



COPA >TIC

× LA ESCUELA JUEGA EL MUNDIAL

Documentación con todos los detalles sobre el juego: fechas y etapas de juego, actores involucrados, componentes, plataformas, mecánicas, dinámicas, licencias y más.

“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 del Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED), para que los alumnos aprendan jugando.

Etapas de juego

1- Organización (hasta el 15 de junio)

Los equipos directivos de cada una de las 71 escuelas que participan del juego socializarán la propuesta entre la comunidad educativa a partir de los documentos provistos por el equipo de coordinación de la DITE y el asesoramiento de los Facilitadores de Educación Digital.

Los equipos directivos tendrán hasta el día viernes 8 de junio para designar a los responsables de la actividad. Con el fin de lograr la participación de la mayor cantidad de estudiantes como sea posible, cada escuela podrá tener hasta dos equipos, uno por el turno mañana y otro por el turno tarde, y cada uno deberá contar con un responsable o Director Técnico (DT) a cargo.

El o la DT de cada uno de los equipos, a su vez, tendrá hasta el viernes 15 de junio para completar el formulario de inscripción, disponible en <http://copatic.abc.gob.ar/inscripcion>, a fin de registrarse como responsable de su equipo y obtener un nombre de usuario y contraseña para ingresar al Aula Virtual a través de la cual establecerá las comunicaciones pertinentes con el equipo de coordinación de la DITE.

Al ingresar por primera vez al Aula Virtual, el o la DT podrá descargar el tablero de juego, un documento compuesto por seis hojas A4 que deberá imprimir y pegar en alguna cartelera de la escuela.

2- Decurso del juego (del 18 de junio al 13 de julio)

El lunes 18 de junio el o la DT de cada uno de los equipos recibirá por mail y a través del Aula Virtual un documento con los cuatro desafíos de la primera fase, que se extenderá hasta el 25 de junio. A partir de las recomendaciones realizadas por el equipo de coordinación y su propio criterio, el DT articulará con los docentes de la escuela para



designar qué curso se encargará de realizar cada uno de los desafíos durante la semana. Se espera que los docentes cedan parte de su espacio áulico para la realización de las actividades contempladas en el juego y asistan a los alumnos en caso de que éstos soliciten su ayuda.

Al comunicar los desafíos, el DT solicitará a cada curso que designe a un capitán, que será el encargado de hacerle llegar las producciones antes de la fecha límite estipulada. En la primera fase, esa fecha será el 25 de junio.

De forma paralela, el DT se encargará de monitorear la progresión de los distintos cursos y de asistir a los estudiantes en caso de ser necesario.

3- Validación

El día lunes 25 de junio, a más tardar, el DT subirá las resoluciones de los desafíos de la primera fase al Aula Virtual y descargará los desafíos de la segunda fase, que se jugará entre el 25 de junio y el 2 de julio.

Dos días después, el 27 de junio, el DT recibirá por mail y a través del Aula Virtual las insignias y los puntos obtenidos por su equipo en un documento PDF. A fin de comunicar el resultado con todos los jugadores, el DT imprimirá el archivo, recortará las ilustraciones y las pegará en el tablero.

El **objetivo** del juego consiste en llenar la Copa TIC a partir de los puntos de los equipos de las 71 escuelas que participan de esta iniciativa. Por dicha razón, aparte de las insignias y puntos, el DT recibirá el estado de la Copa para pegar en el tablero, es decir, un gráfico que mostrará cuántos puntos sumaron todos los equipos durante cada una de las fases.

4- Fases y culminación del juego

El decurso de juego y la validación de los desafíos se repetirán tres veces más, hasta culminar la cuarta fase:

- Fase 1: del 18 al 25 de junio.
- Fase 2: del 25 de junio al 2 de julio.
- Fase 3: del 2 al 9 de julio.
- Fase 4: del 9 al 13 de julio¹.

¹ Esta fase se desarrollará de lunes a viernes debido al comienzo del receso invernal.



Durante las vacaciones de invierno (del 16 al 27 de julio), a través de la página web del proyecto (<http://copatic.abc.gob.ar>) se informará el resultado del juego y, a la vuelta del receso, el equipo de coordinación de la DITE realizará una devolución a todos los participantes de la Copa TIC.

