

## Iniciando en el mundo de la programación con Scratch

Grado sugerido: Sexto

Eutimio De Jesús Tatis Tovar

*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: [papatatis@gmail.com](mailto:papatatis@gmail.com)

## **GUÍA: INICIANDO EN EL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN CON SCRATCH (PRIMERA CLASE)**

Esta es una hoja de trabajo para estudiantes, suficientemente clara para ser utilizada de forma autónoma. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

<b>Aprendizajes esperados</b>	Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Comprender las funcionalidades de la programación por bloque.</li><li>2. Identificar los elementos básicos de Scratch.</li></ol>
<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Materiales Requeridos</b>	Estos son los materiales necesarios para completar la actividad: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Proyector o televisor para mostrar ejemplos o el paso a paso para trabajar con Scratch.</li><li>2. Guías impresas: En caso de no contar con un proyector o televisor, pueden entregar a los estudiantes guías para mostrar el paso a paso para trabajar con Scratch.</li><li>3. Lápices, lapiceros, borrador, cuaderno, hojas en blanco y tijeras.</li></ol>
<b>Actividades para desarrollar</b>	Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:  <b>Actividad #1: Conozcamos la programación en bloques y a Scratch</b>  El docente explicará el concepto clave de esta guía: la programación en bloques y después se adentrará a dar a conocer a Scratch a sus estudiantes.  Después mostrará a través del proyector o televisor un ejemplo visual de programación por bloques. Lo puede hacer a través de la demostración directa de Scratch o de una guía con ilustraciones.  <b>Actividad #2: Programemos sin computador</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se le entregará al estudiante una hoja en blanco.</li><li>2. Cada estudiante deberá pensar en una actividad o acción y representarla con dibujos de bloques tipo Scratch.</li><li>3. Cada estudiante deberá recortar los bloques.</li></ol>

	<p><b>4.</b> Cada estudiante deberá intercambiar con otro estudiante los bloques creados.</p> <p><b>5.</b> Posteriormente cada estudiante deberá ordenar los bloques correctamente y exponerlos ante el salón de clases.</p> <p><b>6.</b> Al finalizar la exposición, el estudiante que creó los bloques dará a conocer si fue correcto el orden en que los ordenaron o no.</p>
<b>Adaptaciones</b>	<p><b>Adaptación a un contexto con grupos grandes:</b> En esta adaptación se da una alternativa para los salones de clases que cuenten con un número grande de estudiantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente deberá dividir en varios grupos a los estudiantes.</li> <li>2. Cada grupo de estudiantes deberá pensar en una actividad o acción y representarla con dibujos de bloques tipo Scratch.</li> <li>3. Cada grupo de estudiantes recortara los dibujos creados.</li> <li>4. Cada grupo de estudiantes deberá intercambiar con otro grupo los bloques creados.</li> <li>5. Posteriormente cada grupo de estudiantes deberá ordenar los bloques correctamente y exponerlos ante el salón de clases.</li> <li>6. Al finalizar la exposición, el grupo de estudiantes que creó los bloques dará a conocer si fue correcto el orden en que los ordenaron o no.</li> </ol> <p><b>Adaptación para estudiantes con discapacidad visual:</b> Para los estudiantes con esta condición, se sugiere el uso de carteles o impresiones con letras grandes, al igual hacer las lecturas en voz alta.</p> <p><b>Adaptación para estudiantes con discapacidad cognitiva leve:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para los estudiantes con esta condición, se sugiere mostrar al estudiante las representación de los bloques tipo Scratch con colores y ampliados.</li> <li>• También se sugiere no colocar al estudiante a dibujar los bloques, sino entregarle los dibujos impreso, solo para que sean recortados y ordenados.</li> <li>• El docente debe guiar al estudiante paso a paso y reforzarle verbalmente cada avance.</li> </ul> <p><b>Adaptación para estudiantes con discapacidad auditiva:</b> En esta adaptación, se sugiere que el docente escriba las instrucciones de las actividades en el tablero de clases. Al igual, el uso de tarjetas impresas o dibujos, permitirá que los estudiantes comprendan los conceptos sin depender del lenguaje oral.</p>
<b>Referencias</b>	Qué es Scratch y para qué sirve? (2022). Crack The Code. <a href="https://blog.crackthecode.la/que-es-y-para-que-sirve-scratch">https://blog.crackthecode.la/que-es-y-para-que-sirve-scratch</a>

### **ANEXO(s)**

*Incluya los anexos requeridos aquí (ejemplo: Soluciones o respuestas de las actividades). Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.*

**Video de YouTube para explicar Scratch a mis estudiantes:** [Qué es SCRATCH y para que SIRVE | Soy mi reto](#)