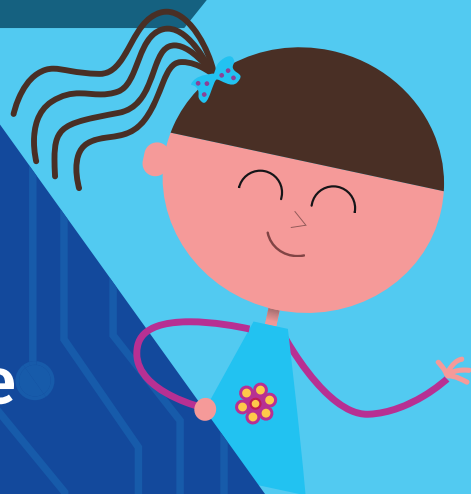




DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



Club de
programadores de
videojuegos

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 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.

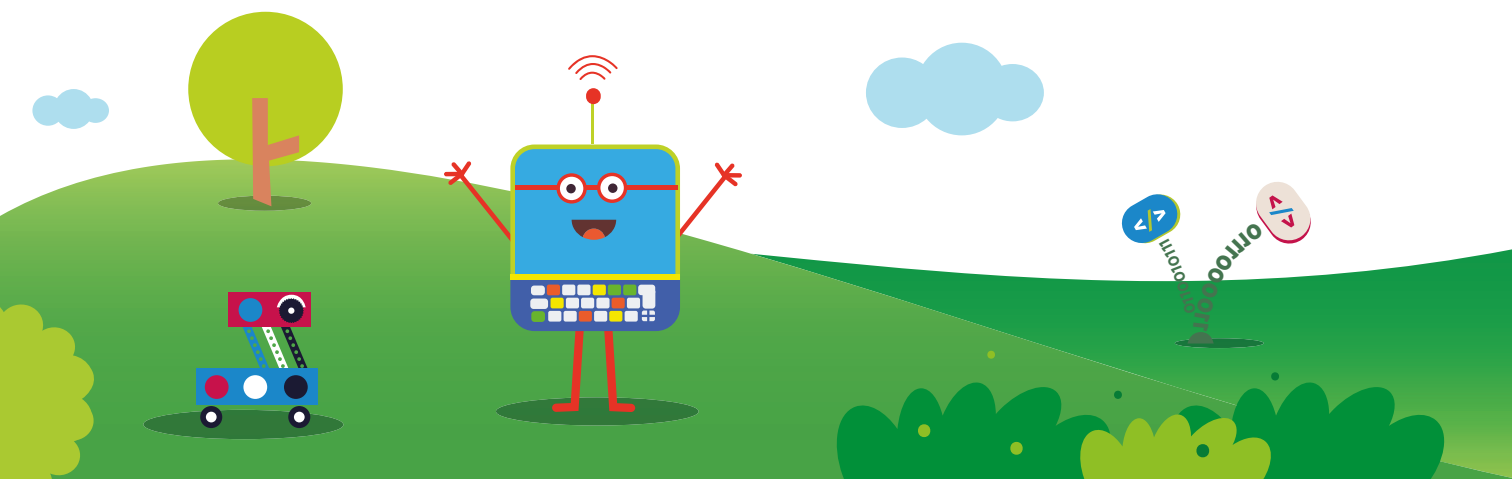
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes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



