



PROGRAMANDO CON SCRATCH

Área específica de trabajo:	Ciencias Naturales y Educación Ambiental
Herramienta:	Scratch, Camtasia y recursos en Internet
Caracterización de la Institución Educativa:	Mesa de trabajo de Ciencias Naturales – Grupo de Didáctica y Nuevas Tecnologías. Universidad de Antioquia.
Nombre del docente:	Ana Milena López
Dirigido a:	Estudiantes de todos los grados

1. Tema o situación problema

Poca implementación, por parte de los docentes, de recursos didácticos interactivos para la consolidación conceptual de temáticas en las ciencias naturales.

2. Objetivo general

Ilustrar el uso del programa Scratch como herramienta de programación que permite generar material multimedia para abordar situaciones complejas en las ciencias naturales.

3. Referentes curriculares

Acciones concretas de pensamiento y de producción del estudiante. ¹	Me aproximo al conocimiento como científico(a) natural*	X	
	Manejo conocimientos propios de las ciencias naturales**	Entorno vivo	X
		Entorno físico	
		Relación Ciencia Tecnología y Sociedad (CTS)	
		Desarrollo compromisos personales y sociales***	

4. Bibliografía

- <http://scratch.mit.edu/>
- <http://www.eduteka.org/ScratchMalan.php>
- <http://www.eduteka.org/ScratchCreando.php>

* Acciones referidas a las formas como proceden quienes las estudian, utilizan y contribuyen con ellas a construir un mundo mejor (cuestionamiento, formulación de hipótesis, explicitación de teorías, reflexión, análisis y síntesis).

** Acciones basadas en conocimientos específicos (no puede haber competencias sin conocimientos) de las disciplinas independientes y conocimientos provenientes de una articulación entre las disciplinas que hacen parte de las ciencias naturales.

*** Responsabilidades que como personas y como miembros de una sociedad se asumen cuando se conocen y se valoran críticamente los descubrimientos y los avances de las ciencias naturales.

¹ http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf