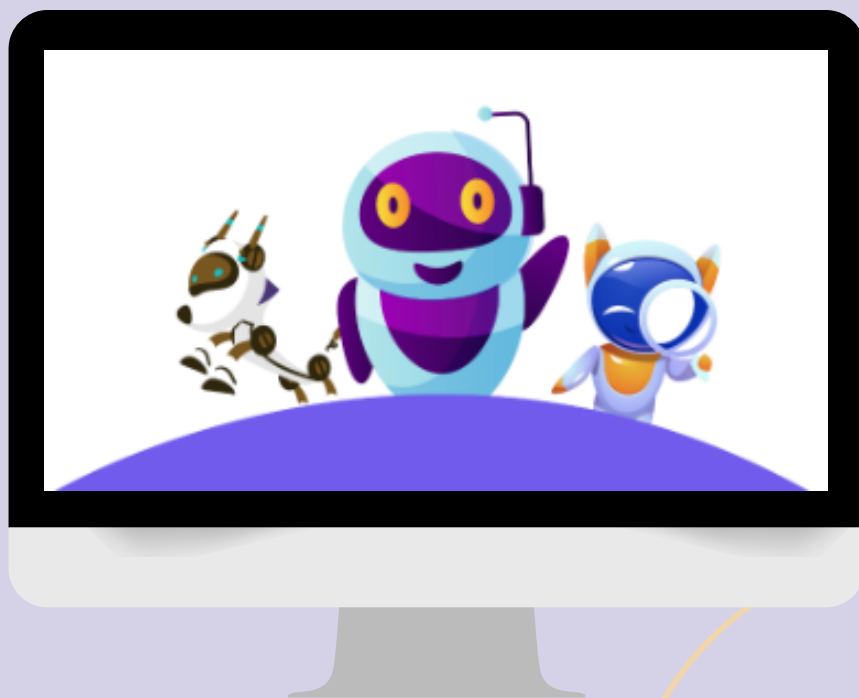


ANIMA A UN PERSONAJE (PARTE I)



UNIDAD III

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 4

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Profundizar sobre el bloque de código: movimiento• Aplicar esa programación a la historieta
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Conoce los bloques de código azul (movimientos)• ¿Cómo mover un personaje utilizando las flechas del teclado?
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 azul (movimientos)• video-misión: ¿Cómo mover un personaje utilizando las flechas del teclado?
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 tres grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º momento</u>: Introducción• <u>2º momento</u>: ¡Conociendo los bloques de color azul!• <u>3º momento</u>: Cierre



Clase 4 - ¡Animar a tus personajes con Scratch!

Primer Momento: Introducción

Para comenzar el encuentro, puedes anunciar el inicio de la Unidad 3 del curso de Animación. Aquí se profundizará sobre los usos y potencialidades que tiene el bloque de código de color azul: *movimientos*.

Para ello, puedes habilitar un diálogo con los estudiantes:

“¿Qué significa para ustedes la palabra “animar”? ¿Para qué se usaba el código azul, alguien recuerda?”.

Segundo Momento: ¡Conociendo los bloques de color azul!

Para el desarrollo de esta temática, puedes visualizar el video: conoce los bloques de código azul (*movimientos*). Dedicar unos minutos de la clase para que los estudiantes reconozcan las diferentes formas de dar movimiento a los personajes con Scratch.

¡A explorar!



¡Es momento de animar a los personajes! Para eso puedes recapitular junto a los alumnos lo trabajado sobre la animación de letras de las clases anteriores. Seguidamente propone visualizar el video-misión: ¿Cómo mover un personaje utilizando las flechas del teclado?.

Puedes proponer una instancia de ejercicio práctico, para realizar la misión: mueve un personaje. Para ello se deben seguir los pasos.

¡Recordar! Inicia con estos interrogantes: ¿Cuál es el primer paso que debemos realizar? ¿Qué bloque de color?. Al agregar el fondo: aquí los estudiantes pueden recuperar el proyecto con el que vienen trabajando o realizar uno nuevo.

Se programarán los bloques de código de color amarillo, evento: para permitir que los personajes puedan moverse. Se debe utilizar el código: "al presionar una tecla", seleccionando las diferentes formas: "flecha izquierda" , "flecha derecha", "flecha arriba" y por último "flecha abajo".

¡Importante! Los bloques de código deben programarse de forma separada. Esto nos permite que los personajes puedan moverse a un lugar según la tecla de teclado que quieran presionar.



Consejo didáctico:

¡Educadores! Para este momento, pueden proponer la consigna de: “haz que tu personaje se mueva hacia la derecha y hacia la izquierda con las flechas del teclado” *¡A jugar!*

Tercer Momento: Cierre

Para estos últimos minutos, puedes invitar a los estudiantes a dialogar juntos sobre: *¿qué aprendimos hoy? ¿Qué flechas debemos usar para programar y mover a los personajes? ¿Cómo lo hacemos?*

Todo lo aprendido en este encuentro, debe tener su registro en el **Scratch- Book** de cada alumno.

