

Secuencia de Scratch Junior “Quiero ser Pérez”

Escuela: N°3 DE 17 “Jardín del Boulevard”

Autoras: Celeste González, Gisela Wachtmeister, Lilia Demarco y Valeria Palermo

Sala/grado/año: Sala de 5 años

Asignatura/Materia/Proyecto/Áreas: Educación Digital, segundo cuatrimestre 2025

Breve descripción

Esta secuencia de programación en Scratch Junior se desprende de una secuencia literaria sobre la novela “Quiero ser Pérez” de Margarita Mainé, la cual despertó mucho interés en los niños y las niñas de la sala de 5 años.

La lectura de novelas a través de la voz de la docente permite a los niños y niñas abordar el desafío de enfrentarse a textos más complejos y extensos. De esta manera aprenden prácticas de lectura que les permiten seguir el hilo argumental, reconocer distintos personajes, tramas secundarias, escenarios y voces discursivas propias de este género.

La lectura de novelas como práctica social requiere de otras estrategias y comportamientos lectores que la lectura de los cuentos. A partir de acercar la novela “Quiero ser Pérez”, nos propusimos iniciar a niños y niñas en momentos de escucha más largos, donde se requiera recordar las lecturas de días anteriores para seguir el hilo argumental.

Esta historia les despertó interés ya que los niños atraviesan una etapa donde se les caen sus primeros dientes, o tienen dientes flojos y les genera mucha ansiedad y alegría.

En esta oportunidad, se propondrá un recorrido didáctico que invite a crear un cortometraje con escenas basadas en dicha novela, poniendo en juego contenidos de Educación Digital, específicamente de pensamiento computacional.

Se eligió esta aplicación ya que les permite a niños y niñas crear historias y juegos interactivos arrastrando y soltando bloques gráficos de programación (pueden ensamblar bloques de colores que representan comandos, como si fuera un rompecabezas, para dar vida a sus creaciones). Scratch Junior fomenta el desarrollo de habilidades como la resolución de desafíos, la planificación y la creatividad. Asimismo, también se ofrecen actividades “desenchufadas”, es decir, propuestas sin dispositivos digitales pero que desarrollan el pensamiento computacional y habilidades como la descomposición de problemas, la abstracción, el reconocimiento de patrones y la creación de algoritmos. Entonces, se ofrecen distintas ocasiones lúdicas para que niños y niñas avancen en sus posibilidades de utilizar Scratch Junior resolviendo los desafíos hasta llegar a armar un cortometraje sobre Pérez. Todas las actividades serán realizadas en pequeños grupos para garantizar un acompañamiento personalizado y adecuado según las necesidades de cada estudiante. Se prevé que quizá sea necesario

volver sobre algún capítulo de la novela para reforzar detalles o recordar algún episodio sobre el que se tenga dudas. Las actividades de Scratch Junior se irán complejizando al agregar un personaje o una nueva acción a los personajes, para lo cual niños y niñas deberán poner en juego nuevas estrategias de programación.

Situación inicial

Luego de la lectura de la novela, la cual entusiasmó mucho al grupo, nos propusimos seguir el hilo argumental para articular con Educación Digital.

Propósitos

Crear distintas situaciones de juego con la historia de la novela y los personajes como eje argumental.

Objetivos

Que los niños y las niñas avancen en sus posibilidades de:

Capacidades y objetivos de aprendizaje de Educación Digital:

Comunicación: explorar nuevas formas de comunicarse y compartir lo aprendido en contextos digitales, utilizando medios y lenguajes apropiados a la edad.

Pensamiento reflexivo y crítico: participar activamente en propuestas lúdicas y de exploración del entorno mediadas por tecnología digital, descubriendo nuevas posibilidades de observación y creación.

Resolución de problemas: organizar secuencias simples de acciones en juegos y actividades digitales, como instancias previas a la programación.

Capacidades y objetivos de aprendizaje de Literatura:

Compromiso y colaboración: Interactuar con pares en la interpretación y producción de textos literarios orales y escritos, enriqueciéndose con las opiniones de compañeros y expresando las propias de manera positiva.

Capacidades

* Autonomía para aprender.

* Resolución de problemas.

* Pensamiento reflexivo y crítico.

