

# BANCO DE RECURSOS

## Tarjeta de ScratchJr



#YoPuedoProgramar

SENACYT  
Servicio Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación

¡Acepta el reto de jugar en la hora del código!

**HORA DEL CÓDIGO Panamá**

<http://hourofcode.com/es>

**Programar es el futuro  
y tú**  
puedes aprender a codificar  
con la Hora del Código

Diana Monster  
Host de Pixelbox

por siempre  
imaginar  
programar  
crear  
compartir  
jugar

Hora del Código Panamá @ahoradelcodigopty @HoraCódigoPTY

**Únete a la Hora del Código**

El mayor evento de aprendizaje de la historia

<http://hourofcode.com/es>

**Participa Aprende y Disfruta**

Organiza la actividad y nosotros te apoyamos.  
Escribenos a [horadelcodigo@senacyt.gob.pa](mailto:horadelcodigo@senacyt.gob.pa)

¡La Hora del Código ha llegado a Panamá!

SENACYT Síguenos en #horacodigoPTY #HoradelCódigo

#YoPuedoProgramar

SENACYT

**FORMA EQUIPOS Y SEAN EMBAJADORES**

**CODE EN TU PROVINCIA**

Hora del Código Panamá @ahoradelcodigopty @HoraCódigoPTY



# CELEBREMOS EL SCRATCH DAY PANAMÁ



FOMENTA EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, LA  
NUEVA HABILIDAD DEL SIGLO XXI.



## ¿CÓMO HACERLO?

DESDE TU CASA, AULA O INFOPLAZAS.

Inscríbete en <https://goo.gl/tiaIMn>

Para mayor información visita  
nuestra web [robotica.edu.pa](http://robotica.edu.pa)  
pestaña Scratch Day o escríbenos a  
[horadelcodigo@senacyt.gob.pa](mailto:horadelcodigo@senacyt.gob.pa)



QUE LA CURIOSIDAD  
SEA LA GUÍA DE LA  
CREACIÓN,  
E INNOVACIÓN



## COMPÁRTENOS TU EXPERIENCIA Y SIGUE CREANDO

#YOPUEDOPROGRAMAR #SCRATCHPANAMÁ



Hora del Código Panamá



@ahoradelcodigopty



@HoraCódigoPTY



[www.senacyt.gob.pa](http://www.senacyt.gob.pa)



## TARJETAS IMPRIMIBLES BLOQUES DE PROGRAMACIÓN

<http://www.eduteka.org/scratchjr-tarjetas-imprimibles.php>

Este documento es un complemento de la "Guía de Referencia de ScratchJr"<sup>1</sup> y hace parte del currículo<sup>2</sup> para integrar ScratchJr en actividades de aula, elaborado por el Grupo de investigación DevTech (Universidad de Tufts) El Grupo Lifelong Kindergarten (MIT Media Lab) y la compañía Playful Invention.

Es muy importante no perder de vista que los materiales diseñados como herramientas para la enseñanza de ScratchJr tienen como objetivo final facilitar a los estudiantes el desarrollo de habilidades que puedan aplicar en contextos diferentes a los de la aplicación. En este sentido, estas tarjetas imprimibles, utilizadas como recurso para el aula, facilitan a los docentes realizar actividades de programación con sus estudiantes sin tener que usar tabletas con ScratchJr.

Con estas tarjetas imprimibles, los docentes pueden plantear a los estudiantes la realización de actividades tales como:

- **Estaciones de Instrucciones** (10 minutos; Kinder): Divida la clase en cuatro grupos y asígnelos a cuatro estaciones diferentes. Cada estación corresponde a una instrucción que se debe seguir; por ejemplo, aplauda, golpee el piso con sus zapatos, salte arriba y abajo, dese con sus manos palmaditas en la cabeza. Cuando el maestro levante la **tarjeta con la bandera verde**, los estudiantes ejecutan la instrucción que corresponde a su estación. Se detienen cuando el maestro levanta la **tarjeta con la instrucción de finalizar**. Los estudiantes deben entonces rotar a una estación diferente. Esta actividad se repite hasta que

---

<sup>1</sup> <http://www.eduteka.org/scratchjr-guia-referencia.php>

<sup>2</sup> <http://www.scratchjr.org/teach.html>

todos los estudiantes hayan pasado por todas las estaciones, al menos una vez. El maestro debe explicar que la **tarjeta con la bandera verde** significa el inicio de un programa, mientras que la del **signo rojo de detenerse** indica la terminación del programa.

- **Programar al maestro** (10 minutos; Kinder): Los estudiantes deben programar a su maestro para que llegue a un sitio específico del salón de clase. Para que el maestro comience a seguir instrucciones, los estudiantes deben levantar la **tarjeta con la bandera verde**. Cuando el maestro haya terminado de seguir las instrucciones, los estudiantes deben levantar la **tarjeta con el signo rojo** de finalización.
- **Programar al maestro** (20 minutos; Grados 1° y 2°): Se comienza programando al maestro como se ha hecho en las clases anteriores. Se inicia con un programa sencillo; haciéndolo llegar a un lugar cercano. Luego se programa al maestro para que llegue a un sitio que esté mucho más alejado y que tenga, en el recorrido, obstáculos que se deben evitar. Terminado este ejercicio, pida a los estudiantes programar a dos maestros que deben llegar a dos sitios diferentes. Presente la idea de la **bandera verde** y los **bloques de finalización**. A continuación pida a los dos maestros que ejecuten o hagan su programa cuando se levante la **tarjeta con la bandera verde** y que detengan su programa cuando se levante la **tarjeta con el signo rojo** de finalización.
- **Repaso** (5 minutos; grados 1° y 2°): El maestro hace un breve repaso de los bloques de programación utilizados en clases anteriores. Para ello, muestra las tarjetas con los bloques y pide a los estudiantes que describan verbalmente lo que hace cada bloque. Estos bloques son: **Mover a la derecha, Mover a la izquierda, Mover arriba, Mover abajo, Girar a la derecha, Girar a la izquierda, Brincar, Ir al inicio, Crecer, Encoger, Restablecer tamaño, Esconder, Mostrar, Iniciar con bandera verde, Finalizar.**

## CRÉDITOS:

Traducción al español por Eduteka del documento: "Printable Block Images"<sup>3</sup>, elaborado por el consorcio DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company. Este documento se publica bajo licencia "Creative Commons". Usted es libre de utilizar este material en sus clases, imprimirlo, remezclarlo para adaptarlo a sus necesidades, o usarlo en un libro de texto. Los únicos requisitos son citar la fuente y compartir la nueva creación bajo la misma licencia. La presente traducción no es obra de los creadores de ScratchJr y no deberá considerarse traducción oficial de dichas organizaciones. DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company no responderán por el contenido de la traducción ni por posibles errores en ésta.

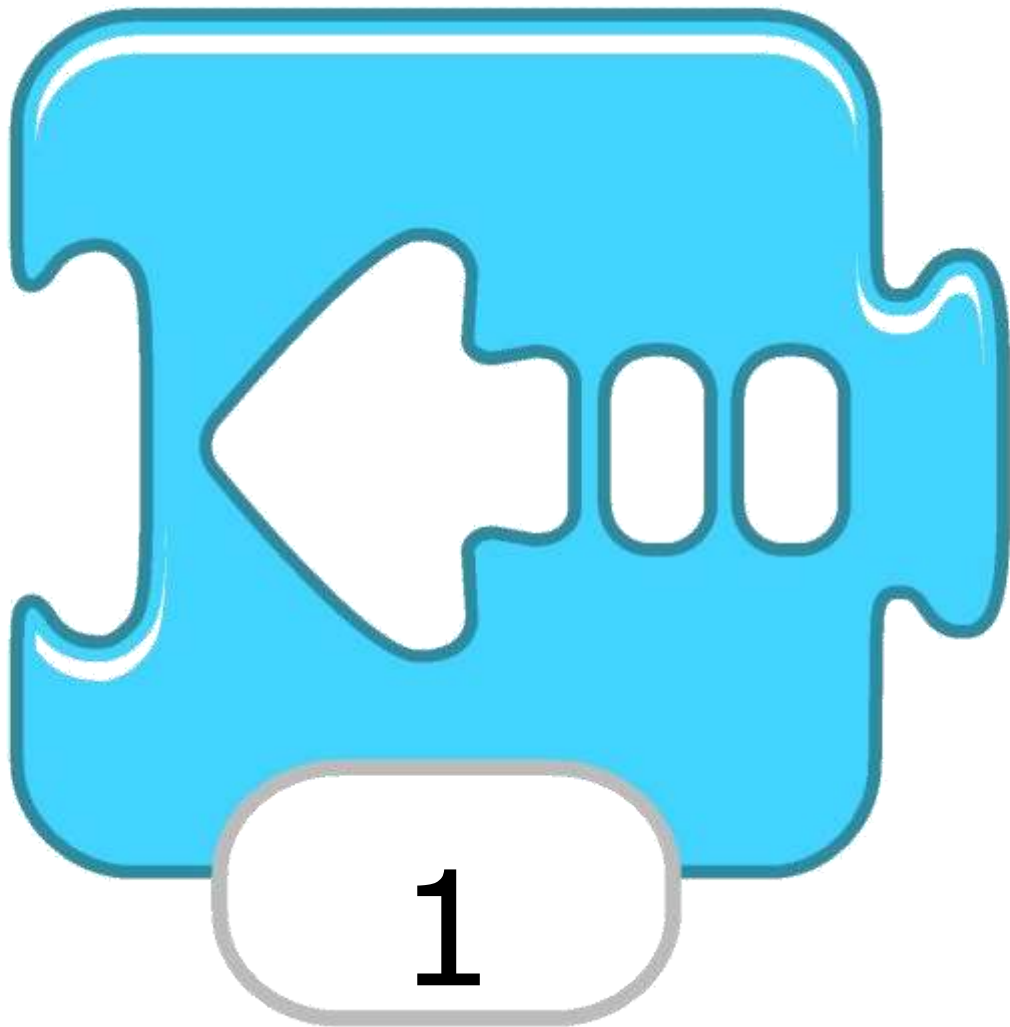
---

<sup>3</sup> <http://www.scratchjr.org/pdfs/blocks.pdf>

# BLOQUES DE MOVIMIENTO

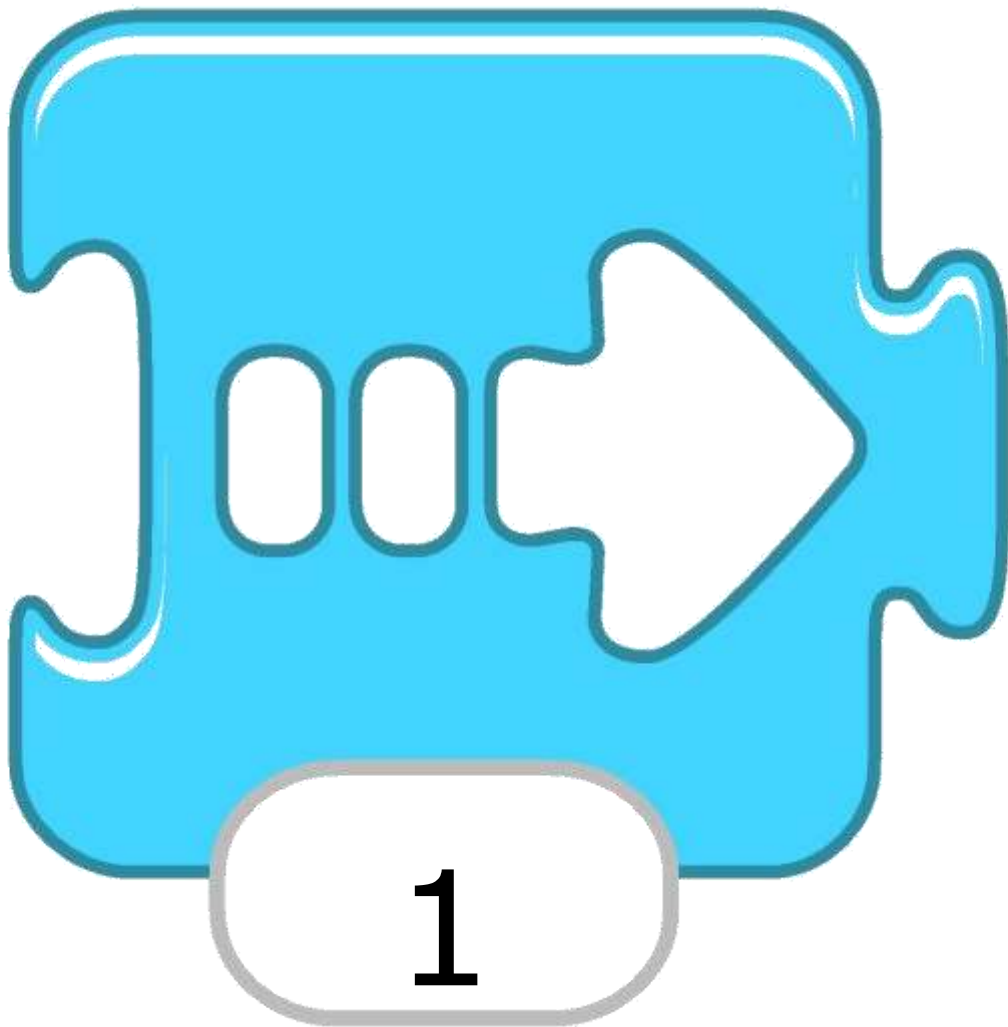
# Mover a la izquierda

---



# Mover a la derecha

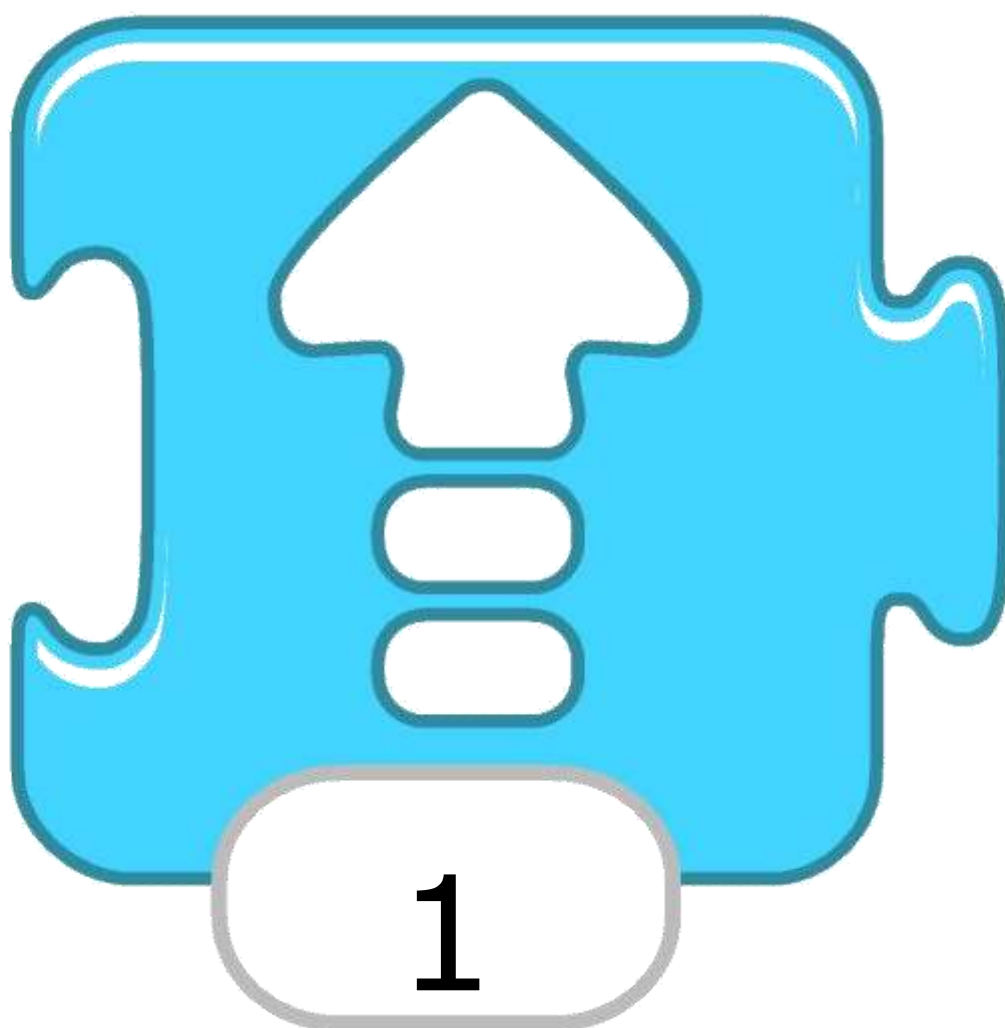
---





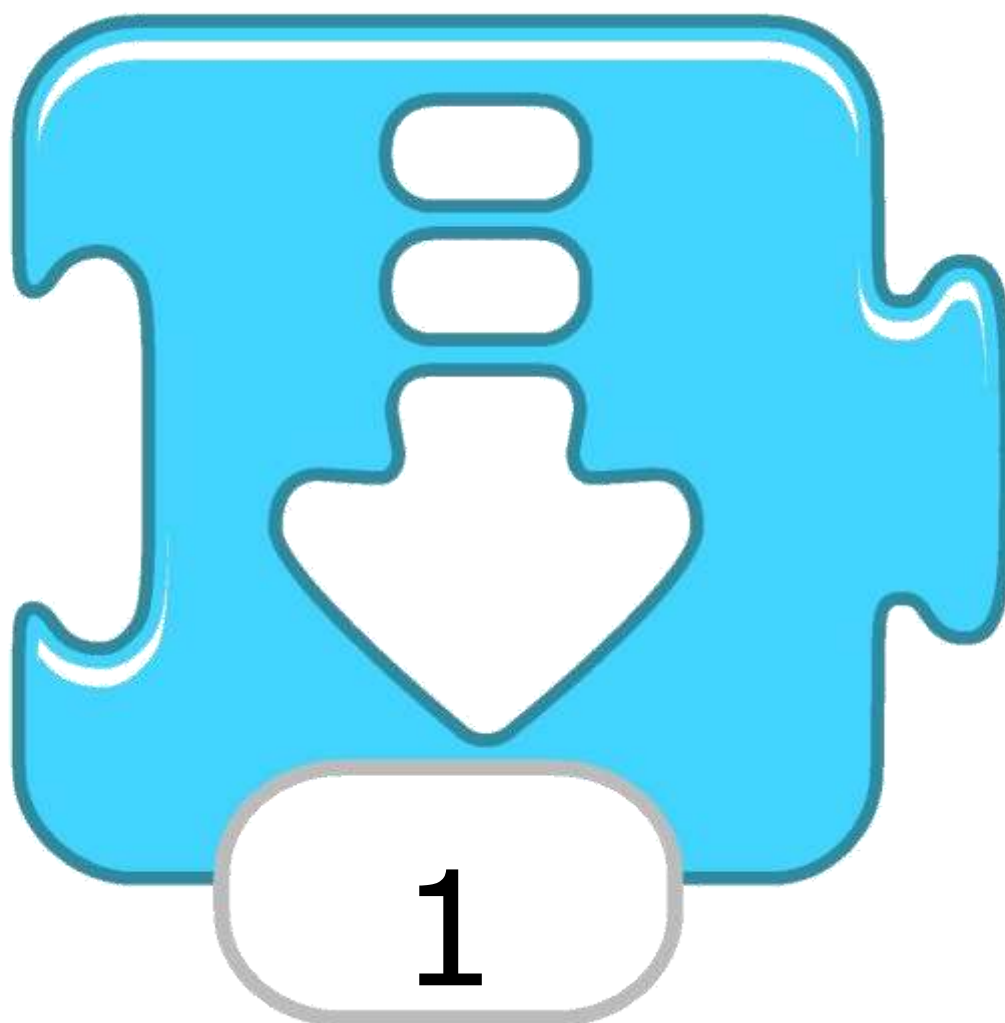
