



Variables muy divertidas

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.



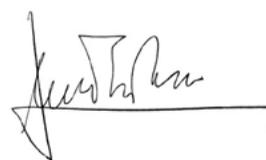
Introducción

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.

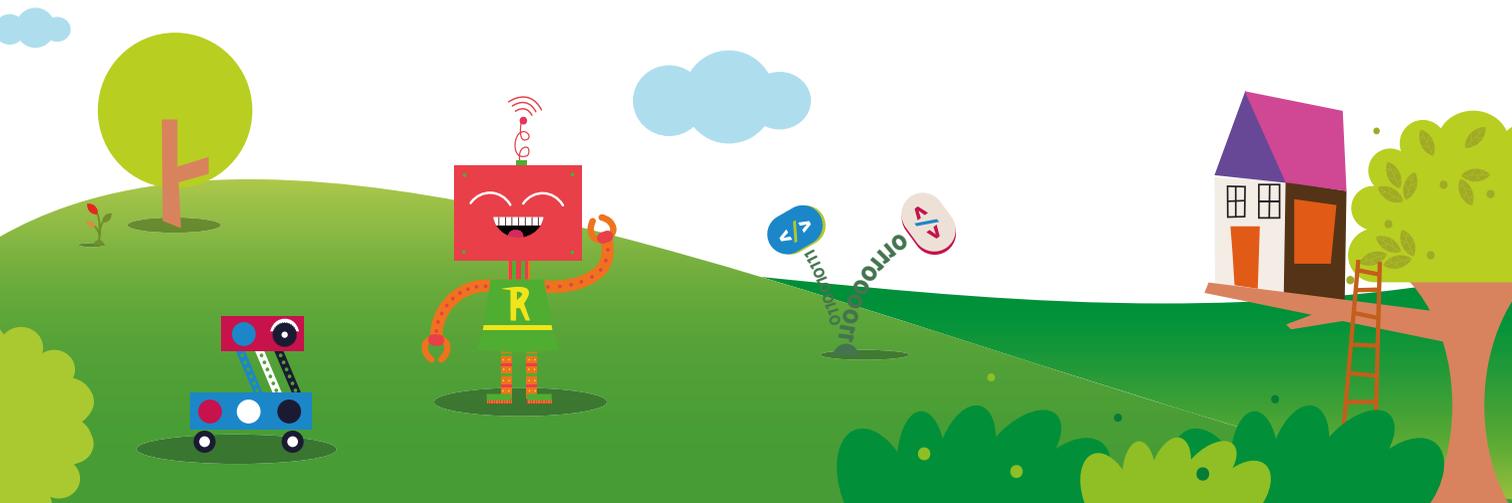
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



Variables muy divertidas

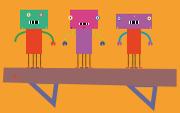
Nivel educativo	Nivel inicial
Tema	Programación
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	<ul style="list-style-type: none">• El uso de juegos de construcción, en los que se involucren conocimientos introductorios a la robótica.• La habilidad de compartir experiencias y la elaboración de estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas en colaboración con sus pares, en un marco de respeto y valoración de la diversidad.
Objetivos específicos	<p>Introducir a los niños y niñas a las características y funcionalidades básicas de las planillas de cálculo, en un marco de juego y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none">• Explorar las posibilidades de movimientos de objetos que ofrece el ScratchJr.• Crear un videojuego.
Recursos básicos	Tabletas
Duración sugerida	2 a 3 clases





Resumen

La propuesta planteada pretende estimular la creación de nuevos desafíos siguiendo la estructura de un videojuego muy básico. Comprender el lenguaje de programación implica aprender un nuevo modo de comunicarse y de divertirse. En este caso se trabajará con ScratchJr, un lenguaje de programación que posibilita explorar, jugar, experimentar, crear, animar, y comprender nuevos conceptos del mundo actual e intervenir significativamente como productor.



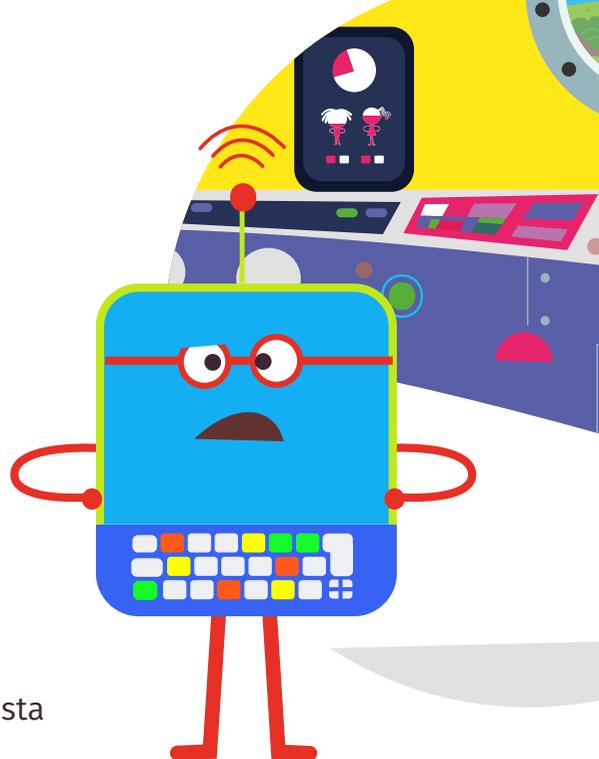
Guía

Secuencia de actividades

- Pensar con los niños y niñas una propuesta de videojuego para animar en ScratchJr.
- Definir un personaje.
- Decidir la secuencia de acciones, específicamente los sentidos de desplazamiento del objeto.
- Seleccionar las categorías y objetos que serán necesarias utilizar.

