



# *Aprendizaje en casa*

## Aprenderemos...

- Lenguaje de programación.
- Programar historias interactivas, animaciones y juegos.
- Resolver problemas, diseñar proyectos y expresarnos creativamente a través de la tecnología.
- Competencia digital.

## Conexiones

Ideas relacionadas con la actividad.

En esta cápsula aprenderás a programar todo jugando. Para hacerlo, usaremos la aplicación ScratchJr, la cual permite crear y programar historias interactivas, animaciones y juegos.

Jugando con el ScratchJr nos iniciaremos en el lenguaje de programación por bloques de forma divertida, lúdica y creativa.



## ¡Prepárate!

Reúne todos los materiales y dispositivos digitales necesarios para empezar.



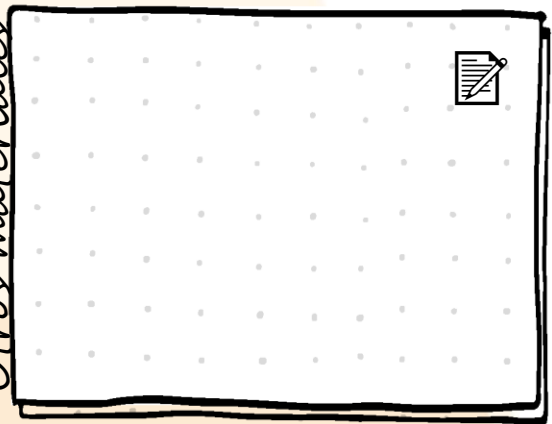
## Materiales

Marca los  
materiales  
que ya  
tengas

- Tableta o móvil con conexión a Internet
- Aplicación ScratchJr

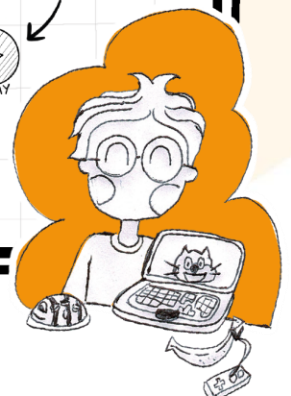
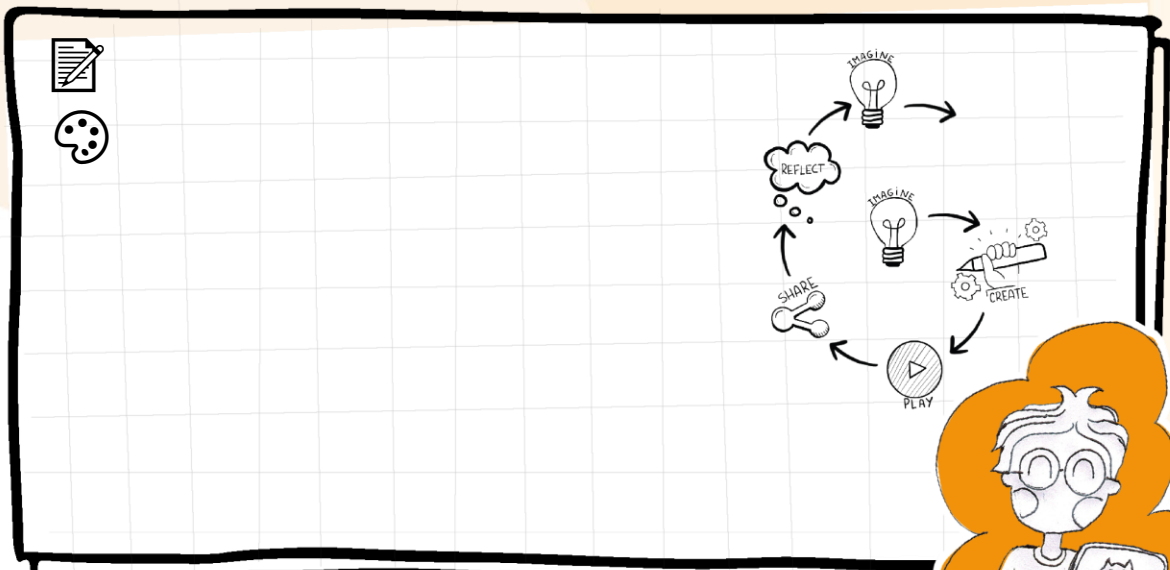
¿Te falta algún material? ¿Por cual podrías reemplazarlo? ¿Utilizarás otros para decorar?  
Anótalos.

Otros materiales



## Imagina

¿Cómo te imaginas el proceso/resultado de tu proyecto? Dibújalo.



*¡A crear!*

Sigue las instrucciones y pide la supervisión o ayuda de un adulto cuando sea necesario.

Escribe los pasos que sigues y pide supervisión o ayuda a un adulto cuando sea necesario.

