Nivel

Primaria/Secundaria

Área/materia

Ambito Científico-Tecnológico

Profesores

Josu Garro

Oskia Álvarez

Mertxe J. Badiola

Borja del Río

Koldo Olaskoaga

Descripción

Scratch Eguna es un proyecto que partiendo de la idea del proyecto del MIT, **Scratch Day**, pretende dar un paso más allá estableciendo como objetivo principal acercar Scratch al aula de Primaria, dando apoyo a aquellos docentes que se animen a experimentar con esta herramienta en sus aulas, sea cual sea sus conocimientos iniciales.

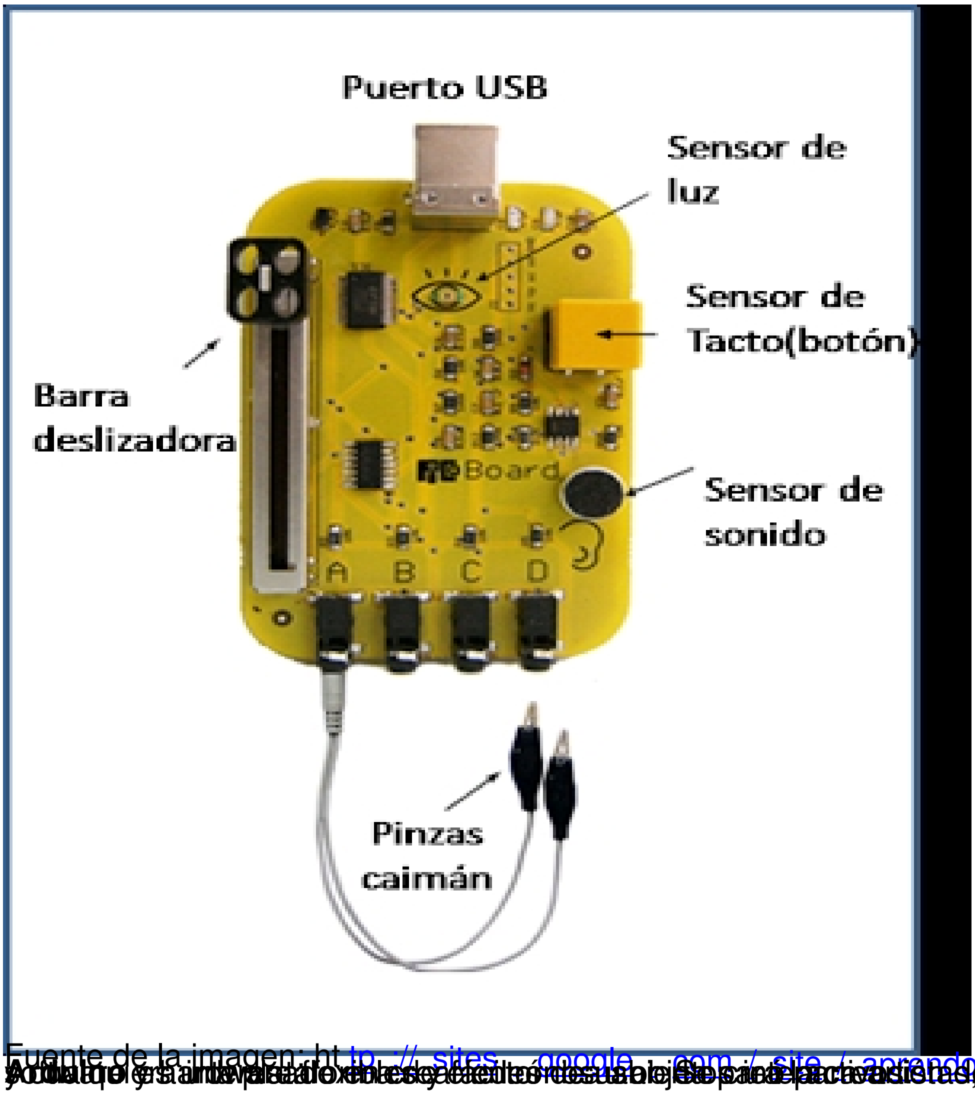
Ya dedicamos un **artículo** a introducir esta bonita experiencia en colaboración. En este, se detallan los elementos necesarios para trabajar con Scratch en el aula, así como las conclusiones del proyecto en palabras de los docentes protagonistas.