Destinatarios

Los niños y niñas de sala de 5 años

Contenidos

*Educación Digital:

Pensamiento computacional, programación y robótica:

Exploración de tecnologías y aplicaciones (Scratch) para identificar problemas, tomar decisiones y buscar soluciones con la asistencia de adultos.

Organización y codificación de secuencias de pasos en entornos de programación.

*Literatura:

Planificación del texto (en este caso, el cortometraje): qué se va a escribir y cómo se va a escribir, es decir, la forma en que se expresarán las ideas.

Otros actores

Facilitadora Digital.

Secuencia didáctica

ACTIVIDADES DESENCHUFADAS:

“Rompecabezas”

Organización grupal: pequeños grupos de 3 o 4 niños/as.

Inicio:

La docente presenta una imagen del ratón Ramoní, ya conocido por los niños y las niñas, fraccionada en varias piezas y propone: “Hoy tenemos un desafío. Debemos encontrar qué se esconde en este montón de piezas separadas. ¿Cómo podemos hacer para armarlo?”

Luego de la respuesta se repartirán los rompecabezas desarmados por cada grupo y se dará inicio de manera conjunta a la resolución de los mismos.

Desarrollo:

Antes de iniciar la actividad se invitará a cada grupo a planificar estrategias de resolución.

Posibles intervenciones docentes: “¿Qué parte les conviene armar primero?”

La docente acompañará observando e interviniendo si así fuera necesario.

“¿Qué observan en común entre estas piezas?”, “¿Cómo se dieron cuenta que encajaban?”, “¿Qué pieza crees que va acá? ¿Por qué?”, “¿Estás agrupando por colores?”, “¿Quién crees que es el personaje”? Seguramente lo identifiquen rápidamente a Ramoní ya que el rompecabezas será la imagen de la tapa del libro.

Cierre:

Cada grupo compartirá oralmente su experiencia. La docente acompaña promoviendo la reflexión.

“¿Qué hicieron primero para resolver el problema?”, “¿Qué los ayudó a darse cuenta?”

Se registrará en el pizarrón de la sala el algoritmo de resolución de rompecabezas establecido por el grupo. Por ejemplo: buscar bordes, armar marco, completar interior, revisar resultado.

Durante la actividad se abordan los 4 pilares del pensamiento computacional:

Descomposición: analizar la imagen en partes.

Reconocimiento de patrones: buscar coincidencias de color o forma.

Abstracción: ignorar detalles secundarios para centrarse en los bordes o colores predominantes.

Diseño de algoritmos: seguir pasos planificados (por ejemplo: primero bordes, luego personajes)

“SECUENCIA DE PÉREZ”

Reconocimiento de patrones. Cada niño/a tendrá una cuadrícula con algunas imágenes de la novela y algunos espacios vacíos. Tendrán a disposición sobre la mesa las imágenes faltantes, las cuáles deberán colocarse en los cuadrados vacíos.

Organización grupal: pequeños grupos de 3 o 4 niños/as.

Inicio:

La docente retomará el afiche realizado en una secuencia anterior, donde registraron una sinopsis de cada capítulo para guardar memoria de la historia.

Desarrollo:

Cada grupo recibirá una cuadrícula con fragmentos de la historia y espacios vacíos. “En esta cuadrícula algunas escenas se borraron. Van a tener que trabajar en equipo y pensar cómo organizar nuevamente la historia.”

Deberán analizarla y pensar de manera conjunta que falta y cuál sería el orden correcto de la historia.

La docente pasará por los grupos y acompañará el proceso con intervenciones que fomenten la expresión oral del proceso que se esté llevando a cabo. “Mirá la primera imagen ¿qué crees que va después?”, “¿Por qué crees que va esa imagen y no esta, por ejemplo?”

Cierre:

Al finalizar, se realizará la comparación de las cuadrículas entre grupos. La docente acompaña el intercambio mediante preguntas que invitan a reflexionar a grupo total.

“¿Cómo se dieron cuenta qué imagen iba en el primer cuadro vacío?”, “¿Que los ayudó a decidir?”, “¿Podría ir otra imagen? ¿Cambiaría algo?”, “¿Todas las historias quedaron iguales?, ¿por qué?”, “¿Lo armaron así desde la primera vez o fueron cambiando?”

