

Los ambientes y los seres vivos

ESPACIO CURRICULAR:

Tecnología en articulación con

CIENCIAS NATURALES

Educación Primaria- 2do grado | Primer Ciclo



Te Proponemos

Introducimos en el mundo de la programación con una herramienta divertida como es Scratch Jr, profundizando el conocimiento de los diferentes ambientes naturales y los organismos, en este caso los animales, situados en ellos.

Con esta actividad lograrás

- Conocer e identificar los diferentes ambientes naturales y los animales que lo habitan.
- Incentivar el aprendizaje a través del pensamiento computacional y la programación con Scratch Jr.

Actividad con internet



Para comenzar te invitamos a mirar el siguiente video:



URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Skkzlvhj1s8>

Como pudimos ver los animales viven en diferentes hábitats, el cual les proporciona alimento, refugio y todo lo necesario para vivir, los hábitat se clasifican en: acuático, terrestre y aéreo-terrestre.



A partir de lo que viste y escuchaste del video te proponemos representar los diferentes ambientes naturales y los seres vivos que lo habitan, pero antes necesitamos una Tablet, celular o dispositivo similar.

En caso de usar dispositivo Apple. Debemos acceder a App Store, en caso de usar dispositivo Android deberás acceder a Play Store y seguir el mismo procedimiento:

Descargar esta aplicación que previamente habremos buscado como “Scratch Jr”.

Una vez descargado, en nuestra pantalla principal nos lo encontraremos descargado con



este icono que solo tendremos que pulsar e iniciaremos una sesión sin necesidad de tener que registrarnos antes.



¡Comencemos!

1 Paso. Para crear un nuevo proyecto, debemos pulsar la casa y después el botón “+”, que quiere decir añadir nuevo proyecto.

Escribimos el título de nuestra primera página, pulsando el botón ABC situado en la parte superior central de la pantalla. Una vez que aparezca el teclado escribirán: Los animales acuáticos y su hábitat.

Ahora comenzaremos a elegir los personajes y el fondo para luego darle vida.



2

Paso. Borraremos al gato para elegir nuestros personajes ¿Cómo?

- Debemos presionar sobre el personaje del gato, luego aparecerá una x debes tocar y se eliminará.

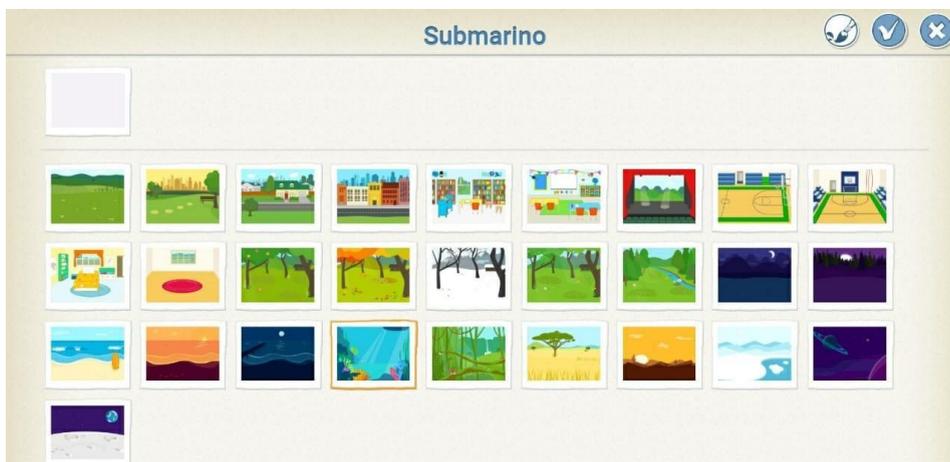
Ahora bien, debemos crear un nuevo personaje, "+".

Seleccionar el personaje, scrolleando hacia abajo para seleccionar uno de los personajes, teniendo en cuenta los acuáticos en este caso por ejemplo un caballito de mar/hipocampo.





3 Paso. Ahora debemos elegir el fondo, para eso presionaremos en la parte superior, la opción de cambiar fondo, teniendo en cuenta los diferentes ambientes y animales que habitan en él. En este caso elegiremos el fondo “submarino”





El escenario también puede editarse con la herramienta “pincel”.

Una vez seleccionado el o los personajes y su fondo, estás listo para comenzar a programar.

4 Paso. vamos a darle “vida” al personaje.

Los botones de colores que vemos en la parte de abajo se llaman bloques de programación, y es ahí donde surge el movimiento y las acciones de los personajes.

Siempre se empieza una acción con los amarillos y se termina con los rojos, es como jugar a LEGO, montamos piezas con otras.



Azul=movimiento

Naranja=control

Violeta=aparición

Rojo=finalización

Verde=sonido

Iniciamos las acciones (botones amarillos) Pulsamos el botón amarillo o “disparo bloques” y seleccionamos el que tiene la bandera verde, esto significa que al empezar

el proyecto y pulsar

la

bandera verde que se encuentra en la parte superior derecha, las acciones que le demos a nuestro personaje comienzan.



Ahora ¿te animas a representar los animales terrestres y aéreos en su hábitat?

Puedes agregar una página más y seguir los mismos pasos, usar varias personas y darle vida, además puedes poner los sonidos de los animales.

Si quieres seguir editando tu historia te compartimos estos Link :



<https://youtu.be/8jT2PVqe8-U>

<https://youtu.be/XUqZPiVNVcE>

Resumiendo

Con las actividades realizadas anteriormente pudimos conocer los ambientes naturales y la relación con los animales, además aprendiste a programar haciendo uso de la herramienta scratch Jr para representar lo aprendido.