

1. Título: Scratch Jr
2. Alumnado al que va dirigida la actividad: Infantil
3. Descriptor: ScratchJr es un lenguaje de programación apropiado para el momento de desarrollo en el que se encuentran los niños entre los tres y los siete años de edad. Usando la aplicación ScratchJr, los niños pueden crear sus propios collages (montajes) interactivos, historias animadas y juegos. Y por lo tanto, desarrollar su creatividad, capacidad de razonamiento, trabajo en grupo...
4. Descripción: El alumnado de cuatro años (de la cual soy tutora) y de 5 años (con su tutora Carmen Loli, coordinadora del grupo de trabajo), nos hemos iniciado en el uso de esta aplicación en nuestras Tablet.
De forma que nuestro alumnado se ha iniciado en el mundo de la programación incluyéndolos en nuestros centros de interés trabajados, el alumnado de 4 años trabajo los distintos tipos de hábitat y el alumnado de 5 años trabajo el espacio. Al principio comenzamos de forma muy simple y guiada, y poco a poco han conseguido una gran autonomía y les ha encantado.
5. Evaluación: la valoración que realizo de esta práctica en el aula es muy positiva, puesto que el alumnado ha estado muy motivado y ha conseguido grandes resultados
6. Temporalización: la actividad se llevo a cabo durante más o menos un mes, teniendo dos o tres sesiones semanales.
7. Componentes del grupo que han participación en la actividad: Carmen Loli y Marta