

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 comenzará con juegos desenchufados para luego comenzar con el uso y cuidados del dispositivo, y por último el aprendizaje del Scratch Jr.

Situación inicial

SE TRATA DE UN GRUPO HETEROGÉNEO QUE SE CONFORMA POR PRIMERA VEZ ESTE AÑO, TODOS LOS ALUMNOS NO CONCURRIERON A UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, EN CAMBIO VIENEN DE CPI 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.

REALIZAREMOS 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, PROMOVRIENDO 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.

OBJETIVOS: QUE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS AVANCES 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.

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

EFFECTOS, 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.

*

TRABAJO COLABORATIVO.

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.

*

TRABAJAMOS ACERCA DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES CON PROPUESTAS LITERARIAS.

*

PRESENTACIÓN DE LAS NUEVAS TABLETS E INICIACIÓN EN EL USO CORRECTO, PRENDER, APAGAR, UTILIZACIÓN TÁCTIL, ETC.

*

REALIZAMOS 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 RECONOCEMOS CARACTERÍSTICAS SONORAS QUE PUEDAN SER UTILIZADAS EN LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES POR CREAR, LARGO-CORTO, FUERTE-SUAVE, CORTADO- ONDULADO, ETC.

*

CON TABLAS HECHAS EN CARTÓN CONOCEN LOS COMANDOS QUE PROPONE LA APLICACIÓN, FLECHAS CON DIRECCIONALIDAD, VUELTAS, SALTOS, ETC.

*

EMPLEAMOS LOS COMANDOS JUNTO CON LOS CODIT PARA CREAR RECORRIDOS EN LA PISTA DE LA CIUDAD.

*

CON COMANDOS IMPRESOS REALIZAMOS UN RECORRIDO EN UNA HOJA CONOCIENDO AL PERSONAJE SCRATCH.

*

REALIZAMOS EN EL PLANO UN RECORRIDO PARA ASISTIR A UNA SALIDA DIDÁCTICA EVIDENCIANDO LOS MOVIMIENTOS CORRECTOS, ADEMÁS DE LAS NORMAS DE SEGURIDAD VIAL. (USO DEL CODIT)

*

PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN SCRATCH JR., EXPLORACIÓN.

*

COMPARTIMOS DIFERENTES TUTORIALES PARA APRENDER A UTILIZAR FUNCIONES QUE NO HAYAN DESCUBIERTO EN LA EXPLORACIÓN.

*

JUNTO A UN COMPAÑERO/A EN TRABAJO COLABORATIVO PRIMERO PLANIFICAN UNA HISTORIA PARA LUEGO COMENZAR A CREARLA EN LA APLICACIÓN SCRATCH JR.

*

RETOMAMOS LO CREADO PARA MEJORARLO Y DARLE LOS ÚLTIMOS DETALLES PARA QUE SE REPRESENTE LO PLANIFICADO.

*

COMPARTIMOS JUNTO A LAS FAMILIAS LAS DIFERENTES HISTORIAS CREADAS POR LOS NIÑOS/AS A TRAVÉS DE UN QR.

Otros actores

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

Evaluación

Lo que se tendrá en cuenta para evaluar son 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.