De esta manera se busca vincular el pensamiento narrativo al pensamiento computacional.

Descomposición: separan la historia en escenas individuales para analizarla.

Reconocimiento de patrones: identifican la estructura narrativa (inicio, problema, solución y final).

Abstracción: centran su atención en los elementos de cada imagen que indican el avance del relato.

Algoritmos: reconstruyen la trama ordenando de manera secuenciada las escenas.

“HISTORIAS CON CARTAS”

Los niños/as deben seleccionar 4 cartas y ordenar la secuencia de imágenes de la forma que quieran. Luego deberán contar una historia sobre las imágenes seleccionadas en el orden que aparecen (puede ser el orden en que aparece en la novela o puede inventar otro orden para cambiar el sentido de la historia original).

Organización grupal: pequeños grupos de 3 o 4 niños/as.

Inicio:

Luego de un breve intercambio sobre la historia de la novela, la docente preguntará “¿Qué le sucedió a Ramoní en la historia?” , “¿Qué momentos fueron más importantes?”

Posteriormente mostrará el material y explicará:

“Hoy vamos a ser narradores de historias. Cada grupo va a elegir 4 cartas y van a decidir en qué orden las quieren colocar. Después tienen que inventar una historia con esas imágenes en ese orden que ustedes decidieron. No es necesario que sea igual que la novela, pueden inventar sus historias”.

Desarrollo:

Una vez ubicados en las mesas la docente repartirá un conjunto de cartas con diversas escenas. Cuando los grupos comiencen a debatir qué cartas seleccionarán y su orden, la docente pasará por las mesas interviniendo con preguntas que sirvan de orientación para la toma de decisiones utilizando el razonamiento lógico narrativo. “¿Qué carta pondrían primero para que la historia tenga sentido?”, “¿Qué pasaría si cambiamos el orden de estas dos imágenes?”, “¿Qué carta muestra el final? ¿Podría ir antes?”, “¿Cómo empieza y cómo termina su historia?”

Cierre:

Una vez decididas las secuencias, cada grupo narrará su historia al grupo total, siguiendo el orden elegido. Posibles intervenciones docentes: “¿Todas las historias empiezan igual?”, “¿Cómo hicieron para que la historia tenga sentido?”, “¿Qué pasos siguieron desde que eligieron las 4 cartas hasta el final?”

Al finalizar la docente propondrá un segundo momento: “Ahora deben reordenar las cartas ¿La historia cambia? ¿Qué nuevo final podría tener?”, “¿Qué pasó cuando cambiaron el orden de esas 4 cartas? ¿También tenía sentido la historia?”

Durante la actividad se abordan:

Descomposición: fraccionar La historia en partes (inicio, desarrollo y final).

Reconocimiento de patrones: identifican estructura narrativa repetida en diversas historias (inicio, conflicto y resolución).

Abstracción: seleccionan los momentos esenciales que le dan sentido a la historia, dejando de lado los detalles secundarios.

Algoritmos: ordenan las cartas en pasos secuenciales de una historia, comprueban si “funciona”. Si no, revisan y corrigen.

“QUIÉN ES QUIÉN”

Organización grupal: parejas en multitarea.

Inicio:

La docente presentará la propuesta a grupo total. Mostrará un tablero con imágenes plastificadas de los personajes de la novela.

“¿Se acuerdan de los nombres de los personajes? ¿Qué hacía cada uno?”

Luego explicará la dinámica del juego: “Cada pareja va a tener un tablero con las imágenes de los personajes. Uno de ustedes elegirá un personaje secreto. El otro deberá descubrir quién es, haciendo preguntas. Él o la que eligió el personaje **NO PUEDE DECIR SU NOMBRE**, solo puede dar pistas sobre cómo es, cómo está vestido o que hace en la historia. Él o la que adivina deberá prestar atención y pensar bien antes de dar su respuesta.” La docente realizará a grupo total una jugada de ejemplo.

Desarrollo:

Los niños y las niñas se organizan en parejas y reciben sus tableros. La docente dará la indicación de inicio de actividad una vez que todas las parejas tengan el material. Entre los niños y las niñas habrá una pantalla de cartón para que no vean el tablero de otro/a. La docente estará en la mesa en que se desarrolle este juego para acompañar y guiar en caso de ser necesario.

