



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX

Robots por todos
lados

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

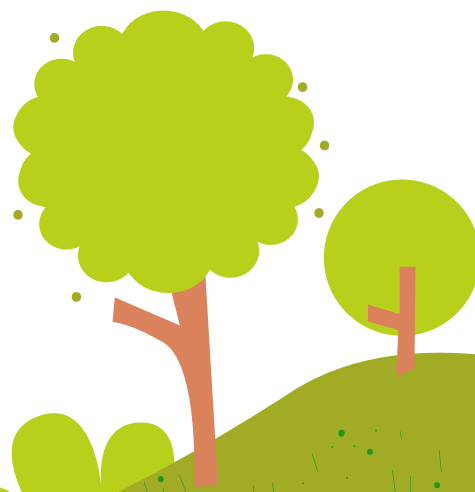
Javier Mezzamico

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.



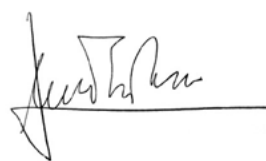
Introducción

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 en la educación primaria.

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.

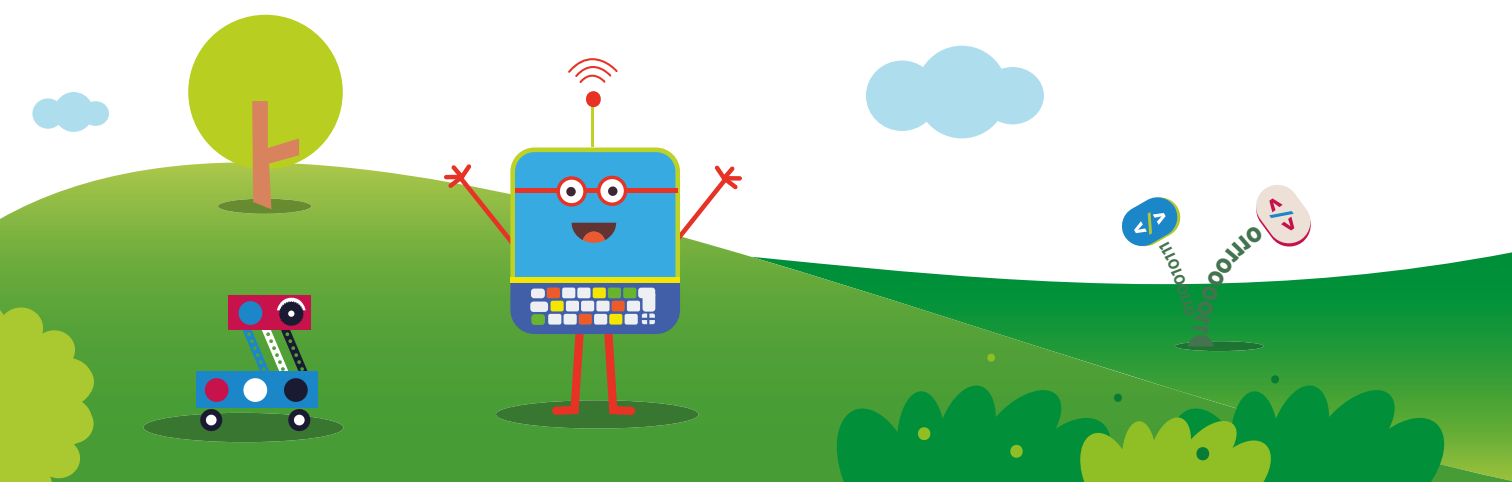
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



¡Es tu digiturno!

