

ANIMA TU NOMBRE



UNIDAD II

A continuación se esbozan algunas orientaciones a tener en cuenta en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Para ello, plantearemos algunas actividades generales que consideramos desde el equipo de Wonderly como pertinentes y potenciadoras para el abordaje de los contenidos. Se considera que las clases están planificadas para una duración estimada de 60 minutos reloj y el recurso primordial para el desarrollo de las mismas es el acceso a internet mediante una computadora/tablet. Sin embargo, la invitación es que puedan adecuar la propuesta de forma singular y situada a la institución educativa y al grupo-clase en particular.



ORIENTACIONES GENERALES



CLASE 2

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Iniciar los primeros pasos de la programación por bloques• Ejercitar mediante la animación de los nombres
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Conoce los bloques de código amarillo (eventos)• Agrega un fondo y las letras de tu nombre• Gira y haz flotar las letras de tu nombre
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Video: Conoce los bloques de código amarillo (eventos)• Video-misión: Agrega un fondo y las letras de tu nombre• Video-misión: Gira y haz flotar las letras de tu nombre
Modalidad	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo con el grupo total• Individual
La propuesta	<p>La clase se dividirá en cuatro grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º momento</u>: Introducción• <u>2º momento</u>: ¡Manos a la obra! ¡A crear con Scratch!• <u>3º momento</u>: ¡Jugando con el nombre!• <u>4º momento</u>: Cierre



Clase 2 - ¡Comenzamos con la programación por bloques!

Primer Momento: Introducción

Para la segunda clase, puedes iniciar este momento recapitulando lo trabajado en el encuentro anterior sobre la primera unidad.

Sugerimos inaugurar este diálogo: “¿Qué recuerdan de la clase pasada? Alguno me puede decir con sus propias palabras ¿Qué significa programar? ¿Qué es Scratch?”.

A su vez, anunciarás que se comenzará con la unidad n° 2, llamada “*Anima tu nombre*”, donde el interés principal estará en aprender a utilizar Scratch y dar los primeros pasos sobre la programación en bloques.

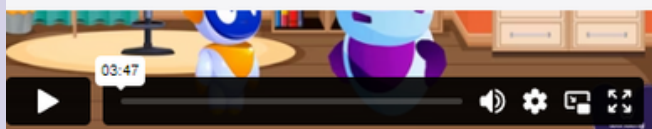
Segundo Momento: ¡Manos a la obra! ¡A crear con Scratch!

Para el desarrollo de los contenidos de la clase los estudiantes conocerán los diferentes bloques de código para programar. Pero para ello, la plataforma ofrece que los alumnos puedan cargar y guardar su propio proyecto. Encontrarán las siguientes plantillas con los pasos a seguir:



wonderly

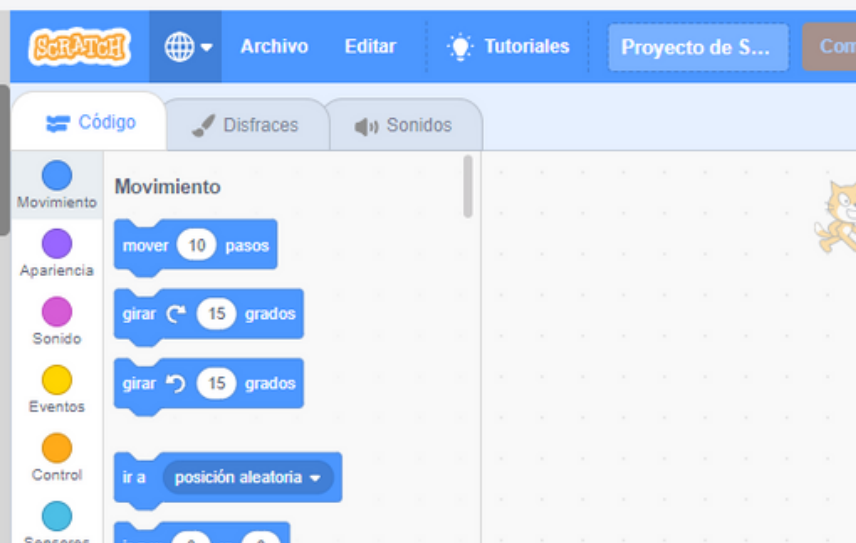
Rutas de aprendizaje - Acerca de Wonderly - Escuelas Educadores