Desarrollo

1. **Pensar con los niños y niñas un evento para animar en ScratchJr:** entre todo el grupo y orientados por el docente, se les propone pensar una propuesta de videojuego.
2. **Definir el/los personaje/s:** A partir de las ideas que surjan, 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 el evento.
4. **Seleccionar las categorías y objetos que será necesario utilizar.** Ingresar al programa ScratchJr, cargado en las tabletas, e identificar el objeto que será utilizado como protagonista.



Se sugiere utilizar los siguientes bloques para armar el desplazamiento del objeto:



Mover a la derecha



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la derecha.

Mover a la izquierda



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la izquierda.

Girar a la derecha

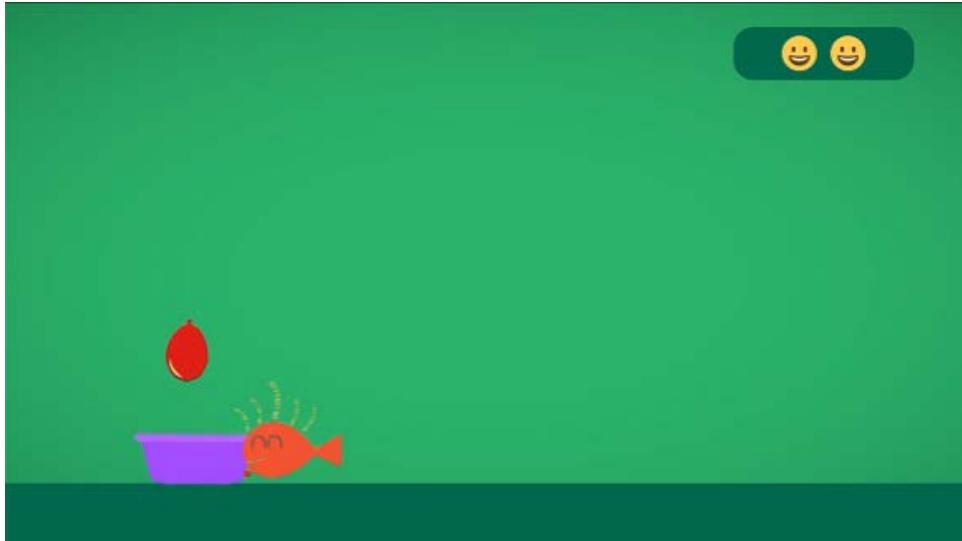
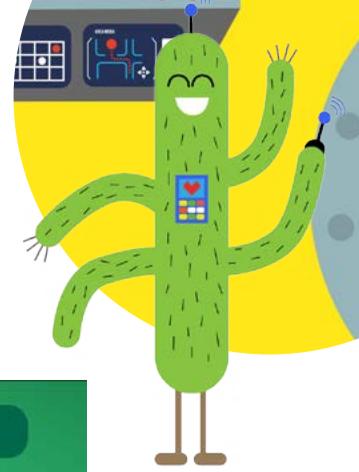


Gira el personaje la cantidad indicada en el sentido de las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Girar a la izquierda



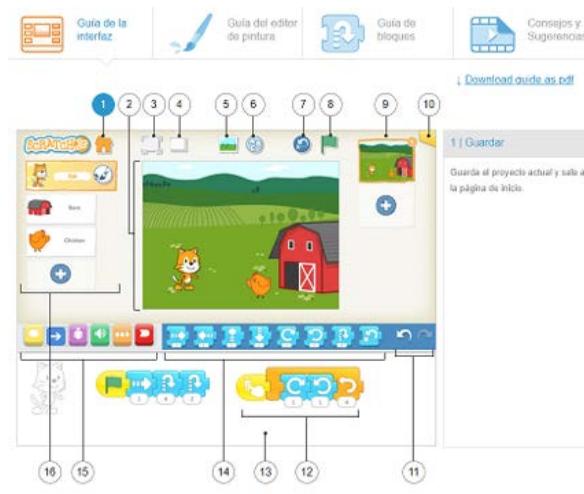
Gira el personaje en la cantidad indicada en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.



(Capítulo 13)



Si la escuela cuenta con conectividad, los alumnos pueden ingresar también al sitio oficial de ScratchJr y explorar la pestaña “Aprende” para explorar diferentes acciones:



Enlace al sitio de ScratchJr:

<https://www.scratchjr.org/learn/blocks>





**APRENDER
CONECTADOS**



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