



El estreno de la digibanda

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.



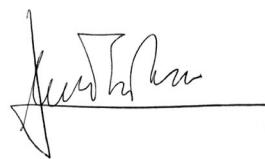
Introducción

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.

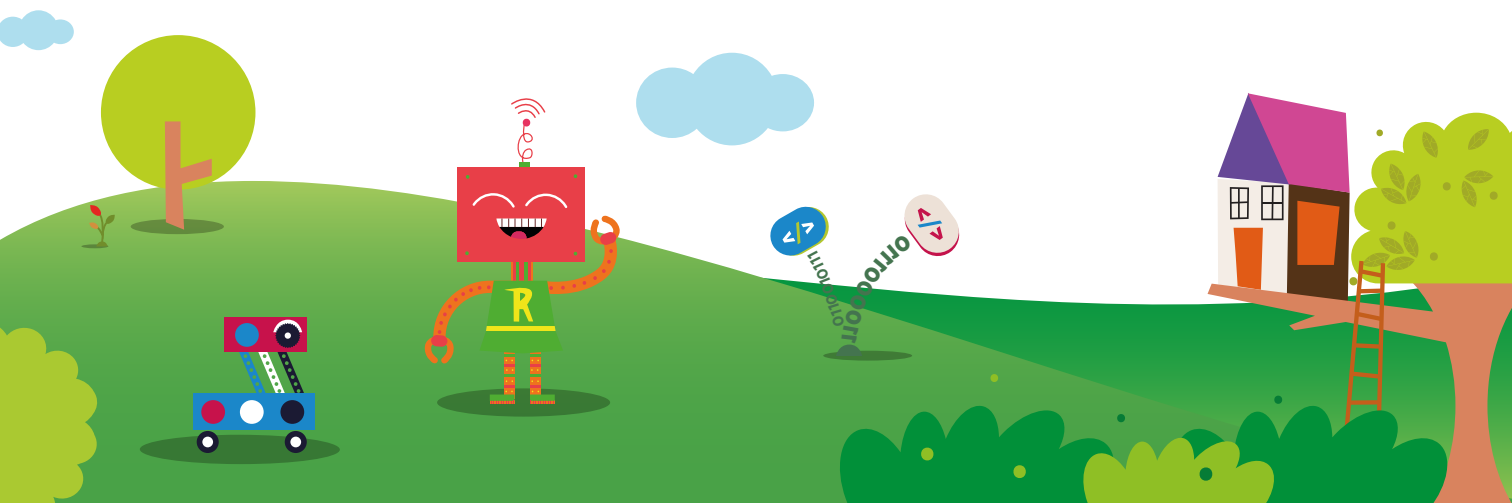
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



El estreno de la digibanda

Nivel educativo	2° y 3° Grado Nivel Primario
Tema	Programación
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	• Identificar y utilizar recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego. • Desarrollar diferentes hipótesis para resolver un problema, identificando los pasos a seguir y su organización, a fin de construir una secuencia ordenada de acciones. • Compartir experiencias y elaborar estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas, en colaboración con sus pares, y en un marco de respeto y valoración de la diversidad.
Objetivos específicos	Que los niños/as: • Incorporen habilidades básicas de codificación. • Desarrollen un <i>tour</i> virtual animado utilizando Scratch.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> /tabletas, proyector.
Duración sugerida	2 clases.





Resumen

Invitar a los niños a crear un **tour virtual** utilizando Scratch. En el *tour* se puede presentar algún **lugar o proceso** relacionado a algún tema que te encuentres trabajando en clase: por ejemplo, mi barrio, los paisajes de mi país, mi escuela, las estaciones del año, los momentos del día, etc.

La modalidad de trabajo será en **grupos de 5 o 6 integrantes**.



Guía



Desarrollo

1. Retomar con los alumnos algunas de las nociones sobre el tema “programación”. Algunas preguntas sugeridas:

- ¿Qué quiere decir “programar”? ¿Qué es un algoritmo?
- Si tuvieran un robot, ¿qué tareas les gustaría que realizase?
¿Qué instrucciones le darían?
- En la serie los digichicos crean una versión animada de Rayo Bit para que lo reemplace en el gran concierto. ¿De qué manera lo hacen? ¿Qué otras cosas podemos presentar programando una animación?
- Si quisieran mostrar un lugar que ustedes conocen a un amigo o amiga que está muy lejos, ¿cómo lo harían?