# Mover arriba

---



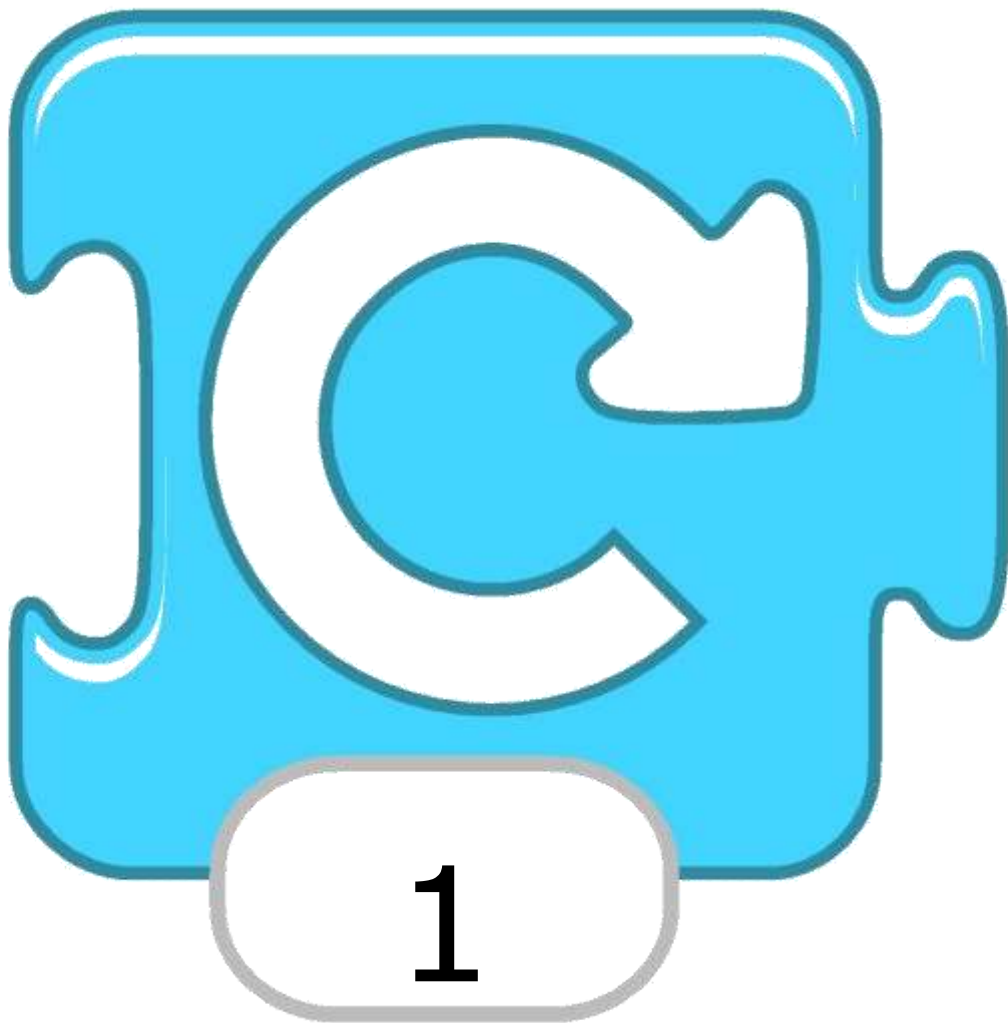
# Mover abajo

---



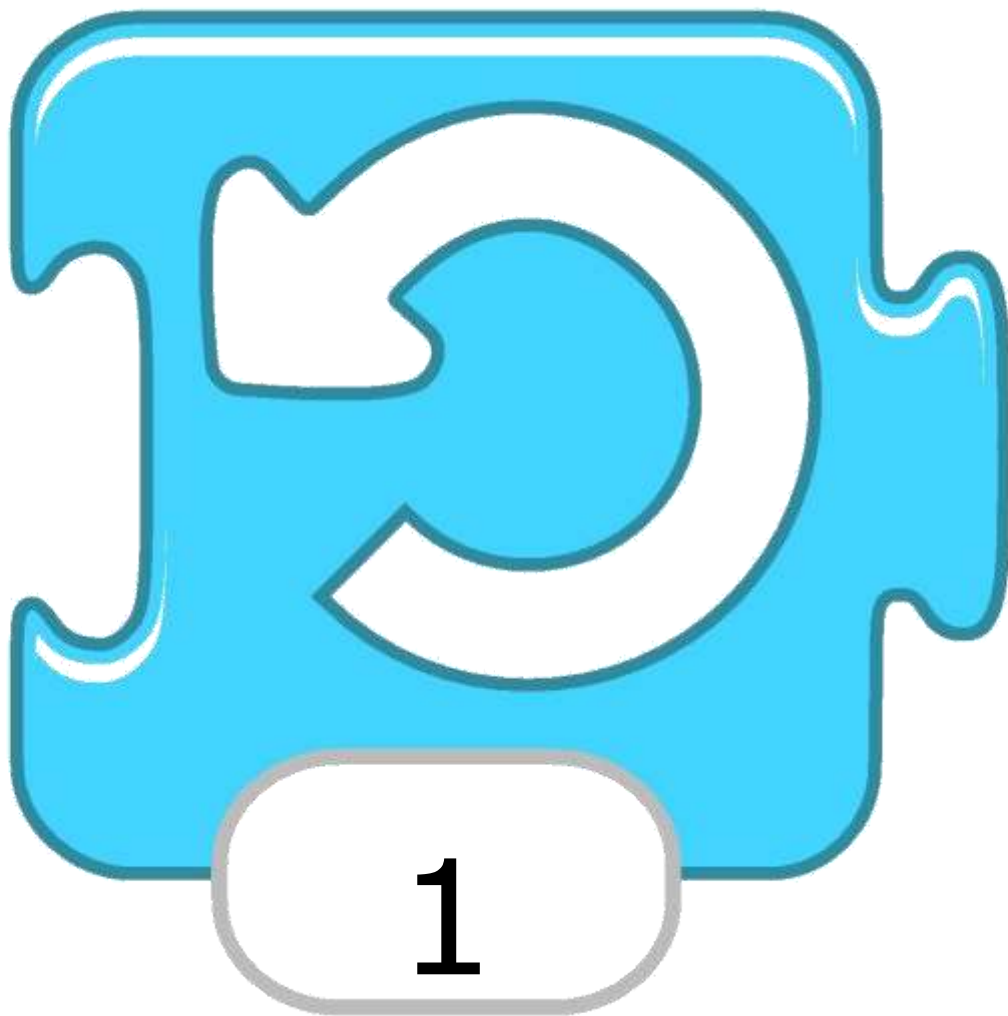
# Girar a la derecha

---



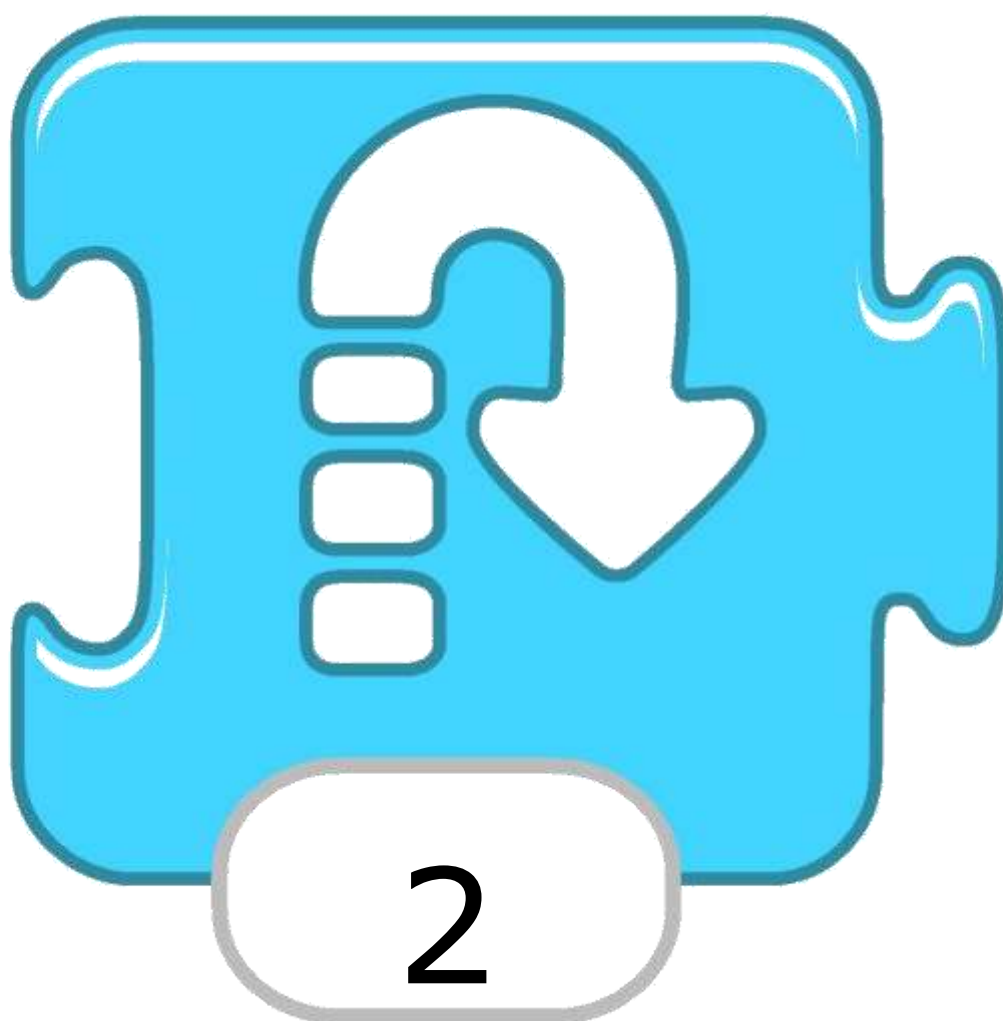
# Girar a la izquierda

---



# Brincar

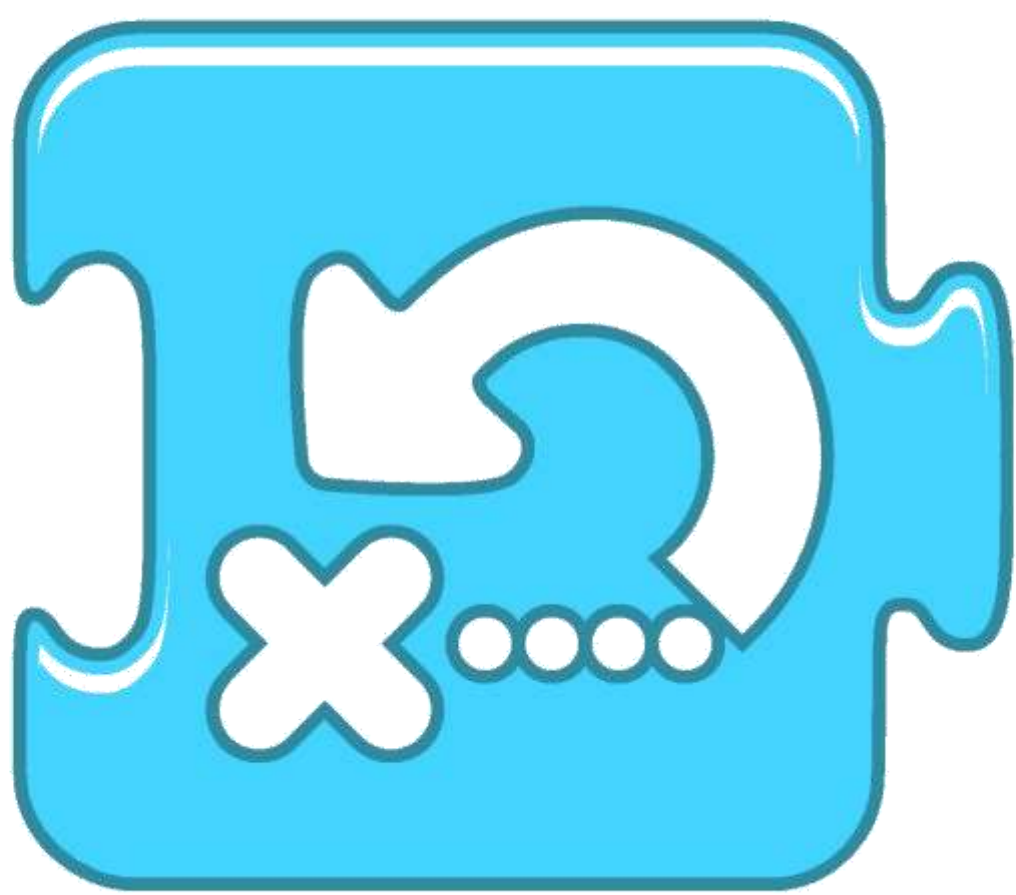
---





Ir al inicio

---



