

Scratch Jr: Actividades de aula

2017-05-11

Scratch Jr: Actividades de aula

Conjunto de 17 videos en los que se plantean 7 lecciones para utilizar con niños de 5 a 7 años: 1) Bloques de movimiento y botón Restaurar, 2) Fondos y comenzar con el bloque Bandera Verde, 3) Nuevos personajes y el bloque Iniciar al Tocar, 4) Grabar Sonido y uso de los bloques Esperar y Velocidad, 5) Interacción simple entre personajes usando el bloque Iniciar al Chocar, 6) Más interacción entre personajes usando el activador de Mensajes y el bloque, y 7) Nuevas Páginas.

Conjunto de 17 videos en los que se plantean 7 lecciones para utilizar con niños de 5 a 7 años: 1) Bloques de movimiento y botón Restaurar, 2) Fondos y comenzar con el bloque Bandera Verde, 3) Nuevos personajes y el bloque Iniciar al Tocar, 4) Grabar Sonido y uso de los bloques Esperar y Velocidad, 5) Interacción simple entre personajes usando el bloque Iniciar al Chocar, 6) Más interacción entre personajes usando el activador de Mensajes y el bloque, y 7) Nuevas Páginas.

Conjunto de 17 videos en los que se plantean 7 lecciones para utilizar con niños de 5 a 7 años: 1) Bloques de movimiento y botón Restaurar, 2) Fondos y comenzar con el bloque Bandera Verde, 3) Nuevos personajes y el bloque Iniciar al Tocar, 4) Grabar Sonido y uso de los bloques Esperar y Velocidad, 5) Interacción simple entre personajes usando el bloque Iniciar al Chocar, 6) Más interacción entre personajes usando el activador de Mensajes y el bloque, y 7) Nuevas Páginas.

Lección 1: Bloques de movimiento y botón Restaurar

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

- **L1 pj recorrer el área.**

Utilizando los comandos de movimiento (azules) se pide que el objeto recorra el área del escenario.

Lección 2: Fondos y comenzar con el bloque Bandera Verde

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

- **L2 pj vuelta canela.**

Utilizando dos banderas se realice la simulación de una vuelta entera, con desplazamiento a la derecha y un giro.

Lección 3: Nuevos personajes y el bloque Iniciar al Tocar

Juego: Tiburones y Pececitos.

- **L3 pj bloques iniciar tocar.**

Se inicia con bandera el movimiento de dos peces y al tocar el otro pez este realiza su movimiento.

- **L3 pj morn after nigh tocar.**

Se trabaja con varios escenarios y varios objetos.

Utilizando comando de eventos, al tocar objeto se cambia al escenario que se desea y se devuelve al inicio tocando el objeto en el escenario que se está.

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

Juego: "La yenka".

- **L4 pj sincronizar esperar velc.**

Se graba un sonido y se organiza una secuencia de movimiento que vaya acorde con el sonido, como si siguiera el ritmo.

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

Juego: Tú la Llevas.

- **L5 pj acción entre personajes.**

Que dos objetos interactúen y si uno toca al otro este le diga un mensaje.

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).

- **L6 pj enviar a objetos.**

Con varios objetos se envían mensajes para mantener una acción entre ellos, al tocar uno de ellos, dos personajes jugando a lanzarse la pelota. Si se mueve un objeto a la pelota y la toca este da un mensaje se interrumpe o detiene.

Actividad juego de pelota vídeo a:

Actividad juego de pelota vídeo b:

Actividad juego de pelota vídeo c:

Lección 7: Nuevas Páginas

Juego: Golf Miniatura, Mono en el medio (revisado).

- **L7 pj cambio pags.**

Se trabajan con cuatro escenarios y en los cuatro está el mismo objeto. Se simula el movimiento del gato para golpear una bola de golf, este mismo programa se hace en todos los escenarios. La pelota se mueve en el escenario simulando que pasa al siguiente, se combinan al tiempo secuencias para realizar mayor realismo de movimiento.

Actividad Campo de Golf Vídeo a:

inicialmente se organizan los escenarios para la actividad

Actividad Campo de Golf Video b - c:

Tener presente que al objeto "gato" se le dibujo el respectivo palo de golf.

Se programa la secuencia de movimiento del gato.

Se sigue con la secuencia de movimiento, en cada escenario, por parte del gato

Pasamos a organizar las secuencias de acción de la pelota de golf:

En el primer escenario.

Seguimos la secuencia de movimiento de la pelota en el escenario dos

Continuando los movimientos de la pelota en el escenario tres

Secuencia final de la pelota en el cuarto escenario

Observar la secuencia completa de la actividad:

CRÉDITOS:

Videos elaborados por Alvaro Enrique Contreras.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Mayo 11 de 2017.

Última modificación de este documento: Mayo 11 de 2017.