Recordatorio: No olvidar guardar de forma segura los proyectos que están creando.





ORIENTACIONES GENERALES



CLASE 5

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a animar a un personaje• Programar los disfraces de los personajes en Scratch
Temas	<ul style="list-style-type: none">• ¡Salta, salta!• ¿Cómo cambiar los disfraces de mi personaje?
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Video-misión: ¡Salta, salta!• video-misión: ¿Cómo cambiar los disfraces de mi personaje?• Desafío 2: Anima un personaje. Parte 1
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>: ¡A saltar con Scratch!• <u>3º momento</u>: ¡Saltando, volando y deslizando!• <u>4º momento</u>: Cierre



Clase 5 - ¡Seguimos aprendiendo a animar a Personajes con scratch!

Primer Momento: Introducción

Puedes anunciar que en el encuentro de hoy se seguirá aprendiendo a como programar animando a personajes con la herramienta de Scratch.

Se sugiere recapitular lo trabajado en el encuentro anterior sobre los contenidos referidos a bloques de códigos azules para estos minutos iniciales.

Segundo Momento: ¡A saltar con Scratch!

Para seguir animando a los personajes y para conocer sobre el efecto del salto de los astronautas en la luna, puedes mirar junto a los estudiantes el video-misión: *¡salta, salta!* El ejercicio práctico en esta ocasión es programar un salto utilizando los bloques de color amarillo, azul y naranja.

Para esta instancia puedes iniciar un diálogo con las siguientes preguntas: “*¿Para qué usamos el color azul? ¿A que hace referencia el bloque de color naranja?*”.



Consejo didáctico:

¡Educadores! Para un mejor desarrollo de la temática, pueden recuperar los contenidos referidos a unidades de medida de tiempo aprendidas en el área de matemática.

¡A practicar! Partiendo del proyecto de cada estudiante la consigna es programar un salto con el personaje de la animación que están creando.

Tercer Momento: ¡Saltando, volando y deslizando!

En esta oportunidad, puedes dirigirte a los estudiantes:

“¿Se dieron cuenta que los personajes que aparecen en el tablero de Scratch tienen disfraces? Para ello hay una sección que vamos a conocer. Pero con disfraces no se hace referencia a vestimenta, a un disfraz de fiesta, sino a que son imágenes donde el personaje tiene otras formas y si se programan seguido una imagen después de la otra, aparecen diferentes movimientos de nuestra animación... vamos a verlo mejor...”



Aquí visualizamos juntos el video-misión: *¿Cómo cambiar los disfraces de mi personaje?*. Los bloques de código que se usarán serán: color morado (apariencia) y color naranja (control).

Destina unos minutos para ejercitar esta nueva animación seleccionando uno de los personajes de Scratch o el proyecto del estudiante y programa los movimientos de saltar, volar y deslizar.

Cuarto Momento: Cierre

Para finalizar esta clase, puedes invitar a los alumnos a realizar el segundo desafío llamado: *anima a tu personaje. Parte 1*.

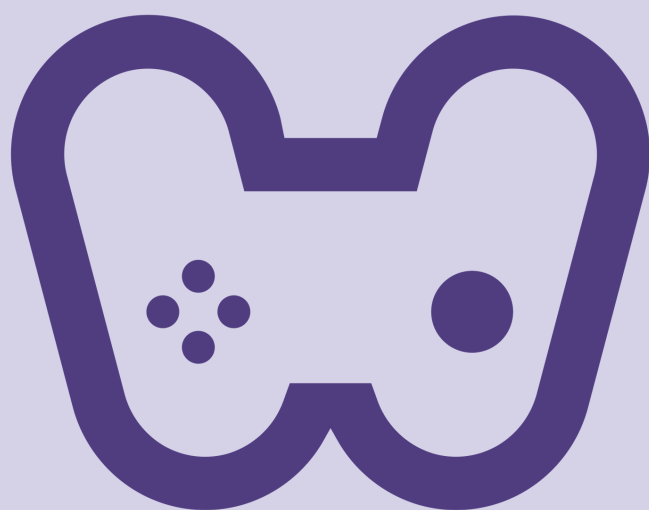
A su vez, genera un espacio de intercambio de ideas finales partiendo del interrogante: *¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo vienen con sus historias?*.



Consejo didáctico:

¡Educadores! Para este momento, los estudiantes pueden recuperar desde su Scratch-book, las tomas de notas con respecto a los diferentes encuentros.





El placer de aprender tecnología