

Club de programadores de videojuegos







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 Tecnologia de la Nación.





Introducción

Digiaventuras 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 inicial y primer 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



Club de programadores de videojuegos

Nivel educativo	1er ciclo de nivel primario
Tema	Programación
Objetivos de aprendizaje Robótica y programación	La exploración del ciberespacio en forma segura, respetuosa y responsable, procurando y preservando la identidad y la integridad de las personas, en un ámbito de socialización que facilite la construcción y la circulación de saberes.
Objetivos específicos	Reflexionar sobre la privacidad de los datos personales a partir del análisis crítico de un registro de usuario
Recursos básicos	Netbooks
Duración sugerida	1 a 2 clases.



Resumen

La propuesta planteada pretende apuntar al cuidado de los datos personales, saber identificar cuál información es posible compartir y cuál no. Se orientará a los alumnos y alumnas a realizar un registro de usuario en la página de Scrach.







Guía

Secuencia de actividades

- · Ingresar al programa Scratch en versión on line
- Definir un nombre de usuario y contraseña
- Seleccionar un avatar como foto de perfil

Desarrollo



- 1. Ingresar al sitio de Scrach: https://scratch.mit.edu/
- 2. **Pensar con los niños y niñas un usuario.** Al ingresar al sitio de Scrach, en el extremo derecho superior nos dice únete a Scratch:

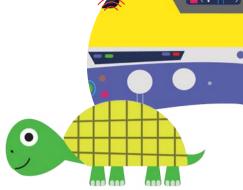


3. **Completar los datos de la cuenta.** Para esto es necesario tener en cuenta las recomendaciones que se hacen en el capítulo para realizar un registro de usuario.



(Capítulo 14 en 0:52)





Se sugiere conversar con los chicos cómo se puede crear un usuario y las características que tiene la contraseña. También se sugiere reflexionar sobre la importancia de conversar con los padres o un adulto de confianza sobre los sitios que piden realizar un registro. Para este sitio se puede hacer un único registro a nombre la escuela por ejemplo.

Es fácil (y gratis) regis	strar una cuenta Scrat	tch.
Elige un nombre de usuario en Scratch Flija una contraseña		No uses tu nombre real
Confirmar contraseña		
John John Market		

4. Luego, se debe ingresar a la opción perfil...





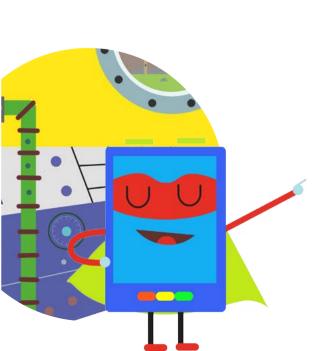




5. **Y entonces se inserta el avatar.** Es importante explicarle a los niños y niñas que no se usan fotos reales y en su lugar se usan avatares:



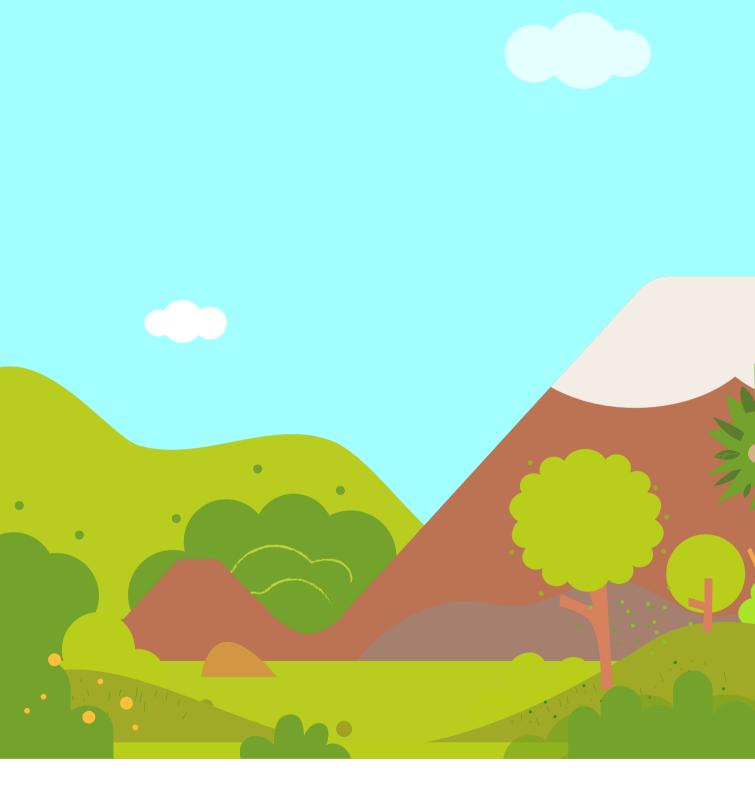
Listo, ya estamos en condiciones de comenzar a jugar en línea. Para ampliar sobre el tema se sugiere leer el documento:





https://www.educ.ar/ recursos/150191/navegacion-seguray-responsable-en-internet?from=54





APRENDER CONECTADOS

