

Celebrándote:

Guía para profesores

Los estudiantes personalizan una app en Swift Playgrounds que celebra un lugar o una tradición que son importantes para ellos.



Explorar y personalizar

1-2 horas

Modifica el proyecto de muestra Sobre mí para compartir un lugar o una tradición.



Expandir

2-5 horas; opcional

Agrega una pestaña de galería de fotos o trabaja en grupos para diseñar y crear un prototipo de la app Celebremos.

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

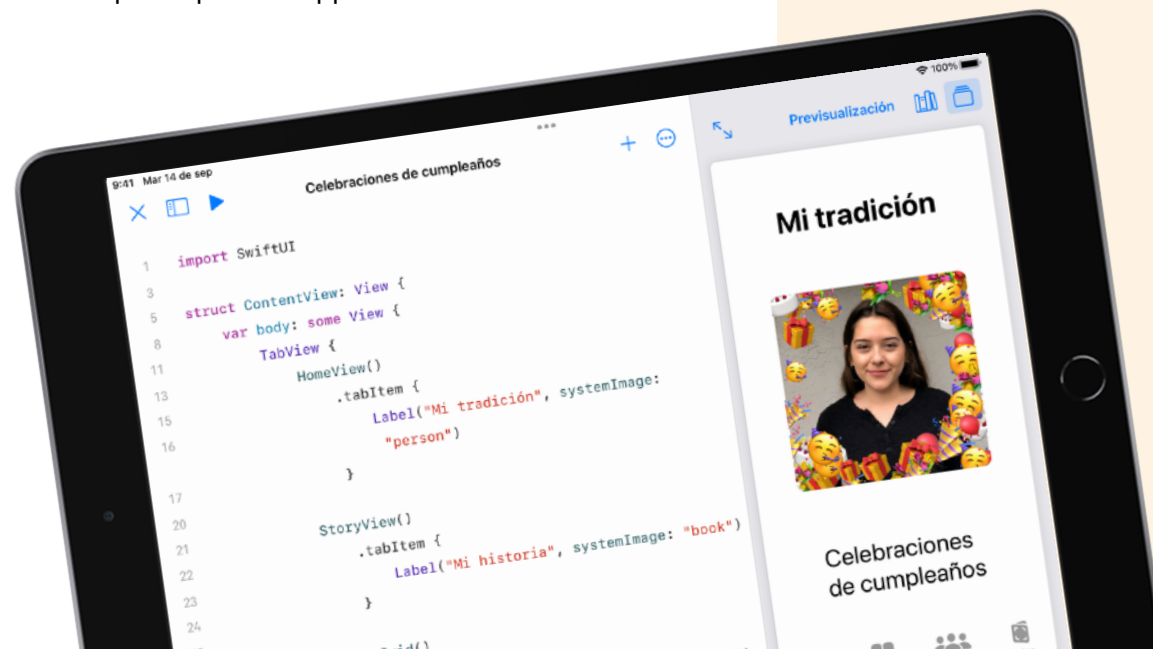


Materiales

- Dispositivos iPad con iPadOS 15.2 o posterior
- [Swift Playgrounds](#) 4.0 o posterior
- Proyecto de muestra Sobre mí en Swift Playgrounds



Se sugiere para mayores de 10 años.



Referencia rápida sobre Swift Playgrounds

Familiarízate con los botones y las funcionalidades para elaborar proyectos de apps en Swift Playgrounds.

Archivos. Abre la barra lateral para agregar un nuevo archivo o para mostrar todos los archivos del proyecto.

Reproducir. Ingresas al modo de pantalla completa para interactuar con la app.