Actores involucrados

1- Equipo de coordinación:

-¿Quiénes son? Está conformado por los organizadores del juego que pertenecen a la Dirección de Innovación y Tecnología Educativa (DITE), de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.

-Rol: son los encargados de enviar los desafíos, insignias y otorgar puntos a cada uno de los equipos; de interactuar con los responsables por turno designados (DTs) y de articular con los Facilitadores de Educación Digital (FED) para garantizar el correcto desarrollo del juego.

2- Equipos directivos:

-¿Quiénes son? Los y las directoras de las 71 escuelas secundarias que participan de la iniciativa.

-Rol: son los encargados de socializar la propuesta entre el cuerpo docente, preceptores, encargados de medios de apoyo técnico pedagógico y otros actores de la institución; y de designar a un responsable de la actividad en el turno mañana y otro en el turno tarde.

3- Responsables por turno:

-¿Quiénes son? El o la docente o preceptor/a por turno que oficiará de Director Técnico (DT) del equipo.

-Rol: es el nexo entre a) los alumnos de la escuela; b) los docentes, encargados de medios de apoyo técnico pedagógico, facilitadores y otros actores institucionales involucrados; y c) el equipo de coordinación de la DITE. Entre sus tareas semanales se encuentra:

- Recibir e imprimir un listado de desafíos.
- Articular con los docentes de la escuela para designar qué curso se encargará de realizar cada uno de los desafíos de acuerdo a la temática abordada, el nivel de complejidad, las características del grupo, entre otros.
- Acceder a un aula virtual para cargar las respuestas y producciones realizadas por los alumnos.



- Realizar consultas y brindar reportes de avance al equipo de coordinación.

-¿Cómo elegir al DT? Es importante que el o la DT de cada uno de los equipos conozca bien tanto al equipo docente completo como a los estudiantes y que esté presente en la escuela a lo largo de la semana. Por esta razón se sugiere involucrar en ese rol al Referente Institucional de Educación Digital (RIED) o al jefe/a de preceptores.

4- Equipos técnicos:

-¿Quiénes son? Docentes, preceptores, bibliotecarios, integrantes del equipo de orientación escolar, y otros miembros de la comunidad educativa que quieran sumarse a la propuesta lúdica.

-Rol: acompañar y asistir al DT, y apoyar a los y las estudiantes durante el desarrollo de los desafíos.

5- Facilitadores de Educación Digital:

-¿Quiénes son? Los referentes territoriales de la DITE, que están en cada una de las 25 regiones educativas.

-Rol: se encargan de hacer llegar la propuesta de la DITE a las escuelas y de articular con los responsables de los distintos turnos a fin de garantizar el desarrollo de las actividades previstas en el Proyecto.

6- Docentes:

se espera que los docentes de las distintas materias de la escuela se involucren con la propuesta, que articulen acciones con los DTs y que, en caso de ser solicitado, dispongan de su espacio áulico y los contenidos de su materia para que los y las estudiantes desarrollen los desafíos.

7- Jugadores:

-¿Quiénes son? Los y las estudiantes de las 71 escuelas participantes que se involucren en la resolución de los desafíos de Copa TIC.

-Rol: son los responsables de resolver los desafíos propuestos por el equipo de coordinación. Deben cumplir en tiempo y forma la tarea asignada por el DT, aplicar contenidos escolares y competencias digitales y solicitar ayuda a los docentes y otros actores que consideren necesario para resolver los problemas planteados.

8- Capitanes:

-¿Quiénes son? Estudiantes designados por sus compañeros o el DT como responsables de un desafío.



-Rol: son los encargados de hacer llegar los resultados de las actividades a los DTs en tiempo y forma.

Componentes

-Desafíos

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.). Los mismos serán definidos por el Equipo de Coordinación y provistos a los DTs de cada uno de los equipos una vez a la semana para que éstos diseñen cuáles serán los cursos encargados de realizarlas.

