



Digiprogramadores 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 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.

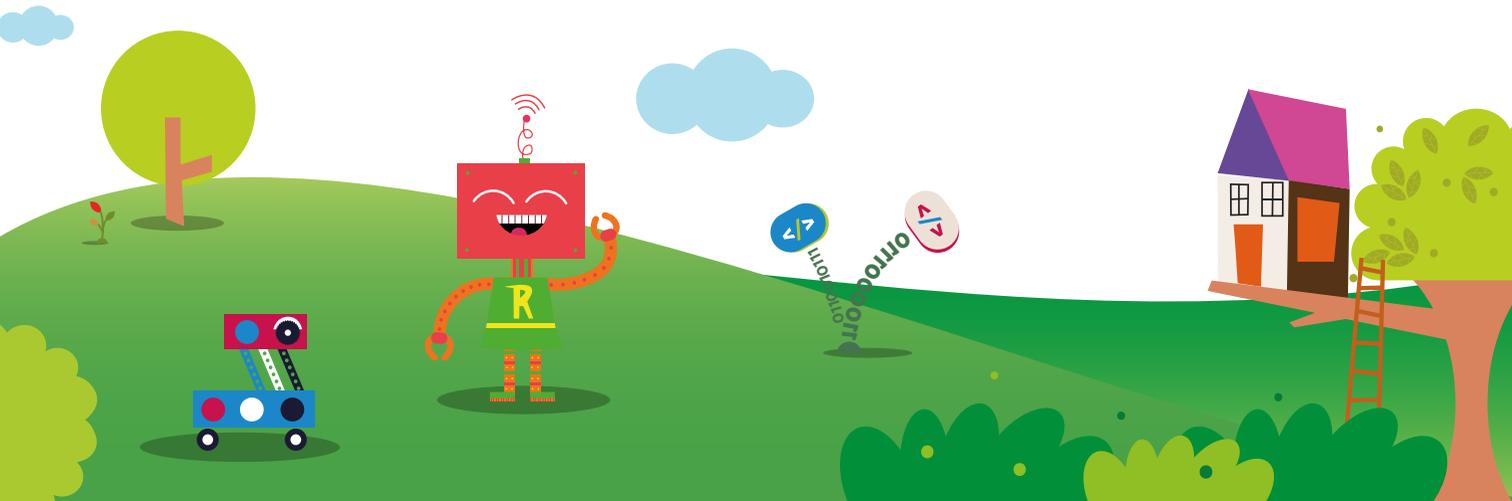
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



Digiprogramadores

Nivel educativo	1er ciclo de Nivel Primario
Tema	Programación
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	<ul style="list-style-type: none">• La formulación de problemas simples y la construcción de estrategias para su resolución, incluyendo su descomposición en pequeñas partes, utilizando secuencias ordenadas de instrucciones, valiéndose de la creatividad y experimentando con el error como parte del proceso.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Comprender cómo usar las categorías del programa Scratch• Realizar una animación con los personajes de la serie
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i>
Duración sugerida	3 clases.





Resumen

La propuesta planteada pretende estimular la creación de nuevas narrativas siguiendo la estructura de una historia contada paso a paso a través de una animación. Comprender el lenguaje de programación implica aprender un nuevo modo de comunicarse. Scratch permite explorar, jugar, experimentar, crear, animar, y comprender nuevos conceptos el mundo actual.



Guía

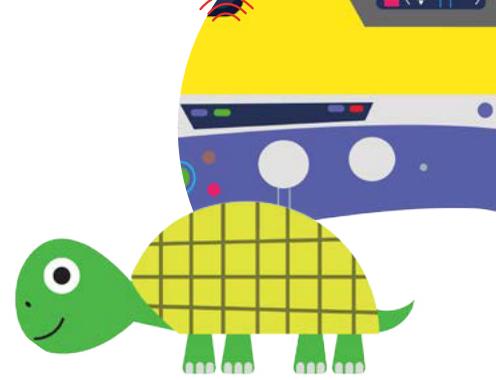


Secuencia de actividades

- Pensar con los estudiantes una situación para animar en Scratch
- Definir los personajes
- Decidir la secuencia de acciones
- Seleccionar las categorías y objetos que serán necesarias utilizar
- Armar una bitácora del proceso