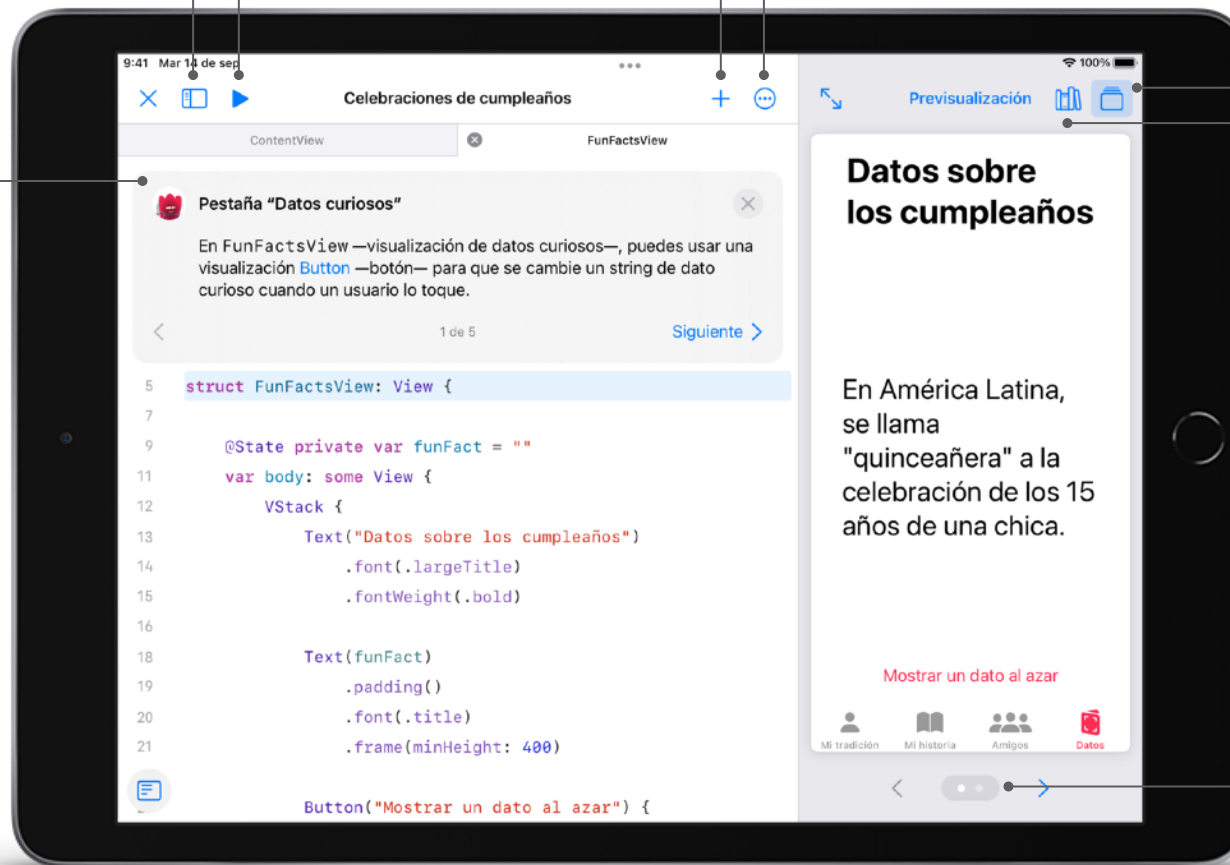
Agregar. Inserta fragmentos de código, símbolos SF y colores directamente en el código.

Más. Encuentra ayuda integrada, documentación y opciones para compartir.

Explicación. Obtén información sobre el código que está resaltado en azul.

Vista previa de la app. Mira la simulación de la actualización de la app mientras programas.

Guías. Revisa los tutoriales y las explicaciones de los proyectos.



Selector de vista previa. Elige si deseas acceder a una vista previa de toda la app o del archivo abierto.



Explorar y personalizar

(1-2 horas)

Indicaciones del proyecto

Crea una app en la que compartas un lugar o una tradición que definan quién eres.

1

5-10 min.

Debatir. Conversa con tu grupo sobre cómo las tecnologías pueden propiciar conversaciones que permitan abrir la mente y el corazón de las personas sobre lugares o tradiciones. A continuación, te brindamos algunas indicaciones posibles para comenzar:

- ¿Cómo empleaste las redes sociales u otras tecnologías para compartir información sobre un lugar o una tradición que es especial para ti, por ejemplo, un lugar que visitas todos los años o la manera en que tu familia celebra una festividad?
- ¿Qué apps o sitios web te ayudaron a aprender sobre un nuevo lugar o tradición?
- ¿Cuál fue tu experiencia al usar estas tecnologías para compartir tus historias?

