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**y[1]

, 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.

Desgranaremos esta bonita experiencia en colaboración, en dos artículos para que el docente interesado pueda de este modo nutrirse del magnífico trabajo desarrollado por estos compañeros. Este es el primero de ellos.

¿Cómo surge el proyecto?

Conscientes de que no es fácil incluir un proyecto tecnológico como este en el currículum, nos centramos, no sólo en llevarlo al aula, sino en algo casi tan importante: motivar, acompañar y capacitar al profesorado de centros educativos de la Comunidad Autónoma del País Vasco para que lo introduzcan en sus aulas.

A partir de ahí, nace **Scratch Eguna** como un proyecto de innovación educativa cuya culminación es una fiesta en la que los protagonistas son niños y niñas que han desarrollado distintos proyectos tecnológico/científicos en sus aulas con la ayuda y guía de sus maestros y maestras como facilitadores de su tarea. Formando equipos de 5 ó 6 personas y con una metodología pedagógica dinámica y participativa.

Este proyecto se encuentra secuenciado a lo largo del curso escolar en diversas fases que van desde difusión de la idea/proyecto, formación del profesorado que va a participar, seguimiento del trabajo realizado por los equipos en los centros escolares y, por último, realización de la jornada “Scratch Eguna”, donde el alumnado de 5º y 6º de primaria exponen, en un contexto no competitivo, sus trabajos basados en Scratch.

¿Quienes son los docentes que han puesto en marcha esta iniciativa?

El proyecto **Scratch Eguna**, no está adscrito a ningún centro educativo ni institución en particular, sino que está desarrollado por un equipo de personas pertenecientes al ámbito educativo a los que les interesa de manera especial la integración de las TICs en el aula y los proyectos educativos de carácter colaborativo. Somos docentes de distintos niveles que nos conocemos a través de las redes sociales y participación en diversos eventos:

Josu Garro (@otxolua, profesor de Colegio Urdaneta, Loiu, Bizkaia)

Oskia Alvarez (@oskiaisuri, educadora y mediadora cultural, Isuri Sormenezko Zerbitzuak, Bilbo, Bizkaia)

Mertxe J. Badiola (@mertxejbadiola, profesora de Nazaret zentroa, Donostia, Gipuzkoa)

Borja del Río (@borjario, profesor de Lauro Ikastola, Loiu, Bizkaia)

Koldo Olaskoaga (@koldolrobotikas, profesor, http :// lrobotikas . net , Donostia, Gipuzkoa)

Fases del Proyecto

El proyecto consta de varias etapas que combinan acciones dentro y fuera del centro educativo, con lo que es muy difícil desligar el contexto de dentro del aula con el exterior y todas las acciones realizadas. Unas sin otras no tendrían sentido y desvirtualizarían el enfoque que el equipo ha querido dar a “Scratch Eguna”:

1. **Difusión del proyecto.** Utilizando las redes sociales, el correo electrónico y nuestra web, iniciamos una campaña de acercamiento a todos los centros de primaria de la Comunidad Autónoma Vasca. La presentación oficial se realizó en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto, por cortesía de Cátedra Telefónica. En esa jornada se informó de las fases del proyecto, de las características de la formación que se iba a impartir, del trabajo de aula que se proponía y se esbozó como sería la jornada final de exposición de los trabajos realizados.
2. **Formación del profesorado de los centros educativos.** Entendimos que, ante todo, lo importante era participar, lograr la mayor difusión posible del proyecto y sobre la implicación del profesorado. Por ello, desde el principio del proyecto se valora como imprescindible la necesidad de dar formación a todo el profesorado que quiera participar en nuestra “aventura”. Así, y desde los inicios, nuestro diseño contempló el desarrollo de sesiones formativas (un curso de 4 sesiones por cada sede, 8 horas en total, 2 horas/sesión) para iniciar en el uso del scratch pero sobre todo, para poner de relevancia el papel que puede jugar en el aula. La formación estuvo dirigida a docentes de primaria de centros públicos y concertados del País Vasco.
3. **Realización de los proyectos “scratch” dentro de cada aula.** Con la formación recibida, los centros educativos pueden empezar a trabajar en las aulas, para ello, en esta fase nuestra propuesta llevaba el siguiente esquema:

