



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



¡Es tu digiturno!

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.



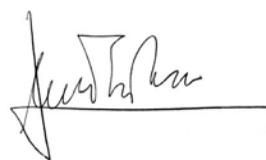
Introducción

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 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.

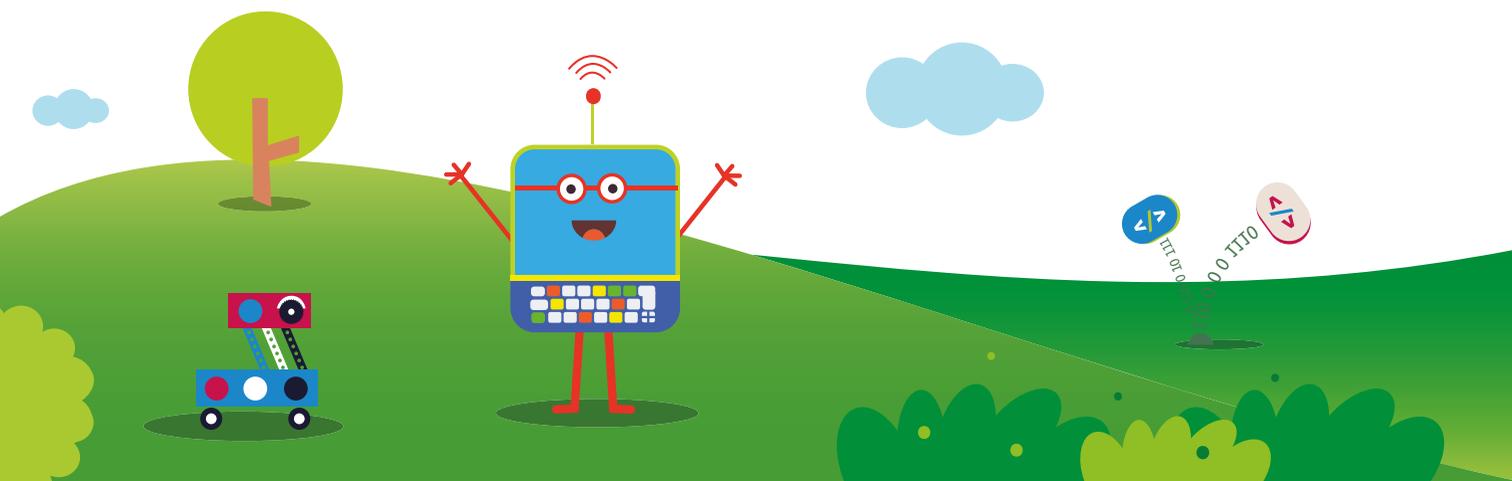
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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

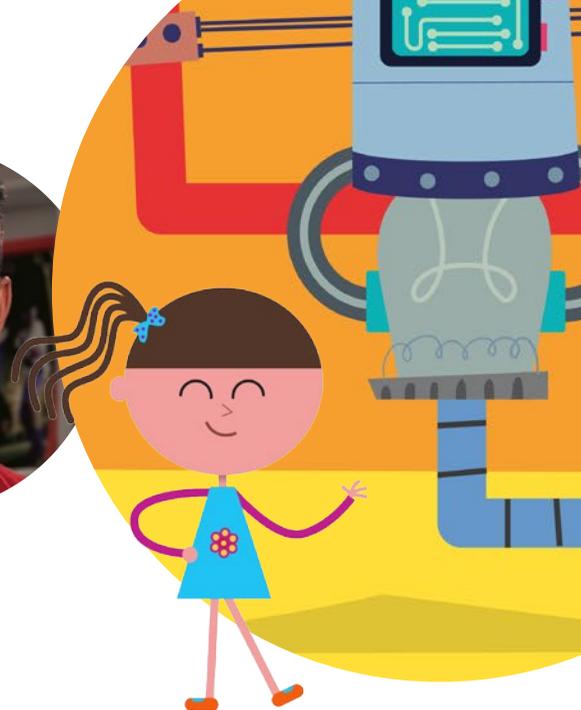
Directora Nacional de Innovación Educativa



¡Es tu digiturno!