Posibles intervenciones docentes: “Recuerden observar la imagen y no decir quien es así tu compañero/a puede adivinar con las pistas.”, “¿Qué pistas darías primero?”, “Decir el nombre del personaje ¿Es pista o estás revelando la respuesta?”

Cuando una pareja logra adivinar correctamente, se les indicará intercambiar roles para que ambos experimenten las dos posiciones.

Cierre:

La docente invita a reflexionar en grupo sobre lo sucedido en el juego.

Se registrará en una cartulina o afiche las “pistas que ayudan a pensar” que serán obtenidas del intercambio grupal. Posibles intervenciones docentes: “¿Qué tipo de pistas ayudaron más?”, “¿Fue más difícil adivinar o dar pistas? ¿Por qué?”, “¿Qué hicieron cuando no se entendían?”, “Recordá observar la imagen y no podemos decir quién es, así nuestro compañero puede adivinar gracias a las pistas.”, “Antes de empezar se acuerdan de los nombres de los personajes? ¿y los nombres?”, “¿Qué pista darías primero?”

Durante la actividad se abordan:

Descomposición: analizar por partes las características de los personajes (ropa, color, expresión, acciones).

Reconocimiento de patrones: identificar similitudes y diferencias entre personajes.

Abstracción: seleccionar las características principales para dar pistas, omitiendo

detalles secundarios.

Algoritmos: planificar el orden de las pistas (primero digo el color, después que hace, etc) guiando a la pareja de juego, paso a paso.

Actividades enchufadas:

Recorrido con Kibo

Si bien los niños y las niñas de la sala ya tienen experiencia en el uso de Kibo, se propondrá retomar sus saberes.

Organización grupal: pequeño grupo.

En una multitarea, uno de los sectores será de robótica, donde se propondrá que Kibo haga un recorrido por las tarjetas de escenas de las novelas, en el orden cronológico en que se presenta en el libro; es decir, primero Ramoní quiere ser Pérez, luego entra a la escuela, conoce al director y más tarde a Buu, realizan las prácticas y Buu roba el chupete, eligen el final entre las opciones que da el libro.

Inicio:

En pequeño grupo, se presentará el robot y se preguntará si recuerdan cómo se usa. Se estima que ellos y ellas recordarán que se debe escanear el código de barras del bloque (es posible que no recuerden cómo armar el robot, en ese caso la docente les permitirá explorar cómo se ensamblan las piezas, y si no lo logran de manera autónoma, les ayudará).

Desarrollo:

En un primer momento, usarán Kibo de manera exploratoria para que puedan recordar qué bloque se utiliza primero y cuál último, que puedan recordar que hace un sonido al escanear un bloque y que se debe tocar un botón para dar inicio al recorrido programado. Luego se presentarán las tarjetas sobre una cuadrícula; estarán desordenadas y Kibo deberá hacer un recorrido en el orden cronológico de la historia. Las imágenes presentadas para el recorrido serán las mismas tarjetas utilizadas en la actividad Número 3 desenchufada. Posibles intervenciones docentes: “Pueden ayudarse entre ustedes si lo necesitan”, “¿Qué bloque va primero?”, “¿Qué bloque va último?”, “Si no arranca el robot, ¿Qué me faltará tocar?”, “Si el robot hizo pasos de más y se fue fuera de la cuadrícula o pasó la tarjeta, puedo reacomodarlo volviendo a programar, es necesario probar y ajustar, no hay ningún problema si nos equivocamos”.

Cierre:

En intercambio en el mismo grupo reducido, comentarán a la docente y a sus pares las estrategias que utilizaron para realizar los recorridos. Posibles intervenciones docentes: “¿Cómo hiciste para que Kibo vaya desde esta tarjeta a esta otra?”, “¿Para qué lado tuvo que ir?”, “¿Vos lo ayudaste a él para hacerlo? ¿Por qué, qué no podía hacer solo?”

¿Qué es un cortometraje?

Organización grupal: grupo total.

