



¡Una digifiesta para Rayo Bit!

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.



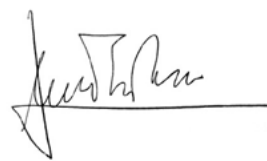
Introducción

Digiaventuras 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.

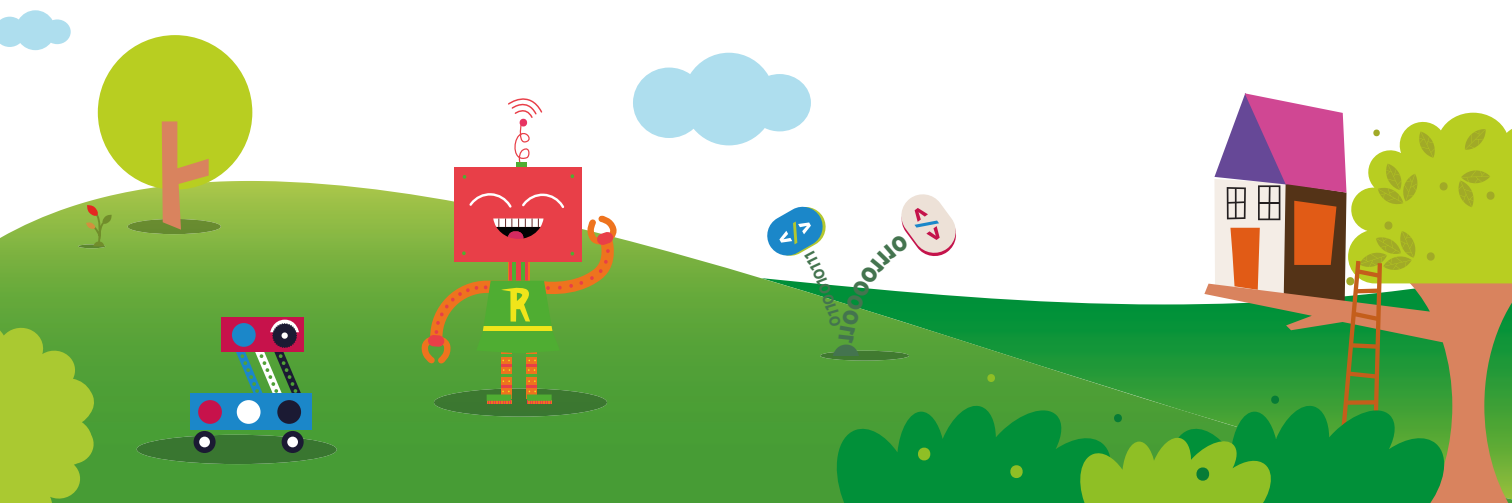
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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

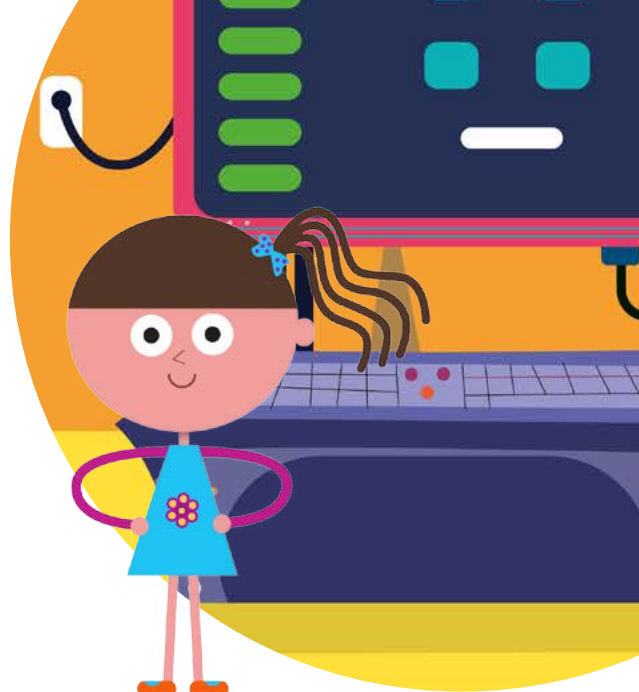
Directora Nacional de Innovación Educativa



¡Una digifesta para Rayo Bit!