2

10-20 min.

Proponer ideas sobre contenido. Pide a los estudiantes que reflexionen sobre el lugar o la tradición que eligieron y, luego, que planifiquen lo que quieren compartir en Keynote, en Notas o en papel.

3

5 min.

Experimentar. Pide a los estudiantes que abran y exploren el proyecto de muestra Sobre mí en Swift Playgrounds. Anímalos a compartir lo que descubran. Asegúrate de que todos puedan ubicar la vista previa de la app, las guías con las tareas de las explicaciones y los archivos.

4

10-20 min.

Explorar código. Pide a los estudiantes que elijan una explicación, como la de Interfaz con pestañas, y prueben todos los cambios sugeridos. Únelos en parejas y pídeles que compartan lo que cambiaron, si encontraron algo inesperado o lo que aprendieron. Recomienda que agreguen o eliminen código para ver el efecto en la app en ejecución. Recuérdales que siempre pueden deshacer los cambios o descargar una nueva copia del proyecto si no saben cómo continuar.

Consejos de enseñanza

Crea un documento compartido donde todos los estudiantes puedan agregar errores comunes y formas de solucionarlos, explicar cómo realizar tareas comunes y exponer cuestiones sobre las que necesitan ayuda.

Con tu grupo, establece normas para la creación de un espacio seguro para compartir historias personales. Puedes preguntar a los estudiantes:

- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de compartir historias personales?
- ¿Cómo se puede crear una cultura de respeto donde todos se sientan seguros al compartir sus historias?
- ¿Cuáles son algunas de las estrategias para escuchar o compartir, por ejemplo, el uso de declaraciones en primera persona?



5

25-40 min.

Personalizar el código. Pide a los estudiantes que personalicen el proyecto de muestra Sobre mí cambiando el texto, las imágenes y los colores para contar su historia personal. Anima a los estudiantes a pensar como detectives para que descubran cómo pueden modificar el código de nuevas maneras. Estos son algunos cambios que puedes sugerir:

Texto. Explicación de la pestaña Inicio

Cambia el color del texto con `.foregroundColor(.green)` (`.Colorprimerplano[.verde]`).

Botones. Explicación de la pestaña Datos curiosos

Agrega un color de fondo personalizado, por ejemplo, `Color(red: 0.9, green: 0.3, blue: 0.7)` (`Color[rojo: 0.9, verde: 0.3, azul: 0.7]`).

Pestañas. Explicación de Interfaz con pestañas

Agrega una nueva pestaña al crear un nuevo archivo y una nueva sección en la página `ContentView` (visualización de contenido).

Datos. Explicación de Tus datos

Agrega un nuevo elemento a `Info` y sus datos en `information` (información). Luego usa el nuevo elemento en una vista.

Consejos de enseñanza

Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades que les permita encontrar respuestas por su cuenta. Puedes pedirles que realicen lo siguiente:

- Encontrar un fragmento de código de ejemplo que puedan copiar y pegar.
- Probar la funcionalidad de completado de código para ver qué opciones aparecen.
- Consultar con los demás para ver si alguien más encontró una solución.