3. Gira y haz flotar las letras de tu nombre

Misión 1: Carga tu proyecto a Scratch

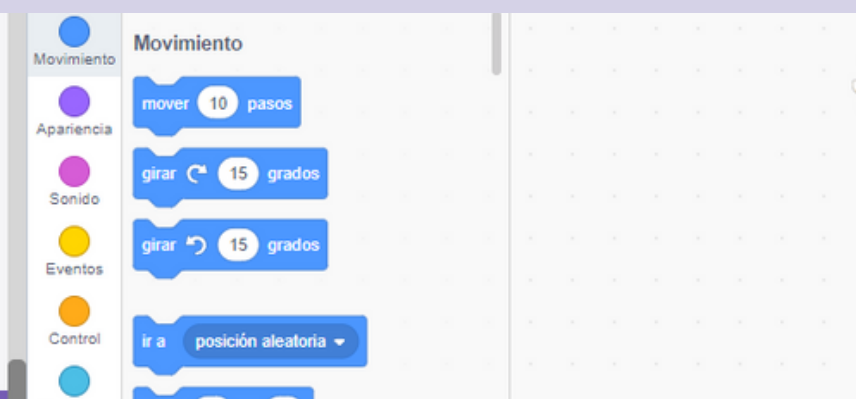
1. En el Menú de Scratch, selecciona **Archivo**.
2. Luego, haz clic en **Cargar desde tu ordenador**.
3. Selecciona el **archivo .sb3**.
4. Se ha **cargado con éxito** tu proyecto en Scratch.



Misión 4: Guarda tu proyecto

1. En el Menú de Scratch, selecciona **Archivo**.
2. Luego, haz clic en **Guarda en tu ordenador**.
3. Listo, se ha guardado en tu **carpeta de descargas del computador**.

Continuar >



La palabra *proyecto* alude a la animación que el estudiante puede crear con la herramienta Scratch. La propuesta del curso es que cada alumno desarrolle su creatividad e imaginación seleccionando sus propios personajes, fondos, letras, movimientos, entre otros sin necesidad de seguir el ejemplo que la plataforma ofrece.

¡Anímense a que sus estudiantes saquen el ingenio que llevan dentro!



Consejo didáctico:

¡Educadores! Para que los proyectos de los estudiantes no se pierdan es imprescindible que al finalizar cada lección sea guardado en el ordenador. Para ello, se sugiere que cada alumno mantenga el mismo lugar en la computadora durante todo el cursado para conservar el mismo proyecto creado. Otra opción viable, es que los archivos sean guardados en la nube de Google a modo de “repositorio” y que antes de iniciar la clase los estudiantes descarguen su proyecto desde allí.



Para comenzar con el trabajo del proyecto, en primera instancia puedes proponer la visualización del video: *Conoce los bloques de código amarillo (eventos)*. En el mismo se detalla la explicación del primer paso que ayuda a iniciar cualquier animación, historieta o juego y las diferentes formas para ejecutarlo.

Luego, puedes mirar junto a los estudiantes el video-misión: *agrega un fondo y las letras de tu nombre*. Para la comprensión de dichos contenidos habilita un espacio de intercambio de ideas, algunas preguntas iniciales:

“¿Qué debemos apretar para iniciar la animación/juego/cuento? El color amarillo, ¿Qué permite hacer en la programación por bloques? ¿Qué pasos hay que seguir para animar objetos/personajes?”.



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia, pueden acompañar el desarrollo con anotaciones específicas en la pizarra, para que los estudiantes puedan registrar en sus Scratch-Book y así poder desarrollar sus proyectos.