# BLOQUES EJECUTORES

# Iniciar con mensaje

---



# Iniciar con mensaje

---



# Iniciar con mensaje

---





# Iniciar con mensaje

---



# Iniciar con mensaje

---



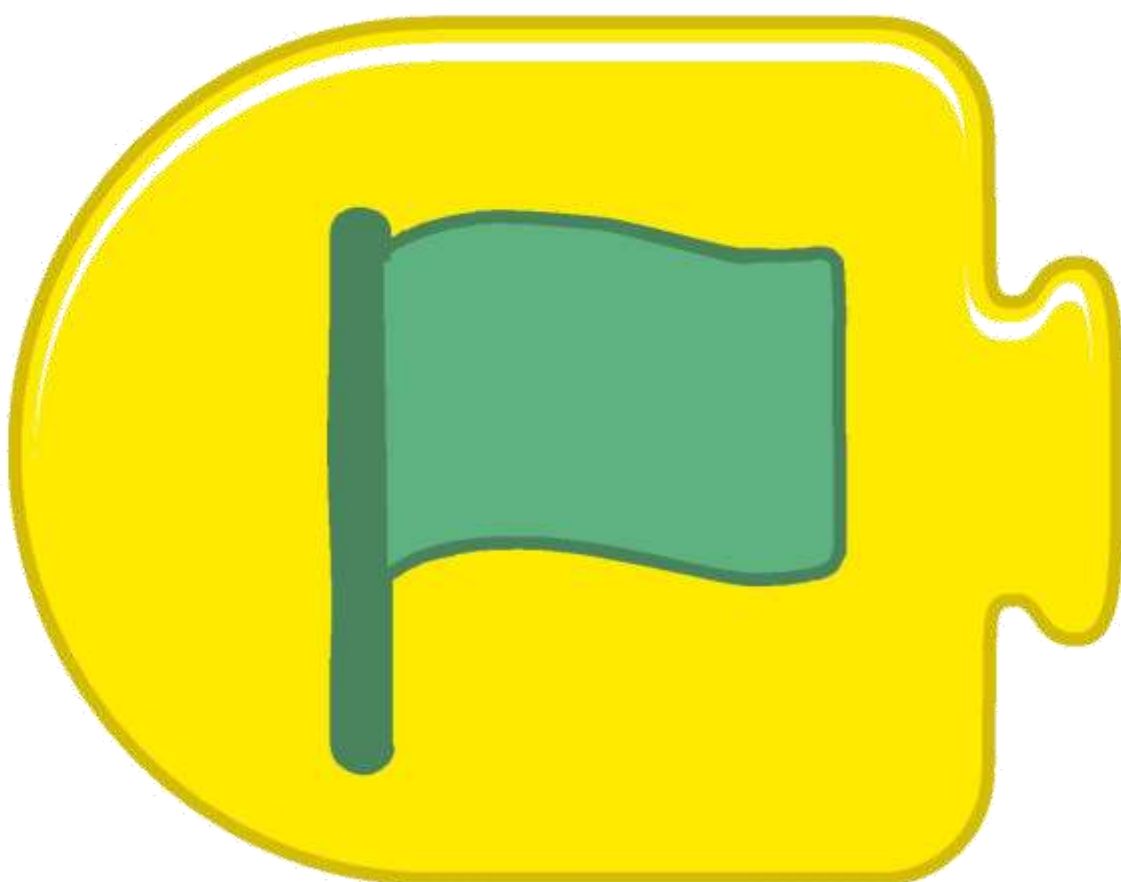
# Iniciar con mensaje

---



# Iniciar con bandera verde

---



# Iniciar con toque

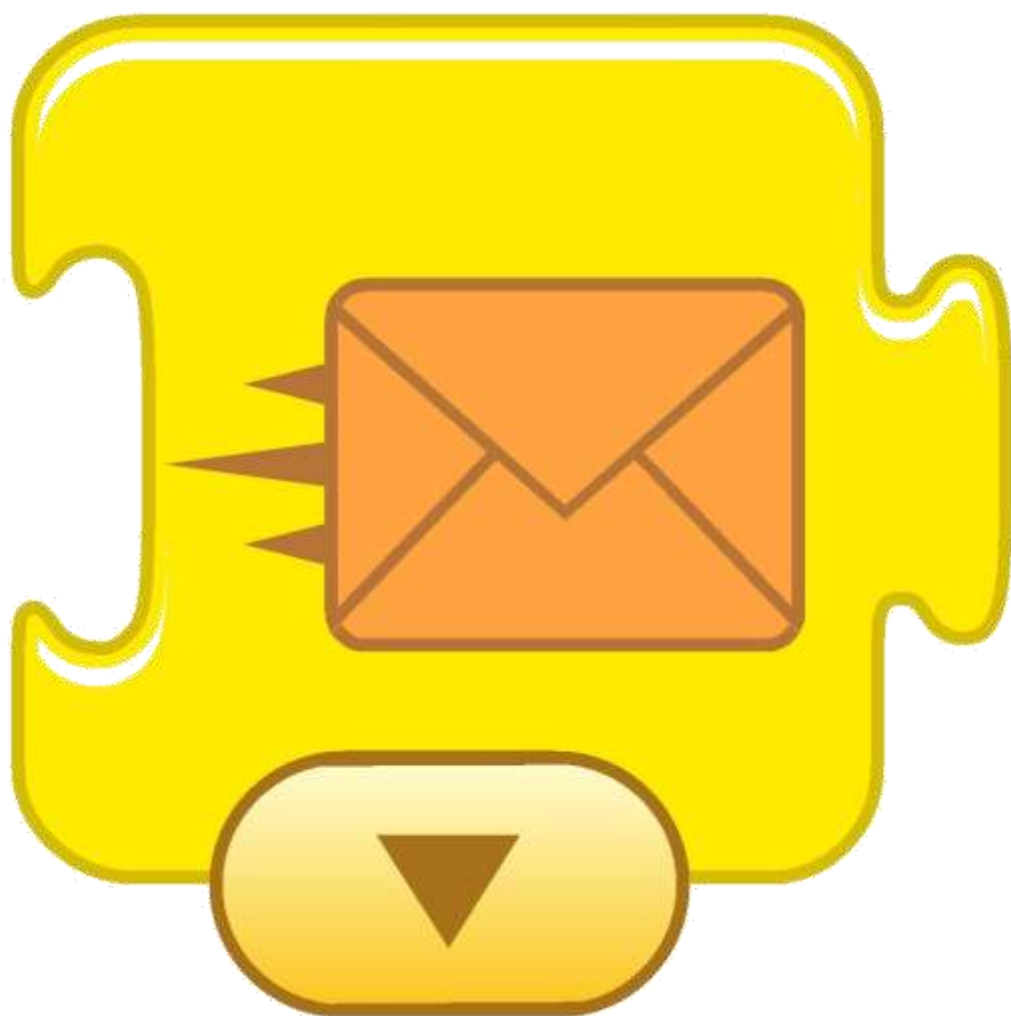