- Etapa “Preparación”

Antes de empezar, proponemos la designación de la persona responsable de que se difundan en el equipo los valores que en este proyecto queremos potenciar, el/la facilitador/a:

- Quiero jugar, divertirme, aprender, conocer gente
- Quiero compartir todo lo que hago y todo lo que aprendo
- Quiero trabajar en equipo con otras personas para aprender con ellos
- Me muestro respetuoso con los demás
- Quiero superarme mejorando continuamente

Es él/ella quien crea los Equipos Scratch en función de las habilidades y fortalezas de cada miembro participante. Una vez definidos los miembros de cada Equipo Scratch, deberán elegir un nombre y diseñar un logo para identificar a su Equipo Scratch. Cada Equipo tiene que presentar crear al menos 3 ideas/creaciones: el póster (de carácter obligatorio) y dos de los tres programas en Scratch. Los tres tipos de programas en Scratch que proponemos son: una Animación, un Juego y/o una Aplicación Real.

- Etapa de creación de “La Animación”

La Animación es el primer programa que deben realizar: es un spot “tipo televisivo”, en el que el guión, tema y diseños son libres pero definirán los de los siguientes materiales a crear.

- Etapa del diseño “El Juego” con Scratch

El juego debe seguir coherentemente el tema y el diseño de la animación anterior. El tipo del juego es libre. Se valorará especialmente que el juego disponga de un sistema de tanteo que sirva para cuantificar el desarrollo de la partida.

- Etapa de elaboración de “La Aplicación Real”

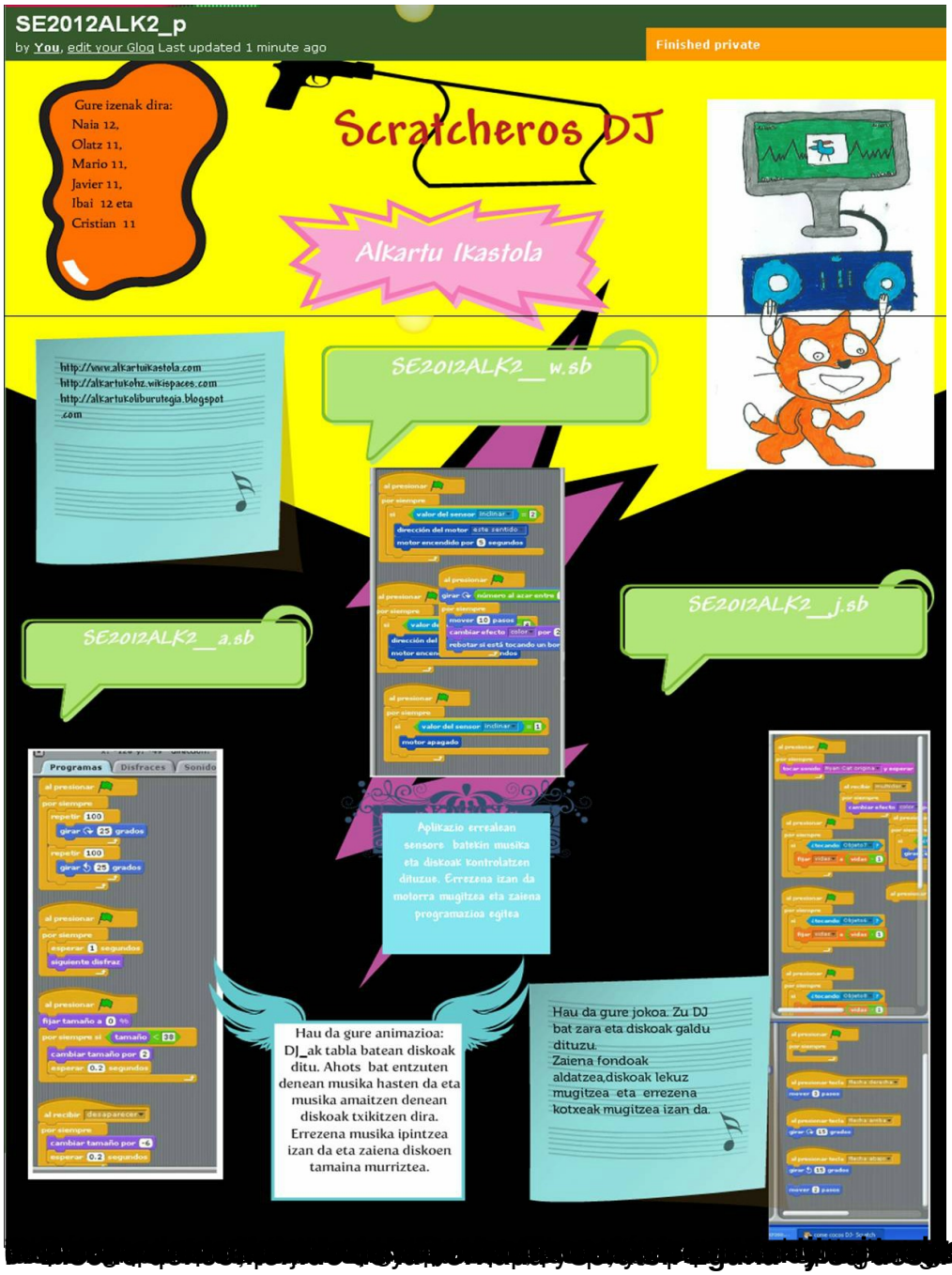
La aplicación real deberá estar relacionada también con la temática general del Equipo. La construcción se realizará usando cualquier tipo de material como: papel, cartón, madera, celofán, cuerda...