Nivel educativo	1º Ciclo de nivel primario (2º y 3º Grado)
Tema	Programar un robot
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	• Usar recursos digitales para crear, organizar, guardar, utilizar y recuperar contenidos en diferentes formatos: audio, texto, imágenes, video y videojuegos. • Formular problemas simples y la construcción de estrategias para su resolución. • Usar juegos y diversos recursos en los que se utilicen conocimientos sobre los principios básicos de la programación física y la robótica, incluyendo las dimensiones de diseño, construcción, operación y uso.
Duración sugerida	2h de clase





Resumen

Proponer la programación de una viñeta de **historieta animada** utilizando Scratch. El tema de la historieta puede estar relacionado a alguna de las áreas de enseñanza. Por ejemplo: una escena de un cuento, un personaje que explica a otro algún tema de la clase, un consejo relacionado a valores, etc.
La modalidad de trabajo será en **pequeños grupos**.



Guía



1. Podés iniciar la actividad conversando con los niños sobre alguno de estos temas:
 - ¿Qué es programar? ¿Y un programa?
 - En Digiaventuras los digichicos “programan” a Rocío Bot para que los ayude a preparar la fiesta de cumpleaños de Rayo Bit. ¿Qué otras cosas se pueden programar?
 - ¿Qué programas de la compu conocen? ¿Para qué sirven? ¿Cómo funcionan?
2. Ahora te sugerimos resumir el objetivo de esta secuencia: “Van a programar una historieta sobre (...) y para ello van utilizar la aplicación Scratch que se encuentra en sus *netbooks*”.
3. Invitar a los estudiantes a formar pequeños grupos y prender las *netbooks*. A continuación, compartirles el *link* o archivo de una historieta animada realizada con Scratch y pedirles que exploren e interactúen con ella.

Te sugerimos trabajar con algún ejemplo de **programación de inicio** que encuentres en el sitio web oficial del programa: https://scratch.mit.edu/starter_projects/



Otra alternativa es que programes en Scratch la viñeta inicial de una historieta y que los niños/as luego trabajen 1 o 2 viñetas más.

4. Proponer a los niños identificar juntos las partes de la historieta (personajes, escenarios, diálogos), y qué acciones sobre el programa impulsan la narración (pulsar x tecla, pulsar x objeto, etc.).
5. Ahora, abrir el programa en modo “Programación” (antes estaba en modo “Presentación”) y utilizar el proyector para presentar a los niños/as las funciones básicas que utilizarán para crear la historieta como:

- Crear proyecto nuevo
- Añadir objeto
- Añadir escenario
- Programar **evento** (que al pulsar la tecla x suceda esto)
- Programar **apariciencia** (que el personaje A diga "...")



Para completar esta actividad en el tiempo previsto, se recomienda indicar a los niños/as que creen la actividad utilizando los personajes y escenarios disponibles en Scratch. Por ello, aprovechar también este momento para explorar juntos el catálogo de personajes y escenarios disponible en el programa.

6. Brindar un momento a cada grupo para pensar qué quieren contar con la historieta, definir los personajes, escenarios y diálogos, y el “paso por paso” sobre cómo sucederá todo. Para desarrollar esta parte de la actividad, los niños/as pueden utilizar un procesador de texto.

