

Secuencia didáctica instalación y exploración de Scratch

Grado sugerido: Sexto

Cristian Fernando Parra Martínez

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:

Secuencia Didáctica: Instalación y Exploración de Scratch 1.4

La presente guía está diseñada para introducir a los estudiantes en el uso de Scratch 1.4, una herramienta educativa que permite desarrollar habilidades de pensamiento computacional. A través de la instalación y exploración inicial del software, se busca fomentar la autonomía tecnológica y el aprendizaje por descubrimiento. Esta actividad está orientada a estudiantes de básica primaria y secundaria. Además, se adapta fácilmente a contextos diversos con o sin acceso constante a internet.

Aprendizaje(s) esperado(s)	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>
	<ul style="list-style-type: none">• Familiarizar a los estudiantes con la instalación y exploración básica de Scratch 1.4 para fomentar habilidades iniciales de pensamiento computacional.• Guiar a los estudiantes en la instalación de Scratch 1.4 en sus computadores personales.• Explorar la interfaz y las funciones básicas de Scratch 1.4.• Introducir conceptos fundamentales del pensamiento computacional, como secuenciación y lógica básica.
Materiales requeridos	<ul style="list-style-type: none">• <i>Computadores con sistema operativo Windows.</i>• <i>Conexión a internet (para descargar Scratch).</i>• <i>Video tutorial: Cómo instalar Scratch 1.4</i>• <i>Video tutorial: Interfaz de Scratch 1.4</i>• <i>Video tutorial: Aprendiendo a usar Scratch 1.4</i>• <i>Cuaderno o libreta digital de apuntes.</i>
Conocimientos previos requeridos	<ul style="list-style-type: none">• Uso básico del computador: <i>encender y apagar el equipo, usar el mouse y el teclado.</i>• Nociones sobre el sistema operativo Windows: <i>saber abrir carpetas, ubicar archivos y ejecutar programas.</i>• Navegación en internet: <i>tener la capacidad de buscar y descargar archivos desde una página web con orientación.</i>• Curiosidad por la tecnología <i>y disposición para aprender a través de la exploración y el ensayo-error.</i>
Actividad(es) a desarrollar	
<i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>	
Tiempo estimado	
<i>Minutos o porcentaje</i>	

<p>Sesión 1: Instalación de Scratch 1.4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del objetivo de la sesión y discusión sobre la importancia del pensamiento computacional. 2. Visualización del video tutorial 1 y guía paso a paso para la instalación de Scratch 1.4 en los computadores de los estudiantes. 3. Reflexión grupal sobre el proceso de instalación y resolución de dudas. <p>Sesión 2: Exploración de la Interfaz de Scratch 1.4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión de la instalación y breve introducción a la interfaz de Scratch. 2. visualización del video tutorial 2 y 3, para la exploración guiada de las funciones básicas de Scratch, incluyendo la creación de un proyecto simple que utilice movimientos y sonidos. 3. Compartir experiencias y discutir cómo estas actividades se relacionan con el pensamiento computacional. 	<p>15 minutos</p> <p>35 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>40 minutos</p> <p>10 minutos</p>
<p>Adaptaciones</p>	
<p><i>Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)</i></p> <p>Zona rural o sin acceso constante a Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descarga previa de los videos y software: El docente puede llevar los videos tutoriales y el instalador de Scratch 1.4 en una USB para compartirlo con los estudiantes sin conexión. • Uso de guías impresas: Entregar una versión impresa de la guía con capturas de pantalla puede ayudar a seguir los pasos sin depender de los videos. • Trabajo colaborativo: Agrupar estudiantes por computador para fomentar el trabajo en equipo, optimizando el uso de los pocos recursos tecnológicos disponibles. <p>Población con discapacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes con discapacidad visual leve: Usar versiones con texto ampliado o permitir el uso de lectores de pantalla. • Estudiantes con discapacidad auditiva: Entregar el guion de los videos en texto, con instrucciones paso a paso. También se puede crear una versión subtitulada de los videos. • Estudiantes con dificultades cognitivas leves: Simplificar instrucciones, usar apoyos visuales, y permitir mayor tiempo para el desarrollo de las actividades. <p>Alternativas sin computador (actividades desconectadas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simular bloques de Scratch en cartulina o papel para armar secuencias físicas que representen una animación. • Usar dramatizaciones para representar lo que haría un personaje en Scratch, reforzando conceptos como secuencia, eventos y repetición. 	

Actividades evaluativas	
<p><i>Describa la forma en que un(a) docente que siga esta secuencia didáctica podría evaluar que sus estudiantes estén alcanzando los aprendizajes propuestos para la sesión de clase</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para instalar correctamente Scratch 1.4. • Participación en la exploración de la interfaz y funciones básicas. • Comprensión de conceptos fundamentales del pensamiento computacional. <p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo para verificar la instalación y exploración de Scratch. • Observación directa durante las actividades prácticas. • Autoevaluación y reflexión escrita sobre lo aprendido. 	
Referencias	<p><i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i></p> <p>Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [MinTIC]. (2025). Convocatoria Banco Virtual de Recursos Pedagógicos de Pensamiento Computacional. Colombia Programa. https://mintic.gov.co/colombiaprograma/847/w3-article-400215.html</p> <p>MIT Media Lab. (s.f.). Scratch 1.4 Download. Scratch. https://scratch.mit.edu/scratch_1.4/</p> <p>Vitutoriales CP. (2023, diciembre 10). Cómo instalar Scratch 1.4 en tu computador paso a paso [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qp8upBPY49I</p>

ANEXO

Incluya los anexos requeridos aquí. Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.

Video 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=qp8upBPY49I&list=PLpFzCpc6eFILD2c9M6JQkKOTT16PI2lw-&index=1>

Video 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=VdHPnMI6kPo&list=PLpFzCpc6eFILD2c9M6JQkKOTT16PI2lw-&index=2>

Video 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=rxQoD1GzJA&list=PLpFzCpc6eFILD2c9M6JQkKOTT16PI2lw-&index=3>