Inicio:

Se indaga sobre sus saberes previos acerca de qué es un corto. Es probable que contesten que es lo que muestran en el cine antes de la película (ya que en la actualidad suelen presentarse cortos antes de un largometraje). Se explicará que un cortometraje es como una película, donde se cuenta una historia completa pero en poco tiempo.

Desarrollo:

Se propondrá observar algunos. Posibles cortos a compartir en la sala desde la aplicación Disney Plus:

“Piper, esperando la marea”

“Paperman”

“La luna”

Cierre:

Intercambio sobre las características de un cortometraje. Posibles comentarios: “Dura poco tiempo”, “es un cuento”, “eran de dibujitos”. Se propondrá realizar el propio sobre la novela “Quiero ser Pérez”.

Organización del cortometraje

Organización grupal: grupo total.

Inicio:

Elección de escenas a representar en Scratch Junior. La docente invitará al grupo a pensar qué escenas representar en el corto. “¿Cuáles les parece que son los momentos más importantes de la historia para poder hacer nuestro corto?” Estará disponible un afiche donde anteriormente se tomaron registros durante la lectura de la novela.

Desarrollo:

Entre todos y todas, se decidirá qué escenas se realizarán en Scratch, pensando en la relevancia de dichas escenas en la historia. Se tomará nota de las posibles escenas; en caso de ser muchas, se votará por la más importantes. Las siguientes actividades están pensadas anticipando las escenas elegidas, pero podrán variar según lo que opinen los niño y la niñas.

Cierre:

La docente anticipará que próximamente realizarán el corto en la aplicación Scratch Junior (dependiendo de la organización de los tiempos de la sala, la actividad siguiente podrá realizarse en un próximo encuentro o inmediatamente después de esta actividad).

Presentación de Scratch Junior

Organización grupal: grupo total.

Inicio:

Se proyectará a toda la sala un video realizado en Scratch Junior, el cual mostrará a dos personajes interactuando para que niño y niñas puedan conocer la aplicación.

Desarrollo:

Se les contará que ese video está hecho con una aplicación que se llama Scratch Junior y “nos servirá para hacer nuestro corto de Pérez. Es parecido a Kibo ya que hay que unir bloques para programarlo.” Siguiendo en el proyector para que todo/as puedan verlo, se mostrarán los bloques y el sector donde se programa, dando solo una muestra general de cómo se ve la aplicación.

Cierre:

La docente contará que empezarán a hacer el corto, dividirá el grupo en distintas actividades en multitarea y con uno de los grupos dará paso a la siguiente actividad.

Exploración en Scratch Junior.

Organización grupal: pequeños grupos.

Inicio:

En multitarea, se propondrá usar la aplicación, probando cómo utilizarla. La docente acompañará y contestará dudas en caso de ser necesario, pero en este primer acercamiento se permitirá la prueba y error. Se entregará una tablet por cada dos estudiantes, para que puedan explorar juntos.

Desarrollo:

Se mostrará cómo guardar el proyecto, los estudiantes deberán escribir sus nombres, explicando la importancia de nombrar los archivos para volver sobre ellos si fuera necesario y no tener que crear un archivo nuevo cada vez. Se espera que niños y niñas puedan comparar la aplicación con los robots (Kibo, Blue Bot y Codit, todos utilizados ya en la sala), que realicen hipótesis sobre cómo programar, etc. Se trabajará sobre crear/guardar un archivo. Es muy probable que infieran que para empezar se “necesita

un botón verde” como en algunos robots y descubran “la banderita”, que puedan dibujar ya que han realizado dibujos en las tablets con anterioridad, etc.

Cierre:

Se realizará un intercambio grupal donde niño y niñas podrán dar cuenta de sus “descubrimientos” y sobre las cosas que hicieron o les llamaron la atención. De ser necesario, la docente mostrará alguna herramienta comentada por algún niño o alguna niña a través del proyector para que todos puedan verla.

Realización de escena N°1: “El sueño de Ramoní”

Organización grupal: pequeños grupos.

Inicio:

En esta oportunidad, niño y niñas tendrán una consigna dirigida: realizar la primera escena del cortometraje:

*Creación o elección de un fondo: una casa sencilla.

*Creación de personajes: Ramoní (un ratón pequeño), Papá y Mamá ratón.

