

## Jugando y Programando los niveles de organización de los seres vivos con Scratch

Ailin Aguirre Varela<sup>1</sup>, Jimena Somoza<sup>2</sup>, Maria jose Villarreal<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Escuela Normal Superior Dr. Agustín Garzón Agulla, Córdoba, Argentina.

<sup>2</sup>Escuela de Enseñanza Media N°4 D.E. 19 "Homero Manzi"

<sup>3</sup>Instituto Jesús Niño, Posadas, Argentina.

[ailinaguirre7@gmail.com](mailto:ailinaguirre7@gmail.com); [jsomoza@etec.uba.ar](mailto:jsomoza@etec.uba.ar); [mjvillacq@gmail.com](mailto:mjvillacq@gmail.com)

### Resumen

En los últimos años, resuenan con más frecuencia palabras como células madre, ingeniería en tejidos, trasplante de órganos, campañas de donación de sangre y hasta tratamientos con plasma para curar el COVID-19. La incorporación de los "Niveles de Organización" en la escolaridad se encuentra asociada a la alfabetización científica y tecnológica (Bahamonde et al., 2007; Ortega Sánchez, 2009). A partir de esto, y el marco de la pandemia mundial generada por el COVID-19, es que se propone trabajar dicha temática mediante el uso de videojuegos. Estos últimos, constituyen una potencial herramienta, ya que ofrecen oportunidades que permiten interpretar y producir significados. Cobo (2016) plantea los procesos de aprendizaje mediante una triangulación de 3 vectores: contenido-contenedor-contexto. Este trabajo consiste en una propuesta didáctica sobre la temática mencionada enfocada en los contenidos previstos por el Diseño Curricular y los Núcleos de Acción Prioritaria para primer año del ciclo básico del nivel medio de Misiones, Córdoba y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el contexto A.S.P.O. La virtualidad plantea desafíos similares a lo largo del país tales como la falta de conectividad. Es a partir de esto que se propone como contenedor la plataforma Scratch de fácil programación (sin necesidad de conectividad permanente) y de acceso gratuito.

**Palabras clave:** Niveles de organización; Pensamiento computacional; Scratch

### Referencias bibliográficas

Bahamonde, N., Bulwik, M., Caccia, M., Corbacho, V., Paoloantonio, S., Rodríguez, M., Tignanelli, H., & Utges, Q., (2007). *Cuaderno para el aula: Ciencias Naturales 6* – 1ª ed. – Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente Reflexiones (y provocaciones) sobre Educación, Tecnología y Conocimiento*. Montevideo: Penguin Random House Grupo Editorial Uruguay. Fundación Ceibal, Colección Debate. 2016. Disponible en sitio web oficial: <http://innovacionpendiente.com>

Ortega Sánchez, I. (2009). La alfabetización tecnológica. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 10(2), 11-24.