2. Luego podés resumirles la idea de esta secuencia. “Ustedes van a crear un *tour* virtual para presentar (...); el objetivo es que cualquier persona que no lo conozca o esté muy lejos, sienta como si estuviera allí y se lleve un recuerdo de ese lugar”.

3. Descubrir juntos, a través del diálogo, cuáles son las características de **un *tour* en general** y anotarlas en el pizarrón. Por ejemplo:

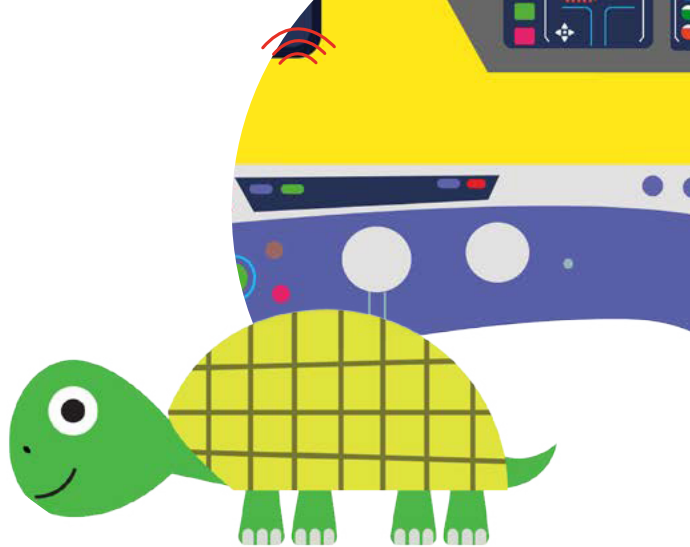
Un *tour* **sirve** para presentar:

- Paisajes
- Edificios
- Museos
- Ciudades
- Etc.

En un *tour* **encontramos**:

- Un itinerario con diferentes paradas
- Un guía que nos orienta
- Carteles con información
- Etc.

4. Orientar el debate hacia cómo **se imaginan** que debe ser el *tour* virtual que desarrollarán. Podés dinamizar esta instancia haciendo las siguientes preguntas:



- ¿Dónde comenzarían el recorrido? ¿Qué lugares debería incluir el itinerario? ¿Por qué?
- ¿Qué contarían sobre cada lugar?
- ¿Quién podría ser el guía?

5. Invitarlos a organizarse en grupo y prender sus tabletas para comenzar a armar el **itinerario** del *tour* virtual, utilizando un procesador de textos. Este itinerario les servirá de guía para desarrollar la programación en Scratch.

Podés sugerirles armar una tabla con las siguientes entradas:

lugar/espacio/momento	información que compartirá el guía

6. Con el itinerario listo, proponerles producir las imágenes que necesitarán para armar su *tour* virtual. Según el tema elegido, podrán utilizar algunas de estas alternativas: capturador de imágenes, editor de dibujos, búsqueda en internet, o catálogo de Scratch.



Scratch posee un amplio catálogo de personajes y objetos, pero también permite **subir imágenes o crear nuevas para luego utilizarlas como objetos o escenarios de una animación**. En este sentido, una función muy útil a los objetivos de esta secuencia es la de **eliminar fondo** de una imagen: esta permitirá a los niños capturar y editar fotos de sí mismos en diferentes poses para convertirse así en el guía animado del *tour* virtual.

7. Invitar a los chicos a programar su *tour* virtual utilizando Scratch. Antes de comenzar es aconsejable que realices una breve exploración de las funciones básicas de Scratch utilizando el proyector. Por ejemplo:

- Añadir escenario
- Añadir objeto
- Categorías de instrucciones disponibles
- Programar eventos, apariencias, sensores, operadores
- Cargar y editar objetos
- Etc.



Si deseás focalizarte en las funciones que los niños seguramente requerirán para el desarrollo del *tour* virtual, te sugerimos explorar el proyecto de inicio “**Tour** virtual” desarrollado por el equipo de Scratch y que se encuentra disponible en la página oficial de la aplicación.

8. Cuando los niños hayan finalizado, guardar los archivos en un pendrive e invitar a los grupos a realizar una presentación de su *tour* virtual utilizando el proyector. Se puede dinamizar la presentación con algunas preguntas:

- ¿Cómo se sintieron creando un *tour* virtual? ¿Qué dificultades encontraron en el proceso?
- ¿Qué les llamó más la atención o les gustó de la aplicación utilizada? ¿Tienen algún consejo para compartir con sus compañeros?
- ¿Les quedó alguna duda sobre cómo resolver alguna característica o parada del *tour*?