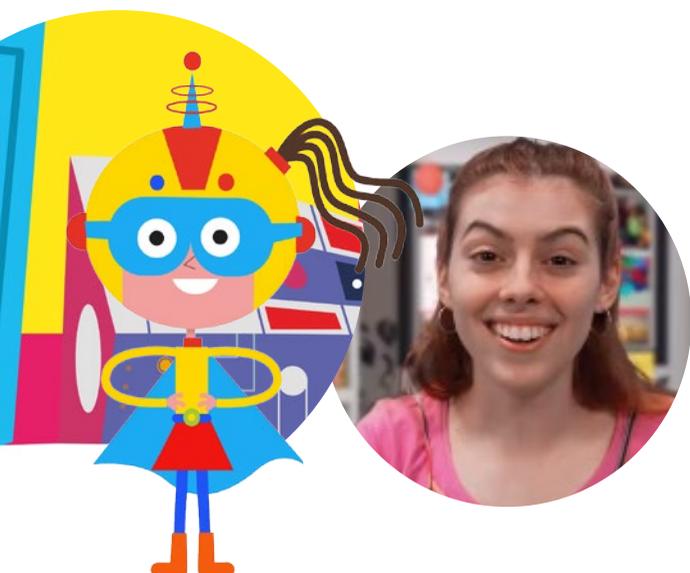
Nivel educativo	2° Ciclo de Nivel Primario
Tema	Modelización. Inclusión de sensores.
Núcleos de aprendizaje prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica.	La integración de soluciones digitales en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia, incluyendo el diseño de interfaces simples e incorporando conceptos básicos de programación.
Objetivos específicos	Desarrollar pensamiento crítico y un razonamiento lógico que les permita a los estudiantes crear sensores en los juegos.
Recursos básicos	Aula Digital Aprender Conectados, <i>netbooks</i> , <i>Scratch</i> .
Duración	A definir según el criterio del docente.





Resumen

En esta actividad se propone a los estudiantes visualizar el capítulo 12 de Digiaventuras Remix, “¡Es tu digiturno!” para abordar los conceptos básicos del capítulo. Luego, explorar los juegos creados en Scratch a partir de la consigna de la [actividad 1 de Digiaventuras Remix](#). A continuación, realizar cambios en los sensores y en las interacciones entre los personajes de los juegos producidos en el marco de la anterior actividad con el fin de intervenir y desarrollar propuestas lúdicas diferentes y/o más complejas. Se sugiere la documentación continua del proceso de trabajo para reflexionar sobre el sentido y las implicancias de los cambios realizados.



Guía



Planificación de la actividad

La modalidad de trabajo de esta actividad propone la colaboración en pequeños equipos con *netbooks* del Aula Digital Aprender Conectados.

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

- Tome nota de los principales conceptos abordados en el capítulo 12 de Digiaventuras Remix: “¡Es tu digiturno!”.
- Arme una breve presentación multimedia donde queden registrados estos conceptos.
- Gestione en la escuela, con tiempo, los recursos necesarios para la realización de la actividad: Aula Digital de Aprender Conectados, proyector, *netbooks* con el programa Scratch.

Secuencia de actividades

- Reproducir el capítulo 12 de Digiaventuras Remix: “¡Es tu digiturno!”.
- Jugar las propuestas lúdicas creadas en Scratch previamente a partir de la consigna de la [actividad 1 de Digiaventuras Remix](#).
- Identificar posibles cambios en los sensores en cada uno de los juegos y en las interacciones entre los personajes.
- Reflexionar acerca del por qué de los cambios y cuáles son sus implicancias para el juego.
 - Implementar los cambios en una nueva versión del juego.
 - Socializar los nuevos juegos.
 - Realizar una bitácora del trabajo realizado.



Desarrollo

Primera parte: Repaso de los principales conceptos del capítulo

1. Reproducir el capítulo 12 de Digiaventuras Remix: “¡Es tu digiturno!”.
2. Realizar una puesta en común sobre los principales temas abordados en ese capítulo. Se sugiere en esta instancia la proyección de la presentación de síntesis de los conceptos realizada previamente por el docente.

Segunda parte: ¡Es nuestro digiturno!

3. Invitar a los estudiantes a **reunirse, con netbooks, en equipos de trabajo**. Se sugiere que cada equipo elija un nombre de fantasía vinculado a la programación.
4. Jugar las propuestas lúdicas creadas en Scratch a partir de la consigna de la [actividad 1 de Digiaventuras Remix](#).
5. Cada equipo elegirá un juego diferente para realizarle cambios.

Importante. Para tener en cuenta...

En esta instancia de producción es importante que los estudiantes puedan **documentar el proceso de trabajo**.

Compartimos debajo algunas ideas para realizar el registro:

- grabar un audio que relate la experiencia (incluyendo anécdotas, momentos de dificultades y de logros);
- sacar fotos de los momentos de trabajo en el aula;
- tomar capturas de pantalla o realizar filmaciones de pantalla sobre el proceso de trabajo en Scratch;
- acopiar todos los archivos de trabajo digitales (presentaciones, documentos);
- guardar todos los registros en una carpeta compartida en la nube o en el servidor escolar del Aula Digital Aprender Conectados.





6. Realizar una lluvia de ideas con el fin de identificar posibles modificaciones en los sensores en cada uno de los juegos y en las interacciones entre los personajes.