---





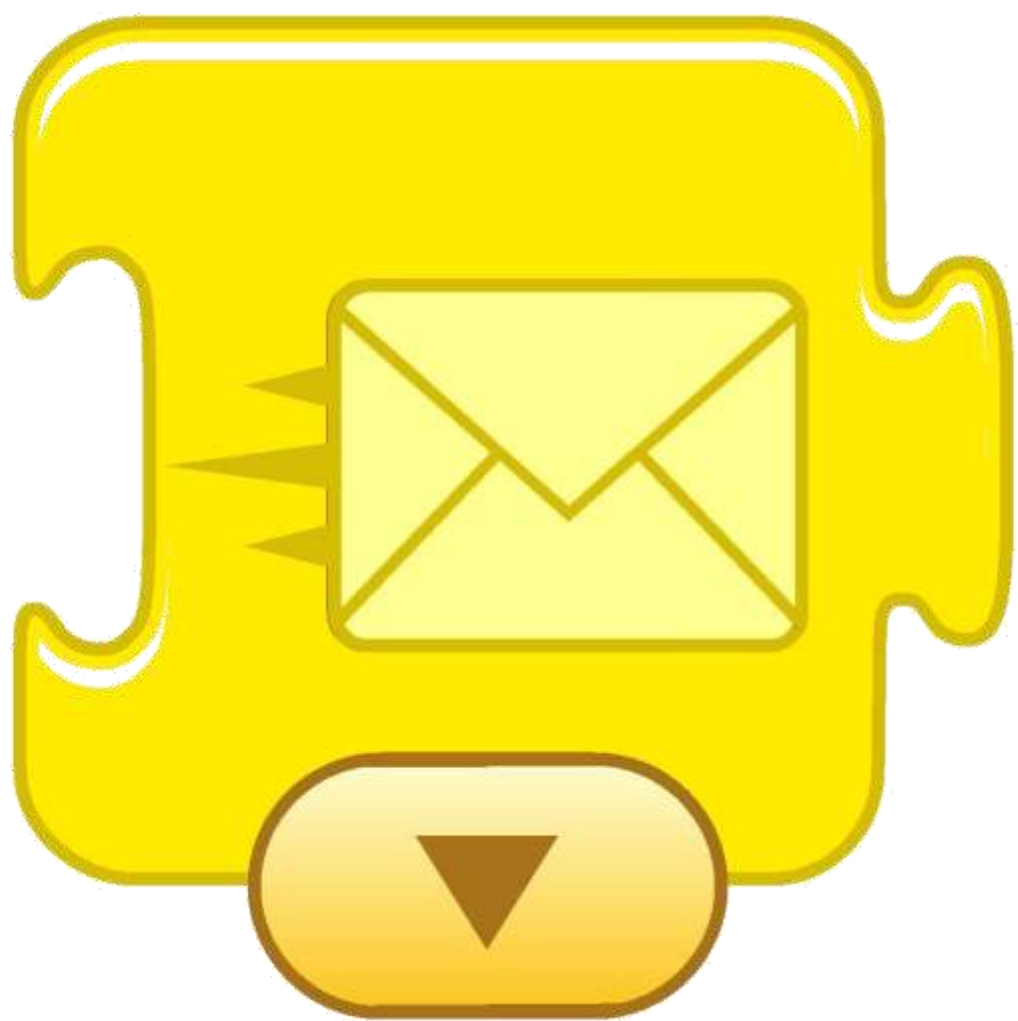
# Enviar mensaje

---



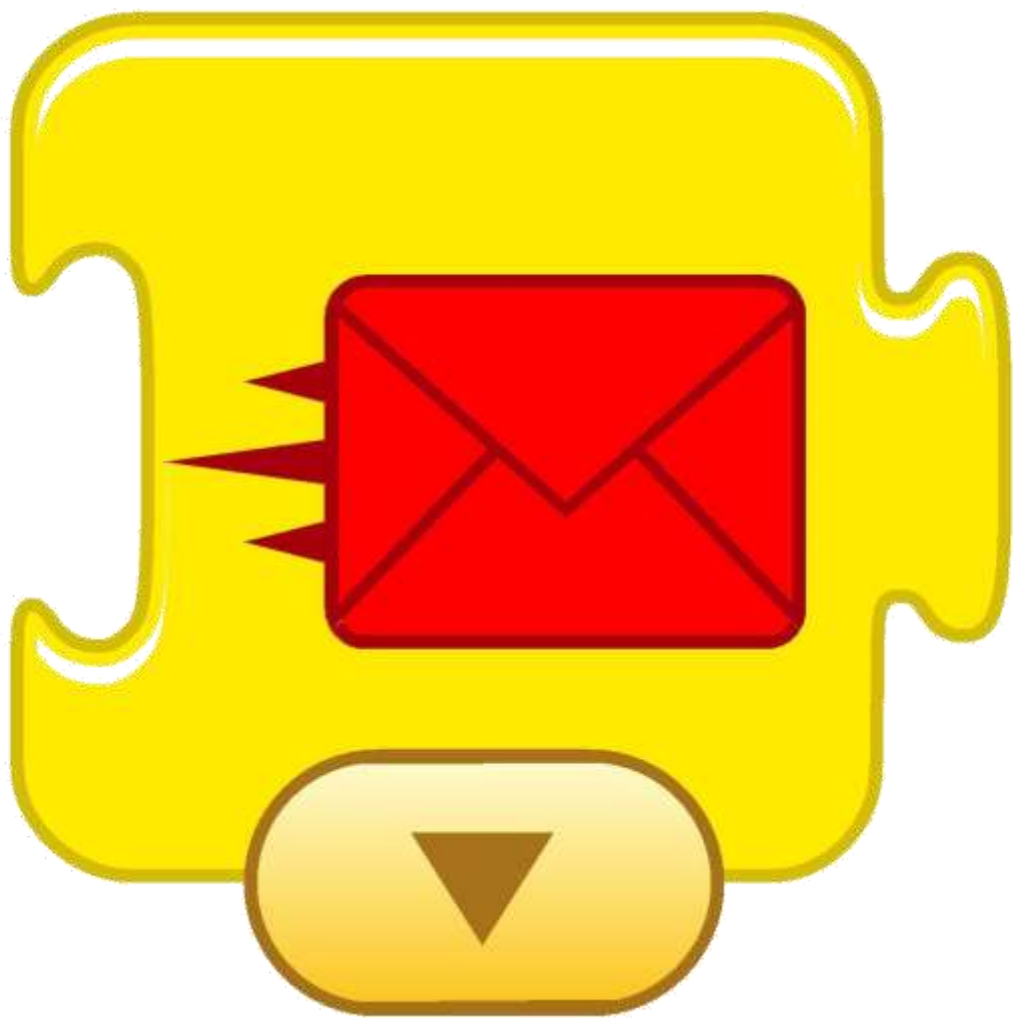
Enviar mensaje

---



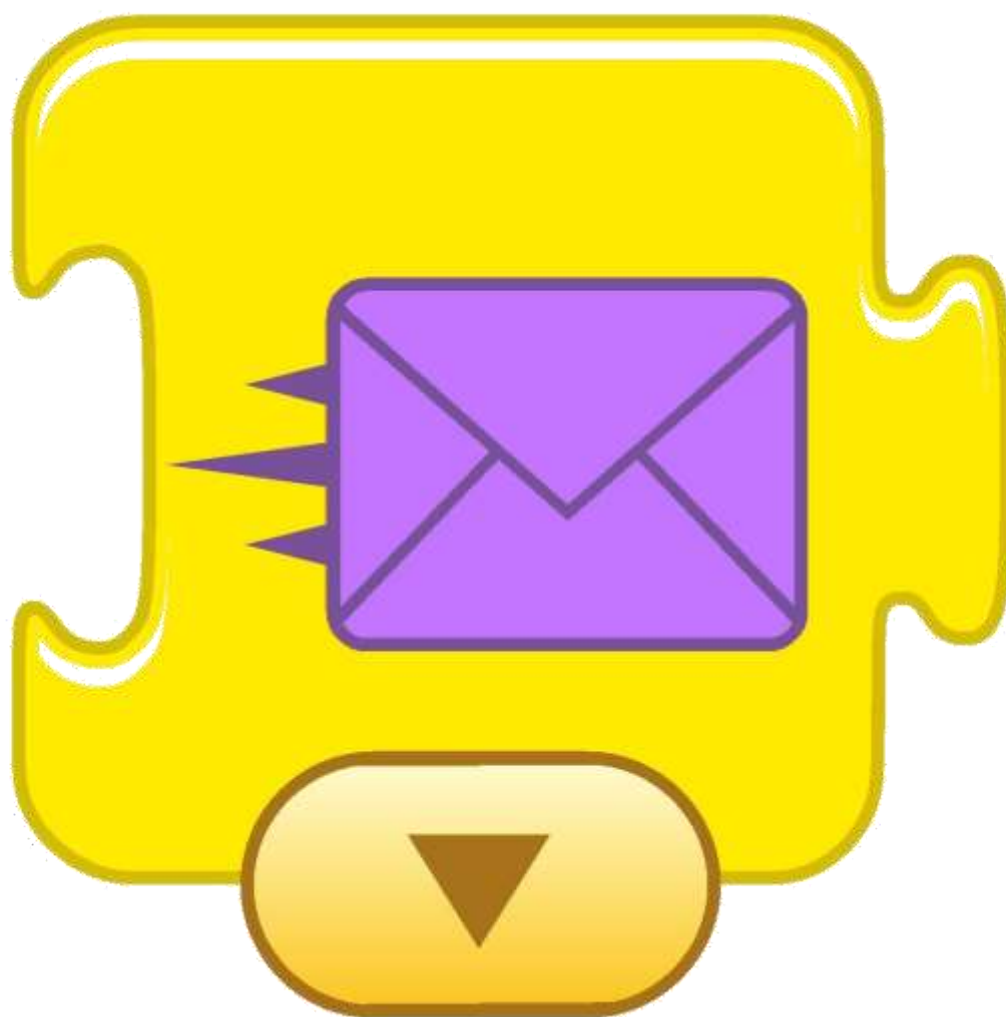
# Enviar mensaje

---



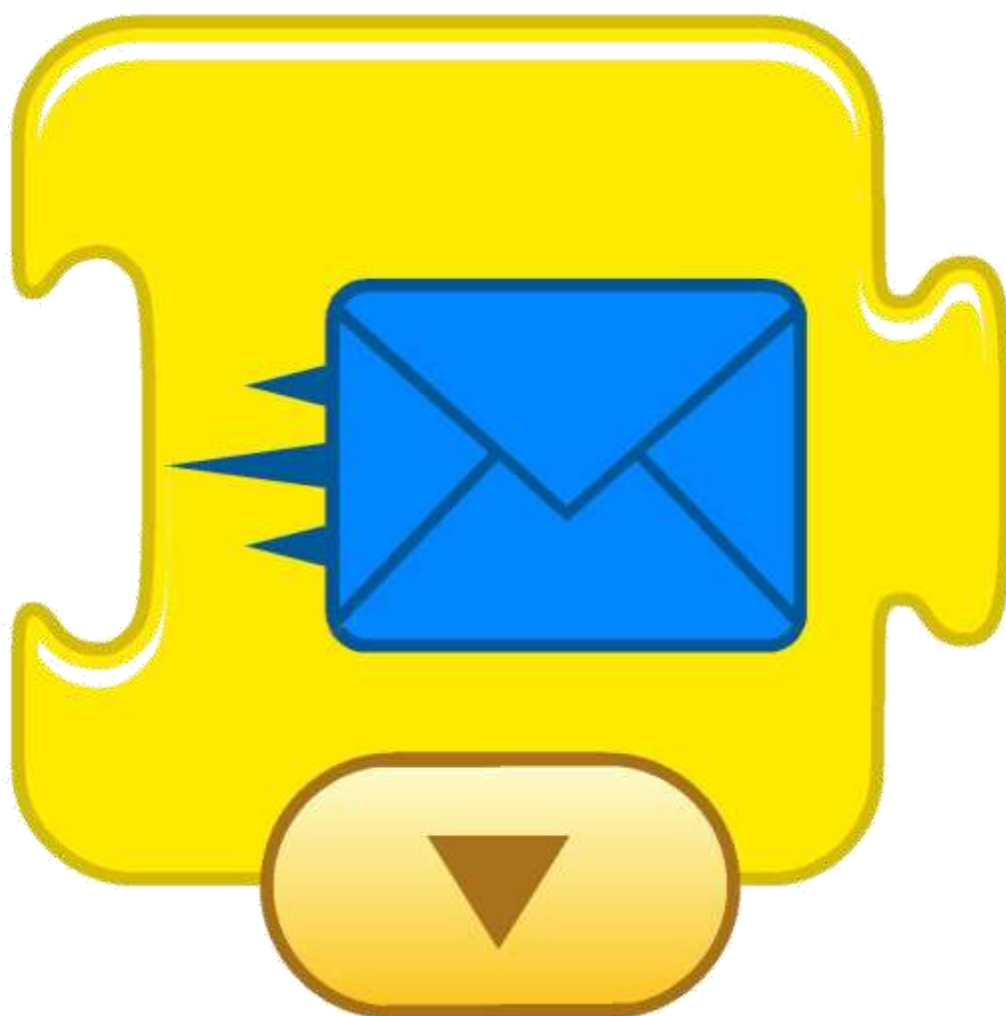
# Enviar mensaje

---