Cada uno de los desafíos tendrá asociado un puntaje -medido en goles- que podrá variar entre uno (1) y cinco (5), dependiendo de la complejidad prevista para su resolución, y será otorgado por el Equipo de coordinación una vez que el desafío haya sido cargado en tiempo y forma por el DT en el Aula Virtual. Además, los desafíos podrán o no tener asociada una insignia, que será otorgada a los equipos en reconocimiento por la aplicación de determinadas competencias digitales.

En circunstancias ideales, cada curso tendrá una semana para resolver su desafío, para lo cual podrá contar con la ayuda de docentes, encargados de medios de apoyo técnico pedagógico, facilitadores de educación digital y otros actores de la institución.

-Fases

Los desafíos estarán organizados en cuatro (4) fases, que se habilitarán los días lunes de cada una de las semanas que dure el Mundial Rusia 2018 -18 y 25 de junio, 2 y 9 de julio- y cerrarán el mismo día de la semana siguiente, a excepción de la última fase, que cerrará el viernes 13 de julio.

-Tablero

Cada una de las escuelas recibirá dos tableros, uno para el equipo de la mañana y otro para el equipo de la tarde. Los tableros están compuesto de una serie de campos que le permitirá a cada uno de los equipos seguir su progresión a lo largo del juego a partir de la información que complete el DT: fase en la que se encuentran, puntos e insignias obtenidos, estado de la Copa TIC y un código QR para acceder a los perfiles digitales de todos los equipos (<http://copatic.abc.gob.ar/tablero>).



-Puntos

Cada uno de los desafíos otorgará una determinada cantidad de puntos, medidos en goles, de acuerdo a la complejidad prevista para su resolución. Uno de los objetivos del juego consiste en sumar la mayor cantidad de puntos posibles para ayudar a completar la Copa TIC.

-Insignias

Son distintivos que serán otorgados a los equipos en señal de reconocimiento por haber puesto en práctica determinadas competencias digitales de manera efectiva en la resolución de alguno de los desafíos: estética y diseño, producción escrita, producción fotográfica, producción audiovisual, producción sonora, producción multimedia, programación, participación en redes sociales, trabajo colaborativo, gestión de la información, actuación, evaluación y selección de medios y tecnologías, interpretación textual y prevención de riesgos.

-Copa TIC

Es la barra de progreso que reunirá los puntos obtenidos por todos los equipos que participen de la iniciativa. Este juego sólo puede ganarse a través del trabajo colaborativo de las escuelas, que podrán consultar el estado de la Copa TIC en sus tableros o accediendo a <http://copatic.abc.gob.ar/copa>.

Mecánicas

Este juego consiste en que los alumnos de las escuelas que participan de la iniciativa resuelvan la mayor cantidad de desafíos posibles en cada una de las fases a fin de obtener puntos -que aportan a completar la Copa TIC -e insignias por la puesta en práctica de capacidades y competencias digitales.

Para cumplir con este objetivo deben trabajar en equipo, poner en práctica los contenidos de diferentes materias y las competencias comunicativas desarrolladas tanto dentro como fuera de la escuela (tomar fotografías y grabar videos, utilizar las redes sociales, escribir en computadora, editar, etc.).

Dado que se trata de un juego que apunta a involucrar a toda la comunidad educativa, se espera que los alumnos recurran a los docentes, encargados de medios de apoyo técnico pedagógico, facilitadores y otros actores institucionales para resolver los desafíos, siempre y cuando las producciones sean originales y fruto del trabajo colaborativo. Además, en la página web del proyecto encontrarán una caja de herramientas

(<http://copatic.abc.gob.ar/herramientas>) con tutoriales para el uso de diversas plataformas digitales.

A continuación se presenta un desafío a modo de ejemplo:

EJEMPLO

Título	Crónica: el Mundial en mi escuela
Fase	1 (hasta el 25 de junio)
Áreas involucradas	Prácticas del Lenguaje
Competencias involucradas	Producción escrita, Producción fotográfica, Trabajo colaborativo.
Años sugeridos	De 3ro a 6to
Recursos empleados	Procesadores de texto (Google Docs, Libre Office, Word), cámara fotográfica o smartphone, programas de edición de fotografías (GIMP, Google Photos) y Telegraph.
Puntaje	3 puntos.
Insignia	Producción escrita
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>



	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 .
Forma de entrega	Publicar la crónica a Telegraph (http://telegra.ph) acompañada de al menos una fotografía y compartir el enlace.

