

ScratchJr: Bloques de programación

2015-09-01

ScratchJr: Bloques de programación

Para usar efectivamente ScratchJr en el aula, Eduteka publicará la traducción de una serie de documentos que, como este, facilitan su uso en edad temprana. En este caso publicamos las tarjetas imprimibles de los bloques de programación, que junto con el currículo y las actividades diseñados por el grupo desarrollador de ScratchJr, permiten trabajar este entorno de la mejor manera. Cada tarjeta contiene un bloque de programación que posibilita realizar actividades de aprestamiento y de refuerzo.

Para usar efectivamente ScratchJr en el aula, Eduteka publicará la traducción de una serie de documentos que, como este, facilitan su uso en edad temprana. En este caso publicamos las tarjetas imprimibles de los bloques de programación, que junto con el currículo y las actividades diseñados por el grupo desarrollador de ScratchJr, permiten trabajar este entorno de la mejor manera. Cada tarjeta contiene un bloque de programación que posibilita realizar actividades de aprestamiento y de refuerzo.

BLOQUES DE PROGRAMACIÓN DE SCRATCHJR

TARJETAS IMPRIMIBLES

Este documento es un complemento de la "[Guía de Referencia de ScratchJr](#)" y hace parte del [currículo](#) para integrar ScratchJr en actividades de aula, elaborado por el Grupo de investigación DevTech (Universidad de Tufts) El Grupo Lifelong Kindergarten

(MIT Media Lab) y la compañía Playful Invention.

Es muy importante no perder de vista que los materiales diseñados como herramientas para la enseñanza de ScratchJr tienen como objetivo final facilitar a los estudiantes el desarrollo de habilidades que puedan aplicar en contextos diferentes a los de la aplicación. En este sentido, estas tarjetas imprimibles, utilizadas como recurso para el aula, facilitan a los docentes realizar actividades de programación con sus estudiantes sin tener que usar tabletas con ScratchJr.

Descargué las tarjetas imprimibles en [formato PDF](#)

Con estas tarjetas imprimibles, los docentes pueden plantear a los estudiantes la realización de actividades tales como:

Estaciones de Instrucciones (10 minutos; Kinder): Divida la clase en cuatro grupos y asígnelos a cuatro estaciones diferentes. Cada estación corresponde a una instrucción que se debe seguir; por ejemplo, aplauda, golpee el piso con sus zapatos, salte arriba y abajo, dese con sus manos palmaditas en la cabeza. Cuando el maestro levante la **tarjeta con la bandera verde**, los estudiantes ejecutan la instrucción que corresponde a su estación. Se detienen cuando el maestro levanta la **tarjeta con la instrucción de finalizar**. Los estudiantes deben entonces rotar a una estación diferente. Esta actividad se repite hasta que todos los estudiantes hayan pasado por todas las estaciones, al menos una vez. El maestro debe explicar que la **tarjeta con la bandera verde** significa el inicio de un programa, mientras que la del **signo rojo de detenerse** indica la terminación del programa.

Programar al maestro (10 minutos; Kinder): Los estudiantes deben programar a su maestro para que llegue a un sitio específico del salón de clase. Para que el maestro comience a seguir instrucciones, los estudiantes deben levantar la **tarjeta con la bandera verde**. Cuando el maestro haya terminado de seguir las instrucciones, los estudiantes deben levantar la **tarjeta con el signo rojo** de finalización.

Programar al maestro (20 minutos; Grados 1° y 2°): Se comienza programando al maestro como se ha hecho en las clases anteriores. Se inicia con un programa sencillo; haciéndolo llegar a un lugar cercano. Luego se programa al maestro para que llegue a un sitio que esté mucho más alejado y que tenga, en el recorrido, obstáculos

que se deben evitar. Terminado este ejercicio, pida a los estudiantes programar a dos maestros que deben llegar a dos sitios diferentes. Presente la idea de la **bandera verde** y los **bloques de finalización**. A continuación pida a los dos maestros que ejecuten o hagan su programa cuando se levante la **tarjeta con la bandera verde** y que detengan su programa cuando se levante la **tarjeta con el signo rojo** de finalización.

Repaso (5 minutos; grados 1° y 2°): El maestro hace un breve repaso de los bloques de programación utilizados en clases anteriores. Para ello, muestra las tarjetas con los bloques y pide a los estudiantes que describan verbalmente lo que hace cada bloque.

Estos bloques son: Mover a la derecha, Mover a la izquierda, Mover arriba, Mover abajo, Girar a la derecha, Girar a la izquierda, Brincar, Ir al inicio, Crecer, Encoger, Restablecer tamaño, Esconder, Mostrar, Iniciar con bandera verde, Finalizar.

**

Descargué las tarjetas imprimibles en [formato PDF**](<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-bloques.pdf>)

**

CRÉDITOS**:

Traducción al español por Eduteka del documento: "[Printable Block Images](#)", elaborado por el consorcio DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company. Este documento se publica bajo licencia "Creative Commons". Usted es libre de utilizar este material en sus clases, imprimirlo, remezclarlo para adaptarlo a sus necesidades, o usarlo en un libro de texto. Los únicos requisitos son citar la fuente y compartir la nueva creación bajo la misma licencia.

La presente traducción no es obra de los creadores de ScratchJr y no deberá considerarse traducción oficial de dichas organizaciones. DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company no responderán por el contenido ni por posibles errores de la traducción.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Septiembre 01 de 2015.

Última modificación de este documento: Septiembre 01 de 2015.*

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2335