Nivel educativo	2° Ciclo de Nivel Primario
Tema	Qué son los robots. Qué es la inteligencia artificial. Partes y funciones de los robots.
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica.	<ul style="list-style-type: none">• 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 selección, el uso y la combinación de una variedad de recursos digitales -incluyendo internet- en una diversidad de dispositivos, para diseñar y crear programas, sistemas y contenidos orientados a cumplir metas establecidas.• El diseño de narrativas que combinen diversos lenguajes y medios digitales que permitan construir conocimientos en un marco lúdico y creativo.
Objetivos específicos	<p>Que los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conozcan qué es un robot, sus partes y cuáles son sus posibles funciones.• Conozcan qué es la inteligencia artificial.• Indaguen sobre los tipos de robots que existen en distintas partes del mundo y cuál es su función social.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , tabletas, conectividad, explorador web.
Duración	2 a 3 clases

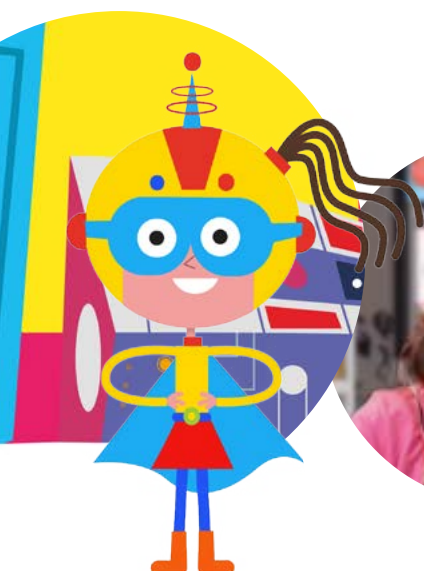




Resumen

Luego de visualizar el capítulo 15 de Digiaventuras Remix “Robots por todos lados”, invitar a los alumnos/as a reflexionar sobre los conceptos básicos del capítulo.

A continuación, a partir de distintas consignas se invitará a los estudiantes a reunirse en equipos de trabajo para realizar búsquedas en internet.



Guía



Planificación de la actividad

La modalidad de trabajo de esta actividad propone el trabajo colaborativo en pequeños equipos de trabajo.

Antes de la implementación de la actividad se sugiere que el docente:

- Analice los principales conceptos abordados en el capítulo 15 de Digiaventuras Remix “Robots por todos lados”.
- Arme una breve presentación multimedia donde queden registrados estos conceptos.
- Se gestione en la escuela con tiempo los recursos necesarios para la realización de la actividad: *netbooks*, tabletas, conectividad, proyector, etc.

Desarrollo

Primera parte: ¿Qué son los robots?

1.Reproducir el capítulo 15 de Digiaventuras Remix “Robots por todos lados”.





2. Realizar una puesta en común sobre los temas abordados en el capítulo. Algunas preguntas orientadoras pueden ser las siguientes:

- ¿Qué son los robots?
- ¿Qué significan estas características de los robots: movilidad, función, autonomía?
- ¿Qué es la inteligencia artificial?
- ¿Qué necesitan los robots para funcionar?
- ¿Cómo podemos clasificar a los robots?

3. Proyectar la presentación realizada por el docente que sintetiza esos conceptos.

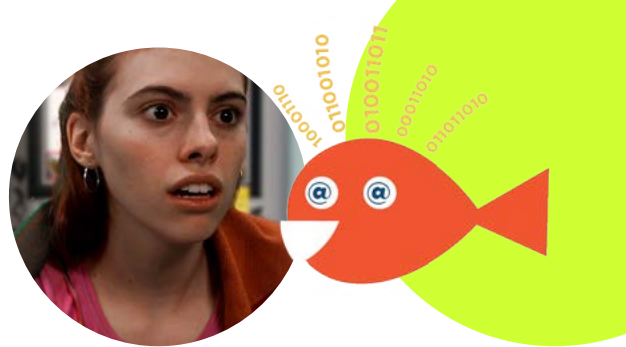
Segunda parte: ¿Qué función social tienen los robots hoy?

4. Invitar a los estudiantes a reunirse, con *netbooks*, en tres equipos de trabajo. Cada equipo elegirá un nombre de fantasía vinculado a la robótica.

