

Tus celebraciones

Guía para docentes

Los estudiantes personalizan una app en Swift Playgrounds que rinde homenaje a un lugar o una tradición que les resulta importante.



Explorar y personalizar

1-2 horas

Modifica el proyecto de ejemplo «Sobre mí» para compartir un lugar o una tradición.



Ampliar

2-5 horas; opcional

Añade una pestaña de galería de fotos o trabaja en grupos para diseñar y crear un prototipo de la app Nuestras celebraciones.

Consejo: Compartir historias es solo una forma de usar y modificar el proyecto de ejemplo «Sobre mí». Los estudiantes pueden seguir estos mismos pasos para muchos otros temas, como un problema medioambiental local o el personaje de un libro.

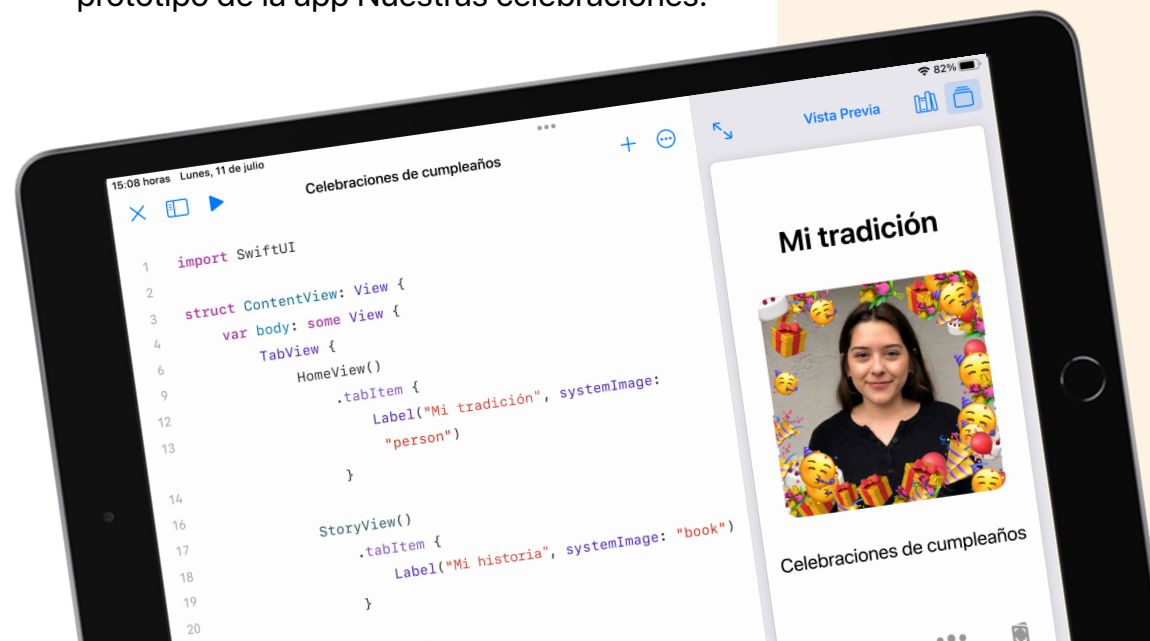


Usa Swift Playgrounds en iPad o Mac

- [Swift Playgrounds](#) con iPadOS 15.2 o versiones posteriores
- [Swift Playgrounds](#) con macOS 12.4 o versiones posteriores
- Proyecto de ejemplo «Sobre mí» en Swift Playgrounds



Edad sugerida: a partir de 10 años.



Referencia rápida de Swift Playgrounds

Familiarízate con los botones y las funciones de los proyectos de apps en Swift Playgrounds.

The diagram shows a tablet displaying the Swift Playgrounds interface. The interface is divided into several sections:

- Archivos.** Abre la barra lateral para añadir un archivo nuevo o para mostrar todos los archivos del proyecto. (Indicated by a line pointing to the top-left corner of the tablet screen.)
- Reproducir.** Activa el modo de pantalla completa para interactuar con la app. (Indicated by a line pointing to the play button icon in the top-left corner of the tablet screen.)
- Añadir.** Inserta fragmentos de código, símbolos SF y colores directamente en el código. (Indicated by a line pointing to the plus icon in the top-right corner of the tablet screen.)
- Más.** Encuentra ayuda integrada, documentación y opciones para compartir. (Indicated by a line pointing to the three dots icon in the top-right corner of the tablet screen.)
- Tutorial.** Obtén más información sobre el código resaltado en azul. (Indicated by a line pointing to a blue-highlighted line of code in the left pane.)
- Vista previa de la app.** Observa cómo se actualiza la app a medida que escribes el código. (Indicated by a line pointing to the right pane of the tablet screen.)
- Guías.** Revisa los recorridos y experiencias del proyecto. (Indicated by a line pointing to the bottom-left corner of the tablet screen.)

