

Secuencia competencial

- [Sesión primera](#)
- [Sesión segunda: Introducción a Scratch](#)
- [Sesión tercera: Retos guiados](#)
- [Sesión tercera. Reto 1](#)
- [Sesión tercera. Reto 2](#)
- [Sesión tercera. Reto 3.](#)
- [Sesión cuarta: Proyecto "Transforma tu historia en unas escenas teatrales con Scratch"](#)
- [Sesión quinta: Presentación a la clase](#)

Sesión primera

En la primera sesión, nos adentramos en los elementos fundamentales que conforman una obra de teatro. Iniciaremos con una breve introducción sobre los diferentes componentes de una narrativa, enfatizando la importancia de los personajes, la trama y el escenario. A través de debates en pequeños grupos, los alumnos compartirán sus conocimientos previos y explorarán sus ideas sobre cómo estos elementos se integran en las historias. La actividad 1 será el hilo conductor, donde los alumnos comenzarán a esbozar ideas para su propia historia en Scratch, anotando sus reflexiones en una hoja de papel y fomentando un ambiente colaborativo de discusión.

Contenidos:

- Elementos de una obra de teatro.
- Funciones de los personajes en la narrativa.
- Estructura básica de una historia.

Actividad 1: Los alumnos se reúnen en grupos pequeños y comparten sus ideas sobre lo que saben acerca de obras de teatro y animaciones con la plataforma Scratch. Se les invita a reflexionar sobre los elementos de una buena historia: personajes, trama y escenario. Utilizando una hoja de papel, anota sus pensamientos y discuten cómo podrían integrar estos elementos en su propio proyecto en Scratch.

Duración : 45 minutos

Tamaño Del Grupo : En grupos de 3 a 5

Metodología : Conversaciones guiadas y trabajo colaborativo.

Organización del espacio: Un espacio donde los grupos puedan sentarse en círculos o en mesas dobles.

Materiales: Hojas de papel, marcadores, pizarra y proyector para ejemplos visuales.

Ampliación de la actividad:

DUA-I (Representación): Permitir investigar en la red ejemplos variados de obras de teatro.

DUA-II (Acción y Expresión): Usar herramientas digitales para visualizar las relaciones y escenarios.

DUA-III (Implicación): Incluir desafíos extras, como incorporar ideas inesperadas de personajes o tramas complejas.

Simplificación de la actividad:

DUA-I (Representación): Proporcionar ejemplos visuales impresos de elementos de historias.

DUA-II (Acción y Expresión): Utilizar un organizador gráfico simple para que plasman sus ideas.

DUA-III (Implicación): Motivar con historias conocidas o personajes favoritos para basar su historia.

Soporte Intensivo - Alumnado con dislexia

DUA-I (Representación): Utilizar imágenes y pictogramas para ilustrar personajes, tramas y escenarios, facilitando la comprensión.

DUA-II (Acción y Expresión): Permitir que los estudiantes utilicen grabaciones de voz o aplicaciones de dictado para anotar sus ideas, reduciendo la carga escrita.

DUA-III (Implicación): Fomentar la participación en grupos donde se valoren las ideas de cada uno, estimulando la confianza en su expresión y comprensión.

Sesión segunda: Introducción a Scratch

Durante la segunda sesión, introduciremos las herramientas básicas de Scratch, necesarias para la creación de sus obras de teatro digitales. A través de ejercicios prácticos, los alumnos aprenderán a programar secuencias de instrucciones, lo que les permitirá integrar sus ideas narrativas en el entorno digital.

Contenidos

- Herramientas básicas de Scratch.
- Aprender a programar secuencias en Scratch.
- Importancia de la planificación en proyectos creativos.

Esta actividad se puede llevar a cabo si el alumno nunca ha tenido contacto con la programación por bloques utilizando Scratch. Va a depender en gran medida los conocimientos previos si en cursos pasados han trabajado con CODE o con Scratch Jr. Dependiendo del nivel de partida del alumnado el profesorado irá ajustando los tiempos y planteando la realización o no de estos ejercicios.

