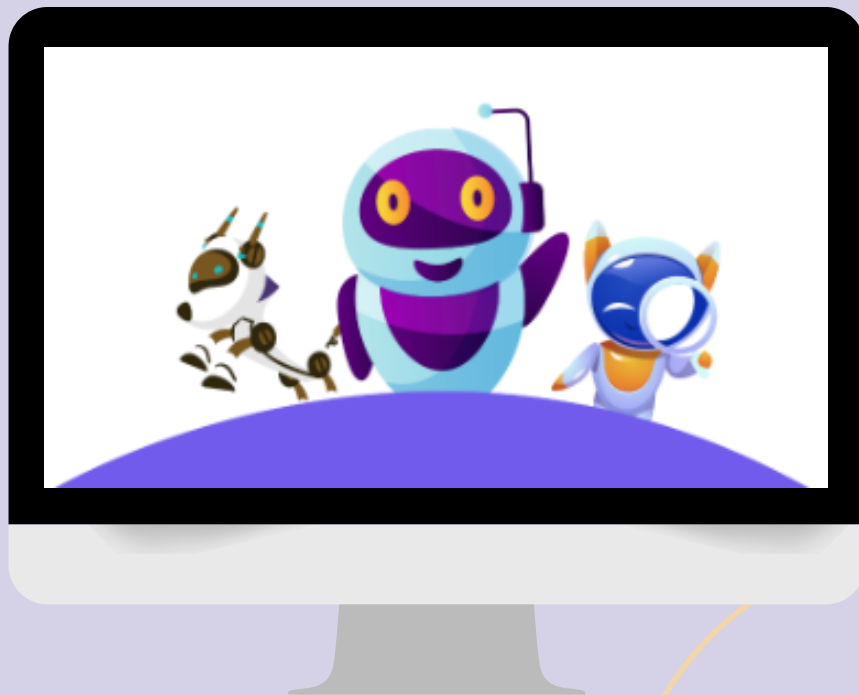


CREAR HISTORIAS (PARTE II)



UNIDAD VIII

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 12

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Profundizar sobre la sección de sonidos: grabaciones con la propia voz para conversar y dar vida a los personajes• Propuesta de cierre
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Da vida a los personajes con tu voz• Conversación entre personajes
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Video-misión: Da vida a los personajes con tu voz• Video-misión: Conversación entre personajes• Desafío 7: Crear historias. Parte 2
Modalidad	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo con el grupo total• Equipo de hasta cuatro integrantes
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>: ¡Dando vida a los personajes con nuestra propia voz en Scratch!• <u>3º momento</u>: Propuesta de cierre: Scratch-ando• <u>4º momento</u>: Reflexión y debate



Clase 12

Última clase del curso de Animación: ¡Programadores de Scratch!

Primer Momento: Introducción

Para estos minutos iniciales de este último encuentro, puedes anunciar: *la finalización del curso de animación con Scratch. ¡Llegamos a la última clase de este nuevo mundo de la programación de bloques!*

Para abordar los contenidos finales, recupera los contenidos previos trabajados en la **unidad cinco** llamada “*Hacer música (parte 1)*” específicamente la clase ocho: *¡A musicalizar con Scratch!*

Con el objetivo de seguir estimulando la creatividad de los estudiantes mediante la incorporación de sus voces en las historias que están construyendo aprendiendo al mismo tiempo a crear interacciones entre dos o más personajes. Puedes proponer los siguientes interrogantes:

“¿Recuerdan la clase en que aprendieron a grabar y editar sonidos? ¿Cuáles son los pasos a seguir para cargar y descargar de sonidos con Scratch?”



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia puedes volver a visualizar el video-misión titulado: ¿Cómo grabar y subir sonidos? Allí se indican las instrucciones de grabación de los sonidos. Recuerden hacer referencia en la tercera pestaña que se ubica arriba a la izquierda de la pizarra de Scratch llamada: *sonidos*.

