

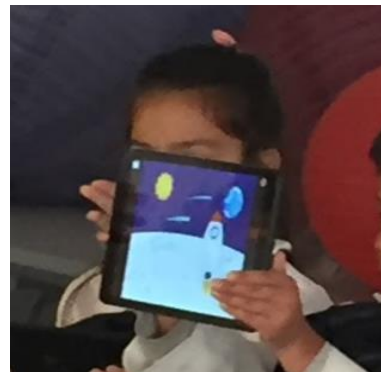
CREANDO HISTORIAS CON SCRATCH JR

Descripción

Propuesta que impulsa el trabajo colaborativo, el uso pedagógico de la tablets y la circulación de saberes en el aula con énfasis en Pensamiento Computacional y Lengua. El recurso tecnológico seleccionado, permite también abordar contenidos de Conocimiento Artístico, Artes Visuales.

Fundamentación

Varios aspectos del formato del proyecto de programación con Scratch Jr refuerzan el alfabetismo. Los pequeños programas (scripts) se crean y ejecutan de izquierda a derecha, de la misma manera que el idioma escrito. Para apoyar la estructura narrativa, ScratchJr permite a los niños crear proyectos con múltiples páginas tal como sucede en un libro que tiene un inicio, una trama y un final. Textos que muestran el nombre de cada bloque aparecen para apoyar el reconocimiento de palabras permitiendo que los niños, intuitivamente, pareen íconos con el texto relacionado. Cualquier otro texto que aparece en el proyecto ha sido creado por el niño. Los niños también “leen” y descomponen los pequeños programas cuando ellos reconstruyen el programa o dedican varias sesiones a un proyecto y lo retoman cada día.



Tipo de actividad:

Trabajo Grupal y Trabajo en pares

Tiempo de aplicación:

Variable, aproximadamente un mes.

Propósitos:

- Impulsar la mirada atenta, el juicio crítico, la capacidad de reflexión, el trabajo colaborativo y la imaginación.
- Introducir el lenguaje de programación y edición con el software de “Scratch Jr” en las Tablets para animar narraciones.
- Enseñar a descomponer actividad compleja en actividades simples.
- Organizar sucesos secuenciales en un orden lógico.

Criterios de evaluación

Se sugiere el uso de rúbricas para que los estudiantes sepan que se espera de ellos.

Contenidos:

Área del Conocimiento de Lengua.

Primer grado-Las anécdotas y los cuentos con un episodio. La ubicación espacio-temporal en el marco del cuento.

Segundo grado- La trama del cuento. Las voces de la narración: empleo de verbos conjugados.

Tercer grado – El diálogo en la narración. La trama de historietas, dibujos animados y películas.

Cuarto grado- Las narraciones con más de un episodio. El discurso directo en el diálogo.

Área del Conocimiento Artístico: Artes Visuales

Primer grado-El dibujo digital. El collage como composición a partir de colores, formas y texturas.

Segundo grado- La expresividad en la línea y el color. Colores cálidos y fríos. Su valor expresivo

Tercer grado - La imagen en movimiento. Cine, video, televisión. El equilibrio en la composición visual.

Cuarto grado - El fotomontaje.

Actividad 1

Primer y Segundo año

Se sugiere la escritura de cuentos a partir de la observación de imágenes. Se puede presentar una historieta muda, lo cual posibilita visualizar la secuencia de la narración. Es conveniente ofrecer una guía que ayude a crear los personajes, ponerles nombre, ubicarlos en la escena, escribir el cuento y tener en cuenta los momentos.

Tercero y Cuarto

Se propone la misma actividad que en primero y segundo, pero se aborda también la polifonía del narrador y las voces de los personajes.

Actividad 2

Primer y Segundo año

Realizar la animación del cuento con Scratch Jr.

En este vídeo se presenta la app Scratch Jr. Se trata de una aplicación pensada para acercar la programación a los más pequeños, utilizando una interfaz totalmente visual y muy intuitiva.

Se deja un tutorial a disposición de los docentes, que también se les puede enlazar a los alumnos en el aula CREA2.

Tercero y Cuarto

El mismo material que se deja enlazado para primer y segundo año, permite trabajar con tercero y cuarto. En estos grados se recomienda trabajar con más de una escena, cambios de escenarios, sonidos de la biblioteca o grabados por los alumnos. El diálogo por ejemplo puede ser grabado.

Material de consulta:

ANEP-CEIP, Programa de Educación Inicial y Primaria. Año 2008, Montevideo, Rosgal S. A, 2009.

BAUMAN, Zygmung, Los retos de la educación en la modernidad líquida, Barcelona, Gedisa, 2007.

CASSANY, Daniel, En_línea - Leer y escribir en la red-, Barcelona, Anagrama, 2012.

CASTELLS, Manuel, La sociedad en red: una visión global, Madrid, Alianza, 2006.

CÓDIGO 21. Tecnologías Creativas. Disponible en: <http://codigo21.educacion.navarra.es/autoaprendizaje/guias-de-scratch-junior/>

EISNER, Elliot, Educar la visión artística, Barcelona, Paidós, 1995.

HERNÁNDEZ, Fernando, Educación y cultura visual, Barcelona, Octaedro, 2010.

PROGRAMAMOS Videojuegos y app. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=A2dWh9kS27g>

Materiales:

Hojas o cuadernos, materiales para escribir y dibujar, pizarrón, XO.

Sugerencias:

Este recurso es muy intuitivo y se puede dejar que los alumnos lo exploren libremente primero, para luego presentarle los tutoriales y vídeos. Cuando se va a realizar una animación hay que tener en cuenta los momentos de creación: pensar la “idea”, crear la trama del cuento o “guión”, elegir los personajes y planificar sus acciones, programar, ejecutar el programa, corregir errores. Estos dos últimos pasos se reiteran todas las veces que sea necesario. Luego se sugiere el trabajo con pares. Para ello se intercambian los dispositivos y se solicita que ejecuten la animación del compañero bajo la consigna de que debe hacerle una devolución positiva y una sugerencia para enriquecer el proyecto.

Autor

Schunk Arigón María del Rosario

Responsable

Schunk Arigón María del Rosario

Fecha de publicación

26 de abril de 2019

Etiquetas

Propuestas educativas



Créditos

Imágenes Propias– Autor: Schunk Arigón María del Rosario- Licencia Creative Commons (CC BY 2.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Clasificación curricular