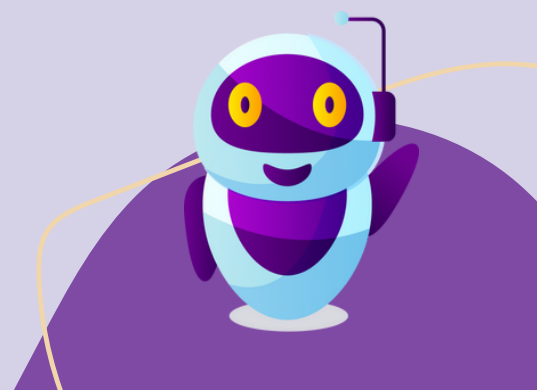


Tercer Momento: ¡Jugando con el nombre!

¡Es momento de animar el nombre! Para ello puedes proponer la siguiente actividad práctica:

- ☆ Primer Paso: elección de un escenario o fondo. Se recomienda investigar los fondos que ofrece la plataforma Scratch, explorar fondos desde el navegador o crear diseños propios por parte de los estudiantes.
- ☆ Segundo Paso: elección de letras. Se invitara a los alumnos a explorar los diferentes estilos que se ofrecen. A su vez, ¡A fomentar la creatividad! El estudiante puede diseñar o dibujar la letra que más le guste.
- ☆ Tercer Paso: Una vez terminado el diseño, deben darle un orden según lo que el alumno desea demostrar.

Puedes retomar la “lluvia de ideas” elaborada en el primer encuentro sobre las historias que los estudiantes están imaginando. Remarca que son libres de elegir la temática de acuerdo a sus intereses y gustos.



Para el desarrollo de la segunda temática de la clase, puedes compartir junto al grupo-clase el video-misión llamado: *gira y haz flotar las letras de tu nombre*. La misión que se propone en este caso particular presenta varios pasos a seguir. Debemos estar atentos a la hora de programar la letra y por sobre todo, del proceso del estudiante. Los códigos de bloques que se usan son: de color amarillo (eventos), azul (movimiento) y morado (aparición). Destina algunos minutos para que los estudiantes exploren y conozcan las diferentes secciones.

Aquí puedes sugerir que piensen algún nombre para la historieta que están diseñando sobre su proyecto y guardarla en el ordenador.



Consejo didáctico:

Educadores! Para dar los primeros pasos en programación de bloques, se sugiere detenerse y trabajar junto a los estudiantes los contenidos sobre:

- Sección amarilla, conociendo en profundidad los bloques que allí aparecen.
- Sección azul, se refiere a *grados*. Pueden articular con los conocimientos previos del área matemática.
- Sección morada, se menciona el color.



En cuanto a la segunda misión que propone el video, puedes detenerte, advirtiéndole que la animación que estamos creando, puede moverse. *¿Cómo se puede lograr?* Utilizando los bloques de color amarillo y azul.

No olvides que para la programación siempre hay pasos que se deben respetar. Para este ejercicio práctico aparecerá en la plataforma el uso de la X / Y. Aquí puedes articular con los saberes previos de los estudiantes en matemática.

¡Es momento de que los estudiantes practiquen y hagan mover las animaciones de sus proyectos!

Cuarto Momento: Cierre

Antes de finalizar con este encuentro, será necesario hacer un cierre. Para ello, puedes proponer el interrogante: *¿qué aprendimos hoy?*, permitiendo reflexionar sobre la temática aprendida junto a los alumnos. ¡Recuérdales el uso del Scratch-Book para sus registros de las clases articulando la temática de su historieta!





ORIENTACIONES GENERALES



CLASE 3

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a agregar sonido, cambiar de color y tamaño de las letras a las animaciones con Scratch• Exploramos los bloques de códigos
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Agrega sonido y cambia el tamaño de las letras• Cambia de color, gira y reproduce un sonido
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Video-misión: Agrega sonido y cambia el tamaño de las letras• video-misión: cambia de color, gira y reproduce un sonido• Desafío 1: Anima tu nombre
Modalidad	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo con el grupo total• Individual
La propuesta	<p>La clase se dividirá en cuatro grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º momento</u>: Introducción• <u>2º momento</u>: ¡Mueva-mueva Scratch!• <u>3º momento</u>: ¡A jugar con la historieta!• <u>4º momento</u>: Cierre



Clase 3 - ¡Seguimos avanzando: aprendemos a programar animaciones que bailan!

