

Currículo de aula para ScratchJr: Divirtiéndose en el patio de juegos

2015-12-11

Currículo de aula para ScratchJr: Divirtiéndose en el patio de juegos

Segundo de una serie de documentos curriculares para introducir a los niños de Educación Temprana Extendida (preescolar a segundo primaria) en el uso del entorno de programación de computadores ScratchJr. El objetivo de este currículo es familiarizar a los estudiantes con este lenguaje mediante ocho actividades de clase con las cuales el docente mostrará a los estudiantes características puntuales de ScratchJr para que luego, ellos creen con éstas, una simulación de los juegos que realizan físicamente en el patio de recreo.

Segundo de una serie de documentos curriculares para introducir a los niños de Educación Temprana Extendida (preescolar a segundo primaria) en el uso del entorno de programación de computadores ScratchJr. El objetivo de este currículo es familiarizar a los estudiantes con este lenguaje mediante ocho actividades de clase con las cuales el docente mostrará a los estudiantes características puntuales de ScratchJr para que luego, ellos creen con éstas, una simulación de los juegos que realizan físicamente en el patio de recreo.

DIVIRTIÉNDOSE EN EL PATÍO DE JUEGOS

CURRÍCULO DE AULA PARA LOS GRADOS

PREESCOLAR A SEGUNDO DE PRIMARIA

Haga [clic aquí](https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-curriculo2.pdf) para descargar el currículo completo en formato PDF

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-curriculo2.pdf> Este segundo tomo del currículo de ScratchJr sirve de introducción a ideas poderosas provenientes de la ingeniería y de la ciencia de la computación que regularmente no son el foco de la educación en edad temprana. El término “idea poderosa” se refiere a un concepto que los niños pueden aprender mediante un currículo, que les servirán más allá del tiempo de vida de una tecnología específica en el aula de clase. En este caso, el currículo gira en torno a la aplicación ScratchJr para dispositivos móviles. Las ideas poderosas pueden aplicarse a muchas disciplinas y serán útiles en el futuro de la vida académica y personal de los estudiantes. A lo largo del siguiente currículo, tanto actividades como lecciones, buscan ilustrar estas ideas poderosas.

El objetivo de este currículo es familiarizar a los estudiantes con el lenguaje de programación ScratchJr y está compuesto por ocho clases o sesiones de 45 minutos cada una. En cada una de ellas el maestro mostrará a los estudiantes ciertas características de ScratchJr para que luego los estudiantes creen un juego específico para el patio de recreo usando esas características; por ejemplo "Tú la Llevas". A los estudiantes que terminen primero en cada una de las sesiones se les alentará a explorar otras de las características de ScratchJr. Para trabajar este currículo se debe contar con un dispositivo móvil (iPad o Android) por estudiante. Ocasionalmente se necesitaran materiales adicionales que se explicitarán cuando se requieran.

Lección 1: Bloques de movimiento y botón Restaurar

Juego: El gato explora el patio de recreo desplazándose a las 4 esquinas

Lección 2: Fondos y comenzar con el bloque Bandera Verde

Juego: Vuelta -canela (Carthweel), Caminar en Diagonal, Saltar por Piedras

Lección 3: Nuevos personajes y el bloque Iniciar al Tocar

Juego: Tiburones y Pececitos

Lección 4: Grabar Sonido y uso de los bloques Esperar y Velocidad

Juego: “La yenka”

Lección 5: Interacción simple entre personajes usando el bloque Iniciar al Chocar

Juego: Tú la Llevas

Lección 6: Más interacción entre personajes usando el activador de Mensajes y el bloque Detener

Juego: Pez, Pez cruza mi océano, Mono en el medio, Tiburones y peces (revisado), Tú la Llevas (revisado)

Lección 7: Nuevas Páginas

Juego: Glof Miniatura, Mono en el medio (revisado)

Lección 8: El Editor de Pintura

Juego: De elección libre. Programar, para el patio de recreo, el juego que ellos deseen

|

Haga [clic aquí](#) para descargar el currículo completo en formato PDF

|

Sobre ScratchJr

ScratchJr es un lenguaje de programación apropiado para el momento de desarrollo en el que se encuentran los niños entre los cinco y los siete años de edad. Usando la aplicación ScratchJr, los niños pueden crear sus propios collages (montajes) interactivos, historias animadas y juegos. Esta aplicación es el resultado de la colaboración entre el grupo de investigación “DevTech” del departamento Eliot-Pearson para el desarrollo de los niños en la Universidad de Tufts, dirigido por la

Profesora Marina Bers y el grupo “Life Long Kindergarten” del Departamento de Medios de MIT, que dirige el Profesor Mitchel Resnick. Está fondeado por la “National Science Foundation” (NSF DRL-1118664), y la aplicación para iPad fue liberada en 2014 y la versión para Android en 2015.

|

Recomendamos consultar:

- [Currículo de aula para ScratchJr: Tipos de animación](#) (Tomo I)
- [ScratchJr: Guía de Referencia](#)
- [ScratchJr: Actividades para el aula](#)

|

CRÉDITOS:

Traducción al español y ensamble por Eduteka del documento "[Learning ScratchJr via Playground Games](#)" publicado 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 posibles errores de la traducción.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Diciembre 10 de 2015.

Última modificación de este documento: Diciembre 10 de 2015.*