La aplicación deberá ser interactiva con el Mundo Real y estará programada con Scratch. Para poder trasladar la acción del programa al mundo real, es obligatorio el uso de por lo menos 1 de los 3 elementos técnicos del 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...). Así mismo se valorará que la Aplicación Real lleve dos clips de sonido, dos objetos y dos fondos para el escenario.

- Etapa “El Póster”

El póster es el único producto no digital, aunque se puede crear también una versión digital con Glogster Edu ó similar. El póster pretende ser la tarjeta de presentación de cada equipo y además tiene un papel de “diario de a bordo” ya que debe incluir la descripción de las fortalezas y las dificultades de cada equipo Scratch, explicando, si procede cuáles han sido los retos más complicados a los que se han enfrentado.

Luis Miguel Iglesias Albarrán (MatemáTICas: 1,1,2,3,5,8,13,...)-k idatzia



¿Qué valoramos?

La mejor forma de valorar nuestro proyecto es a través de la implicación del profesorado, la satisfacción de los participantes y los/as voluntarios/as que hemos conseguido enrolar. Algunos datos de la edición de 2012, son:

- 32 profesores/as participantes en las sesiones de formación
- 21 equipos de alumnos de 5º y 6º de primaria
- 34 voluntarios/as

Enlaces

- Blog: http :// www . scratcheguna . eu

- Twitter: https :// twitter . com / scratcheguna

- Página Facebook: http :// www . facebook . com / pages / Scratch - Eguna -2012/15 7043824407218

---

[1] Scratch Day es una idea creada y desarrollada por el “ Lifelong Kindergarten Gruop ” del MIT Media Lab , consistente en una jornada celebrada en todo el mundo uniendo en un evento a personas interesadas en compartir aprendiendo y aprender compartiendo, siempre utilizando como nexo común Scratch, lenguaje de programación orientado a objetos y dirigido a estimular el pensamiento lógico en niños de primaria y secundaria.