APRENDER A LEER: APLICACIONES EN SCRATCH

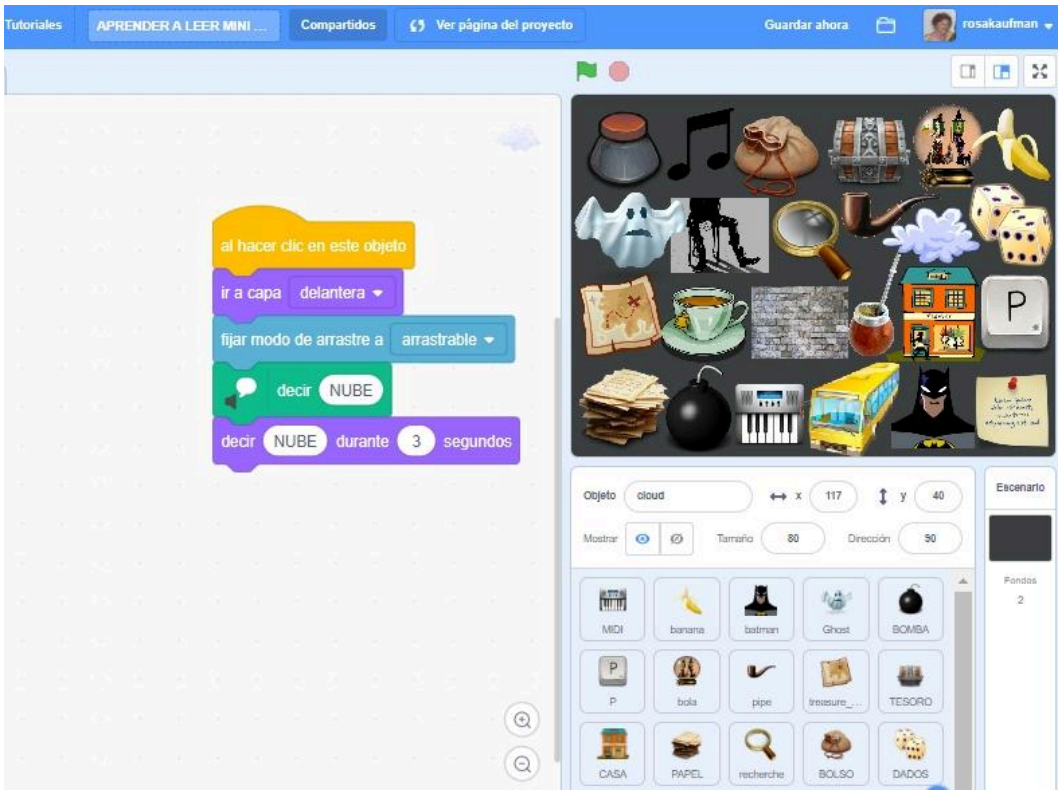
Las ventajas de enseñar y aprender el lenguaje de Programación educativo **SCRATCH** son muchas y podremos apreciar algunas de ellas en esta actividad sobre Práctica de la Lectoescritura. Una es la posibilidad de programar desde cero, otra es poder personalizar un proyecto para nuestras necesidades y objetivos y otra la presencia de la **Extensión "Voz a Texto"** (sintetizador de voz), muy apropiado para los alumnos del primer ciclo de la escuela Primaria.



En este ejemplo, **APRENDER A LEER MINI 2**, los niños pueden clickear los objetos en pantalla y observar su nombre como también escuchar la palabra. Pero como sabemos, un mismo proyecto terminado tiene múltiples formas de aprovecharlo. Por ejemplo, y según el nivel adquirido por los niños en cada etapa, podemos hacer que el alumno **complete la palabra** que aparece escrita o la que se escucha, o ambas, entre otros ejercicios.
Asimismo, **agregar o esconder algunos de los objetos** para graduar el nivel de dificultad de la aplicación, como también **modificar propiedades** (por ejemplo el tamaño) de los objetos, son todas habilidades muy directas de adquirir tanto por parte de los docentes como de los alumnos.



Según el nivel de lectoescritura de los alumnos, incorporaremos más o menos desafíos, que consisten en **completar** o **modificar el código** correspondiente.



El proyecto **APRENDER A LEER MINI 2** podés verlo en:
https://scratch.mit.edu/projects/674207721/

Por último y para saber más…
VIDEO: **FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN:**
https://www.youtube.com/watch?v=tHchAx329_c&t=923s

VIDEOS: **APRENDER A LEER:**
https://www.youtube.com/watch?v=HK2-o8PHxuU
https://www.youtube.com/watch?v=mM5JtAA0wOM&t=5s

Nota sobre SCRATCH:
A diferencia de cualquier aplicación informática e inclusive de aquellas que nos permiten configurar opciones para un juego, por ejemplo, aprender Programación con un lenguaje visual, como SCRATCH (**https://scratch.mit.edu/**) tiene muchos beneficios pedagógicos. SCRATCH está pensado para que los niños se inicien en conceptos complejos de la Programación de computadoras de modo **lúdico**, y a la vez les permite **customizar** los proyectos y poder darles significados propios sobre temas curriculares como también más personales y creativos.

Nota sobre Lectoescritura
Tenemos en cuenta en la elaboración de las aplicaciones diferentes niveles según se progresa en la enseñanza de la lectoescritura. Más sobre el tema en **APRENDER A LEER**, de Stanislas Dehaene.