

**NOMBRE APP:** SCRATCHJR**APP VÁLIDA PARA:** Baja visión**S.O.:** IOS<https://itunes.apple.com/us/app/scratchjr/id895485086?mt=8>

ANDROID

<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android>**ETAPA:** Educación Primaria. Educación Secundaria.**ÁREAS CURRICULARES:** Matemáticas

Tecnologías.

**COMPETENCIAS BÁSICAS:**

Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencia para aprender a aprender.

**COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:**

Destrezas táctiles.

**ACCESIBILIDAD/USABILIDAD****TIENE AYUDA INICIAL:** No.**Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** Sí**POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO:** No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí**POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:** No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.**EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO:** Sí.**PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS:** No.**EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN:** Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.**EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES:** Válido**TIENE LOCUCIONES PROPIAS:** No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.**LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS:** No. No tiene refuerzos.**EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:**

No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

**TIENE CONTADORES LA APP:** No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.**SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN:** No.**OBSERVACIONES:**

Solo para deficientes visuales.

El contraste y tamaño de los números asociados a la repetición de las acciones y del teclado numérico virtual es bajo.

Los menús de las acciones tienen un fondo con un color muy parecido al del tipo de acciones y hacen difícil su discriminación.

Podemos incluir imágenes y fondos.

Características:

ScratchJr es un lenguaje de introducción a la programación a partir de 5 años.. Se encajan bloques de



programación junto gráficas para hacer que los personajes se muevan, salten, bailen y canten. Los niños pueden modificar caracteres en el editor de pintura, añadir sus propias voces y sonidos, incluso insertar fotos de sí mismos.

Aprenden cómo crear y expresarse con la tablet, no sólo para interactuar con ella. En el proceso, los niños aprenden a resolver problemas y proyectos de diseño, y desarrollan habilidades de secuenciación que son fundamentales para el éxito académico posterior. También utilizan las matemáticas y el lenguaje en un contexto significativo y motivador, el apoyo al desarrollo de la aritmética en la primera infancia y la alfabetización.