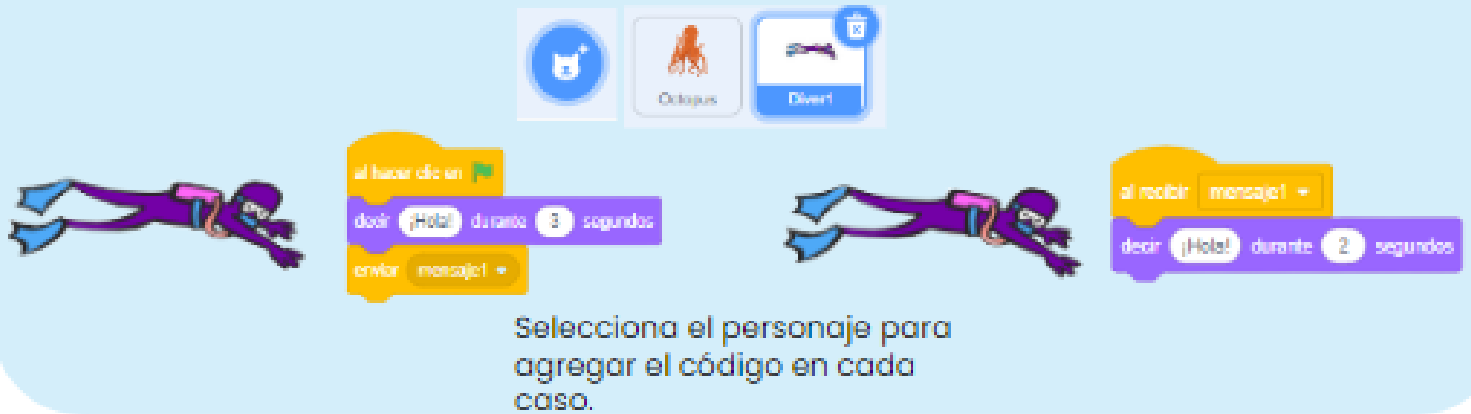
Segundo Momento: ¡Dando vida a los personajes con nuestra propia voz en Scratch!

Para el desarrollo de estas temáticas, puedes proponer la visualización del video-misión: *agregar voz a tu personaje*. Aquí se utilizará la secuencia de bloques de códigos: amarillo (eventos), magenta (sonidos) y morado (aparición). No olvides que para realizar el ejercicio debes disponer con acceso a micrófonos para pc, auriculares con micrófono y/o otro dispositivo de audio que permitan grabar.

Seguidamente los estudiantes deberán trabajar sobre el video-misión: *Conversación entre personajes*.

¡Dedica unos minutos para la ejercitación de dichas programaciones!

4. Crea una conversación entre personajes



The diagram illustrates a conversation between two diver characters. Above them are three icons: a blue circle with a white cat, an octopus, and a diver. The diver character on the left has a yellow block 'al hacer clic en' (green flag), a purple block 'decir ¡Hola! durante 3 segundos', and a yellow block 'enviar mensaje1'. The diver character on the right has a yellow block 'al recibir mensaje1', a purple block 'decir ¡Hola! durante 2 segundos', and a yellow block 'mensaje1'.

Selecciona el personaje para agregar el código en cada caso.

Se adjunta la plantilla del último video que se trabajará en este encuentro. Allí se muestra a modo de ejemplo los pasos a seguir para la programación de dos personajes (en este caso dos buceadores). A continuación se debe completar el *desafío 7: Crear historias. Parte 2*.



Consejo didáctico:

¡Educadores! Pueden aprovechar esta instancia y dedicar unos minutos al entendimiento sobre los bloques de códigos:

- amarillo (eventos): “enviar mensaje”
- amarillo (eventos): “al recibir mensaje”

Para iniciar con la animación recuerden que siempre hay que hacer click en la bandera verde (ir)





Tercer Momento: Propuesta de Cierre

Puedes anunciar que se culminó este gran recorrido de Animación. Como hemos visto a lo largo de estas clases el mundo de Scratch es muy grande, pero podemos conquistarlo a medida que estemos atentos en los detalles, utilizando todas las herramientas y las guías paso a paso que ofrece Wonderly para la creación de diversas historias y animaciones digitales.

Para este desafío, puedes indicarles a los estudiantes que es momento de poner en práctica todo lo aprendido sobre la programación con bloques.

¡No olvides que con estas últimas ejercitaciones, cada alumno debe terminar su proyecto de historieta que fueron trabajando en cada clase!



Consejo didáctico:

¡Educadores! Oportunidad de evaluar! A modo de sugerencia, si desean hacer una devolución final del proceso de cada estudiante se adjunta el link que los direcciona a una rúbrica para evaluar los proyectos de Scratch.