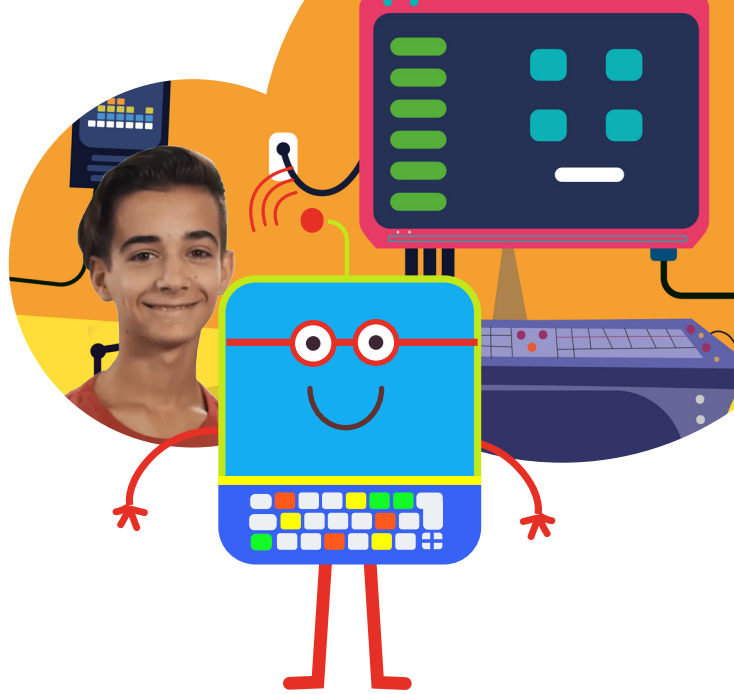
María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa



Club de programadores de videojuegos

Nivel educativo	2° Ciclo de nivel Primario.
Tema	Metacognición sobre los videojuegos creados.
Núcleos de Aprendizaje Prioritarios	<ul style="list-style-type: none">• La integración de recursos digitales variados en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia, incluyendo el diseño de interfaces simples e incorporando conceptos básicos de programación.• El trabajo colaborativo y solidario mediado por TIC para la resolución de problemas, favoreciendo el intercambio de ideas, la comunicación de forma clara y secuenciada de las estrategias de resolución.
Objetivos específicos	<p>Que los niños/as:</p> <ul style="list-style-type: none">• Brinden y reciban retroalimentación de los videojuegos creados en la actividad 1 con el propósito de lograr un ejercicio metacognitivo sobre los videojuegos creados.• Trabajen en colaboración en la resolución de problemas, favoreciendo el intercambio de ideas y propiciando instancias de comunicación.
Recursos básicos	Aula Digital de Aprender Conectados, <i>netbooks</i> .
Duración aproximada	A criterio del docente.

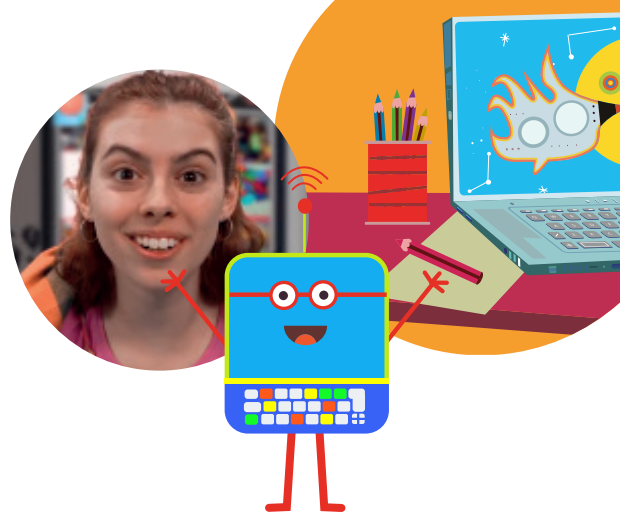


Resumen

Luego de visualizar el capítulo 14 de *Digiaventuras Remix*, “Club de programadores de videojuegos”, invitar a los alumnos a realizar una puesta en común de los principales temas del capítulo. Luego, retomarán la actividad 1 para brindar y recibir retroalimentación de los videojuegos creados por otros estudiantes.



