

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.

	<p><i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i></p> <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.
Aprendizaje(s) esperado(s)	
Materiales requeridos	<ul style="list-style-type: none"> • Computadores con sistema operativo Windows. • Conexión a internet (para descargar Scratch). • Video tutorial: <u>Cómo instalar Scratch 1.4</u> • Video tutorial: <u>Interfaz de Scratch 1.4</u> • Video tutorial: <u>Aprendiendo a usar Scratch 1.4</u> • Cuaderno o libreta digital de apuntes.
Conocimientos previos requeridos	<ul style="list-style-type: none"> • Uso básico del computador: encender y apagar el equipo, usar el mouse y el teclado. • Noción sobre el sistema operativo Windows: saber abrir carpetas, ubicar archivos y ejecutar programas. • Navegación en internet: tener la capacidad de buscar y descargar archivos desde una página web con orientación. • Curiosidad por la tecnología y disposición para aprender a través de la exploración y el ensayo-error.
Actividad(es) a desarrollar	Tiempo estimado
<p><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></p>	<i>Minutos o porcentaje</i>

Sesión 1: Instalación de Scratch 1.4 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.	15 minutos 35 minutos 10 minutos
Sesión 2: Exploración de la Interfaz de Scratch 1.4 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.	10 minutos 40 minutos 10 minutos
Adaptaciones	
Acá se brindan las sugerencias o recomendaciones para adaptaciones a diversos contextos (ejemplo: zona rural, población con discapacidad o sin acceso a Internet)	
<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

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

- **Capacidad para instalar correctamente Scratch 1.4.**
- **Participación en la exploración de la interfaz y funciones básicas.**
- **Comprensión de conceptos fundamentales del pensamiento computacional.**

Instrumentos de evaluación:

- **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

Liste los recursos consultados para la creación de este recurso.
Preferiblemente siga el formato APA7.

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>

MIT Media Lab. (s.f.). Scratch 1.4 Download. Scratch. https://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

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>

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=PLpFzCpc6eFIELD2c9M6JQkKOTT16PI2lw-&index=1>

Video 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=VdHPnMI6kPo&list=PLpFzCpc6eFIELD2c9M6JQkKOTT16PI2lw-&index=2>

Video 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=rxcQoD1GzJA&list=PLpFzCpc6eFIELD2c9M6JQkKOTT16PI2lw-&index=3>