[Rúbrica de Scratch](#)



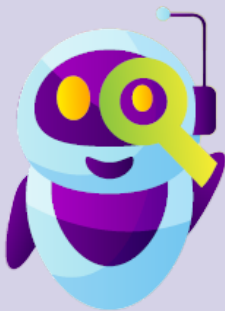


En función de ello, puedes dirigirte a los estudiantes y expresar el siguiente mensaje:

“No olviden: *Scratch promueve el pensamiento computacional y las habilidades para resolver problemas, la enseñanza y aprendizaje creativo, autoexpresión y motivación. ¡Si pueden imaginarlo, pueden crearlo! ¡Nunca dejen de practicar! ¡Felicitaciones Programadores de Scratch!”.*



Consejo didáctico:



¡Educadores! Al completar todos los videos-misiones y desafíos de Animación, no olviden de sugerirles a los estudiantes descargar desde la plataforma el certificado del curso.

¡Ahora sí es hora de jugar! La propuesta de cierre consiste en la creación de una historia interactiva final llamada: *Scratch-ando*.

Se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:



- ★ Imaginar una historia con un principio, desarrollo y desenlace. Allí los estudiantes crearán una historieta incluyendo escenarios, personajes y diálogos. Pensar posibles fondos, protagonistas y mensajes que quieran contar. Se invita a navegar por internet. ¡Recuerden recuperar todo lo aprendido con la programación de bloques, utilizando la combinación de los bloques de códigos: *movimiento, eventos, control, sonidos*.
- ★ La dinámica será en grupo de hasta 4 integrantes.
- ★ La historieta creada por cada grupo debe estar escrita y/o dibujada en el *Scratch-book*.
- ★ Elección en particular de una escena de la historia. Debe ser recreada y programada con Scratch por los integrantes.

¿Listos para crear y jugar?

Para una mejor explicación de la actividad, se acompañará de un soporte visual que ayudará a visualizar las etapas de la historia que los estudiantes deben realizar.



PARTES DE UNA HISTORIA

INICIO

momento donde se dan a conocer a los personajes y el lugar donde ocurre el relato

DESARROLLO/ NUDO

punto de la historia donde se desarrolla el conflicto y los personajes intentan superarlo o resolverlo

DESCENLACE

es la parte en que se resuelve el conflicto y finaliza la historia



*Ingresas al siguiente enlace para acceder a la plantilla
Puedes descargarla y visualizarla en el proyector*

Partes de una historia



Consejo didáctico:

¡Educadores! Para este momento, les compartimos algunas sugerencias en función de la temática que pueden optar los estudiantes

- Historias según el género literario (ejemplo: aventura, terror, drama, entretenimiento, etc). Se pueden recuperar conocimientos previos del área de Lengua y Literatura
- Historias de acuerdo a alguna temática relevante que se trabaje en la institución educativa.
- Historias relacionadas a las Ciencias Naturales y Sociales
- Historias con mensajes traducidos al Inglés.

Cuarto Momento: Reflexión y Debate

Antes de finalizar con esta clase, puedes realizar un breve cierre del curso Animación mediante algunos interrogantes para debatir con el grupo-clase:

¿Les gustó el curso?

¿Qué es lo que más les interesó aprender con Scratch?

¿Les gustaría seguir aprendiendo con los otros cursos que ofrece Wonderly?



La modalidad puede ser de manera oral o que dichas preguntas se presenten por escrito y destinar un momento de escritura y reflexión por parte del estudiante para luego ser compartidas con el resto de la clase.



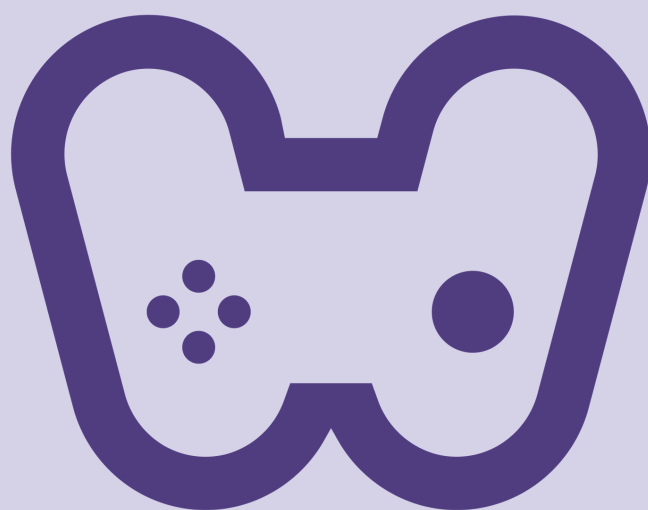
¡Pueden proponer otras preguntas para reflexionar!



Consejo didáctico:

¡Educadores! Recuerden siempre abrirse a la escucha de los estudiantes. Considerar aquellas demandas si las hubiere y recuperarlas para debatir durante esta última clase.





El placer de aprender tecnología