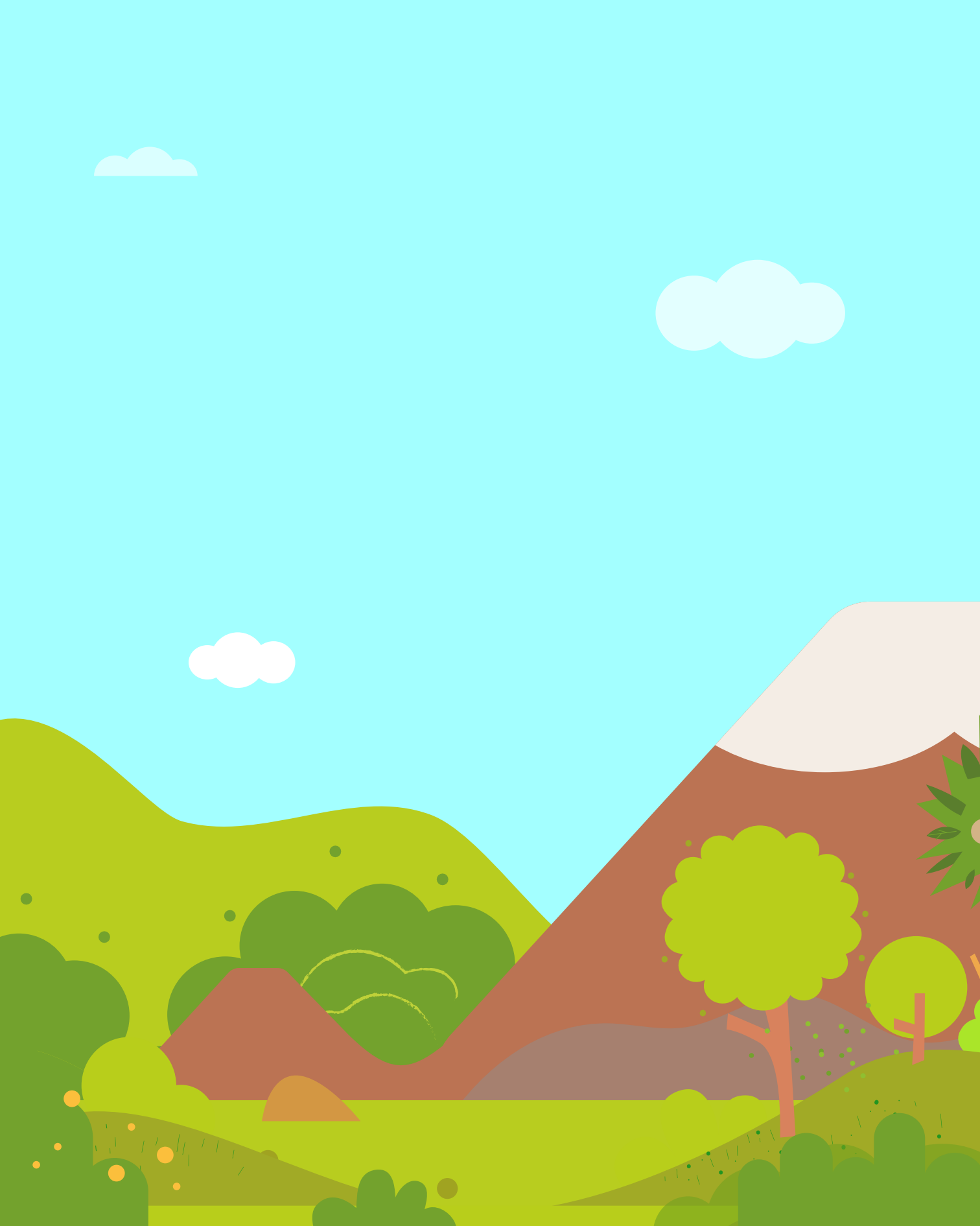
7. Ahora sí: los chicos/as pueden ponerse mano “a la programación” utilizando Scratch.



Para desarrollar los diálogos de la historieta, los niños/as tienen la opción de escribirlos en el **bloque de Apariciencia indicado** — “Decir “...” por x segundos” — o que los graben con sus propias voces utilizando el capturador de sonido del programa que se encuentra en la solapa **Sonidos**.

8. Cuando hayan finalizado sus producciones, realizar una puesta en común de los proyectos y reflexionar sobre las decisiones que tomaron y las dificultades que encontraron para crear su historieta.





**APRENDER
CONECTADOS**



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