Acciones: Ramoní camina hacia adelante (hacia sus padres).

Desarrollo:

Trabajarán en parejas (una tablet cada dos estudiantes). Deberán crear y guardar el proyecto con sus nombres para continuar la secuencia trabajando con la misma pareja. Se acompañará en el proceso de crear un fondo y dibujar los personajes. Si bien es probable que en la actividad anterior, donde exploraron la aplicación, hayan descubierto o encontrado cómo resolver estos desafíos, no todos ni todas tienen las mismas capacidades o estímulos previos, por lo cual necesitarán distintos tipos de acompañamiento.

Posibles intervenciones docentes: “Al iniciar tenemos un personaje que no es el que queremos para nuestra historia (el gatito), “¿Qué debemos hacer?, ¿cómo lo eliminamos?”, “¿Dónde va a estar Ramoní y dónde sus padres?”, “¿Cuántos pasos tendría que hacer para llegar hasta sus padres?”, “Entonces, cuántos bloques ponemos?” (es probable que infieran que el número debajo del bloque es la cantidad de pasos y que se puede cambiar, sin necesidad de poner múltiples bloques según la cantidad de pasos deseados. También es probable que necesiten modificar la cantidad de pasos luego de probarlo, agregar o quitar para que llegue exactamente el ratón hasta sus padres). Se tendrá en cuenta que estén posicionados en el personaje correspondiente al momento de programar los movimientos (para que no se muevan los padres en vez de Pérez, por ejemplo). Será importante enseñar que hay un botón “junto a la banderita verde” que hace que los personajes o acciones vuelvan a su posición de inicio para evitar desajustes en la programación.

Cierre:

Entre parejas, mostrarán sus avances en la primera escena, para llevar adelante un intercambio en pequeño grupo.

Realización de escena N° 2: “La escuela de ratones”

Organización grupal: pequeños grupos; cada pareja continuará en el mismo proyecto que comenzó en la actividad anterior.

Creación o elección de un fondo: una sala con pupitres.

Selección de personaje ya creado (Ramoní) y creación de un personaje nuevo: Director Pérez (un ratón más grande y serio).

Acciones: Ramoní camina hacia el director. El director dice: “¡Aceptado en la Gran Escuela de Ratones Pérez!”

Inicio:

Se invitará a realizar la segunda escena. Se les mostrará cómo agregar una página.

Desarrollo:

La complejidad se dará en lograr que uno de los personajes hable. Para eso, se deberá explorar un conjunto de bloques específicos, donde se pueden grabar voces. La aplicación es bastante intuitiva, por lo que estimamos que podrán realizarlo sin demasiada intervención docente. Estarán disponibles los auriculares con micrófono para realizar la grabación de voz. Las intervenciones docentes serán del estilo “¿Cómo podemos hacer para que Ramoní camine hacia el director?”, “¿Qué les parece qué podría decir alguno de los personajes en esta escena?”, “Vamos a fijarnos si hay algún bloque que nos ayude a que el personaje hable, ¿Cuál podría ser?”

Cierre:

Entre compañeros y compañeras de mesa, contarán cómo resolvieron los desafíos propuestos.

Realización de escena N° 3: “En el aula”

Organización grupal: pequeños grupos; cada pareja continuará en el mismo proyecto que comenzó en la actividad anterior.

Inicio:

En esta oportunidad, nuevamente la programación deberá contemplar agregar una página para la nueva escena, desplazamiento y grabación de voz, aunque serán dos los

personajes que hablen. Se pondrán en juego los bloques de “mensaje”.

Desarrollo:

Cada pareja tendrá la tablet donde está guardado su proyecto. Las acciones a realizar serán:

Creación o edición de un fondo: aula.

Selección de personajes ya creados (Ramoní y Director) y creación de personaje nuevo: Buu (ratón presumido con moño).

Acciones: Ramoní se sienta (se desplaza hasta la silla). Buu habla y dice: “Maestro, Ramoní se muerde las uñas.” El director dice: “Un Pérez debe ser correcto.”

Ante posibles dudas, podrán preguntar a la docente o a las otras parejas de trabajo.