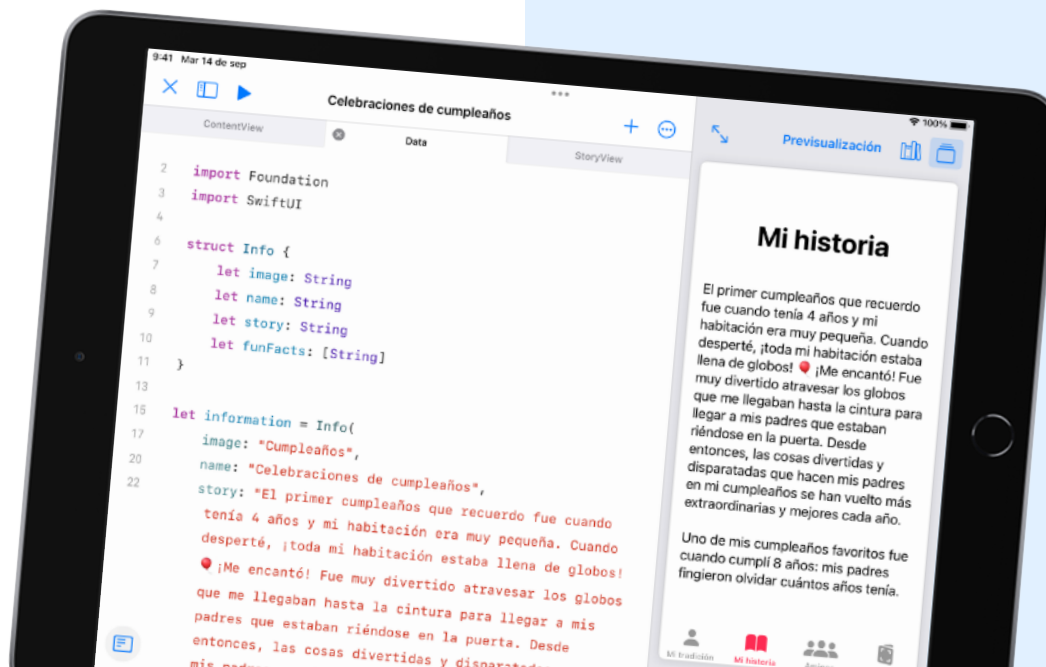
Para compartir proyectos, toca el botón Más, luego Compartir y elige si prefieres hacerlo mediante AirDrop, Mail, Mensajes u otra app.

6

10-20 min.

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

- ¿Qué aprendieron sobre los lugares o tradiciones de los demás?
- ¿Hubo similitudes o diferencias entre las apps del grupo?
- ¿Cuáles fueron las ventajas y las limitaciones de este tipo de app para contar historias y fomentar conversaciones sobre lugares y tradiciones?





Expandir

(2-5 horas)

Continúa dirigiendo los proyectos con otras dos actividades diseñadas para que los estudiantes comprendan la programación más a fondo y comprueben cómo pueden usar la tecnología para celebrar sus historias.

Pestaña de fotos Mi Celebración

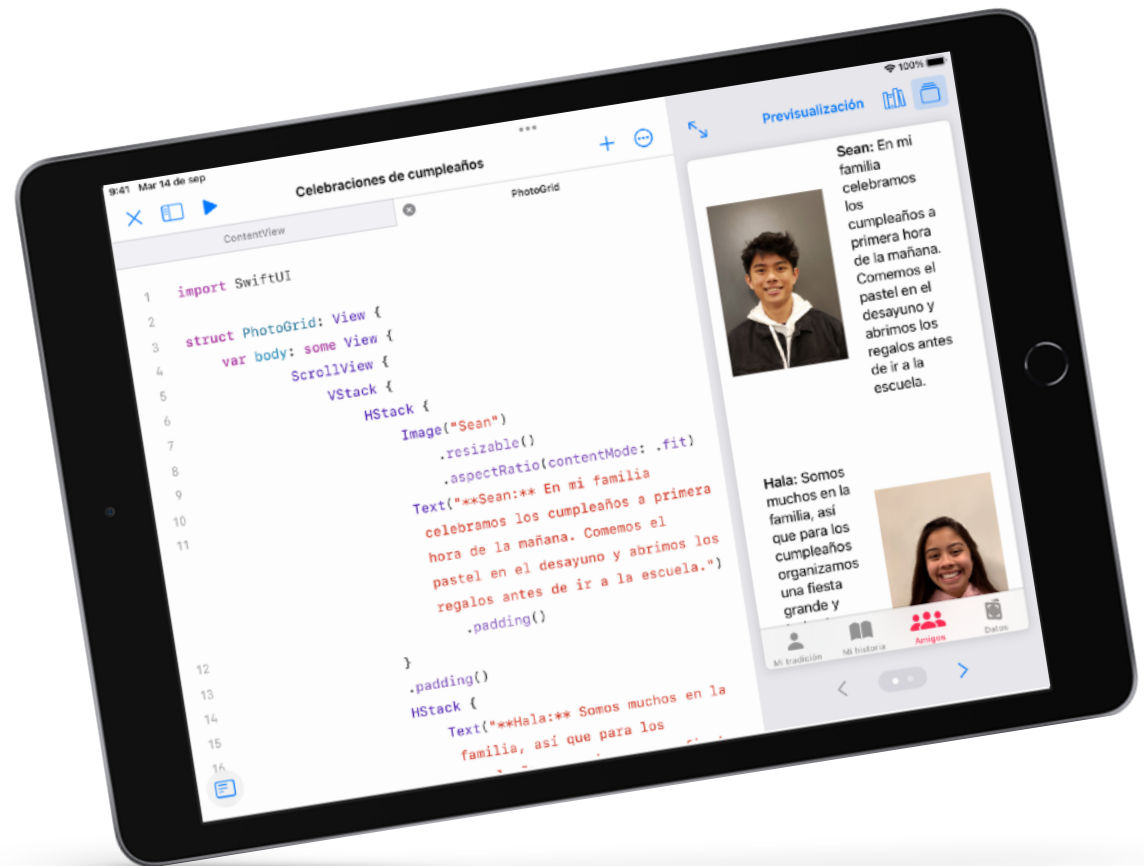
Objetivo: diseñar una nueva pestaña para mostrar fotos.

