

DESCUBRIENDO

SCRATCH

El aula de 4º de Primaria ha dado el salto al mundo de la programación por bloques, utilizando Scratch para desarrollar el pensamiento lógico y la creatividad.

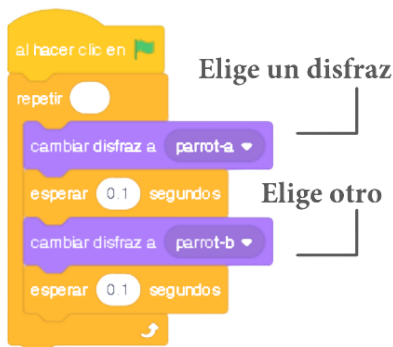
PRIMEROS PASOS EN EL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN

Integrando las áreas de Matemáticas y Lengua Castellana, el proyecto "Descubriendo Scratch" utiliza los Chromebooks del centro para que cada alumno y alumna trabaje con su propio perfil en la plataforma de programación.

Los bloques iniciales se centraron en tareas que familiarizaron al alumnado con el entorno:

- Animación de textos: Programar el cambio de color, rotación y efectos de sonido en sus propios nombres.
- Control de Personajes: Aprender a mover un sprite utilizando las teclas, programar saltos, cambiar disfraces y generar diálogos o animaciones personalizadas.

Estas prácticas sentaron las bases para que los estudiantes comprendieran la secuencia lógica (algoritmos) y el concepto de bucles y condiciones, elementos clave del pensamiento computacional.



LLEGÓ LA NAVIDAD

Una vez superada la fase de instrucción básica, el alumnado asumió un reto creativo y autónomo: diseñar y programar sus propias felicitaciones de Navidad.

Este proyecto permitió a los chicos y chicas aplicar de forma transversal lo aprendido, decidiendo qué acciones programar, qué sprites usar y qué diálogos incluir. Los resultados han sido creaciones digitales ricas en animaciones, música y mensajes personalizados.

Escaneando los códigos QR podréis acceder a ellas.

¿Y AHORA QUÉ?

La aventura con Scratch no ha hecho más que empezar. De cara a los próximos meses, los estudiantes de 4º ya tienen nuevos retos en mente: crear sus propios videojuegos y cortometrajes animados, consolidando así el desarrollo del pensamiento computacional en el centro.

