

ScratchJr: Actividades para el aula

2015-11-01

ScratchJr: Actividades para el aula

El enfoque y la calidad de las actividades con las que se inicia a los niños entre 5 y 7 años en el mundo de la programación son clave para sentar las bases del desarrollo temprano de su Pensamiento Computacional. Eduteka ofrece la traducción de nueve actividades, de complejidad incremental, presentadas en forma de tarjeta y trabajadas como proyectos, para que los niños aprendan cómo se usa este entorno gráfico de programación. Diseñadas por los creadores de ScratchJr, tienen por objeto facilitar a los docentes utilizarlas en el aula.

El enfoque y la calidad de las actividades con las que se inicia a los niños entre 5 y 7 años en el mundo de la programación son clave para sentar las bases del desarrollo temprano de su Pensamiento Computacional. Eduteka ofrece la traducción de nueve actividades, de complejidad incremental, presentadas en forma de tarjeta y trabajadas como proyectos, para que los niños aprendan cómo se usa este entorno gráfico de programación. Diseñadas por los creadores de ScratchJr, tienen por objeto facilitar a los docentes utilizarlas en el aula.

SCRATCHJR: ACTIVIDADES PARA EL AULA

El enfoque y la calidad de las actividades con las que se inicia a los niños entre 5 y 7 años en el mundo de la programación son clave para sentar las bases del desarrollo temprano de su Pensamiento Computacional. Eduteka ofrece la traducción de nueve actividades, de complejidad incremental, presentadas en forma de tarjeta y trabajadas como proyectos, para que los niños aprendan cómo se usa este entorno gráfico de

programación. Diseñadas por los creadores de ScratchJr, tienen por objeto facilitar a los docentes utilizarlas en el aula; pero, antes de hacerlo, recomendamos consultar la [Guía de Referencia de ScratchJr](#)".

ACTIVIDAD 1: ¿Puedo hacer que mi carro atraviese la ciudad?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta01-car-sp.pdf>

ACTIVIDAD 2: ¿Puedo hacer que mi personaje baile?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta02-dance-sp.pdf>

ACTIVIDAD 3: ¿Puedo hacer que mi personaje participe en una carrera?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta03-race-sp.pdf>

ACTIVIDAD 4: ¿Puedo hacer que mi personaje "drible" un balón de basquetbol?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta04-dribble-sp.pdf>

ACTIVIDAD 5: ¿Puedo crear un bosque encantado?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta05-forest-sp.pdf>

ACTIVIDAD 6: ¿Puedo hacer que el Sol se oculte?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta06-sun-sp.pdf>

ACTIVIDAD 7: ¿Puedo hacer que salga la Luna después de que el Sol se oculte?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta07-moon-sp.pdf>

ACTIVIDAD 8: ¿Puedo hacer que mis personajes se saluden?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta08-greet-sp.pdf>

ACTIVIDAD 9: ¿Puedo hacer que mi personaje hable?

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-tarjeta09-talk-sp.pdf>

CRÉDITOS:

Traducción al español y ensamble por Eduteka de las [nueve actividades](#) elaboradas 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 los errores de la traducción.

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

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