Plataforma

Si bien este juego está basado en consignas y desafíos que requieren del empleo de múltiples dispositivos, medios y plataformas, tanto digitales como analógicas, para su resolución, existen dos plataformas a través de las cuales se desarrollan las mecánicas del juego:

- **Aula virtual:** basada en Moodle, le permitirá al DT de cada equipo acceder al listado de desafíos separados en las cuatro fases que contempla el juego, cargar las respuestas y producciones elaboradas por los jugadores e interactuar con el equipo de coordinación de la DITE a través del correo interno o foros destinados a tal fin.
- **Tablero:** es un afiche compuesto por seis hojas A4 que el DT deberá imprimir y pegar en alguna cartelera de la escuela para que los jugadores conozcan su progresión en el juego de manera offline. Este tablero incorporará los siguientes campos: nombre del equipo y del DT, fase de juego en la que se encuentran, puntaje e insignias adquiridas, estado de la Copa TIC y un código QR para acceder a los perfiles digitales de todos los equipos (<http://copatic.abc.gob.ar/tablero>).

Estética

Este proyecto apela al **Mundial Rusia 2018 como disparador temático** para promover el desarrollo de capacidades y competencias digitales entre alumnos de escuelas secundarias públicas de la Provincia de Buenos Aires. Por dicha razón, el juego emplea la jerga futbolística para definir los actores y componentes -incluye equipos con directores técnicos, cursos con capitanes, goles a modo de puntaje, desafíos organizados en fases y una barra de progresión con forma de copa mundial- e incluye elementos del certamen futbolístico en la elaboración de los desafíos: las fechas de los partidos, los países que participan, la cobertura mediática del evento, datos estadísticos, entre otros.

Además de este recurso narrativo que apuesta a motivar a los alumnos para que participen de las actividades, hay otros elementos estéticos que entran en juego. Por un lado, se



espera que las actividades se traduzcan en tanto **desafíos** para los alumnos, que sean retos de producción y resolución en los cuales tengan que poner lo mejor de cada uno a fin de representar de la mejor manera posible a su escuela.

Este factor se encuentra potenciado por un componente que, si bien no se pretende fomentar, suele estar presente en todos los juegos, nos referimos a la **competencia**. “Copa TIC. La escuela juega el Mundial” ha sido concebida como un juego en el que el trabajo de todos los equipos contribuye a un mismo objetivo: llenar la Copa TIC. Sin embargo, es muy probable que la competencia aparezca tanto hacia el interior de las escuelas -entre turnos- como entre distintas instituciones, a partir de la comparación de las actividades elaboradas por los equipos.

Finalmente, las actividades propuestas apelan a la participación de todos los alumnos de un curso/equipo a fin de incentivar el **trabajo colaborativo**, reforzando la identidad de un grupo, el intercambio y su compromiso con un proyecto.

Dinámicas

Entre el abanico de dinámicas posibles, este juego apela a la **resolución** de problemas y la **producción** de piezas comunicacionales para obtener puntos e insignias a modo de **recompensa** y aportar a la **progresión** colectiva del juego, cuyo objetivo es llenar la Copa TIC.

Licencias

Los desafíos y actividades comprendidos en el presente proyecto han sido elaborados a partir de recursos de libre circulación con propósitos exclusivamente educativos y sin fines de lucro, citando en cada caso la fuente y el autor de los recursos seleccionados. La propiedad intelectual de los materiales seleccionados pertenece a los autores. Solicitamos a quienes no deseen el uso de su material en estas condiciones, se comuniquen con nosotros para retirarlo en lo inmediato.

Salvo aclaración explícita, los contenidos elaborados por los alumnos de las escuelas secundarias que participan del proyecto se publican bajo licencia Creative Commons (CC-BY-NC-SA) siendo de uso público y gratuito para fines exclusivamente pedagógicos. Estos contenidos pueden ser compartidos bajo la misma licencia, siempre que se cite la fuente y el autor y no se realice un uso comercial de los mismos.