Desarrollo

- 1. Pensar con los estudiantes una situación para animar en Scratch:** entre todo el grupo y orientados por el/la docente se les propone pensar una situación breve que pueda ser narrada a través de la animación.
- 2. Definir los personajes:** A partir de la narrativa decidir entre todos quiénes serán los protagonistas de la situación: personas, animales, objetos y escenarios.
- 3. Decidir la secuencia de acciones:** Establecer los diferentes momentos que construirán la historia, considerando una situación inicial, un suceso y un cierre. Para esto se sugiere utilizar el siguiente cuadro como orientación e irlo completando con los estudiantes en la medida en que se define cada ítem.



Personaje 1	Situación de inicio 1	Dónde (escenario)
Personaje 2	Situación de inicio 2	Dónde (escenario)
Personaje 1	Situación de inicio 1	Dónde (escenario)
Personaje 2	Situación de inicio 2	Dónde (escenario)
Personaje 1	Situación de inicio 1	Dónde (escenario)
Personaje 2	Situación de inicio 2	Dónde (escenario)

4. **Seleccionar las categorías y objetos que serán necesarios utilizar.** Ingresar al programa Scratch cargado en las *netbooks* e identificar las categorías y objetos que serán utilizados para armar la historia.

Se sugiere utilizar por lo menos los siguientes bloques a fin de comprender y reforzar su uso:



> Iniciar



> mover tantos pasos



> Al presionar la tecla...

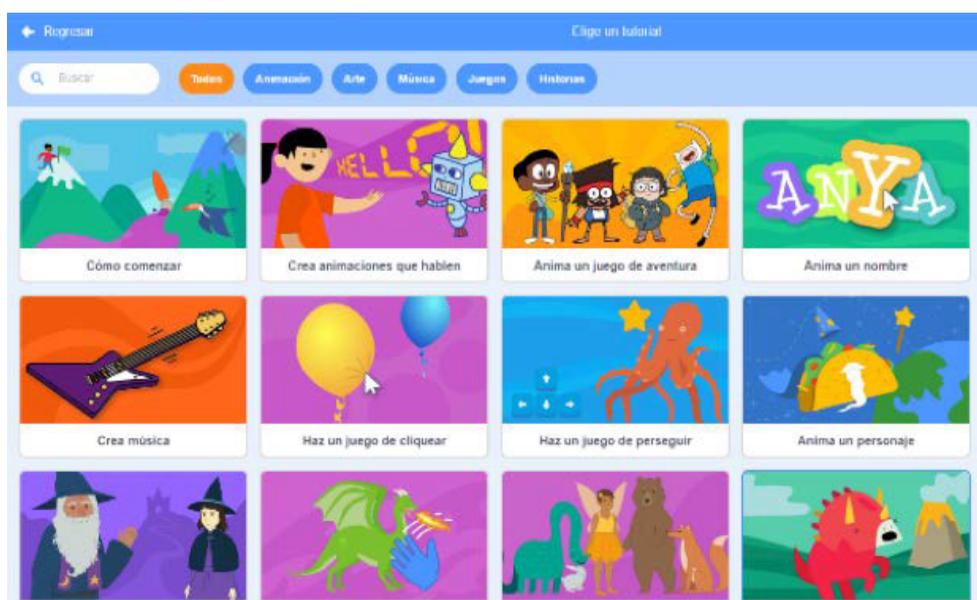


> Girar hacia...

Objetos: El banco de imágenes de la serie Digiaventuras proporciona sellos y escenarios para incluir como objetos en la animación con Scratch.