1- Instala la app ScratchJr a tu tableta/móvil.

Clica aquí si es un dispositivo Android: [Google Play](#)

Clica aquí si es un dispositivo Apple: [App Store](#)



2- Abre la app y crea un nuevo proyecto.

**¡AYUDA!** Si no recuerdas como funciona ScratchJr, clica [aquí](#) y mira el vídeo.

3- Imagina como quieres que sea tu historia o juego.



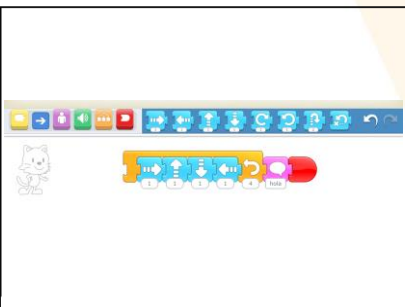
4- Diseña el escenario de tu historia.



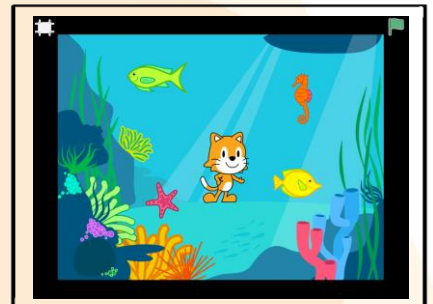
5- Diseña los personajes.



6- Programa las acciones que quieres que hagan los personajes y los elementos de la historia.



7- Visualiza tu historia o juego y regístrala grabando la pantalla.



Google Classroom

8- Sube la grabación de pantalla al Classroom y comparte tu historia con tus compañeros y compañera.



## Jugar y compartir

Dibuja o toma una foto de tu proyecto.

Compártela en Padlet.

He compartido mi proyecto con...



## Reflexionar

Elige una de las siguientes preguntas y desarrolla su respuesta.

1. ¿Ha sido difícil crear el escenario y los personajes de tu proyecto?
2. ¿Te ha parecido fácil programar?
3. ¿Qué es lo que más te ha gustado?

¿Cuántas estrellas le das a tu...? ¡Coloréalas!



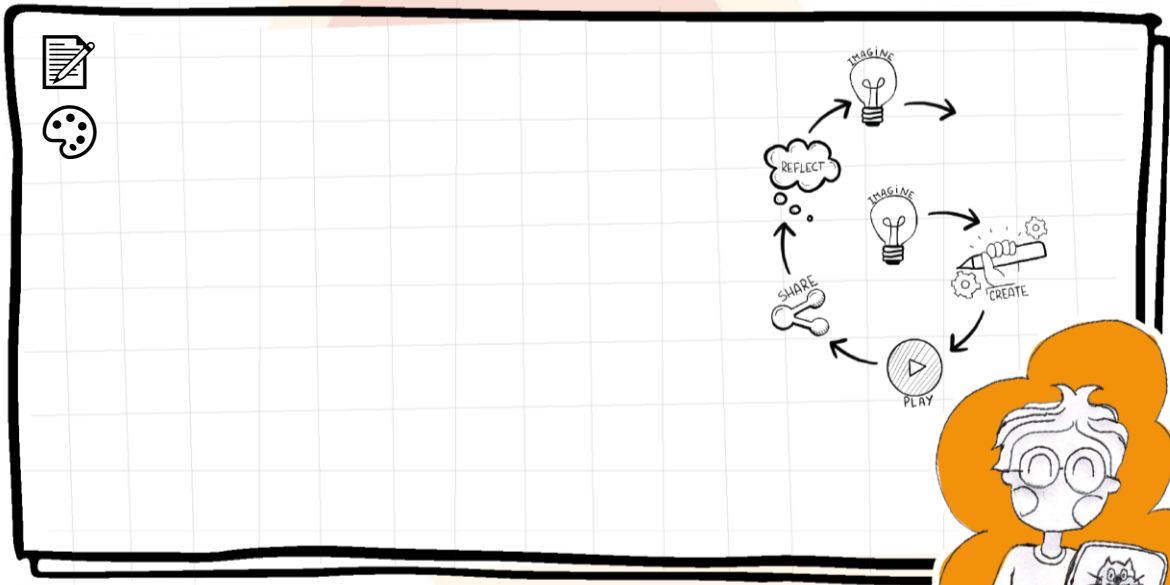


# Taller en la escuela



## Imagina

¿Cómo te imaginas el proceso/resultado de tu proyecto? Dibújalo.



## Reflexiona

Elige una de las siguientes preguntas y desarrolla su respuesta.

1. ¿Ha sido difícil crear el escenario y los personajes de tu proyecto?
2. ¿Te ha parecido fácil programar?
3. ¿Qué es lo que más te ha gustado?

¿Cuántas estrellas le das a tu...? ¡Coloréalas!

