

Currículo de aula para ScratchJr: Letras y Números

2016-02-01

Currículo de aula para ScratchJr: Letras y Números

Tercero y último documento de la serie curricular que introduce a los niños de Educación Temprana Extendida (preescolar a segundo de 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 tres actividades de clase en las que los estudiantes reforzarán el logro de estándares fundamentales en las áreas de Lenguaje y Matemáticas.

Tercero y último documento de la serie curricular que introduce a los niños de Educación Temprana Extendida (preescolar a segundo de 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 tres actividades de clase en las que los estudiantes reforzarán el logro de estándares fundamentales en las áreas de Lenguaje y Matemáticas.

****LETRAS Y NÚMEROS**

Currículo de aula para los grados preescolar

a segundo de primaria**

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

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/scratchjr-curriculo3.pdf> Este tercer 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. Concretamente, describe proyectos ScratchJr que refuerzan el logro de estándares fundamentales en las áreas de Lenguaje y Matemáticas. Pueden además servir como juegos programados por los estudiantes mayores para que los utilicen niños de más corta edad.

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 clases o sesiones de 45 minutos cada una. 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.

RESUMEN

Lección 1: Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas

Este proyecto refuerza la escritura mediante el reconocimiento de las letras mayúsculas y minúsculas

Lección 2: Reconocer y nombrar letras mayúsculas y minúsculas (extendido)

Este proyecto se basa en la Lección 1, añadiendo el concepto de mensajería para conectar una letra mayúscula con su contraparte minúscula

Lección 3: Contar y cardinalidad

Este proyecto refuerza el conocimiento de un estudiante de contar y cardinalidad

|

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:****

- ScratchJr: [Currículo de aula - Tipos de animación](#) (I)
- ScratchJr: [Currículo de aula - Divirtiéndose en el patio de juegos](#) (II)
- ScratchJr: [Currículo de aula - Letras y números](#) (III)
- ScratchJr: [Guía de Referencia](#)
- ScratchJr: [Actividades para el aula](#)

|

CRÉDITOS:

Traducción al español y ensamble por Eduteka del documento “[Reinforcing the Common Core Curriculum](#)”, elaborado por el [DevTech Research Group](#) de la Universidad de Tufts, EE.UU. 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 al el DevTech Research Group de la Universidad de Tufts como fuente y compartir la nueva creación bajo la misma licencia.

ScratchJr es el resultado de la colaboración entre el [Grupo de Investigación DevTech](#) de la Universidad Tufts, el [Lifelong Kindergarten Group](#) del Media Lab en el MIT y la Compañía Playful Invention.

La presente traducción realizada por Eduteka 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: Febrero 01 de 2016.

Última modificación de este documento: Febrero 01 de 2016.*