



# DIGI AVENTURAS

*Superhéroes argentinos de la educación digital*

## REMIX



¡Es tu digiturno!

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.



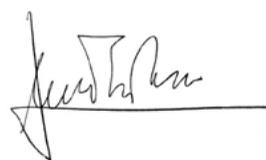
# Introducción

**Digiaventuras 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.

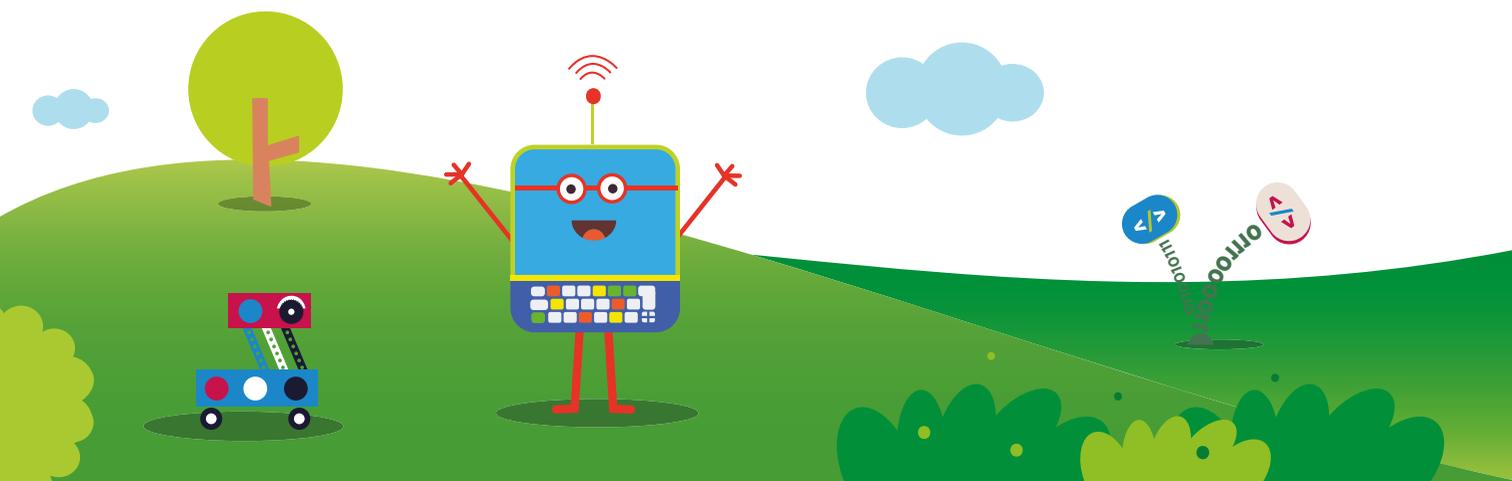
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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

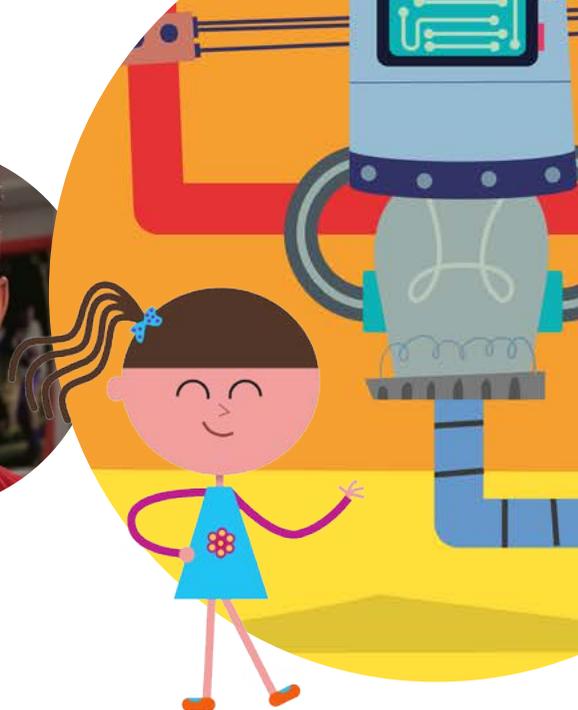
Directora Nacional de Innovación Educativa



# ¡Es tu digiturno!

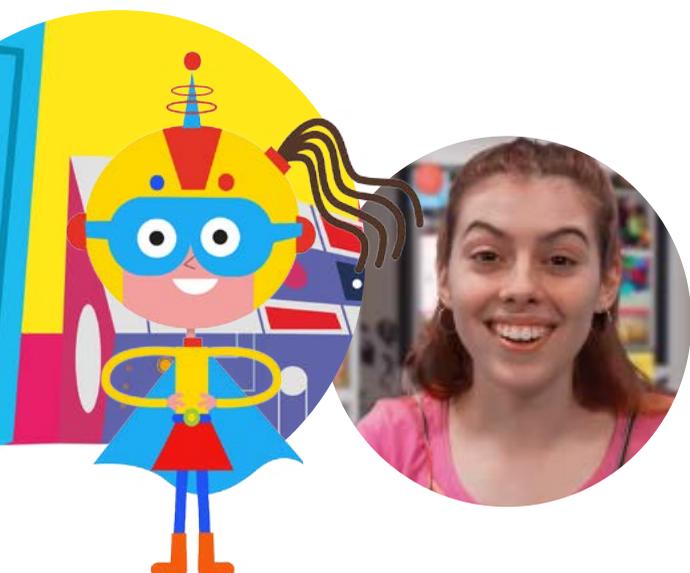
|   |   |
|---|---|
| <b>Nivel educativo</b>                                    | 2° Ciclo de Nivel Primario  |
| <b>Tema</b>   | Modelización. Inclusión de sensores.  |
| <b>NAP de Educación Digital, Programación y Robótica.</b> | La integración de soluciones digitales en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia, incluyendo el diseño de interfaces simples e incorporando conceptos básicos de programación. |
| <b>Objetivos específicos</b>                              | Que los estudiantes:<br>Desarrollen un pensamiento crítico y un razonamiento lógico que les permita crear sensores en los juegos  |
| <b>Recursos básicos</b>                                   | Servidor ADM, <i>netbooks</i> , proyector, Scratch  |
| <b>Duración</b>   | 2 a 3 clases  |