The left pane shows a Swift code editor with the following code:

```
1 import SwiftUI
2
3
4 struct FunFactsView: View {
5     var allFunFacts =
6     [
7         "En América Latina, el 15.º cumpleaños de una chica
8         se llama \"quinceañera.\"\"
9     ]
10
11     @State private var funFact = ""
12
13     var body: some View {
14         VStack {
15             VStack {
16                 Text("Datos sobre cumpleaños")
17                     .font(.largeTitle)
18                     .fontWeight(.bold)
19             }
20             Text("Mostrar hecho aleatorio")
21         }
22     }
23 }
```

The right pane shows a preview of the app with the following text:

Datos sobre cumpleaños

En América Latina, el 15.º cumpleaños de una chica se llama «quinceañera».

Mostrar hecho aleatorio



Explorar y personalizar

(1-2 horas)

Mensaje del proyecto

Crea una app que comparta un lugar o una tradición para poder mostrar mejor quién eres.

1

5-10 min

Debatir. Habla en grupo sobre cómo las tecnologías pueden propiciar conversaciones de lugares o tradiciones que abran la mente y el corazón de las personas. Estas son algunas posibles preguntas para empezar:

- ¿Cómo habéis utilizado las redes sociales u otras tecnologías para compartir información sobre un lugar o una tradición que os resulte especial? (Por ejemplo, un lugar al que vayáis todos los años o una tradición que celebre vuestra familia).
- ¿Qué apps o sitios web os han ayudado a conocer un lugar o una tradición nuevos?
- ¿Cuál ha sido vuestra experiencia al usar estas tecnologías para compartir vuestras historias?

2

10-20 min

Hacer una lluvia de ideas sobre el contenido. Pide a los estudiantes que piensen en el lugar o la tradición que han elegido y, a continuación, que planifiquen lo que quieren compartir en Keynote, en Notas o en papel.

3

5 min

Practicar. Pide a los estudiantes que abran y exploren el proyecto de ejemplo «Sobre mí» en Swift Playgrounds. Anímalos a compartir lo que descubran. Asegúrate de que todo el mundo pueda localizar la vista previa de la app, los archivos y los recorridos y las experiencias de la guía.

4

10-20 min

Explorar el código. Pide a los estudiantes que elijan un tutorial y una experiencia (por ejemplo, «Pestaña Inicio») y que prueben todos los cambios sugeridos. Divide a los estudiantes por parejas y pídeles que compartan sus cambios, si han descubierto algo que no se esperaban o lo que han aprendido. Anímalos a añadir o eliminar código para ver el efecto en la app en ejecución. Recuérdales que guarden copias de su proyecto con frecuencia para que puedan probar cosas nuevas mientras tienen la opción de volver a una versión de trabajo.

Consejos educativos

Crea un documento compartido donde todos los estudiantes puedan añadir errores habituales y formas de solucionarlos, cómo realizar tareas comunes y las preguntas con las que puedan necesitar ayuda.

Trabjarán en grupo, así que se deben establecer normas para crear un espacio seguro en el que puedan compartir historias personales. Puedes hacerles estas preguntas:

- ¿Cuáles son los pros y los contras de compartir historias personales?
- ¿Cómo se puede crear una cultura de respeto en la que todas las personas se sientan seguras al compartir sus historias?
- ¿Cuáles son algunos métodos para escuchar o compartir? (Por ejemplo, usar declaraciones en primera persona).



5

25-40 min

Personaliza el código. Pide a los estudiantes que personalicen el proyecto de ejemplo «Sobre mí» cambiando el texto, las imágenes, los colores y mucho más para contar su propia historia.



Personaliza la pestaña Inicio

Cambia los modificadores de Image, Text, y de fondo.



Personaliza la pestaña de favoritos

Juega con Spacer, ScrollView, y DisclosureGroup.



Experimenta con varios diseños y captadores de atención

Añade contenido para hacer una narrativa por la que desplazarse.



Personalízalo como más te guste

Edita una matriz y aplica lo que has aprendido para que esta página sea única.

Consejos educativos

Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para encontrar respuestas por su cuenta. Puedes pedirles que:

- Encuentren un fragmento de código de ejemplo para copiar y pegar.
- Prueben a completar el código para ver qué opciones aparecen.
- Consulten con los demás para ver si alguien ha encontrado una solución.