# Enviar mensaje

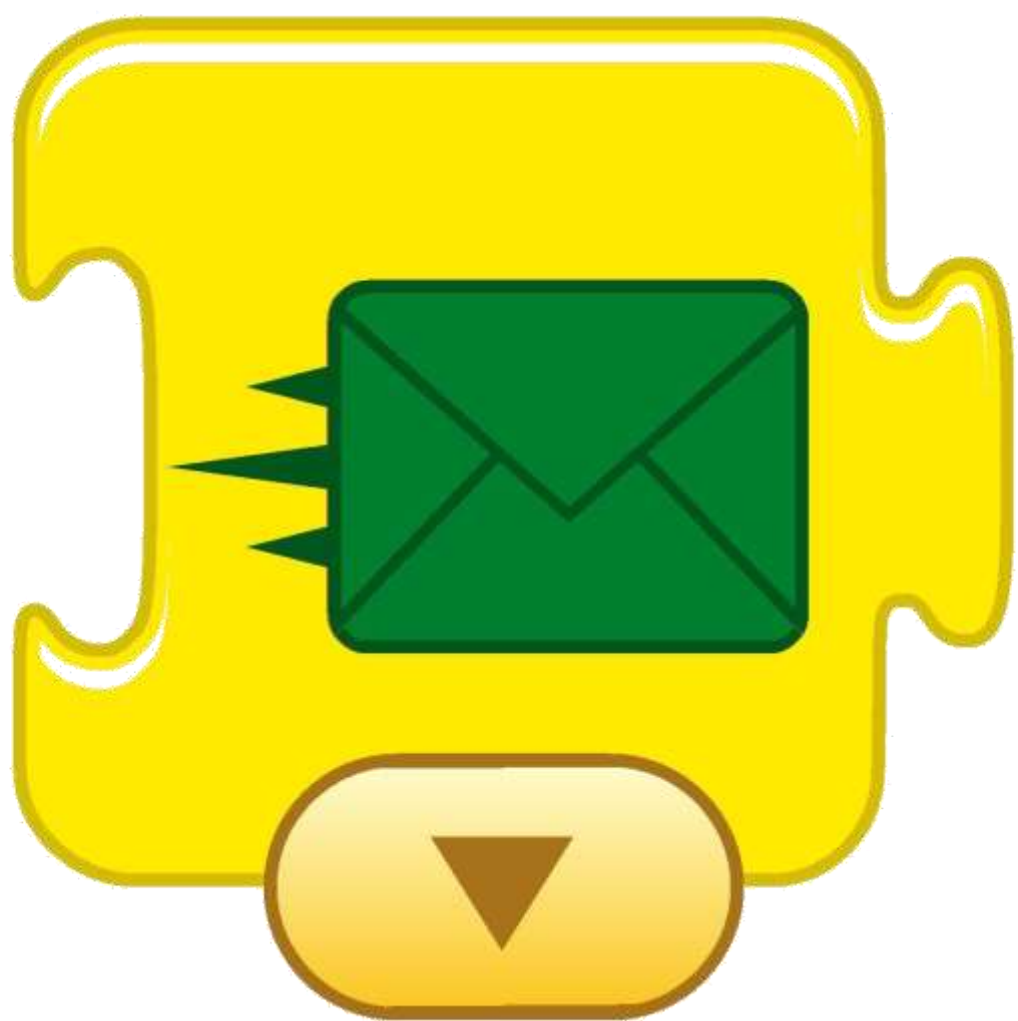
---





# Enviar mensaje

---



# Iniciar al chocar

---



# BLOQUES DE APARIENCIA

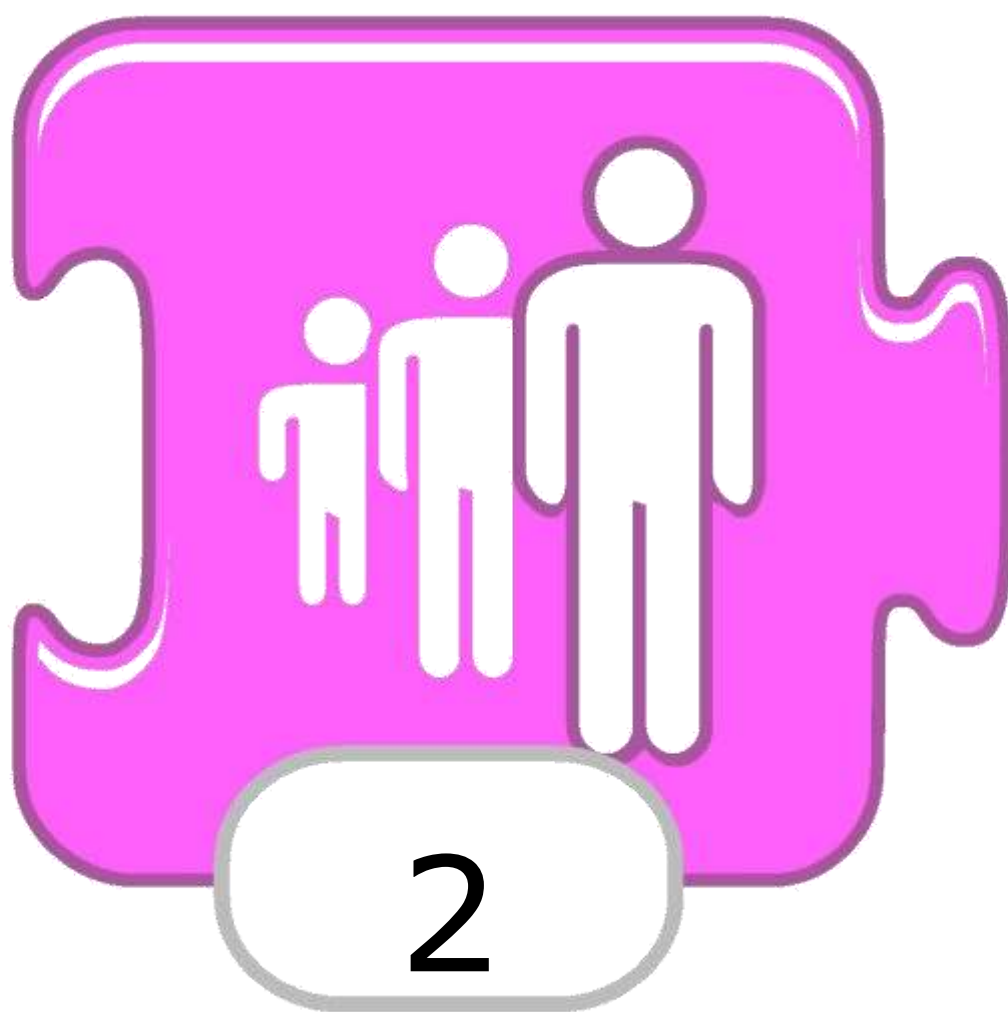
# Decir

---



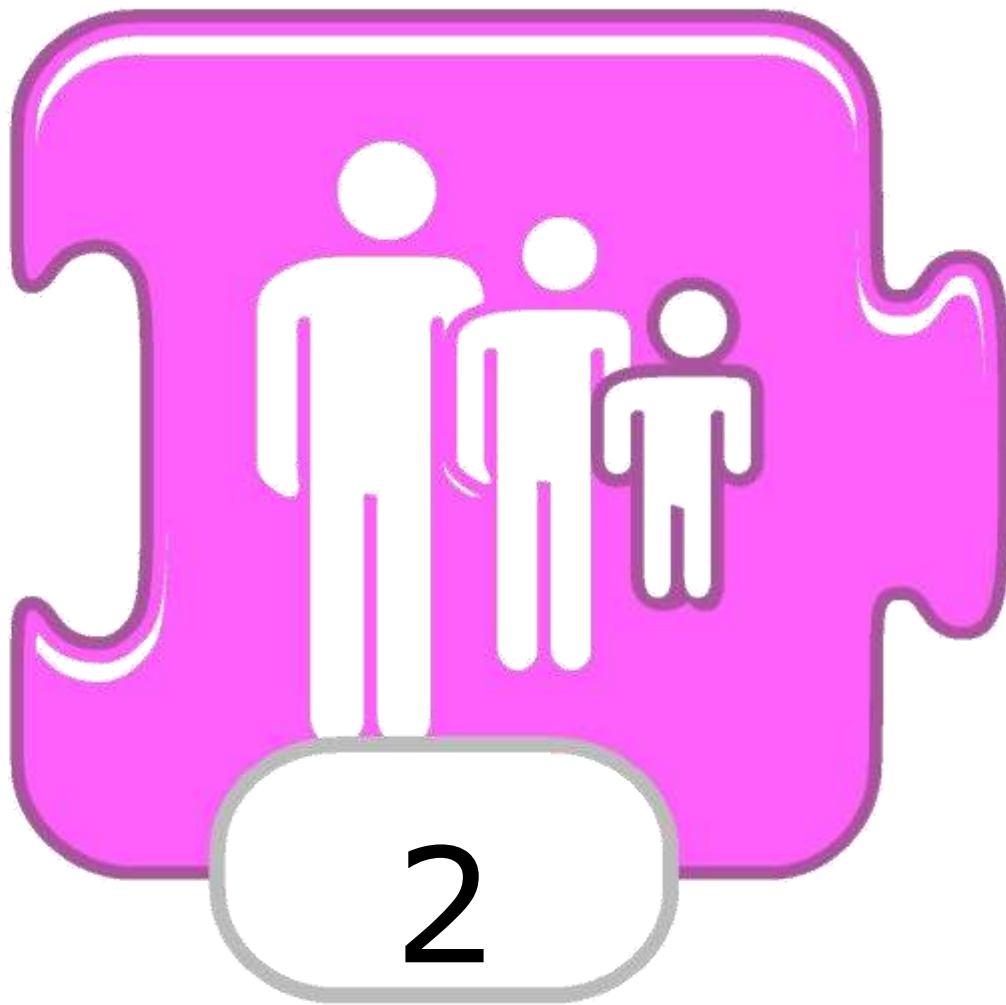
# Creceer

---



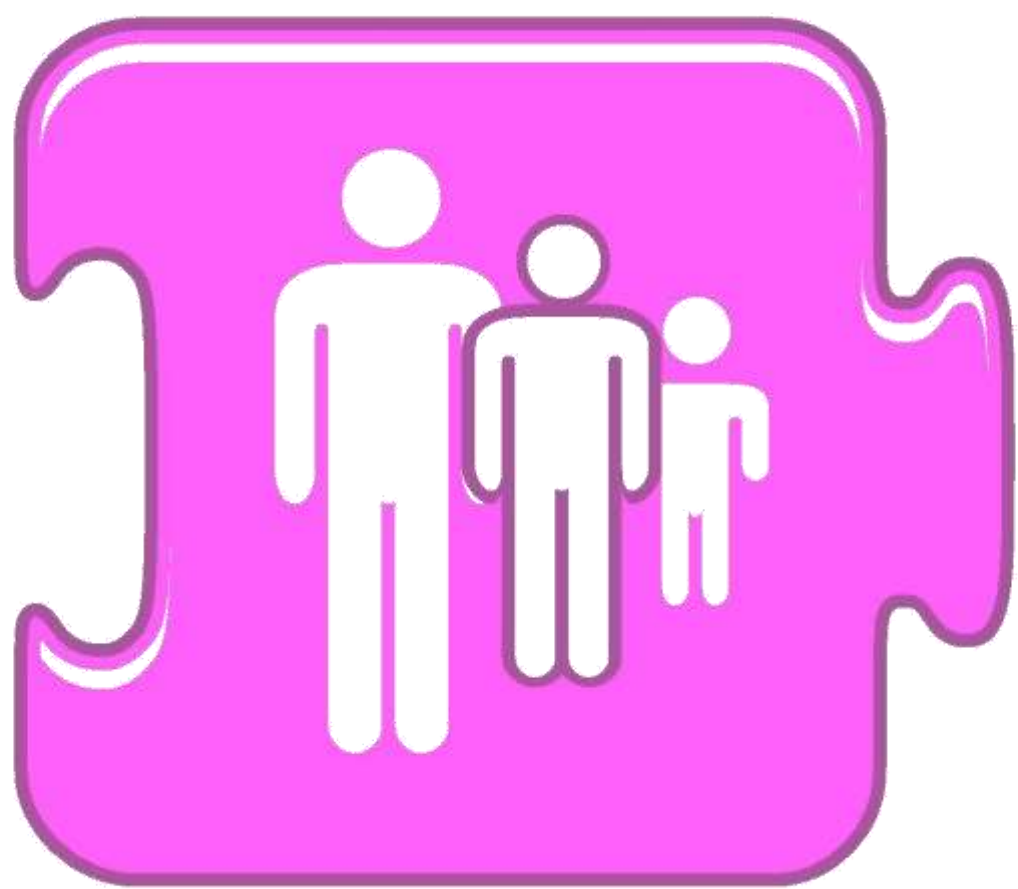
# Encoger

---