- De 2 a 3 horas
- Permanece dentro de la app de muestra Sobre mí en Swift Playgrounds.
- Se realiza de manera individual.

App Celebremos

Objetivo: diseñar una app que pueda incluir varias historias.

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





Expandir: Pestaña Foto de Celebrándote

(2-3 horas)

Indicaciones del proyecto

Agrega una pestaña de galería de fotos a tu app.

1

15-20 min.

Debatar. Pide a los estudiantes que comenten cómo las fotos podrían reforzar las historias del lugar o la tradición que eligieron.

2

15-20 min.

Planificar. Pide a los estudiantes que planifiquen su nueva pestaña, incluido el diseño, las descripciones de las imágenes y cómo los usuarios interactuarán con las fotos, por ejemplo, desplazándose por ellas o tocándolas.

3

15-20 min.

Recopilar imágenes. Da tiempo a los estudiantes para que recopilen imágenes y las agreguen al catálogo de materiales. Consulta la explicación de Tus datos en el proyecto de muestra Sobre mí para obtener ayuda.

4

30-60 min.

Programar. Pide a los estudiantes que agreguen un nuevo archivo y una pestaña para la galería de fotos o que editen una que ya exista. Una vez que los estudiantes hayan creado una nueva pestaña, anímalos a que ayuden a los demás. Aquí te presentamos algunas explicaciones que los estudiantes pueden consultar mientras crean su pestaña de fotos:

Imagen. Prueba Imagen en la explicación de la pestaña Inicio.

Cuadrícula. Prueba **HStack** y **VStack** en la explicación de la pestaña Favoritos.

Desplazamiento por la galería. Prueba **ScrollView** en la explicación de la pestaña Historia.

Subtítulo o encabezado. Prueba **Texto** en la explicación de la pestaña Inicio.

5

30 min.

Compartir y reflexionar. Pide a los estudiantes que compartan sus proyectos para apps en pequeños grupos. Estas son algunas preguntas sobre las que podrían reflexionar:

- ¿En qué se parecen o se diferencian las pestañas de fotos que crearon?
- ¿En qué sentido cambiaste de parecer sobre un lugar o una tradición después de ver las fotos de alguien?

Consejos de enseñanza

Entabla una conversación sobre las ventajas y desventajas de usar fotos para contar historias personales. Puedes exponer temas como los derechos y el reconocimiento del autor, explicar cómo elegir fotos o hablar sobre cuestiones de privacidad.

Para que conozcan el diseño de apps más a fondo, indícales a los estudiantes que usen la sección Prototipo del [Diario de diseño de apps](#).

Recomienda a los estudiantes que no se limiten al proyecto de muestra Sobre mí y que exploren el proyecto de muestra Galería de imágenes para inspirarse.



Expandir: App Celebremos

(De 3 a 5 horas)

Indicaciones del proyecto

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

1

30-45 min.