Material necesario para un proyecto Scratch en el Aula

- Programa Scratch
- Kit WeDo de LEGO-Education (el motor, el sensor de proximidad y/o el sensor de inclinación),
- O bien, cualquier otro Kit Hardware compatible con Scratch (Picoboard, Arduino...).

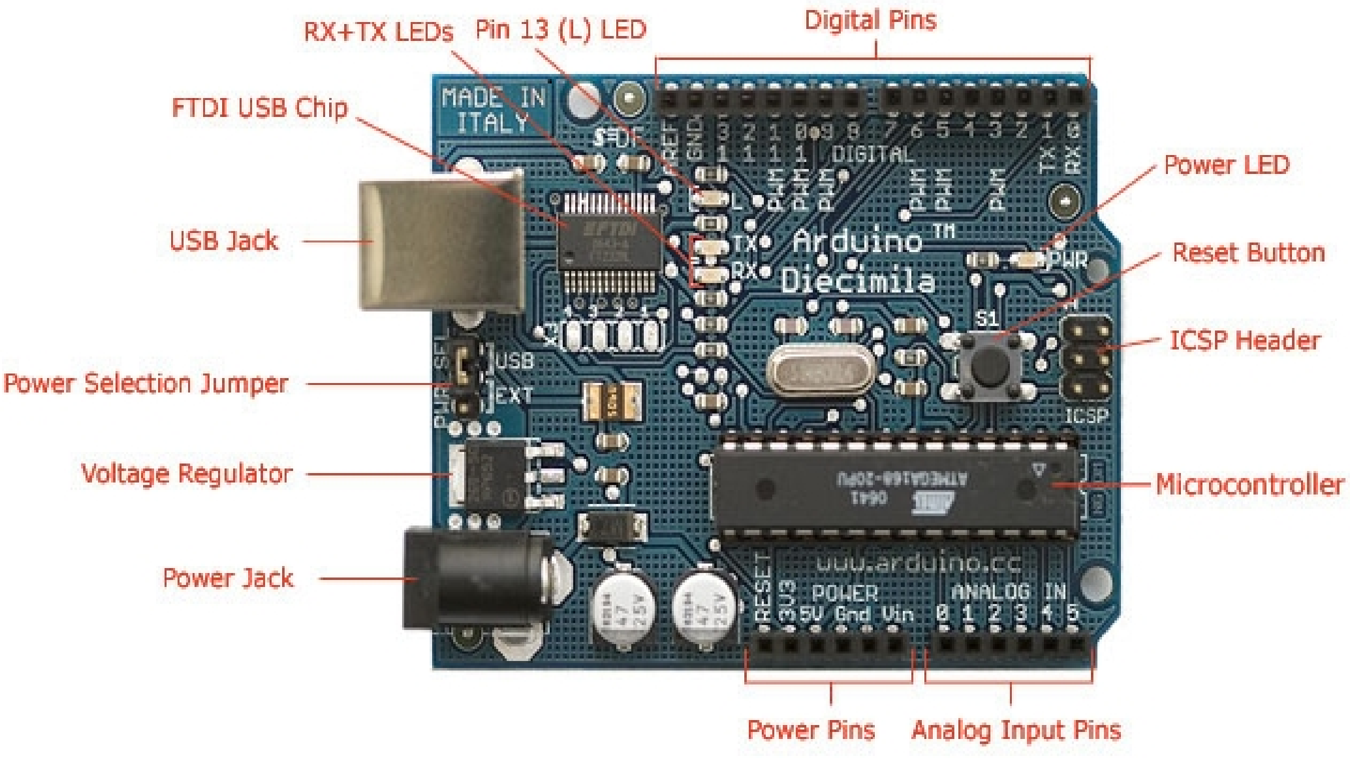
[illegible]

Fuente de la imagen: http://www.legoeducation.us/ [illegible]



Fuente de la imagen: ht tp: // sites . google . com / site / aprendoscratch / s-30/picoboard

[illegible]



Photograph by SparkFun Electronics. Used under the Creative Commons Attribution Share-Alike 3.0 license.

Fuente de la imagen: http://arduino.cc/es [illegible]

¿Scratch en el Aula?