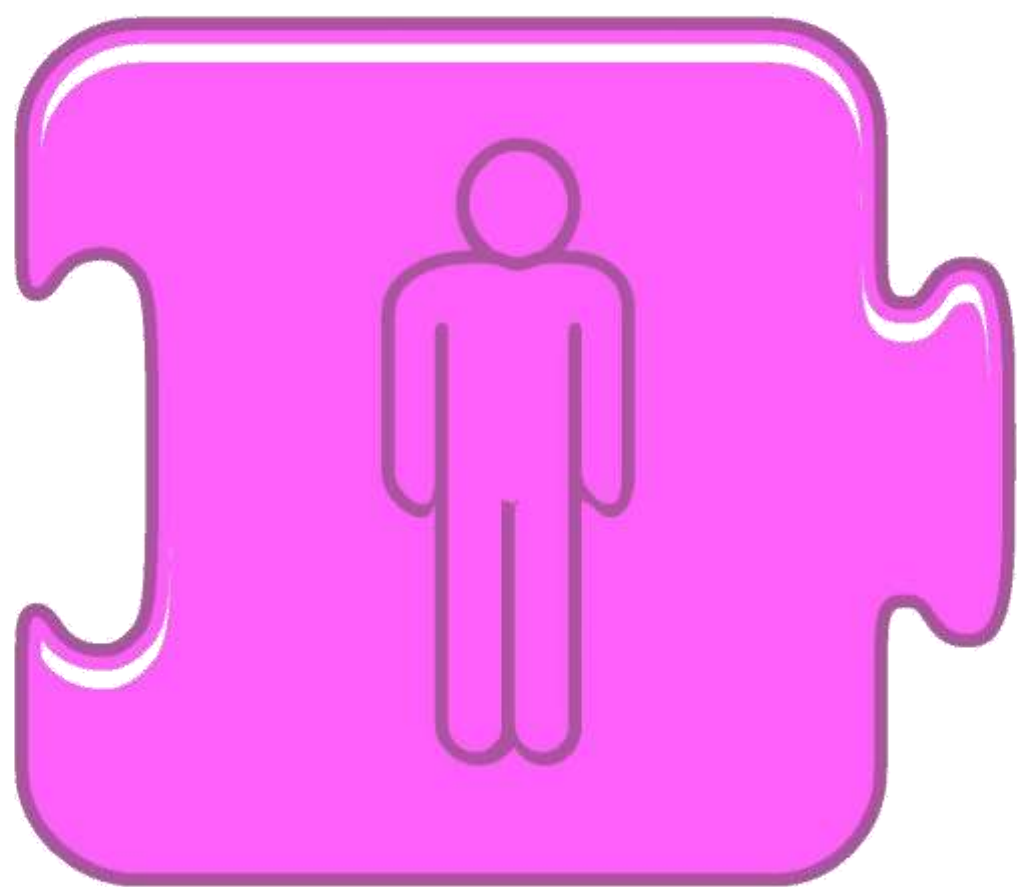
# Restablecer tamaño

---



# Esconder

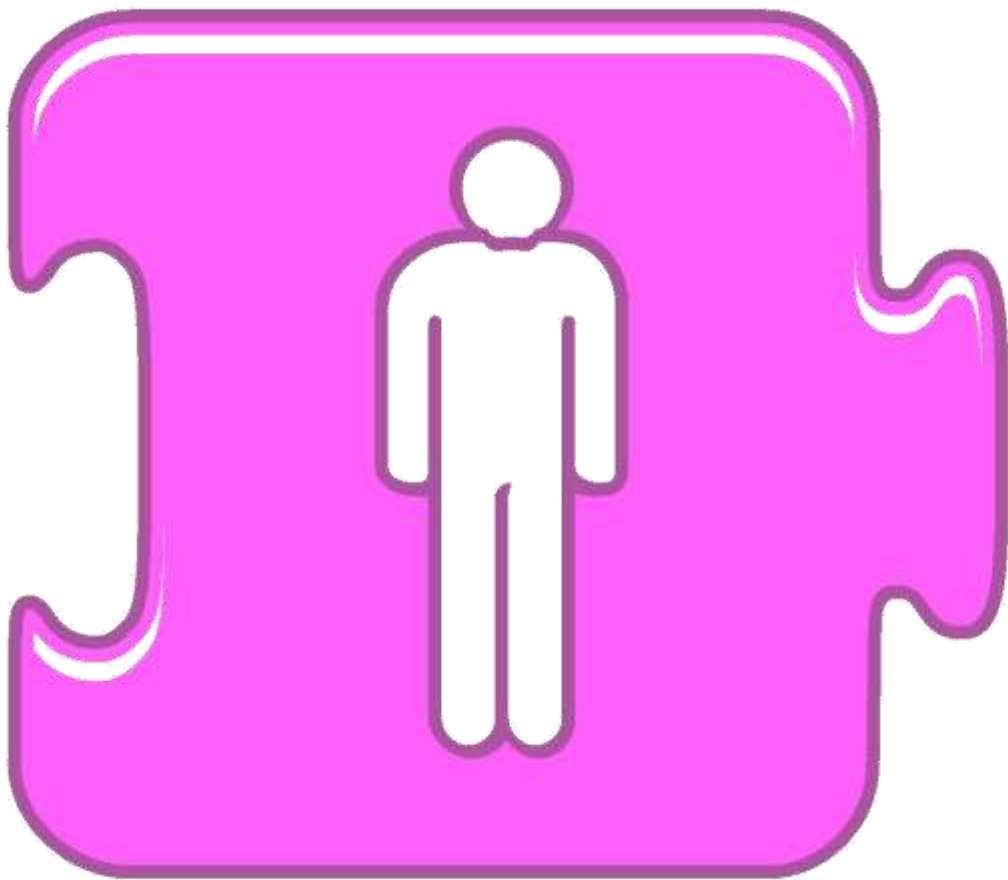
---





# Mostrar

---



# BLOQUES DE CONTROL

# Esperar

---



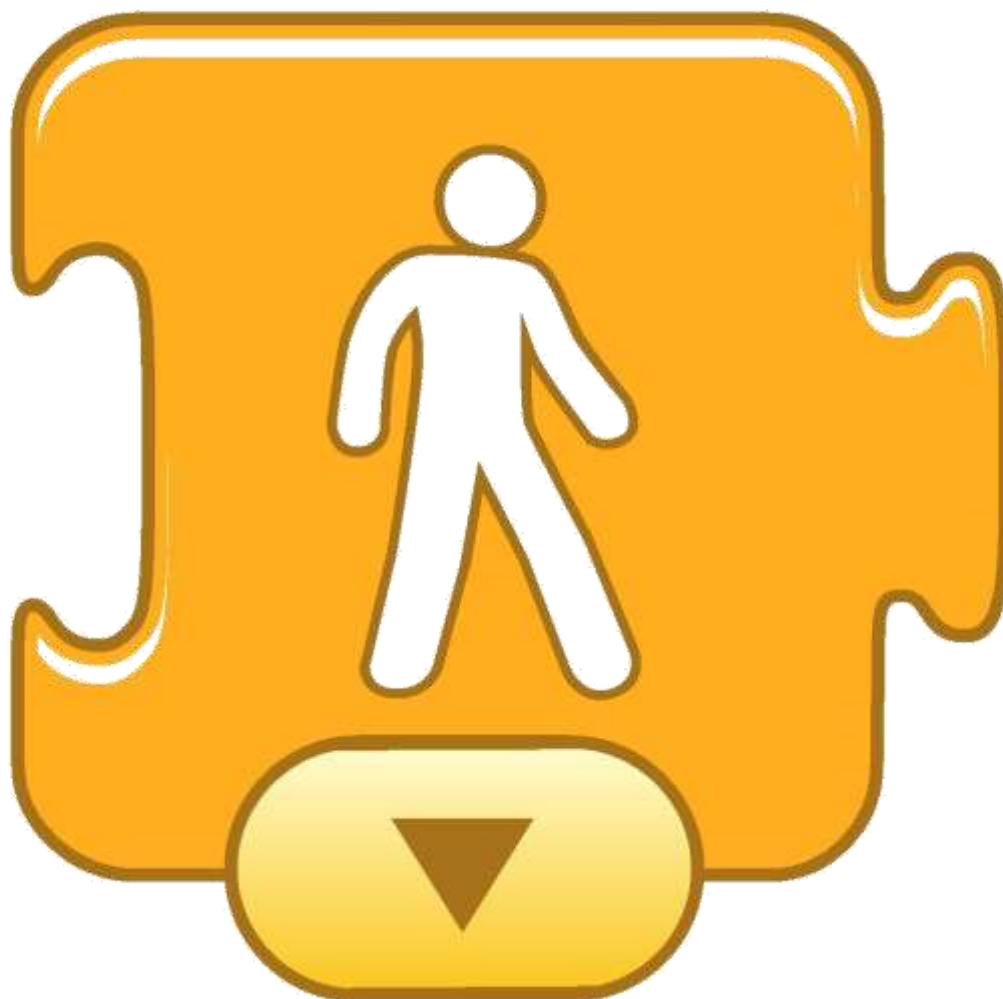
# Detener

---



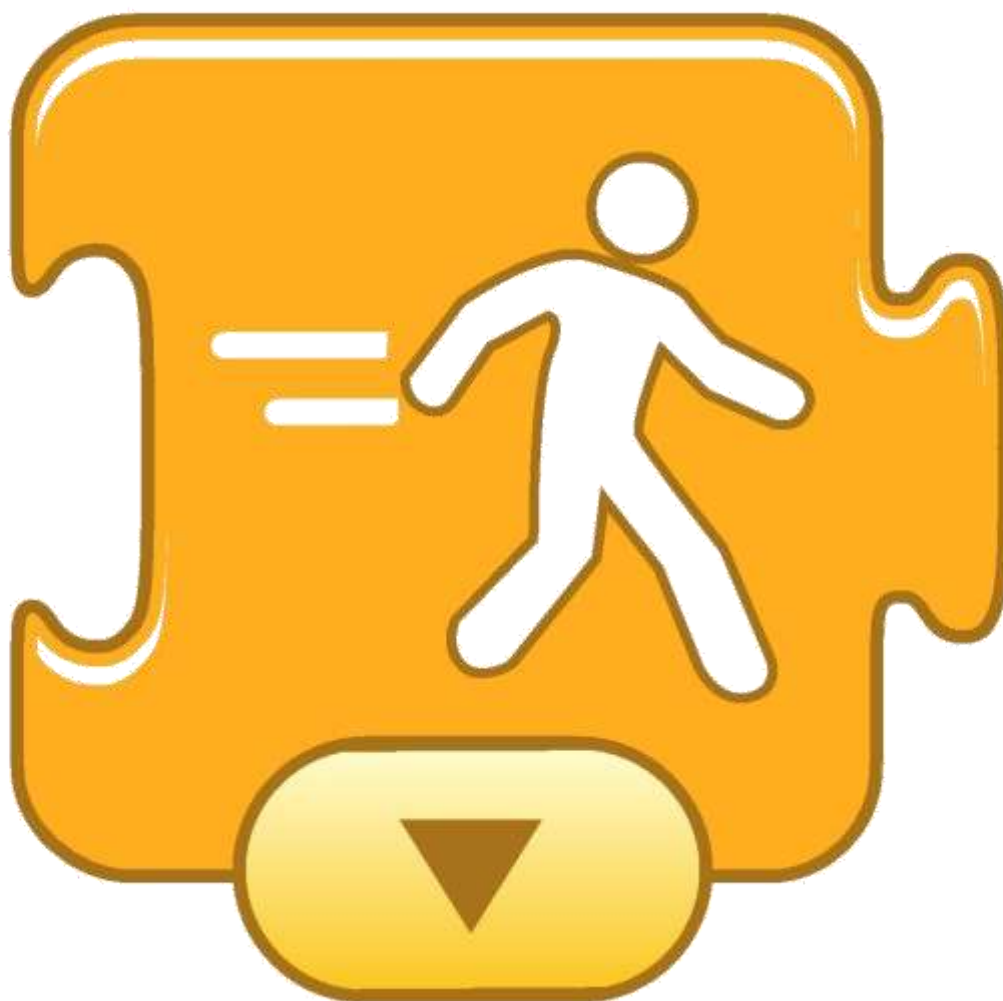
# Fijar velocidad

---