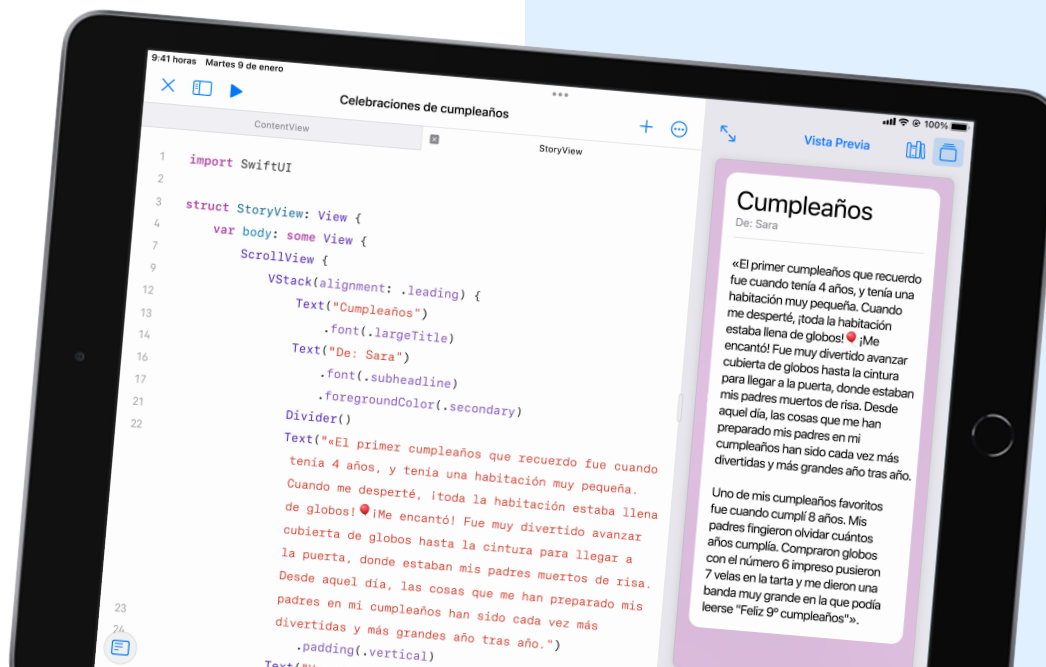
Para compartir proyectos en el iPad, toca el botón Más (⋮), toca Compartir proyecto y elige compartir con AirDrop, Mail, Mensajes u otra app.

6

10-20 min

Compartir y reflexionar. Demuestra cómo compartir un proyecto (consulta la sección [Referencia rápida de Swift Playgrounds](#)). Haz que los estudiantes compartan, exploren y debatan sobre sus apps en grupos pequeños. Pídeles que reflexionen sobre estas preguntas:

- ¿Qué habéis aprendido sobre los lugares o las tradiciones de los demás?
- ¿Habéis encontrado similitudes o diferencias entre las apps de vuestro grupo?
- ¿Cuáles han sido los beneficios y las limitaciones de este tipo de apps para contar historias y propiciar conversaciones sobre lugares y tradiciones?





Ampliar

(2-5 horas)

Amplía los proyectos con dos actividades más diseñadas para entender mejor el código y ayudar a los estudiantes a ver cómo pueden compartir sus historias a través de la tecnología.