Scratch en el aula sirve entre otras cosas para:

- Desarrollar el pensamiento lógico y algorítmico
- Desarrollar métodos para solucionar problemas de manera metódica y ordenada
- Desarrollar el hábito de hacer autodiagnosis con respecto a su trabajo
- Desarrollar la capacidad de poner en duda las ideas de uno mismo
- Tener la posibilidad de obtener resultados complejos a partir de ideas simples
- Trabajar cada cual a su ritmo en función de sus propias competencias
- Aprender y asumir conceptos matemáticos: coordenadas, variables, algoritmos y aleatoriedad
- Aprender los fundamentos de la programación
- Usar distintos medios: sonido, imagen, texto, gráfico...
- Posibilitar el aprendizaje colaborativo a través del intercambio de conocimiento

Conclusiones

Y ya refiriéndonos a todo el proyecto en sí, hay que tener en cuenta que se trabaja procesos de concepción de proyectos y su construcción, con lo que se desarrollan las competencias necesarias para llegar a tener:

- Un pensamiento creativo.
- Un pensamiento lógico.
- Un desarrollo de ideas, desde su concepción inicial hasta el proyecto acabado.
- Una comunicación clara.
- Un análisis sistemático.
- Capacidad de colaboración.
- Una reflexión interactiva.

Blog y redes del proyecto

- Blog: http://www.scratcheguna.eu
- Twitter: https://twitter.com/scratcheguna
- Página Facebook: http://www.facebook.com/pages/Scratch-Eguna-2012/157043824407218

Material audiovisual

- Cartel: http://www.flickr.com/photos/a2click/7189963960/in/set-72157629802629784/lightbox/
- Canal Youtube del proyecto: http://www.youtube.com/user/scratcheguna2012
- Fotos Scratch Eguna 2012 Donostia: https://plus.google.com/105716046698836770148/about/edit/d#photos/105716046698836770148/

albums/5745478620211058305/5745478626884220050

- Fotos Scratch Eguna 2012 Bilbao: http://www.flickr.com/photos/a2click/sets/72157629802629784/

Componentes del proyecto

- Mertxe Jimeno Badiola (@mertxejbadiola, profesora de Nazaret zentroa, Donostia, Gipuzkoa), licenciada en Ciencias Químicas, inquieta por naturaleza y como dicen en las redes "salsera". Responsable del Área de Innovación y E-learning, asesora TIC de su centro y profesora en Bachillerato (Física, Química, Matemáticas y TICs), compagina su labor docente con la organización y estímulo de diversas actividades, seminarios y jornadas con el fin de difundir las Tecnologías de la Información y Educación en el ámbito educativo: MoodleMoot Spain 2011, MoodleMoot Euskadi... http://www.mertxejbadiola.com

- Josu Garro (@otxolua, profesor del Colegio Urdaneta, Loiu, Bizkaia), con más de 20 años de práctica docente, es profesor de plástica y visual, dibujo técnico y Tecnologías de la Información y Comunicación en ESO y Bachillerato. Licenciado en Bellas Artes y Master en Tecnologías de la Información y Comunicación para el aula, acabo dándome cuenta que es necesario revolucionar el mundo educativo y dar paso a nuevas estrategias de aprendizaje y colaboración. Miembro de Aulablog y profesor enredado en el claustro virtual de Twitter desde hace ya unos cuantos años.

- Oskia Alvarez Erburu (@oskiaisuri, profesora del Colegio Urdaneta, educadora y mediadora cultural, Isuri Sormenezko Zerbitzuak, Bilbo, Bizkaia) compagina su papel de profesora de educación plástica y visual, dibujo técnico y Tecnologías de la Información y Comunicación en ESO y Bachillerato, con el desarrollo de Isuri Sormenezko Zerbitzuak un proyecto personal dedicado a la puesta en marcha de proyectos culturales participativos relacionados con las nuevas tecnologías (TICs), la cultura audiovisual y la educación. http://isuriarte.com/

es
/

- Borja del Río (@borjario, profesor de Lauro Ikastola, Loiu, Bizkaia) es tutor de tercer ciclo de Primaria y desde la implantación del proyecto Eskola 2.0 trata de implementar en el aula las nuevas metodologías basadas en el uso de las TICs.

- Koldo Olaskoaga (@koldolrobotikas, profesor de Instituto Politécnico EASO, Donostia, Gipuzkoa), ingeniero Industrial, es experto en Robótica Educativa y TICs. Colaborador de la FLL Euskadi como responsable del área técnica y del CampTecnológico desde su inicio como asesor. http://about.me/koldo_olaskoaga