



COPA >TIC

× LA ESCUELA JUEGA EL MUNDIAL

Guía introductoria para comenzar a jugar

¿Qué es Copa TIC?, ¿Cómo se organiza el juego?, ¿Cómo, dónde y cuándo se juega?, ¿Cuál es el objetivo?

¿Qué es Copa TIC?

“Copa TIC. La escuela juega el Mundial” es un juego educativo destinado a alumnos de 71 escuelas secundarias de la Provincia de Buenos Aires que consiste en resolver **desafíos** de manera colaborativa, poniendo en práctica **contenidos escolares y competencias digitales**, a fin de recolectar insignias y sumar la mayor cantidad de puntos posibles para ayudar a completar la Copa TIC.

Se trata de una estrategia pedagógica innovadora desarrollada por la Dirección de Innovación y Tecnología Educativa (DITE) que busca vincular los contenidos del Diseño Curricular para la Educación Secundaria de la Provincia de Buenos Aires con las capacidades y competencias digitales contempladas en el Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina (MOA) y el Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED) para que los alumnos aprendan jugando.

¿Cómo se organiza el juego?

El primer paso consiste en designar a un responsable de la Copa TIC por turno, que será el **Director Técnico (DT)** de cada equipo escolar¹. El DT designado debe conocer tanto a los docentes como a los estudiantes y estar presente a lo largo de la semana, razón por la cual se sugiere involucrar al Responsable Institucional de Educación Digital (RIED) de la escuela, o a algún miembro del equipo de preceptores.

A partir del 18 de junio, el o la DT de cada equipo recibirá una vez por semana un documento con cuatro desafíos y, de acuerdo al nivel de complejidad de cada uno, deberá designar qué curso/s se encargarán de realizarlos y en qué materia los resolverán.

Al recibir el desafío, cada curso designará a un **capitán** que será responsable de hacerle llegar el resultado del desafío al DT antes de la fecha límite estipulada, para que el equipo pueda sumar puntos.

¿Cómo y dónde se juega?

Copa TIC es un juego multiplataforma que consiste en resolver desafíos a través del uso de computadoras, celulares, lápices y papeles. Hay actividades que pueden hacerse en el aula y otras que requieren salir al patio, realizar entrevistas y/o buscar información en la biblioteca o Internet.

¹ Una vez designado, el o la DT deberá inscribir a su equipo en el juego ingresando a <http://copatic.abc.gob.ar/inscripcion>.



Los **desafíos** son actividades en las cuales los alumnos deberán poner en práctica sus conocimientos y competencias digitales para producir contenidos comunicacionales en distintos lenguajes y formatos (audiovisual, sonoro, fotográfico, textual, multimedia, etc.).

En circunstancias ideales, cada curso tendrá una semana para resolver su desafío y los jugadores podrán contar con la ayuda de docentes, encargados de medios de apoyo técnico pedagógico y otros actores de la institución, así como de las guías disponibles en la caja de herramientas del proyecto (<http://copatic.abc.gob.ar/herramientas>).

EJEMPLO

Título	Crónica: el Mundial en mi escuela
Desarrollo	<p>Ya comenzó el Mundial y la emoción se siente en cada rincón de la Argentina. Por eso queremos saber cómo se vive el Mundial en su escuela.</p> <p>Agarren lápiz y papel, o abran un procesador de textos, y redacten una crónica que describa qué cambió desde que empezó el Mundial, si van a la escuela con la camiseta, si se comentan los partidos o si organizan para verlos juntos.</p> <p>En caso de que no se les ocurra cómo empezar, salgan al recreo, escuchen a sus compañeros y compañeras, y vuelvan a escribir lo que ven y oyen; y si van a ver el partido contra Croacia en la escuela, cuenten cómo se vivió.</p> <p>Les sugerimos consultar con el/la docente de Prácticas del Lenguaje cuáles son las características de una crónica para que puedan redactarla de la mejor manera posible y obtener la insignia de producción escrita.</p>
Forma de entrega	Publicar la crónica en Telegraph (http://telegra.ph) acompañada de al menos una fotografía de la escuela.

Antes de que se cumpla la fecha límite de entrega del desafío, cada capitán deberá hacer llegar las producciones al DT para que éste las suba a un **Aula Virtual**. Posteriormente, el DT recibirá los puntos e insignias obtenidas por el equipo.

Para conocer la progresión a lo largo del juego, cada equipo tendrá en su escuela un **tablero** en el que, semana a semana, el DT pegará las insignias y puntos obtenidos por el equipo y el



estado de la Copa TIC, que se completa progresivamente con el aporte de las 71 escuelas que participarán de esta iniciativa.

Además, accediendo a <http://copatic.abc.gob.ar/tablero> podrán ver una versión digital del tablero con las producciones realizadas por los equipos de toda la Provincia.

¿Quiénes juegan?

¡En Copa TIC todos pueden jugar! Para lograr la participación de la mayor cantidad de alumnos, cada escuela podrá tener hasta dos **equipos**, uno por el turno mañana y otro por el turno tarde.

Se considera un equipo a todos los alumnos que cursan en un mismo turno, independientemente de sus edades y el año en que se encuentren.

Si la escuela tiene muchos cursos, es probable que los alumnos de cada uno puedan realizar un sólo desafío a lo largo del juego; pero si se trata de una escuela chica o mediana, sus alumnos seguramente podrán participar en la resolución de más de un desafío. El objetivo es que todos jueguen y realicen su aporte para llenar la Copa TIC.

¿Cuándo se juega?

El juego se desarrollará a la par del Mundial de Fútbol, desde el lunes 18 de junio al viernes 13 de julio de 2018. Cada equipo recibirá un total de 16 desafíos a lo largo del juego, que estarán divididos en cuatro fases/semanas.

¿Cuál es el objetivo?

¡Completar la Copa TIC a partir de la participación de todos los equipos!

Al resolver los desafíos, cada equipo recibirá insignias por la aplicación de competencias digitales y un puntaje que ayudará a completar la Copa TIC.

Las **competencias digitales** son aquellas habilidades necesarias para desenvolverse en la cultura digital. Nos referimos al uso autónomo de las TICs, la comunicación, el trabajo colaborativo, la gestión de información, el pensamiento crítico, la creatividad e innovación, entre otros.

Esta copa, que podrá verse accediendo a <http://copatic.abc.gob.ar/copa>, reunirá los puntos de todos los equipos de la Provincia.



Etapas del juego

1. **Elección de los Directores Técnicos:** hasta el 8 de junio.
2. **Inscripción de los Directores Técnicos:** hasta el 15 de junio accediendo a <http://copatic.abc.gob.ar/inscripcion>.
3. **Juego:** del 18 de junio al 13 de julio.
4. **Cierre:** semana del 30 de julio.