Pestaña de fotos de Tus celebraciones

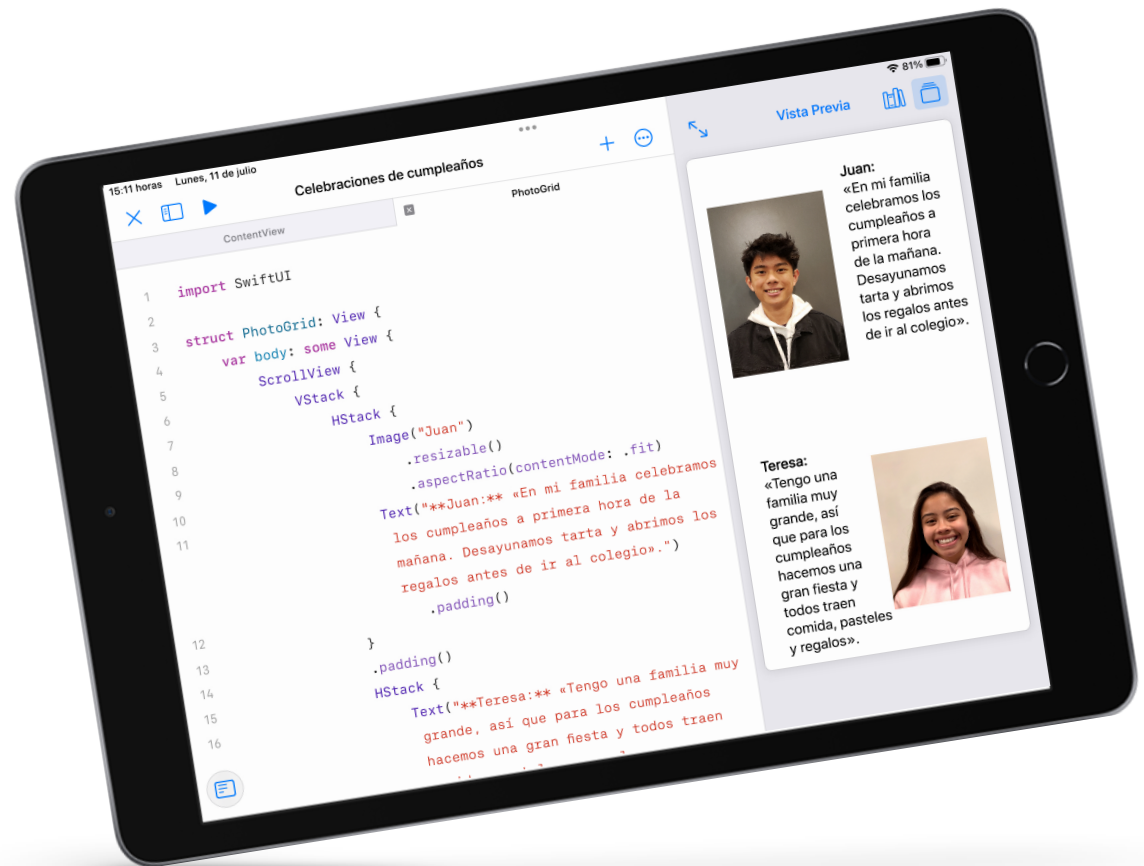
Objetivo: diseñar una nueva pestaña para mostrar fotos.

- 2-3 horas
- No se sale de la app de ejemplo «Sobre mí» en Swift Playgrounds.
- Se realiza de forma individual.

App Nuestras celebraciones

Objetivo: diseñar una app que pueda incluir varias historias.

- 3-5 horas
- Utiliza la [actividad de diseño de apps inclusivas](#).
- Se realiza en grupos pequeños.





Ampliar: pestaña de fotos de Tus celebraciones

(2-3 horas)

Mensaje del proyecto

Añade una pestaña de galería de fotos a la app.

1

15-20 min

Debatir. Pide a los estudiantes que hablen de cómo las fotos pueden mejorar las historias del lugar o la tradición que han elegido.

2

15-20 min

Planificar. Pide a los estudiantes que planifiquen la nueva pestaña, incluidos el diseño, las descripciones de las imágenes y el modo en que los demás interactuarán con las fotos (por ejemplo, desplazarse o tocarlas).

3

15-20 min

Recopilar imágenes. Da tiempo a los estudiantes para que recopilen imágenes y las añadan al catálogo de recursos. Consulta el experimento «Personaliza la pestaña Inicio» del proyecto de ejemplo «Sobre mí» para obtener ayuda.

4

30-60 min

Programar. Pide a los estudiantes que añadan un archivo y una pestaña nuevos para la galería de fotos o que editen uno existente. Cuando hayan creado una nueva pestaña, animales a ayudar a los demás. Estas son algunas experiencias a las que los estudiantes pueden recurrir para crear su pestaña de fotos:



Crea tu propia pestaña

Utiliza lo que has aprendido para hacer tu propia pestaña sobre lo que quieras.



Añade tu pestaña

Añade un `tabItem` y ponle una etiqueta.

5

30 min

Compartir y reflexionar. Pide a los estudiantes que compartan sus proyectos de app en grupos pequeños. Puedes usar estas preguntas para que reflexionen:

- ¿En qué se parecen o en qué se diferencian las pestañas de fotos que habéis creado?
- ¿Cómo os ha ayudado ver las fotos de otras personas a pensar de manera diferente sobre un lugar o una tradición?

Consejos educativos

Habla sobre los beneficios y los retos de usar fotos para contar historias personales. Puedes tratar temas como los derechos de autor y la atribución, cómo elegir fotos o problemas de privacidad.

