



CREANDO HISTORIAS CON SCRATCH JR

Descripción

Propuesta que impulsa el trabajo colaborativo, el uso pedagógico de la tablets y la circulación de saberes en el aula con énfasis en Pensamiento Computacional y Lengua española. El recurso tecnológico seleccionado permite también abordar contenidos de Artes Visuales y Plásticas.

Fundamentación

Varios aspectos del formato del proyecto de programación con Scratch Jr refuerzan el alfabetismo. Los pequeños programas (scripts) se crean y ejecutan de izquierda a derecha, de la misma manera que el idioma escrito. Para apoyar la estructura narrativa, ScratchJr permite a los niños crear proyectos con múltiples páginas. Textos que muestran el nombre de cada bloque aparecen para apoyar el reconocimiento de palabras permitiendo que los niños, intuitivamente, pareen íconos con el texto relacionado.

Cualquier otro texto que aparece en el proyecto ha sido creado por el niño. Los niños también “leen” y descomponen los pequeños programas cuando ellos reconstruyen el programa o dedican varias sesiones a un proyecto y lo retoman cada día.



Tipo de actividad

Trabajo grupal y en pares

Tiempo de aplicación

Variable, aproximadamente un mes.

Propósitos

- Impulsar la mirada atenta, el juicio crítico, la capacidad de reflexión, el trabajo colaborativo y la imaginación.
- Introducir el lenguaje de programación y edición con el software de



Scratch Jr” en las Tablets para animar narraciones.

- Enseñar a descomponer actividad compleja en actividades simples.
- Organizar sucesos secuenciales en un orden lógico.

Criterios de evaluación

Se sugiere el uso de rúbricas para que los niños sepan qué se espera de ellos.

Observaciones

La siguiente propuesta presenta una serie de actividades para ser realizadas en el 1er. Ciclo / Tramo 2, específicamente en los grados primero y segundo. Por tal motivo, se seleccionaron los contenidos y criterios de logro correspondientes a esas clases. La tabla que aparece a continuación fue realizada de acuerdo a la normativa vigente, el Programa de Educación Básica integrada (2022)

Espacio: de Comunicación/ Técnico-Tecnológico				
Competencia general: en Comunicación/ en Pensamiento Computacional				
Ciclo/Tramo/ Grado	Unidad curricular	Competencia específica	Contenidos	Criterios de logro
1er Ciclo/ Tramo 2/1ero. y 2do. grado.	Lengua española	CE2.1. Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos orales y escritos.	La construcción del sentido del texto: el tema, las palabras clave, el orden de las ideas, la información explícita e implícita, recursos no lingüísticos, componentes culturales.(1er. año) La escritura alfabética: la relación fonema-grafema. (1er. año)	Lee en forma autónoma y con ayuda del docente adjudicando valor fonológico a los grafemas. (1er. año) Produce en forma alfabética unidades con significado.(1er. año)
	Literatura	CE 3. Ordena con detalle los hechos de un cuento que posee una estructura narrativa clásica.	[El cuento tradicional] Conectores temporales (1er. grado) Cuentos (voz	Relata los sucesos presentes [usando conectores temporales].(1er.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

			narrativa interna y voz narrativa externa) (2do. grado)	grado) Logra ordenar no solo la estructura narrativa, sino también la secuencia de hechos que conforman cada uno de los tres momentos. (2do. grado)
Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE5.5. Crea y realiza secuencias ordenadas de instrucciones para el logro de objetivos o solución de desafíos, identificando la importancia del orden en los algoritmos.	Programación en bloques: comandos simples y secuencias de comandos.		Explora lenguajes de programación por bloques para acercarse a la comprensión de algoritmos simples como estructuras de datos que generan acciones.

Actividades tentativas

- Exploración intuitiva del programa.
- Visionado de tutorial en casa y en la clase. En este
 **Primeros Pasos con Scratch Jr.** La interfaz se presenta la app Scratch Jr. Se trata de una aplicación pensada para acercar la programación a los más pequeños, utilizando una interfaz totalmente visual y muy intuitiva. Se deja un TUTORIAL SCRATCH a disposición de los docentes, que también se les puede enlazar a los alumnos en el aula CREA2.
- Se sugiere la escritura de cuentos a partir de la observación de imágenes. Se puede presentar la historieta muda de un cuento conocido, ya trabajado en la clase que presente las tres partes bien estructuradas de los cuentos tradicionales. Es conveniente ofrecer una guía que ayude a crear los personajes, ponerles nombre, ubicarlos en la escena, escribir el cuento y tener en cuenta los momentos.
- Realizar la animación del cuento con Scratch Jr.



Sugerencias

El Scratch Junior es un recurso muy intuitivo. En este sentido, se puede dejar que los alumnos lo exploren libremente primero, para luego presentarle los tutoriales y vídeos. Cuando se va a realizar una animación hay que tener en cuenta los momentos de creación: pensar la “idea”, crear la trama del cuento o “guión”, elegir los personajes y planificar sus acciones, programar, ejecutar el programa, corregir errores. Estos dos últimos pasos se reiteran todas las veces que sea necesario. Luego se sugiere el trabajo con pares. Para ello se intercambian los dispositivos y se solicita que ejecuten la animación del compañero bajo la consigna de que debe hacerle una devolución positiva y una sugerencia para enriquecer el proyecto.

Material de consulta

- ANEP (2022) Educación Básica Integrada (EBI) Plan de estudios [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf>
- ANEP (2022) Marco Curricular Nacional [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf>
- ANEP (2022) Progresiones de Aprendizaje [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>
- BAUMAN, Zygmung, Los retos de la educación en la modernidad líquida, Barcelona, Gedisa, 2007.
- CASSANY, Daniel, En_línea - Leer y escribir en la red-, Barcelona, Anagrama, 2012.
- CASTELLS, Manuel, La sociedad en red: una visión global, Madrid, Alianza, 2006.
- CÓDIGO 21. Tecnologías Creativas. Disponible en: <http://codigo21.educacion.nava.es/autoaprendizaje/guias-de-scratch-junior/>
- EISNER, Elliot, Educar la visión artística, Barcelona, Paidós, 1995.
- HERNÁNDEZ, Fernando, Educación y cultura visual, Barcelona, Octaedro, 2010.
- PROGRAMAMOS Videojuegos y app. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=A2dWh9kS27g>

Materiales:

Hojas o cuadernos, materiales para escribir y dibujar, pizarrón, tablet, pc.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

Autor

Schunk Arigón, María del Rosario

Responsable

Schunk Arigón María del Rosario

Actualización y rediseño: Fiorella Fernández Califra (marzo, 2024)

Fecha de publicación

26 de abril de 2019

Etiquetas

Propuestas educativas

Créditos

Imágenes Propias– Autor: Schunk Arigón María del Rosario- Licencia Creative Commons (CC BY 2.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Clasificación curricular