto, es necesario incorporar las tecnologías como recursos educativos en un marco al cual proponemos denominar educación digital, entendida como un campo multidisciplinario cuyo principal objetivo es integrar a los procesos de enseñanza y aprendizaje los desafíos de una sociedad digital. Esto requiere que la mirada no solo se centre en las tecnologías, sino en toda la dinámica social y sus prácticas.

La propuesta pedagógica está orientada a la alfabetización digital, centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro.



Las orientaciones de base para promover estos saberes se encuentran sistematizados en la colección de Marcos Pedagógicos Aprender Conectados y en los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica, para toda la educación obligatoria, a partir de la sala de 4 años de nivel inicial.



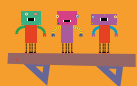
## La Serie Educativa

Esta serie educativa incluye contenidos sistematizados, con videos en formatos apropiados para el ciclo y nivel. Se complementa con actividades que incluyen videojuegos y propuestas interactivas, que apuntan tanto a la producción individual como a la creación colaborativa.

Estas estrategias permitirán posicionar a las alumnas y alumnos ante nuevos desafíos del mundo real de interés para ellos. Es una oportunidad para que los docentes potencien el trabajo interdisciplinario y articulen entre diversos contenidos curriculares.

Asimismo, favorecerán el desarrollo de competencias digitales, en:

- el conocimiento del funcionamiento de los recursos digitales
- el uso crítico y responsable de la información
- la creación de entornos y contenidos digitales, en múltiples formatos y soportes
- la comunicación en y a través de múltiples plataformas y dispositivos
- la apropiación de lenguajes de programación
- la creación de nuevas producciones, a partir de la programación y la robótica.



# Recorrido de la aventura



1

## Comenzamos el viaje

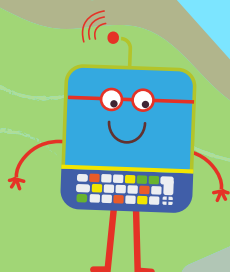
Preguntas para relevar ideas y conocimientos previos.



2

## Avistamos la llegada de nuestros superhéroes

Video de la serie Digiaventuras.



3

## Nos ponemos en acción

Realización de las actividades propuestas.  
Trabajo colaborativo.

6

## Creamos nuestra propia aventura

Creación y programación de nuevas historias digitales con sellos de los personajes.



5

## Jugamos y aprendemos

Profundización del aprendizaje a través de actividades interactivas y videojuegos.



7

## Revisamos lo que aprendimos

Evaluación y autoevaluación de lo aprendido.

4

## Sacamos conclusiones

Socialización de las respuestas a las actividades y conclusiones.



## Recursos



Dibujos animados



Videos de microaprendizaje



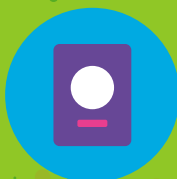
Videojuegos y actividades interactivas



Secuencias didácticas



Documentos de profundización



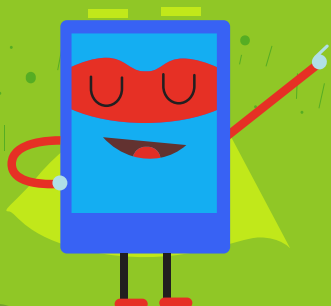
Guías para docentes, familias y estudiantes



Fondos de pantalla



Banco de imágenes



## Los materiales digitales permiten abordar temáticas tales como:

- componentes de una computadora,
- internet,
- búsquedas de información en internet,
- aplicaciones para el diseño de contenidos digitales,
- pensamiento computacional,
- programación a partir del diseño de videojuegos con Scratch,
- robótica, inteligencia artificial y domótica.



## Lista de capítulos

- Digiaventuras Remix- 00- ¡Hola Digiamicos!
- Digiaventuras Remix- 01- La compu por dentro
- Digiaventuras Remix- 02- Consejos para cuidar la compu
- Digiaventuras Remix- 03- Un viaje por el ciberespacio
- Digiaventuras Remix- 04- El misterio de Clementina
- Digiaventuras Remix- 05- Una digifesta para Rayo Bit
- Digiaventuras Remix- 06- El primer Congreso de robots
- Digiaventuras Remix- 07- El estreno de la digibanda
- Digiaventuras Remix- 08- Los misterios de la hoja de cálculo
- Digiaventuras Remix- 09- ¡Digiestreno!
- Digiaventuras Remix- 10- Creadores de videojuegos
- Digiaventuras Remix- 11- Digiprogramadores
- Digiaventuras Remix- 12- ¡Es tu digiturno!
- Digiaventuras Remix- 13- Variables muy divertidas
- Digiaventuras Remix- 14- Club de programadores de videojuegos
- Digiaventuras Remix- 15- ¡Robots por todos lados!
- Digiaventuras Remix- 16- Rocío Bot cuida la casa del árbol





**APRENDER  
CONECTADOS**



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