

Proyecto “Scratch Jr.”

Escuela: Jardín de infantes integral N°7 DE 20 "Karina Rainone"

Autoras/es: Adriana Natalia Trillo

Sala/grado/año: Sección 4 años B

Breve descripción

La Resolución CFE N° 343/18 aprueba los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) para la Educación Digital en toda la educación obligatoria. Esto tiene una relevancia destacada porque implica la incorporación formal de la Educación Digital, Programación y Robótica, promoviendo la adquisición de habilidades y la formación para que los niños sean capaces de entender y hacer un uso crítico y creativo de las tecnologías digitales, y así favorecer una alfabetización integral, en el marco de una cultura digital.

Los niños que asisten al jardín están iniciándose como usuarios de las tecnologías digitales y productores de contenidos. A partir de su experiencia y de sus conocimientos, identifican progresivamente el mundo táctil como un entorno para jugar, aprender, imaginar, comunicarse y experimentar (Diseño Curricular, 2025). Es por esto que se planificó el proyecto de enseñanza con Scratch Jr., ya que fomenta los aprendizajes fundacionales de lengua promoviendo la oralidad, y matemática a través del bloque del espacio. Se comenzó con juegos desenchufados para luego pasar al uso y cuidados del dispositivo, y por último el aprendizaje del Scratch Jr.

El proyecto es transversal, esto quiere decir que se realiza en paralelo a las unidades didácticas abordadas en la sala y que dura varios meses.

Situación inicial

Se trata de un grupo heterogéneo que se conforma por primera vez este año, todos los alumnos no concurren a una institución educativa, en cambio vienen de Centros de Primera Infancia o sin escolaridad. El desafío mayor que se enfrenta es trabajar con diferentes estrategias para lograr ir aumentando progresivamente el tiempo de atención, tomas de decisiones de manera colaborativa, juego en

equipo y aprendizajes fundacionales de Lengua y Matemática.

Como el grupo se muestra entusiasta frente a nuevas propuestas y temáticas, se considera muy importante poder potenciar toda esta predisposición avanzando hacia aprendizajes significativos con propuestas innovadoras.

Se realizaron diferentes propuestas lúdicas y de multitarea para lograr la inclusión pedagógica teniendo en cuenta la diversidad en las necesidades individuales y la contemplación de las diferentes formas de aprender ya que el grupo es muy heterogéneo considerando que se conformó el presente ciclo lectivo.

Objetivos

Los propósitos planteados son del diseño curricular 2025:

- Fomentar el desarrollo del pensamiento computacional mediante experiencias de aprendizaje que incluyan la programación y la robótica como medios para la resolución de problemas y la creación con otros, estimulando el pensamiento lógico y crítico de los niños, así como el pensamiento matemático, en un marco de aprendizaje colaborativo y cooperativo.
- Favorecer la participación de los niños en experiencias de aprendizaje que permitan explorar y utilizar tecnologías digitales con creciente autonomía, promoviendo el descubrimiento y la experimentación a través del juego y la interacción con su entorno.
- Impulsar las alfabetizaciones múltiples (digital, informacional y mediática) adecuando el uso de las tecnologías a las experiencias cotidianas de los niños y a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas.

Principales objetivos:

Que los niños y las niñas avancen en sus posibilidades de

- Reconocer símbolos vinculados con las prácticas y los entornos digitales para comunicarse y aprender en la vida cotidiana.
- Iniciarse en la lectura y escritura hipertextual y multimodal para comunicarse con otros a través de imágenes, sonidos, códigos y lenguajes diversos.
- Explorar nuevas formas de comunicarse y compartir lo aprendido en contextos digitales, utilizando medios y lenguajes apropiados a la edad.
- Compartir opiniones sobre experiencias y producciones digitales, aprendiendo a respetar y valorar diferentes puntos de vista.

- Explorar situaciones problemáticas simples, en entornos digitales o con materiales concretos, formulando posibles soluciones de manera individual o en colaboración con sus pares.
- Iniciarse en el desarrollo del pensamiento computacional a través de juegos y actividades desenchufadas o con tecnologías, que impliquen secuencias simples como estrategia para el planteo y la resolución de situaciones problemáticas.
- Participar en intercambios orales, intentando adaptar el estilo de lenguaje y el vocabulario a la situación e intención comunicativa.
- Emplear el lenguaje oral para expresar estados de ánimo, deseos, conocimientos y necesidades, así como también para describir situaciones, realizar preguntas y comentarios en variadas situaciones.
- Producir oraciones de variada complejidad gramatical, según el significado a expresar.