Scratch es la comunidad de programación para niños y niñas (entre los 8 y 16 años) más grande del mundo, y un lenguaje de programación con una interfaz sencilla que permite a los jóvenes crear historias digitales, juegos y animaciones. Scratch está diseñado, desarrollado y moderado por la [Fundación Scratch](https://scratch.mit.edu/), una organización sin ánimo de lucro. Scratch es libre y gratuito y está disponible en más de 70 idiomas

Scratch promueve el pensamiento computacional y las habilidades en resolución de problemas; enseñanza y aprendizaje creativos, autoexpresión y colaboración; e igualdad en informática.

Como actividades introductorias se pueden realizar las que vienen en su página web:

<https://scratch.mit.edu/ideas>

Se puede comenzar a trabajar con las tarjetas de programación con las que se pueden aprender a crear juegos interactivos, historias, música, animaciones... El profesor/a decidirá el punto de partida aconsejable al nivel en que se encuentre su alumno

[Tarjetas de programación Scratch.pdf](#)



Duración : 90 minutos

Tamaño Del Grupo : En grupos de 2 a 3 personas.

Metodología : Aprendizaje basado en proyectos con apoyo continuo del docente.

Organización del espacio: Espacio con ordenadores o tablets en la que cada estudiante tenga su propio ordenador o trabaje en parejas.

Materiales : Computadoras/tablets con Scratch, acceso a internet, guiones escritos.

Sesión tercera: Retos guiados

Se proponen tres retos guiados en los que se aprenderá a trabajar con determinados bloques de Scratch que podrán ser útiles en el proyecto libre propuesto. Los alumnos y alumnas trabajan en grupos para desarrollar su obra de teatro utilizando Scratch. Integran sus diálogos y descripciones en la animación, programando acciones y escenas. Una vez que finalizan, cada grupo presenta su obra a la clase, explicando su proceso creativo y reflexionando sobre lo aprendido, consolidando así sus habilidades narrativas y tecnológicas.

Con objeto de atender a la diversidad se plantean tres retos cuya dificultad es creciente.

Simplificación de la actividad: El reto 1 se emplea para alumnado que nunca ha trabajado en Scratch o que por motivación o capacidad precisa más ayuda. El cambio de diálogo entre los personajes se hace por tiempo. No se emplean estructuras complicadas de programación.

Actividad general: El reto 2 es el más desarrollado y es el que preferentemente explicaremos al alumnado. Los cambios en los diálogos se hacen enviando mensajes entre los personajes. Se utilizan condicionales y variables en su programación.

Ampliación de la actividad: El reto 3 se reserva para alumnado que termina el reto 2 y quiere ampliar su programa con nuevas funcionalidades por ejemplo grabando su propia voz para dar vida a los personajes. Se utilizan condicionales, variables y listas en su programación.

Duración : 90 minutos

Tamaño Del Grupo : En grupos de 2 a 3 personas.

Metodología : Aprendizaje basado en proyectos con apoyo continuo del docente.

Organización del espacio: Espacio con ordenadores o tablets en la que cada estudiante tenga su propio ordenador o trabaje en parejas.

Materiales : Computadoras/tablets con Scratch, acceso a internet, guiones escritos.

DUA-I (Representación): Incluir módulos avanzados de programación en Scratch, como el uso de operadores o funciones para diversificar resultados.

DUA-II (Acción y Expresión): Proponer realizar escenas adicionales donde apliquen conceptos previamente no cubiertos, explorando nuevas temáticas o enfoques narrativos.

DUA-III (Implicación): Incentivar la competencia organizando una presentación intergrupal, fomentando la motivación a través de la muestra pública de sus proyectos.

Simplificación de la actividad: (reto 1)

DUA-I (Representación): Ofrecer plantillas de guiones pre-escritos o líneas base para utilizar en el desarrollo de la obra, facilitando la comprensión.

DUA-II (Acción y Expresión): Simplificar el uso de Scratch con tutoriales paso a paso o tareas predefinidas, guiando con ejemplos sencillos.

DUA-III (Implicación): Motivar la implicación personal invitándoles a poner sonidos o personajes de su interés, así personalizan y se sienten más cercanos a la tarea.

Soporte Intensivo - Alumnado con dislexia

DUA-I (Representación): Proporcionar textos simplificados y visuales para facilitar la comprensión de las instrucciones y diálogos.

DUA-II (Acción y Expresión): Permitir el uso de grabaciones de audio para que los alumnos presenten su parte, reduciendo la presión de lectura en voz alta.