Guía



Planificación de la actividad

En esta actividad se propone el trabajo colaborativo intraescolar entre, al menos, dos cursos (del mismo o diferente grado) de segundo ciclo de nivel primario. Para planificar la actividad, antes de comenzar su desarrollo, se sugiere:

1. Acordar con el equipo directivo y los docentes cuáles serán los cursos, los tiempos y espacios (virtuales y físicos) para desarrollar la tarea.
2. Crear un espacio en un aula virtual, Edmodo, por ejemplo, a la que puedan tener acceso todos los docentes y estudiantes que participarán de la actividad. Facilitar los datos de acceso a ese espacio a los participantes de la actividad.
3. Familiarizarse con los recursos del Aula Digital de Aprender Conectados. Por ejemplo, con el servidor escolar y el programa Scratch.





Desarrollo

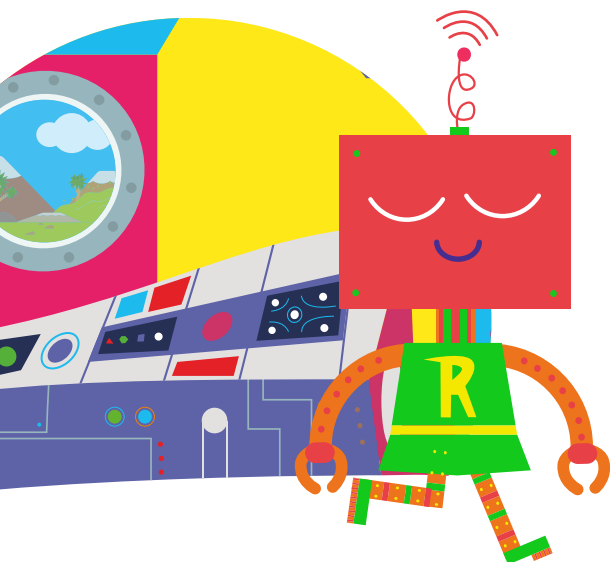
Primera parte: Introducción

Para esta primera instancia se sugiere que participen todos los cursos que integran el proyecto.

1. Después de ver el capítulo 14 de *Digiaventuras Remix* “Club de programadores de videojuegos”, realizar una puesta en común sobre algunos de los temas abordados en el capítulo.
2. Presentar la actividad indicando que se trabajará en colaboración, como en un auténtico “**Club de programadores,**” con el propósito de brindar y recibir retroalimentación de los videojuegos creados previamente durante la realización de la actividad 1.

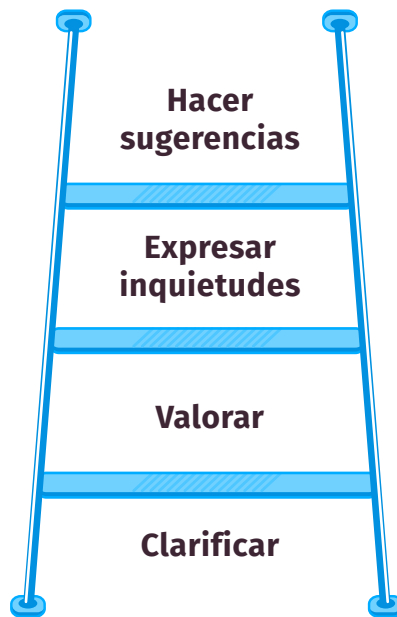
Segunda parte: El Club de programadores brinda y recibe retroalimentación

3. En el curso se proyectarán los videojuegos con el propósito de explorarlos y conocer los desafíos que proponen.
4. A continuación, el docente guiará un ejercicio de feedback o retroalimentación con el propósito de que los estudiantes puedan reflexionar sobre el trabajo realizado y brindar una devolución a los demás compañeros.





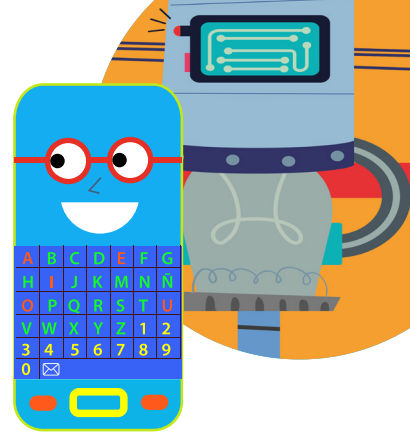
Para esta instancia se sugiere implementar el Protocolo La Escalera de la Retroalimentación, creado por Daniel Wilson y los colaboradores del Proyecto Zero de la Escuela de Educación de la Universidad de Harvard. El propósito de este protocolo es orientar una conversación teniendo en cuenta los siguientes pasos: clarificar, valorar, expresar inquietudes y hacer sugerencias.