Contenidos

- Exploración de tecnologías y aplicaciones (juegos digitales y no digitales sencillos) para identificar problemas, tomar decisiones y buscar soluciones con la asistencia de un adulto.
- Juegos para desarrollar el pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso de materiales concretos y tecnologías digitales.
- Recorridos espaciales (con el propio cuerpo, materiales concretos y/o dispositivos programables), que permitan anticipar causas y efectos, y ajustar estrategias conforme a los resultados.
- Organización y codificación de secuencias de pasos en entornos de programación.
- Observación de causas y efectos de las acciones realizadas en entornos de programación y reformulación del código a partir de los resultados.

Destinatarios

Alumnos y alumnas de 4 años.

Secuencia didáctica

- Intercambio inicial acerca de los saberes previos sobre los dibujitos animados, cuáles les gustan y porqué, en qué momentos los miran, cómo consideran que los hacen moverse y cómo los dibujan, etc.

- Se trabaja acerca de la creación de personajes con propuestas literarias.
- Se presentan las nuevas tablets. Iniciación en el uso correcto, prender, apagar, utilización táctil, etc. Las tablets fueron presentadas para indagar y diagnosticar el punto de partida, saber quiénes la conocen, quiénes tienen una en sus casas y luego para que las exploren para ver las habilidades en el manejo del dispositivo.
- Se realizan actividades de expresión corporal para incorporar vocabulario relacionado con el manejo del espacio.
- Articulación con la profesora de Educación Física con actividades de desplazamientos para vivenciar con el propio cuerpo movimientos que luego podrán ser planificados y programados en Scratch Jr.
- En articulación con Educación Musical, se reconocen características sonoras que puedan ser utilizadas en los movimientos de los personajes por crear: largo-corto, fuerte-suave, cortado- ondulado, etc.
- Se realiza una selección de contenidos compartidos con las dos profesoras curriculares de Educación Física y Educación Musical para que puedan integrar estos contenidos en sus clases, desarrollando la oralidad y los conceptos de espacio y tiempo.
- Con tablas hechas en cartón, alumnos y alumnas conocen los comandos que propone la aplicación, flechas con direccionalidad, vueltas, saltos, etc. Se realizan diferentes juegos tradicionales como el Gallito Ciego, en el cual un niño guía a otro mientras lee y expresa el recorrido con los comandos.
- Se emplean los comandos junto con los *codit* para crear recorridos en la pista de la ciudad. Mediante juegos, se trabajan diferentes propuestas de patrones como copiar figuras con palitos de helado o armar el orden por tamaños de diferentes figuras como dinosaurios. Se juega Tangram a armar modelos. También "Descifrando construcciones", para trabajar diferentes posiciones en el espacio. Las profesoras curriculares se acoplan a estas propuestas con gran compromiso.
- Con comandos impresos, se realiza un recorrido en una hoja conociendo al personaje Scratch.
- Se realiza un recorrido en el plano para asistir a una salida didáctica evidenciando los movimientos correctos y las normas de seguridad vial. (uso del *Codit*).
- Se presenta y explora la aplicación Scratch Jr. Se comparten diferentes tutoriales para aprender a utilizar funciones que no se hayan descubierto en la exploración. En un principio se presenta el juego y se observa la exploración para diagnosticar. Luego se ven los tutoriales que la misma app comparte.
- Junto a un compañero o compañera, planifican una historia para luego comenzar a crearla en la aplicación Scratch Jr. Se forman grupos por afinidad o por roles, sin intervención docente pero con preguntas para

saber qué están haciendo y cómo avanzan, fomentando la oralidad. El proceso apunta a lograr autonomía y desarrollo del propósito final.

- Se retoma lo creado para mejorarlo y ajustar los últimos detalles, para que todo se represente según lo planificado.
- A través de un código QR, se comparte con las familias las diferentes historias creadas por los niños y las niñas.

Otros actores

La capacitadora de Intec se sumó cuando el proyecto estaba en marcha.

Evaluación

Lo que se tuvo en cuenta para evaluar fueron los contenidos debido a que el Diseño Curricular (2025) plantea a los mismos como indicadores de progreso. En el Nivel Inicial la evaluación es de retroalimentación continua, realizando intervenciones desde la posibilidad de problematizar con preguntas o aportes, como así también agregando materiales que complejicen la resolución de las propuestas.

La evaluación realizamos en la escuela es de carácter descriptiva de los procesos de enseñanza aprendizaje y buscó dar cuenta de cómo se fue avanzando en las capacidades y los contenidos planteados.