5. Cada uno de los equipos recibirá una primera consigna de trabajo:

Equipo	Consigna
A	<p>Buscar en la web imágenes, videos, publicidades de robots acuáticos, aéreos o terrestres.</p> <p>Buscar información sobre:</p> <p>¿Cuál es la función que tienen?</p> <p>¿Cuál es su importancia? ¿Qué tareas hacen?</p> <p>¿Qué robots acuáticos, aéreos o terrestres imaginan en el futuro?</p>
B	<p>Buscar en la web imágenes, videos, publicidades de robots de servicios, industriales, de salud:</p> <p>Buscar información sobre:</p> <p>¿Cuál es la función que tienen?</p> <p>¿Cuál es su importancia? ¿Qué tareas hacen?</p> <p>¿Qué robots de servicios, industriales o de salud imaginan en el futuro?</p>
C	<p>Buscar en la web imágenes, videos, noticias con prototipos de robots, proyectos de robots, que están en diseño o que están próximos a terminar de realizarse:</p> <p>Buscar información sobre:</p> <p>¿Cuál es la función que se pensó para ellos?</p> <p>¿Cuál es su aporte? ¿Qué tareas harían?</p>

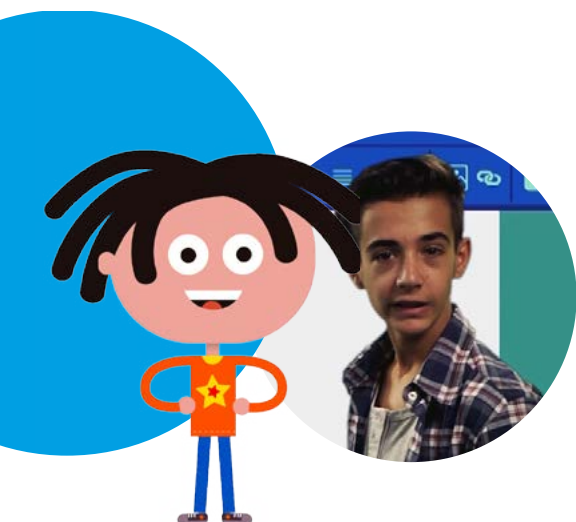


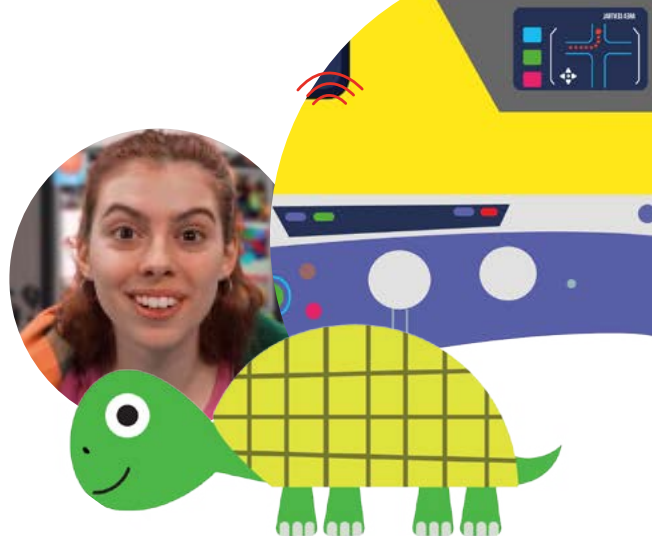


Sugerimos explorar en clase la infografía «[Naveguemos con confianza y responsabilidad](#)» — con sugerencias de buenas prácticas en internet para orientar a los alumnos y alumnas en una navegación responsable y solidario.

Tercera parte: Preparando una presentación para la “cápsula del tiempo”.

6. Cada equipo, con la información que ha recopilado diseñarán una producción (una presentación, un videominuto, una infografía, un collage, una historieta, una publicidad en audio o video) en la que deberán contar a los estudiantes del año 2050 de nivel primario de la escuela, cuáles son los robots que hay en nuestra sociedad y cuáles son los robots que prometen llevarse a cabo en el futuro.





Más información



Para profundizar

Infografías con sugerencias de buenas prácticas en Internet y sobre el cuidado de la *netbook*.

Disponible en:

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



**APRENDER
CONECTADOS**



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