

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

GUÍA: INICIANDO EN EL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN CON SCRATCH (SEGUNDA 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**.

Aprendizajes esperados	Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes: <ol style="list-style-type: none">1. Comprender las funcionalidades de la programación por bloque.2. Identificar los elementos básicos de Scratch.3. Crear un proyecto sencillo interactivo con Scratch.
Duración	60 minutos
Materiales Requeridos	Estos son los materiales necesarios para completar la actividad: <ol style="list-style-type: none">1. Computadores con la versión de escritorio de Scratch instalada.2. Proyector o televisor para mostrar ejemplos o el paso a paso para trabajar con Scratch.3. 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.4. Lápices, lapiceros, borrador, cuaderno, hojas en blanco y tijeras.
Actividades para desarrollar	Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados: Actividad #1: Explorando Scratch <ol style="list-style-type: none">1. Cada estudiante abrirá en el computador asignado el programa Scratch.2. Cada estudiante explorará libremente el programa Scratch por 10 minutos.3. El docente preguntará a los estudiantes los elementos que identificaron en el programa Scratch.4. El docente orientará a los estudiantes a reconocer los elementos principales de Scratch a través de la visualización en el proyector: escenario, sprite, bloques, área de código, etc.5. El docente les mostrará a los estudiantes la clasificación de los bloques por colores y categorías (movimiento, apariencia, sonido, eventos, control, etc.)

	<p>Actividad #2: Nuestro primer código en Scratch</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente a través de un proyector, mostrará un ejemplo en Scratch con el paso a paso (por ejemplo: que un gato se mueva 10 pasos al presionar la bandera verde) 2. Los estudiantes replicaran la acción del docente en su computador. 3. De manera colaborativa con los estudiantes, el docente realizará en el tablero de clases una tabla con las acciones que realizan los bloques implementados.
Adaptaciones	<p>Adaptación a un contexto con grupos grandes: 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"> 1. El docente deberá dividir en varios grupos a los estudiantes. 2. El docente le asignara a cada grupo un computador para trabajar el programa Scratch. <p>Adaptación para estudiantes con discapacidad visual: Para los estudiantes con esta condición, se sugiere el uso del zoom en el proyector para que vean de cerca, al igual hacer las lecturas en voz alta.</p> <p>Adaptación para estudiantes con discapacidad cognitiva leve: Para los estudiantes con esta condición, se sugiere que el docente guíe al estudiante paso a paso y le refuerce verbalmente cada avance.</p> <p>Adaptación para estudiantes con discapacidad auditiva: 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>
Referencias	<p>Qué es Scratch y para qué sirve? (2022). Crack The Code. https://blog.crackthecode.la/que-es-y-para-que-sirve-scratch</p>

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.