Presentar y proponer ideas. Forma pequeños grupos de estudiantes y pídeles que reflexionen sobre lo que descubrieron unos de otros a partir de sus apps personales. Propón ideas sobre qué aspectos destacar de los lugares o tradiciones que definen al grupo. Comenta cómo una app podría despertar la curiosidad o la conciencia de los usuarios respecto de una variedad de orígenes.

2

45-60 min.

Planificar y crear prototipos. Mediante las secciones Introducir, Planificar y Crear prototipos de la [actividad de diseño de apps inclusivas](#), guía a los estudiantes para que diseñen y creen prototipos de una a tres pantallas de la app Celebremos en papel o en Keynote.

3

1-2 horas

Programar. Pide a los estudiantes que programen la mayor parte posible de cada pantalla. En Swift Playgrounds, los estudiantes pueden comenzar con el proyecto de muestra Sobre mí, con un proyecto de muestra diferente que modifiquen o con la plantilla de apps en blanco para empezar de cero.

Si los objetivos de los estudiantes superan lo que pueden hacer, recomiéndales que encuentren formas de crear una ilusión del diseño o la funcionalidad que desearían lograr. Por ejemplo, pueden usar imágenes para simular elementos de la interfaz de usuario que no saben programar. Si los estudiantes desean desarrollar sus habilidades de SwiftUI, indícales que vean el tutorial de primeros pasos con las apps en Swift Playgrounds.

4

30-60 min.

Compartir y reflexionar. Pide a los grupos de estudiantes que compartan sus prototipos con miembros de la comunidad, como familiares, amigos y otros educadores. Pide a los estudiantes que reflexionen sobre algunos de los siguientes aspectos:

- Conversaciones que propició su app
- En qué sentido la app cumplió los objetivos previstos o los sorprendió
- Las ventajas y limitaciones que presenta este tipo de app para entablar conversaciones informadas sobre lugares y tradiciones que les importan.

Consejos de enseñanza

Analiza cómo la app Celebremos podría desmentir mitos o cambiar las percepciones negativas sobre lugares o tradiciones que son importantes para ellos.

Ayuda a los estudiantes a explorar diferentes roles en el desarrollo de la app, ya sea como diseñadores, programadores, ingenieros de control de calidad, etc.

La programación en pareja puede ser difícil. Considera usar un temporizador para que los estudiantes puedan turnarse a la hora de trabajar con el dispositivo.

Próximos pasos

Para contribuir a que los estudiantes avancen en el camino de la programación, ofrecemos una amplia gama de recursos diseñados para que los educadores puedan usar Swift Playgrounds y productos Apple.

Guía del plan de estudios de Programación para todos

En esta guía se proporciona información fundamental para ayudar a los educadores a evaluar los recursos de Programación para todos que se usarán en las escuelas. Contiene una descripción general del plan de estudios, resúmenes de los cursos e información sobre recursos de apoyo para los profesores. [Descargar la Guía del plan de estudios de Programación para todos >](#)

Apple Teacher

Apple Teacher es un programa de aprendizaje profesional gratuito y a tu propio ritmo que ofrece acceso ilimitado a materiales de aprendizaje y contenido para usar la tecnología de Apple en el ámbito de la educación. [Obtén más información >](#)

Apple Professional Learning

Los Apple Professional Learning Specialists lideran experiencias prácticas y envolventes que ayudan a los educadores a desarrollar prácticas didácticas innovadoras e involucrar a los estudiantes en un aprendizaje más profundo. Para obtener más información, envía un correo electrónico a AppleProfessionalLearning@apple.com.



Guía de exhibición de apps

Ayuda a los estudiantes a compartir sus apps e ideas relacionadas con la comunidad en general a través de eventos, como demostraciones de proyectos o exhibiciones de apps. En la guía, se incluyen ideas prácticas para ayudarte a planificar y organizar una exhibición. [Descargar la Guía de exhibición de apps >](#)



© 2021 Apple Inc. Todos los derechos reservados. Apple, el logotipo de Apple, AirDrop, iPad, iPadOS, Keynote, Swift, el logotipo de Swift, Swift Playgrounds y SwiftUI son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países. Programación para todos es una marca de servicio de Apple Inc., registrada en Estados Unidos y en otros países. Otros nombres de productos y empresas mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivas empresas.