

“Animales sorprendentes”



Primero trabajar sobre el tema animales en peligro de extinción con el grupo total, invitando a que investiguen en casa con la familia y traigan lo que encuentran a la escuela para armar distintas carteleras.



Luego, lograr que comprendan a qué se refiere con que están en extinción y las causas y lo que podemos hacer para ayudarlos.

Planteamos la siguiente propuesta para trabajarla desde la programación:

El objetivo es crear y programar un laberinto en ScratchJr con sentido pedagógico, teniendo en cuenta los siguientes espacios curriculares: indagación del ambiente, matemáticas, espacio, prácticas del lenguaje y literatura.


Se presenta la propuesta con un pedido de mamá osa polar a todos: <https://youtu.be/GLAxtuTZDCc>

¿Cómo te imaginas el laberinto que los ayudará a encontrar un nuevo hogar?

Primero desde el signo  tendrás que elegir dos objetos de  uno para mamá osa y otro para osito polar.



Podés renombrar tus objetos.

Con ayuda del siguiente bloque de la categoría apariencia  podrás acomodar los tamaños para que quede uno más grande para mamá osa y otro más pequeño para el osito polar.

Segundo, el fondo lo vas a crear con el editor de ScratchJr



Vas a desplegar toda tu imaginación y usando las siguientes herramientas podrás crear un fantástico laberinto.



Te puede quedar así:



Cuando tengas listo el fondo-laberinto por donde se moverán mamá osa y osito polar, será el momento de programar cada objeto-personaje para que se mueva dentro del fondo con diferentes movimientos y cada uno logre llegar a la cueva usando el mismo recorrido o diferentes.

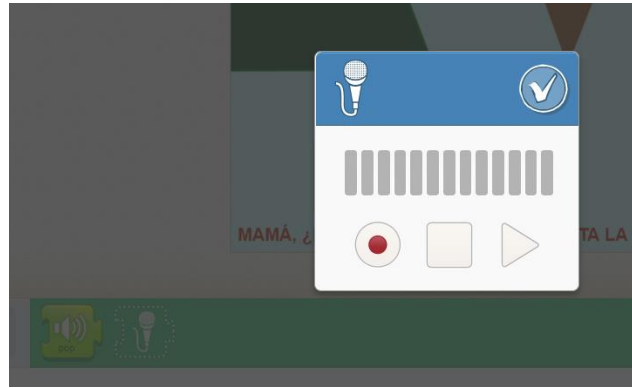
En un nivel más avanzado, podrás hacer que pasen a otro escenario-página y en ese caso, la historia puede contar que van a visitar a un pariente oso polar.

Además, podrás usar diferentes velocidades para los objetos-personajes con éste bloque



de

También podrás grabar lo que puedan conversar durante el recorrido los personajes.



¿Cómo te imaginas los recorridos que vas a crear?

Vas a necesitar tener el programa descargado en [tu PC](#) o desde la Tablet (disponible en [Google Play](#) / [App Store](#))

<https://consejerodeinternet.com/2019/12/09/scratch-jr-para-windows-y-mac-pc/>

Esta actividad será más enriquecedora si se trabaja en equipos de dos por dispositivo.

Luego realizar una exposición con todos los laberintos tipo stand donde cada equipo pueda contar lo que hizo a otras salas y comunidad educativa en un evento especialmente organizado con tarjetas de invitación y todo lo que crean conveniente, exponiendo las carteleras y hasta los laberintos si los realizan en 3D.

CONTENIDOS A TRABAJAR TOMADOS DEL DISEÑO CURRICULAR DE NIVEL INICIAL DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES.

Indagación del ambiente:

- Los animales y las plantas
- Observación sistemática y registro de información a través de dibujos
- Cuidado y respeto por los seres vivos.

Matemática:

- Sistema de numeración
- La sucesión oral
- Inicio en el registro de cantidades
- Inicio en el registro de cantidades a través de cifras.
- Las escrituras numéricas en el jardín
- Los números como memoria de cantidad
- Los números para memorizar posiciones

Espacio:

- Descripción e interpretación de la posición de los objetos
- Comunicación y reproducción de trayectos considerando elementos del entorno como puntos de referencia
- Representación gráfica de recorridos y trayectos.

Prácticas del lenguaje:

- Hablar y escuchar en contextos de instrucción
- Apropriación del sistema de la escritura

Literatura:

- Escuchar cuentos
- Conversar con compañeros y docentes sobre lo escuchado
- Comentar características de los personajes del cuento