7. Anotar en un documento de texto, una presentación, por ejemplo, cuáles podrían ser los cambios que podrían realizarse en ese juego.

8. Reflexionar sobre los cambios propuestos. En esta instancia se propone que los estudiantes respondan a estas preguntas:

¿Por qué consideran necesarios realizar esos cambios?

¿Qué implicancias tiene para el juego? ¿Lo dificulta? ¿Permite crear un juego distinto?

9. Implementar los cambios en Scratch y guardar el archivo con otro nombre.

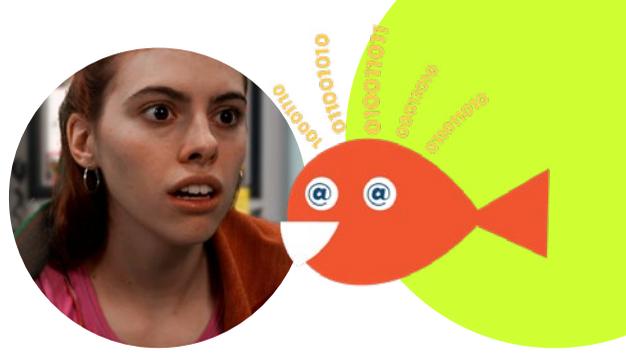


Si la escuela cuenta con conectividad los alumnos pueden ingresar también al sitio oficial de Scratch y explorar la opción “Elige un tutorial” para practicar diferentes acciones:



Enlace al sitio de Scratch: <https://scratch.mit.edu/ideas>

También sugerimos explorar el especial sobre [Scratch](#) y la serie de [videotutoriales](#) del portal Educ.ar con el paso a paso para crear un videojuego con Scratch, e incorporar así los conceptos básicos del recurso.



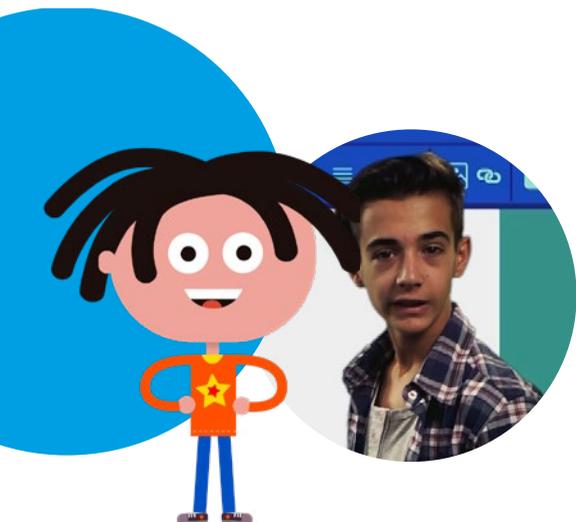
10. Guardar los archivos de Scratch en el servidor escolar del Aula Digital Aprender Conectados.

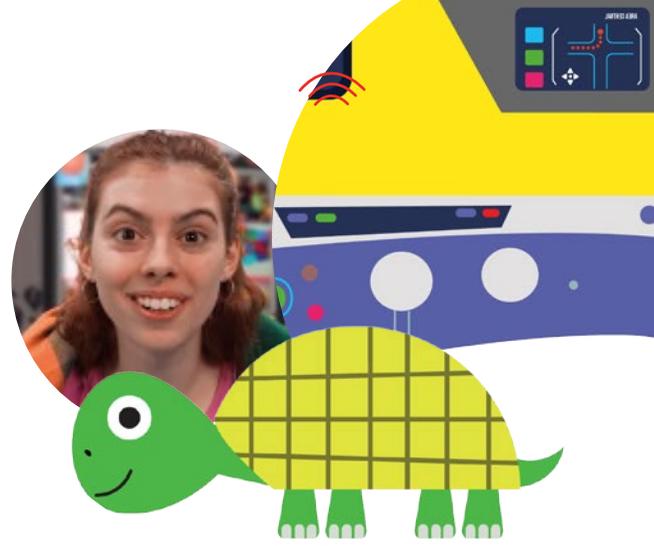
11. Socializar con todo el curso las producciones en su nueva versión. Se sugiere mostrar el juego realizado tanto en la primera como en la segunda actividad.

Tercera parte: El cuaderno de bitácora del proceso

12. Realizar una bitácora digital para reconstruir paso a paso el proceso de trabajo.

13. Guardar las bitácoras digitales en el servidor del Aula Digital Aprender Conectados.





Más información



Para profundizar

Sobre Scratch

<https://scratch.mit.edu/>

<https://www.educ.ar/colecciones/21>

<https://youtu.be/Ady8ycGkgTg>

Para redactar una bitácora digital:

Padlet:

<https://es.padlet.com/>



**APRENDER
CONECTADOS**



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