## Resumen

A partir de un videojuego de secuencias simples creado por el docente, se convoca a los estudiantes a enriquecerlo proponiendo la incorporación de distintos sensores como, por ejemplo, un cronómetro y estableciendo cuál es la interacción que tendrán los elementos y/o personajes.



# Guía



## Planificación

Se propone que el docente programe un videojuego en Scratch a través de secuencias simples sin definir el tiempo para lograr el objetivo y tampoco cuál es la interacción de los personajes. Por ejemplo, los personajes pueden aparecer superpuestos o chocarse entre sí.

Se sugiere para esta instancia recuperar los pasos para crear un videojuego que se abordan en el capítulo «Creadores de videojuegos». A continuación se brindan algunas orientaciones adicionales:

- Formularse un problema
- Descomponerlo mediante preguntas
- Pensar alternativas para resolverlo
- Crear los personajes y fondos de este videojuego
- Pensar qué sonidos y disfraces se van a utilizar
- Imaginar los desafíos que pueda realizar ese personaje durante el videojuego y las recompensas para aquellos superados. Y si van a aparecer diálogos entre los personajes.
- Pensar los carteles de notificación que eventualmente puedan aparecer en cada caso.

Se sugiere mirar la colección *Creá tus videojuegos con Scratch*, publicados en el [canal de videos del Portal Educ.ar](#), para crear la programación inicial. Este material también resultará útil para luego orientar a tus alumnos en la resolución de la actividad.





## Desarrollo

1. Visualizar con el grupo de clase el capítulo de Digiaventuras Remix ¡Es tu digiturno!

2. Relevar los saberes previos de los estudiantes. Para ello se los convoca a responder de forma oral a estos interrogantes: ¿Qué videojuegos frecuentan? ¿De qué se tratan, cuáles son los desafíos que proponen? ¿hay un tiempo determinado para cumplir los objetivos/ la misión? ¿se utilizan cronómetros? ¿qué tipo de interacciones pueden identificar entre los personajes?

3. Explicar qué entendemos por sensores.

4. Agrupar a los estudiantes en equipos y compartirles el proyecto de videojuego programado en Scratch previamente creado, e invitarlos a jugar.

5. Luego del momento de exploración del videojuego, realizar algunas preguntas para orientar la identificación de los sensores y las implicancias para el desarrollo de ese juego:

- ¿Cuánto tiempo consideran que puede ser suficiente para cumplir el objetivo?
- ¿Cómo se interrelacionan los personajes? ¿Se superponen?

6. Armar equipos de trabajo de hasta cinco integrantes y proponerles:

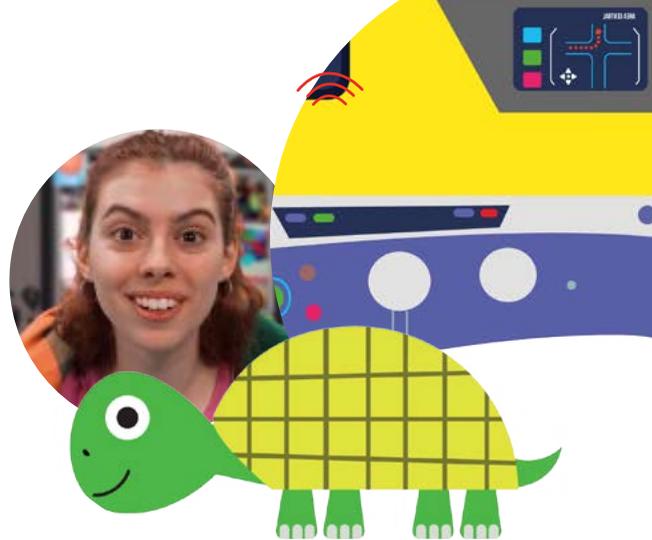
- Agregar un sensor que permita determinar el tiempo, un cronómetro para definir el tiempo máximo para cumplir la misión/ objetivo del videojuego.
- Relacionan la información entre los distintos personajes para hacerlos interactuar entre sí.

7. Indicar a los equipos que guarden su proyecto como versión 2 y compartirlos a toda la clase.

8. Realizar una puesta en común para ver para conversar sobre el proceso de trabajo:

- ¿Cuál fue el mayor desafío?
- ¿Qué dificultades tuvieron y cómo las resolvieron?





## Más información



Para profundizar

EducApps para aprender a programar

<https://www.educ.ar/recursos/132011/EducApps%20para%20aprender%20a%20programar>

5 Programas para crear videojuegos

<https://www.educ.ar/recursos/132177/5-programas-para-crear-videojuegos>

Infografía con información sobre el lenguaje de programación Scratch

<https://www.educ.ar/recursos/131979/infografiascratch>

Orientaciones para organizar un Scratch Day en la escuela

<https://www.educ.ar/recursos/132185/dia-internacional>



**APRENDER  
CONECTADOS**



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