



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX

Un viaje
por el ciberespacio

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

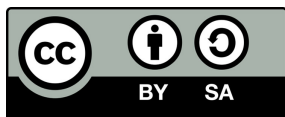
Javier Mezzamico

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.

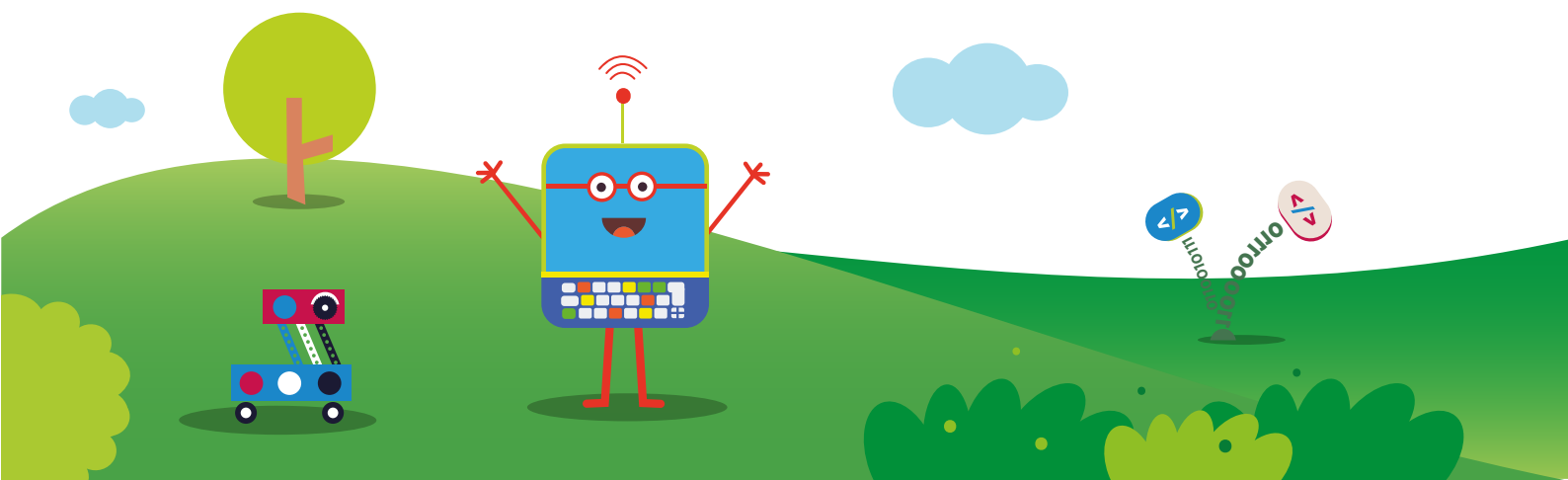
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes, creados en base a ilustraciones y aportes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



Un viaje por el ciberespacio

Nivel educativo	2º Ciclo de Nivel Primario
Tema	Ciberespacio
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	El acceso al ciberespacio para buscar información eficazmente, utilizando estrategias para identificar la relevancia y confiabilidad de la búsqueda, a partir de una amplia diversidad de fuentes, reconociendo aquellas que resulten apropiadas a sus intereses y necesidades.
Objetivos específicos	Que respecto del ciberespacio los estudiantes logren: <ul style="list-style-type: none">• Reconocer a internet como una red de información interconectada a nivel global.• Acceder, buscar, almacenar, gestionar y socializar información digitalizada en el ciberespacio.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , <i>Symbaloo</i>
Duración aproximada	2 clases.





Resumen

Invitar a los estudiantes a crear un **webmix** utilizando *Symbaloo EDU*, el tablero virtual online que sirve para recopilar enlaces, recursos y contenidos web, y compartirlos.



¿Qué es un webmix? Es una página en forma de cuadrícula que cuenta con una serie de **botones que enlazan a una página, recurso o contenido online** específico. Es creada por un usuario, quien puede personalizarla y compartirla con otros usuarios haciéndola pública o enviándola vía email.

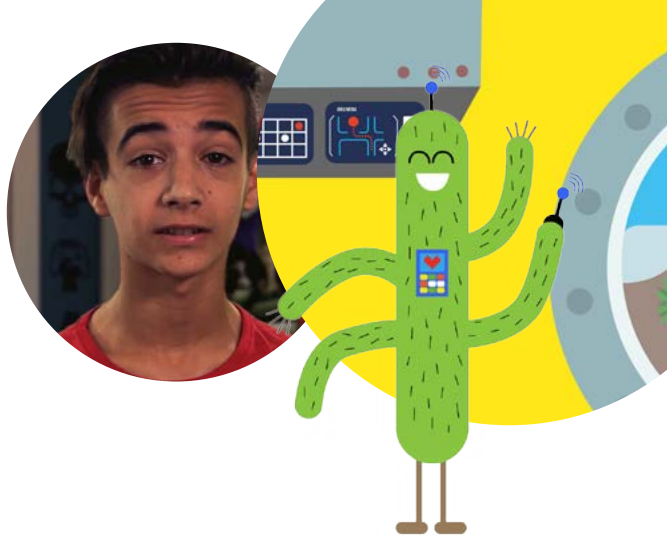
El acceso al ciberespacio para buscar información eficazmente, utilizando estrategias para identificar la relevancia y confiabilidad de la búsqueda, a partir de una amplia diversidad de fuentes, reconociendo aquellas que resulten apropiadas a sus intereses y necesidades.

El objetivo es que configuren, a través del *webmix*, un **entorno virtual** que contenga todos aquellos recursos, fuentes de información y enlaces que consideren relevantes para el aprendizaje de un área de conocimiento en general, o de un tema en particular.