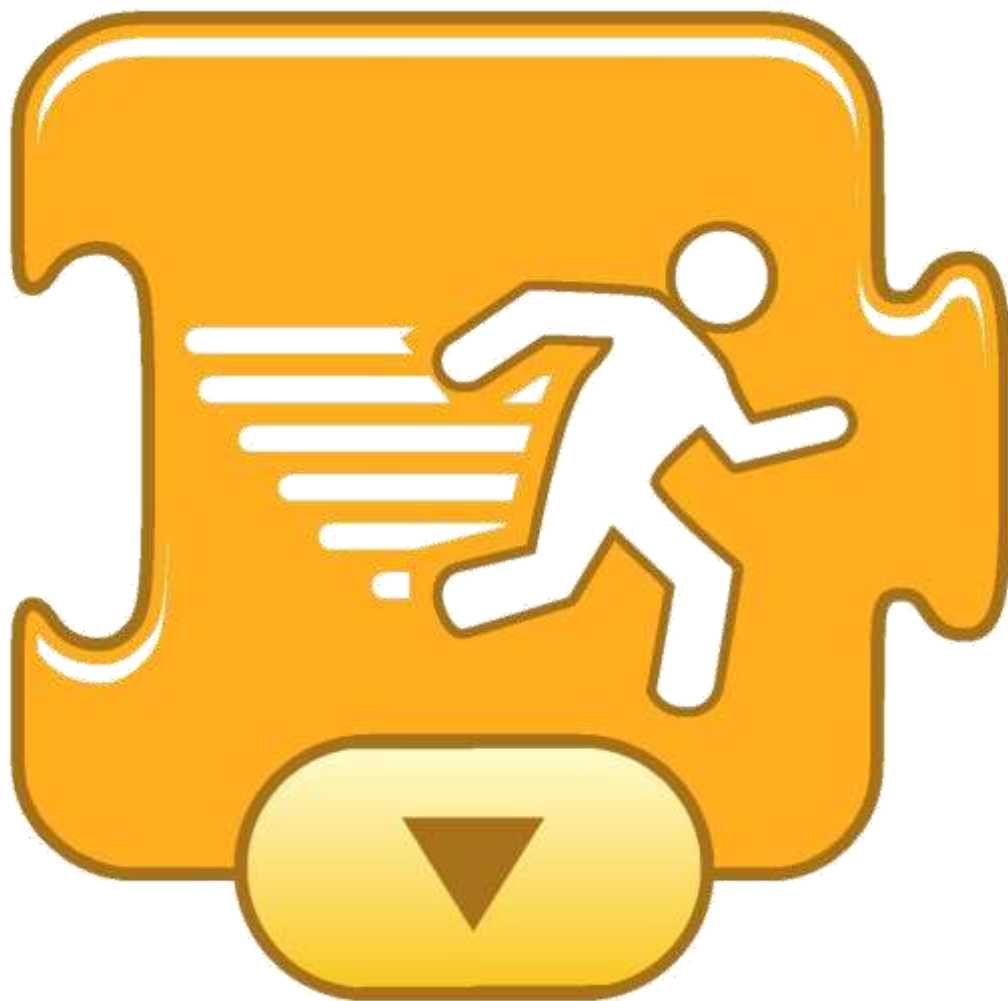
# Fijar velocidad

---



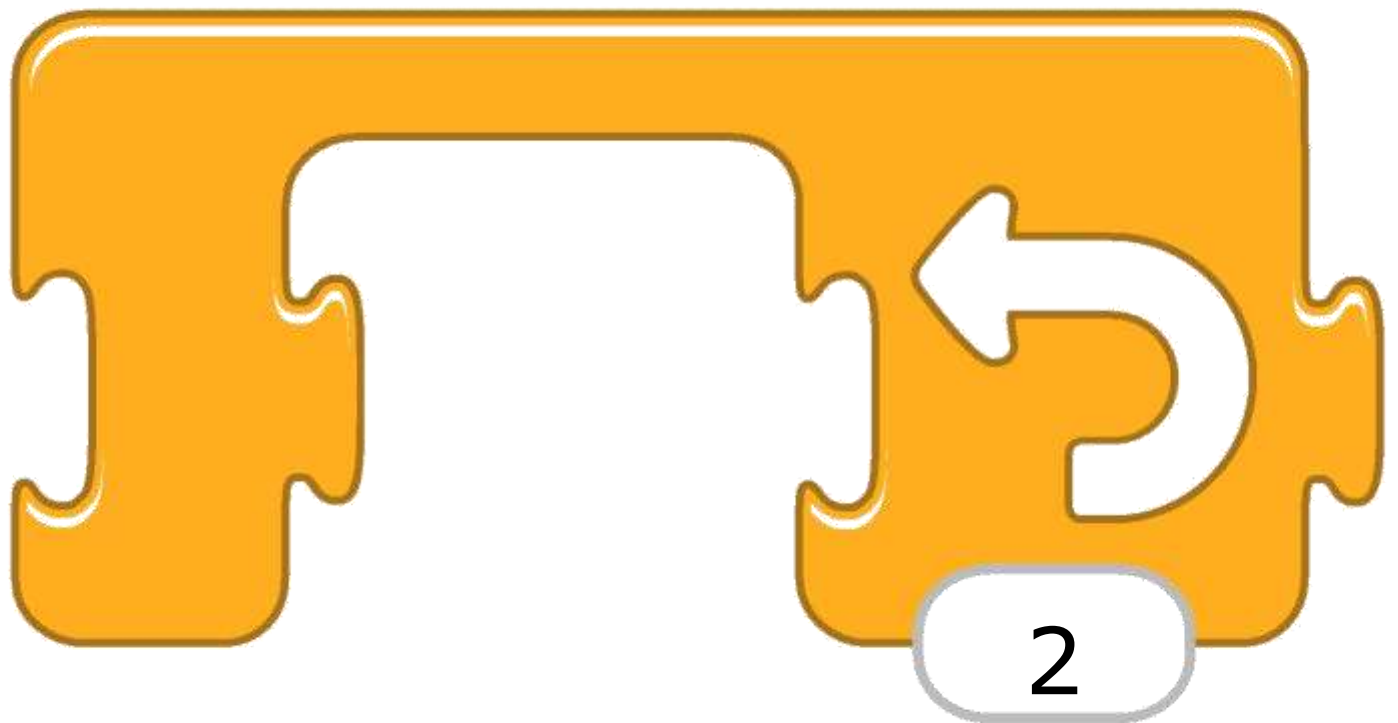
# Fijar velocidad

---



# Repetir

---

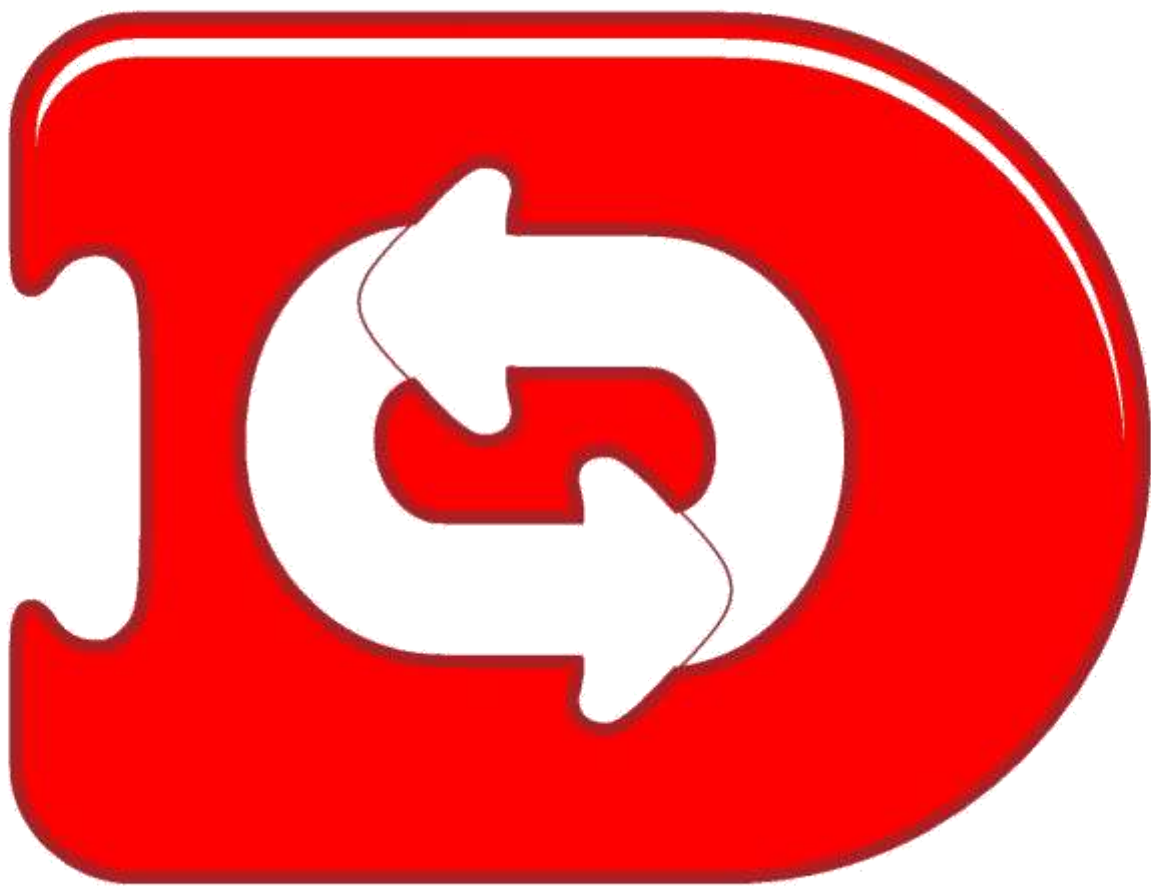




# BLOQUES DE FINALIZACIÓN

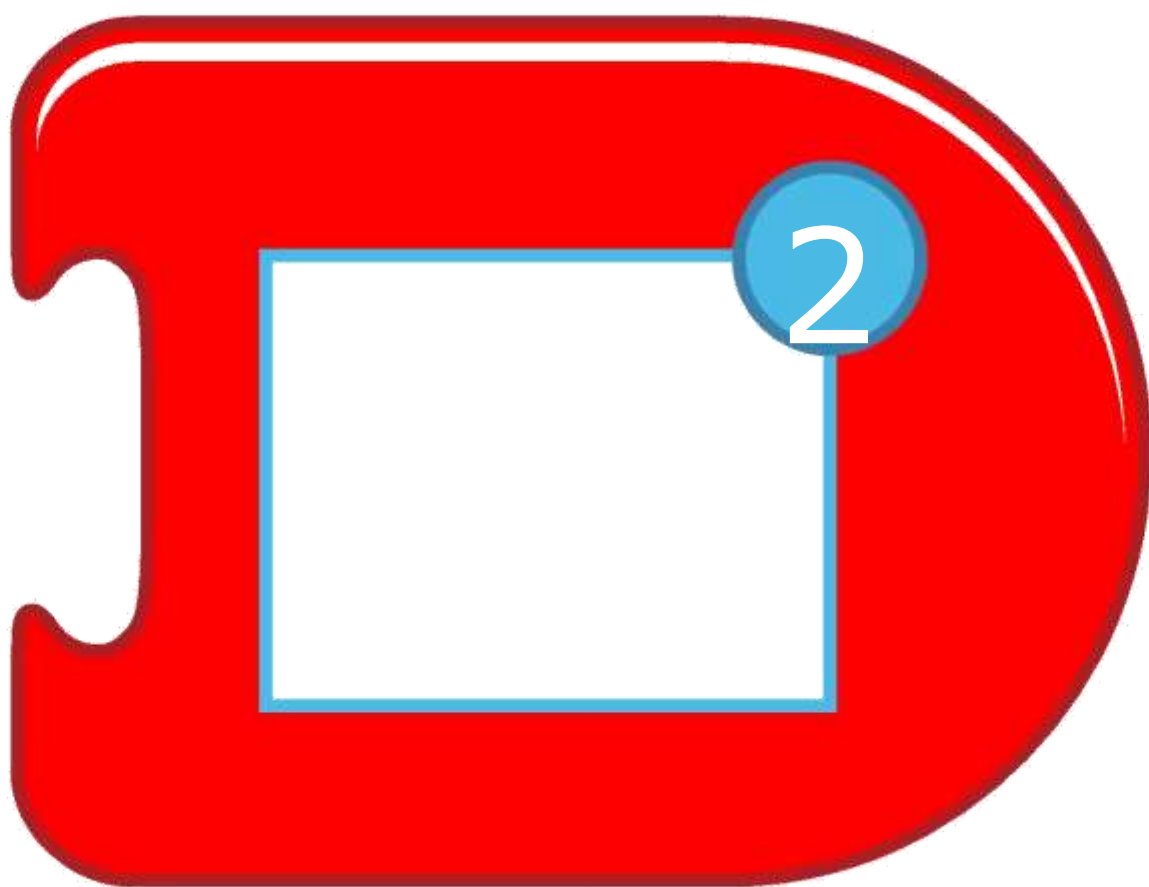
# Repetir por siempre

---



Ir a una página

---



Finalizar

---