Fuente: Wilson, Daniel. La Retroalimentación a través de la Pirámide. Recuperado de:

<http://web.uaemex.mx/incorporadas/docs/MATERIAL%20DE%20PLANEACION%20INCORPORADAS/retroalimentacion.pdf>





Wilson detalla qué comprende cada uno de estos peldaños que integran La Escalera de la Retroalimentación:

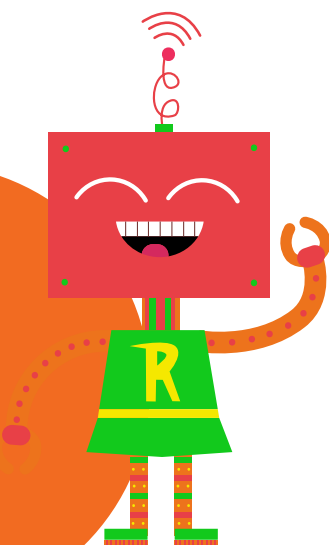
1° peldaño: Clarificar. Antes de ofrecer retroalimentación es importante preguntar aquellas cuestiones que no quedan claras, indagar aquellas ideas que no se han expresado.

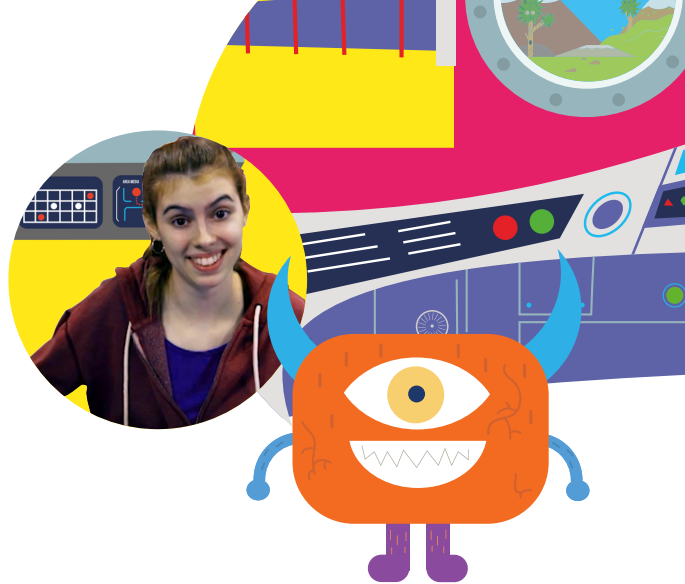
2° peldaño: Valorar. En la retroalimentación constructiva la valoración es algo fundamental ya que contribuye en la construcción de una cultura que apoya la comprensión. En este punto Wilson menciona la relevancia de enfatizar en los aspectos positivos, interesantes, en las fortalezas. Por otra parte, señala la importancia de los comentarios honestos del trabajo sobre el trabajo del otro.

3° peldaño: Expresar inquietudes. Por ejemplo, preocupaciones, dificultades o desacuerdos con algunas de las ideas de forma constructiva.

4° peldaño: Hacer sugerencias para que el colega pueda utilizarlas como retroalimentación positiva.

5. En el aula de Edmodo se realiza una propuesta en el foro, invitando a todos los estudiantes participantes de la actividad para dejar por escrito, a través de una publicación o a través de un video, la síntesis de la retroalimentación que han realizado al otro equipo.





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>

Especial “Mujeres programadoras” del portal Educ.ar

<https://www.educ.ar/sitios/educar/seccion/?ir=mujeresprogramadoras>



**APRENDER
CONECTADOS**



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