De esta manera, los estudiantes asumirán, primero, el rol de curadores críticos de la WWW y, luego, el de creadores/autores de información en el ciberespacio en tanto escenario en permanente construcción colaborativa. La modalidad de trabajo será primero en pequeños grupos de 2 o 3 integrantes, y luego en grupos de 5 o 6.



Guía



1. Para comenzar, se les puede **anticipar a los estudiantes la idea** de esta secuencia: “Van a crear en grupo un *webmix* que será como la «mochila» con los recursos y contenidos *web* de esta área de conocimiento”.

2. Luego se sugiere relevar sus **saberes previos** sobre internet. Se presentan algunas **preguntas orientadoras** para dinamizar la instancia de reflexión:

- ¿Qué es el ciberespacio para ustedes? ¿Es lo mismo que internet?
- ¿Qué significan las siglas “www”? ¿Por qué imaginan que se utiliza la palabra “web” (“red”, “tejido” en inglés) para nombrar esta tecnología?
- ¿A través de qué recurso podemos acceder a los sitios y recursos del ciberespacio?
- ¿Para qué utilizan internet? ¿Cuáles son los sitios que más visitan?

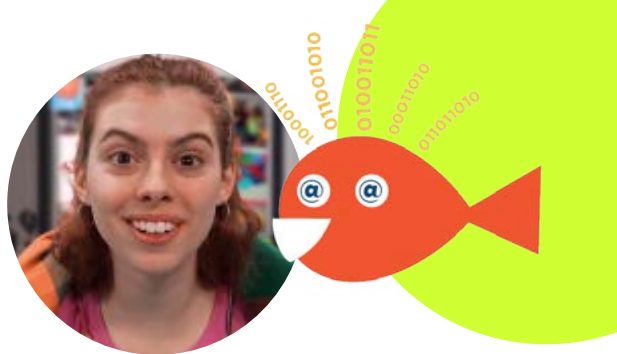
3. Luego de organizar a los estudiantes en pequeños grupos, invitarlos a localizar **5 recursos web** que consideren relevantes para el área de conocimiento o para el abordaje de un tema específico. Para ello deberán utilizar un motor de búsqueda de internet.



Los estudiantes podrán sugerir desde páginas *web*, fuentes de noticias hasta *widgets* (mini aplicaciones como calculadoras, relojes, calendarios, etc.) y contenidos específicos como videos, archivos PDF, presentaciones de Slideshare o Prezi que estén publicados en la web.

Podrán registrar sus selecciones en un **procesador de textos** —copiando y pegando la URL— o agregándolas a los **Favoritos** del navegador.





4. Finalizada la instancia de curaduría, invitar a cada grupo a unirse con otro, de tal manera de contar cada equipo con 5 o 6 integrantes. Recordarles el siguiente paso de la consigna: “A continuación, van a crear un webmix en Symbaloo EDU con todos los recursos que eligieron y luego generarán un *link* del mismo para compartirlo con el resto de la clase”.

5. Utilizando el proyector, se puede explorar entre todos la plataforma Symbaloo como recurso, que permite realizar un **recorte personal del ciberespacio**. Explicar sus reglas básicas de edición, por ejemplo:

- Cómo crear un *webmix*.
- Cómo agregar bloques al *webmix*.
- Cómo agrupar bloques del *webmix*.
- Cómo compartir un *webmix*.

6. Compartir con los estudiantes los requerimientos para el desarrollo del *webmix*:

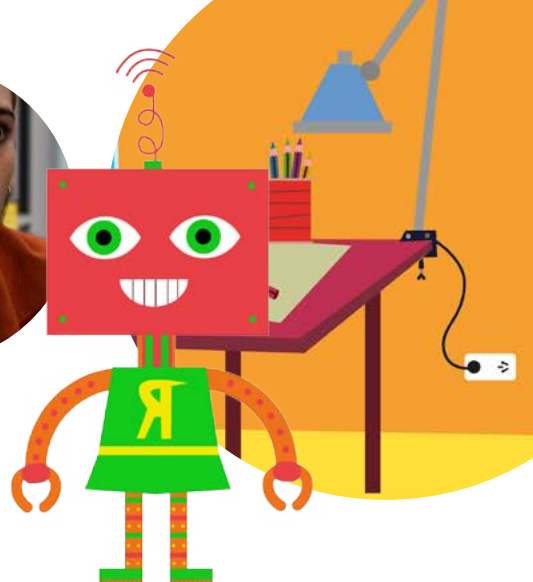
- Deberá contener en total **10 recursos diferentes**.
- Se deberá elegir **1 criterio de organización de los recursos** y aplicarlo en la organización gráfica del *webmix*.

7. En esta instancia, cada grupo deberá explicar cómo armó su *webmix* y cuáles fueron los criterios que aplicaron en la elección de las herramientas allí incluidas.

8. Para concluir, se pueden formular algunas **preguntas de reflexión y comprensión**. Algunas sugerencias:

- ¿Cómo les resultó la experiencia de armar el *webmix*?
¿Fue fácil, difícil?
- ¿Piensan que esta aplicación les puede resultar útil para la escuela? ¿Por qué?





Más información



Enlaces

Symbaloo EDU

<https://symbalooedu.es/que-es-symbaloo/>



Tutoriales

Búsquedas en internet

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

<https://www.educ.ar/recursos/131956/infografias-con-sugerencias-de-buenas-practicas-en-internet-y-sobre-el-cuidado-de-la-netbook?from=51>



**APRENDER
CONECTADOS**



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