Para lograr un diseño más detallado de la app, pide a los estudiantes que consulten la sección «Hacer un prototipo» del [Diario de diseño de apps](#).

Anima a los estudiantes a que no sigan al pie de la letra el proyecto de ejemplo «Sobre mí» y pídeles que exploren el proyecto de ejemplo «Galería de imágenes» para inspirarse.



Ampliar: app Nuestras celebraciones

(3-5 horas)

Mensaje del proyecto

Con tu grupo, diseña y crea un prototipo de una app sobre los lugares o las tradiciones que os definen.

1

30-45 min

Presentar y hacer una lluvia de ideas. Invita a los estudiantes a que reflexionen en grupos reducidos sobre lo que han averiguado los unos de los otros a partir de sus apps individuales. Haz una lluvia de ideas para decidir qué se debe destacar de los lugares o las tradiciones que dan forma a cada grupo. Habla sobre cómo una app puede despertar la curiosidad o la conciencia sobre diversos entornos.

2

45-60 min

Planificar y hacer un prototipo. Utiliza las secciones «Introducción», «Planificar» y «Hacer un prototipo» de la [actividad de diseño de apps inclusivas](#) para guiar a los estudiantes a través del diseño y la creación de prototipos de una a tres pantallas para la app Nuestras celebraciones en papel o en Keynote.

3

1-2 horas

Programar. Pide a los estudiantes que escriban todo el código que puedan para cada pantalla. En Swift Playgrounds, los estudiantes pueden arrancar con el proyecto de ejemplo «Sobre mí», modificar otro proyecto de ejemplo o usar la plantilla en blanco de la app para empezar desde cero.

Si las ideas de los estudiantes son demasiado ambiciosas para los conocimientos de programación que tienen, anímalos a encontrar formas de simular el diseño o la funcionalidad que quieran reflejar. Por ejemplo, pueden usar imágenes para recrear elementos de la interfaz que no sepan programar. Si los estudiantes quieren desarrollar sus habilidades en SwiftUI, dirígelos a los tutoriales «Empieza a usar las apps» y «Keep Going with Apps» (Continúa con las apps) en Swift Playgrounds.

4

30-60 min

Compartir y reflexionar. Pide a los grupos de estudiantes que compartan sus prototipos con otras personas, como familiares, amigos o amigas y otros docentes. Pide a los estudiantes que piensen en algunas de estas opciones:

- Conversaciones que se han producido gracias a su app.
- Cómo la app ha cumplido los objetivos previstos o les ha sorprendido.
- Los beneficios y las limitaciones de este tipo de app para propiciar conversaciones más informadas sobre los lugares y las tradiciones que les interesan.

Consejos educativos

Habla sobre cómo la app Nuestras celebraciones puede derribar mitos o cambiar percepciones negativas de los lugares o las tradiciones que les importan.

Ayuda a los estudiantes a descubrir diferentes roles en el desarrollo de la app, como la persona encargada del diseño, de la programación y del control de calidad.

La programación en parejas puede ser todo un reto. Puedes usar un temporizador para que los estudiantes utilicen el dispositivo por turnos.

Próximos pasos

Te ofrecemos una amplia gama de recursos diseñados para ayudar los docentes a usar Swift Playgrounds y los productos Apple. Así, podrás conseguir que los estudiantes aprendan a programar mucho mejor.

Guía del plan de estudios «Programación para todos»

Esta guía proporciona información esencial para ayudar al personal docente a evaluar los recursos de «Programación para todos» que pueden usar en sus centros. Incluye una descripción del plan de estudios, un resumen de los cursos e información sobre los recursos de apoyo para los docentes. [Descarga el plan de estudios «Programación para todos» >](#)

Apple Teacher

Apple Teacher es un programa de aprendizaje profesional gratuito que permite a cada persona aprender a su ritmo y da acceso ilimitado a materiales de enseñanza para usar la tecnología de Apple en la educación. [Más información >](#)

Apple Professional Learning

Los Apple Professional Learning Specialists dirigen experiencias prácticas e inmersivas que ayudan a los docentes a desarrollar procedimientos educativos innovadores e involucrar a los estudiantes en un aprendizaje más profundo. Para obtener más información, envía un correo electrónico a apl_emeia@apple.com.



Guía de presentación de apps

Ayuda a los estudiantes a compartir sus apps y sus ideas con una comunidad más amplia a través de eventos, como demostraciones de proyectos o presentaciones de apps. Esta guía proporciona información práctica para ayudarte a planificar y llevar a cabo un evento de presentación. [Descarga la Guía de presentación de apps >](#)