Si la escuela cuenta con conectividad los estudiantes pueden ingresar también al sitio oficial de Scratch y explorar la pestaña “tutoriales” para practicar diferentes acciones:

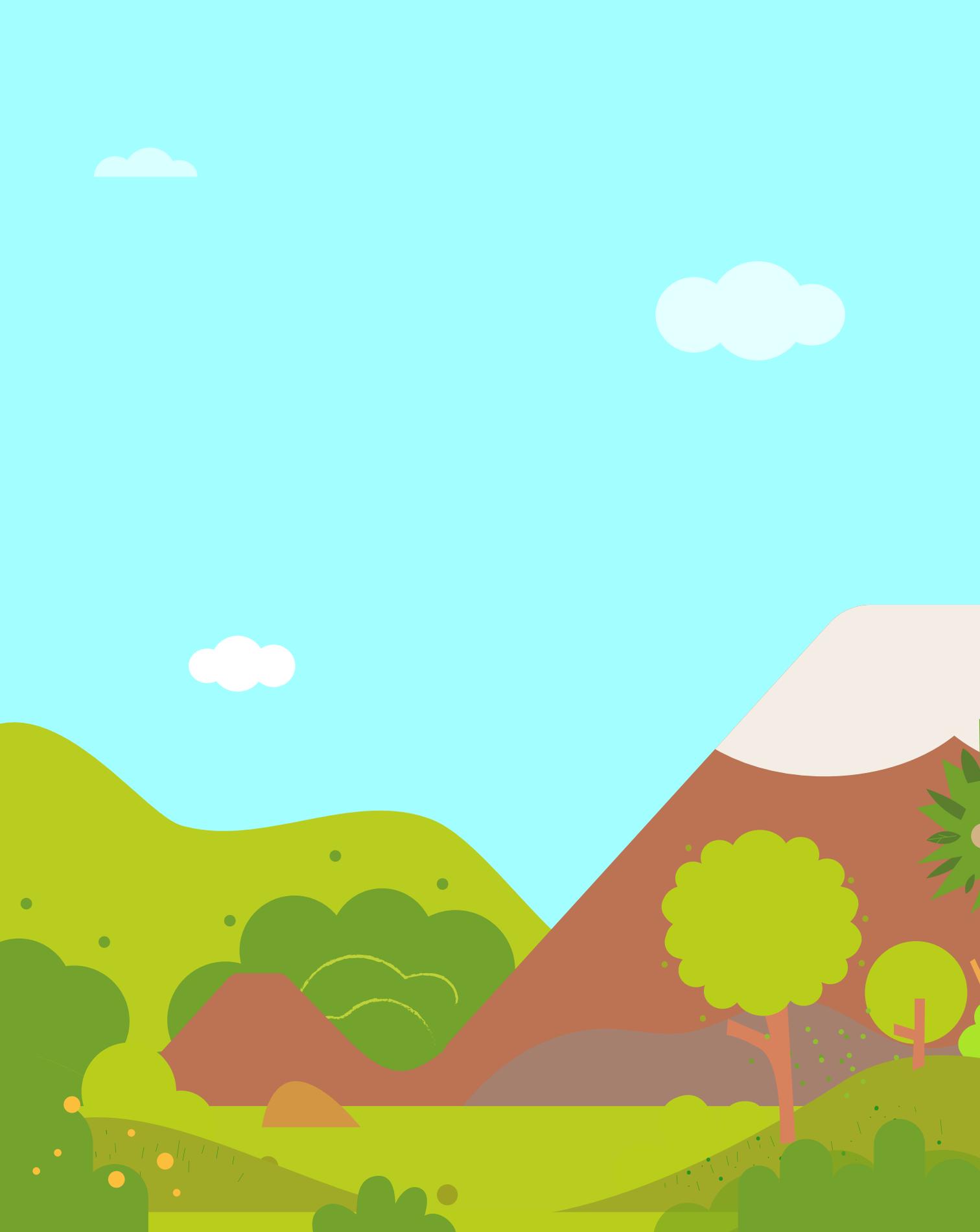


Enlace al sitio de Scratch:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

5. **Bitácora:** Se propone la redacción en forma de punteo, del paso a paso de la elaboración de la animación.





**APRENDER
CONECTADOS**



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