Primer Momento: Introducción

Para esta clase, puedes iniciar anunciando que se finalizará con la unidad n° 2. En estas dos clases, iniciamos el recorrido de la programación con Scratch y que todavía queda camino por andar. Dirígete a los estudiantes y diles que:

“¡Aún queda mucho por aprender y jugar!, por eso en esta oportunidad dispondremos a mover las animaciones/historietas de sus proyectos. ¿Qué significa esto? Vamos a Wonderly que hay mucho por explorar...”

Segundo Momento: Mueva-mueva Scratch!

Para el desarrollo de esta temática, puedes recomendar la visualización del video-misión: *agrega sonido y cambia el tamaño de las letras.*

El ejercicio será agregar sonidos, en este caso a la letra del proyecto que está creando. Se sugiere que se destinen unos minutos para la exploración de esta sección sobre las herramientas de sonidos y música de Scratch. Puedes proponer al grupo-clase los siguientes interrogantes:



“¿Alguien me puede decir como programar sonidos a nuestras animaciones? Enumeremos los pasos entre todos... ¿Cuáles son los bloques de código que tenemos que usar? ¿Qué colores? ¿Qué color usamos para programar otra letra? ¿Cómo hacemos para cambiar de tamaño las animaciones?”.

¡Tiempo de practicar!

Puedes indicarles a los estudiantes que realicen dichas misiones que propone el video, jugando y editando las historietas de sus proyectos. Recuerda que los codigos de bloques utilizados son: amarillo (eventos), morado (apariencia), azul (movimiento), naranja (control) y magenta (sonido).

Tercer Momento: ¡A jugar con la historieta!

Para seguir conociendo la programación con scratch, pueden visualizar junto al grupo-clase el siguiente video-misión: *cambia de color, gira y reproduce un sonido*. En este ejercicio práctico, los alumnos programaran con los mismos códigos anteriores pero de manera diferente, es decir, cambiará el orden de pasos a seguir para lograr que la animación en este caso cambie el color, se mueva y genere un sonido diferente a las otras. No olvides que este video le sigue el primer desafío, que propone un repaso del contenido visto y que los estudiantes deben completar.

Recuerda que en Scratch, lo importante es generar momentos de práctica y juego para que los estudiantes exploren y conozcan aún más los bloques de códigos.



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia, no olviden de pausar el video para trabajar en cada proyecto. Retroceder si es necesario por pedido de los estudiantes para desglosar mejor el tema para así completar la misión.

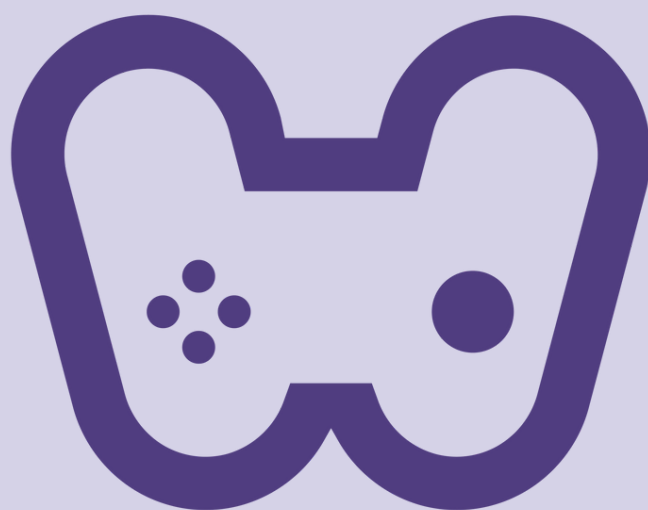
Importante: Detenerse sobre el estado de avance del proyecto de cada integrante. ¡Cada alumno tiene su propio ritmo!

Cuarto Momento: Cierre

Para estos últimos momentos de cierre del encuentro, puedes invitar a los estudiantes a reflexionar y recopilar aspectos principales sobre las temáticas de programación con Scratch. Inicia el diálogo con: *¿Qué aprendimos hoy?*

A su vez, no olviden enfatizar sobre el guardado de los proyectos de historietas que están creando. ¡Recuérdales el uso del Scratch-Book para sus registros de las clases!





El placer de aprender tecnología