Cierre:

Nuevamente, se hará un pequeño intercambio entre parejas, pudiendo mostrar cómo avanzan en su proyecto.

Realización de escena N°4: “La primera misión”

Organización grupal: pequeños grupos; cada pareja continuará en el mismo proyecto que comenzó en la actividad anterior.

Inicio:

La propuesta será programar:

Fondo: casa de un niño (con una cama).

Selección de personajes ya creados y creación de personajes nuevos: Ramoní, Buu, Maestro ratón, bolsa pesada, monedas.

Acciones:

Caminan hasta la cama.

Ramoní lleva una bolsa pesada.

El maestro sube a la almohada, saca un diente y deja monedas.

Ramoní salta festejando.

En esta oportunidad, la dificultad radica en que dos personajes se muevan a la par y los niños tengan que programar más acciones que en las escenas anteriores. Es probable que esta actividad se deba realizar en dos partes, dependiendo de los tiempos institucionales de ese día. Además, podría demandar mucha concentración y los estudiantes suelen dispersarse después de un tiempo sentados. Si es así, la actividad se desarrollará en dos días consecutivos.

Desarrollo:

Luego de explicar cómo debería ser la escena (la cual puede modificarse en cuanto a los detalles si la pareja de trabajo así lo considera necesario), tomarán las tablets y continuarán con su proyecto. “Para esta escena necesitamos que Ramoní y Buu caminen juntos hasta la cama, el maestro saque el diente para dejar la moneda y Ramoní festeje saltando. ¿Qué bloques podemos usar para estos movimientos”. Luego de dibujar los personajes que falten y agregarlos al fondo, se comenzará con la programación. Posibles intervenciones: “¿Podemos hacer que Ramoní y Buu se muevan a la vez?, ¿Cómo?”, “¿Qué bloque nos ayudará a que Ramoní salte de alegría?”. Se irán probando las distintas programaciones para lograr llegar al objetivo de la creación de la escena.

Cierre:

Al finalizar la programación de la escena, los grupos compartirán sus producciones. Se proyectarán las diferentes animaciones para que todos y todas puedan observar las resoluciones que encontró cada pareja frente al mismo desafío. La docente indagará las estrategias de resolución preguntando:

¿Cómo lograron que Ramoní y Buu caminen juntos?

¿Qué bloque usaron para que el maestro deje la moneda?

¿Cambiarían algo si volvieran a programar la escena o lo harían igual?

Realización de escena N° 5: “El final”

Organización grupal: en pequeños grupos, cada uno/a con su pareja de proyecto.

Inicio: se repartirán las tablets y cada uno abrirá su proyecto.

Desarrollo:

Además de la programación ya aprendida y realizada a lo largo de la secuencia (desplazamiento de personaje, elegir fondo, agregar página, crear personajes, grabar voz), el desafío agregado será dibujar más personajes y escribir (copia con sentido comunicativo en la mayoría de los casos, debido al nivel de alfabetización de la sala). Para esto, explorarán nuevos bloques.

Fondo: aula con todos los ratones.

Selección de personajes ya creados: Ramoní, maestro, varios ratones compañeros.

Acciones:

El Maestro habla: “¡Ramoní es un verdadero Pérez!”

Todos aplauden (bloques de movimiento / saltos y audio de festejo).

Ramoní dice: “¡Lo logré!”

Aparece un cartel que dice: “FELICITACIONES”.

Posibles intervenciones: “¿Dónde les parece que podemos encontrar un bloque para escribir?”, “¿Cómo podemos hacer para que después de que hable el maestro aparezca el cartel?”, “Ella dice que hay que mandar el bloque de mensaje, ¿Qué piensan los demás?”, “¿Hay algún cambio que quisieran hacer?”

Cierre:

Luego de compartir sus producciones con los demás, la docente avisa que se realizará un código QR para compartir los cortos con las familias. Se enviarán dos QR, uno que dirija los proyectos de Scratch Junior y otro a una grabación (captura en movimiento de pantalla) que recopile todos los cortos, para quienes no tengan la aplicación.

Evaluación

Se propuso evaluar avances en la apropiación de resolución de problemas junto a otros y otras y las maneras de explorar los distintos recursos: si lograron resolver las secuencias de manera individual o con ayuda de los compañeros.