DUA-III (Implicación): Fomentar la colaboración en grupos para que cada alumno comparta su contribución y reciba apoyo de sus compañeros.

Sesión tercera. Reto 1

Crea una historia en la que dos personajes se muevan por escenarios diferentes estableciendo un diálogo en cada uno de ellos.

Condiciones:

- Al menos dos personajes.
- Al menos 4 escenarios.
- La interacción es mediante una flecha que al hacer clic sobre ella nos cambia el escenario.
- Al llegar al último fondo tiene que aparecer un mensaje de texto que anime a continuar la historias.

Vamos a trabajar con los siguientes bloques:

Eventos: Estos bloques se utilizan para iniciar una secuencia de instrucciones.

[image.png](#)

Apariencia: Estos bloques permiten cambiar la apariencia del personaje o bien comunicar un diálogo durante un tiempo.

[image.png](#)

Control: Estos bloques permiten controlar la secuencia del programa, por ejemplo esperando un tiempo, repitiendo una y otra vez las mismas instrucciones o enviando un mensaje.

[image.png](#)

El menú de propiedades tiene el siguiente aspecto: En él se muestran los objetos elegidos del banco de recursos de Scratch.

[image.png](#)



Programación de cada personaje:

Al hacer clic en la bandera verde el personaje "Witch" inicia la conversación con:

[image.png](#)

Transcurridos los dos segundos el personaje Elf responde con un bloque similar al anterior.

[image.png](#)

Y acaba su conversación enviando el mensaje

[image.png](#)

Primero habla el personaje Witch, dos segundos despues habla Elf y este envia el mensaje "aparecer flecha". Este patron se repite el número de conversaciones que tengan.

El programa incluye cambios de disfraces para simular el movimiento justo cuando habla.

[image.png](#)

El objeto de la flecha al recibir el mensaje "aparece flecha", se muestra en el escenario, parpadea continuamente y al hacer clic sobre él hace cambiar el fondo. La idea es que la flecha se esconda al hacer clic sobre ella y cuando empieza el programa (al hacer clic en la bandera verde).

Sus programas son:

[image.png](#)

Cuando hacemos clic en la flecha se produce el cambio de escenario. Este cambio de escenario se aprovecha para empezar la siguiente escena con programas similares a este:

[image.png](#)

En el siguiente enlace se encuentra la solución al [reto 1](#). Se tiene que animar al alumnado a reinventar este programa.



Puedes probar el funcionamiento del programa aquí

<https://scratch.mit.edu/projects/1092005602/embed>

Sesión tercera. Reto 2

Enunciado:

Diseña y programa en Scratch unas escenas teatrales en la que dos personajes se comuniquen entre sí. El diálogo se crea de forma interactiva según las instrucciones que les de en ese momento el usuario del programa.

Condiciones:

- El escenario inicial tiene que introducir al espectador sobre lo que va a ver.
- Inicialmente el programa tiene que dar la opción de crear una nueva función teatral o repetir la ultima existente.
- Tiene que haber al menos dos personajes y un presentador/a.
- Tiene que haber al menos 2 fondos de escenario.
- La interacción sucede cuando el programa pregunta al usuario lo que cada personaje o interlocutor del diálogo tiene que decir.
- Posteriormente las escenas se suceden automáticamente con la intervención dialogada de los personajes.
- Cuando hable un personaje se tiene que apreciar que ha hablado ese personaje, por ejemplo moviéndose.
- Tienes que dar vida a los personajes poniéndoles voz, puede ser la tuya grabada o la que sintetiza Scratch.
- El escenario en el que se desarrolla la obra tiene que tener relación con lo que hablan los personajes
- El final de la representación tiene que volver al escenario inicial y transmitir el mensaje de que la obra de teatro ha terminado
- Es voluntario introducir el guión con acotaciones en el programa

Este proyecto incluirá variables en la conversación entre dos personajes. El programa pregunta qué quiere escribir el usuario en una variable para mas adelante poder recuperar su valor en los diálogos

En esta práctica guiada vamos a necesitar los siguiente bloques:

De eventos: que hacen posible que se ejecuten las instrucciones que se colocan debajo de ellos, por ejemplo al recibir un mensaje.

[image.png](#)

El bloque siguiente permite enviar un mensaje (en este caso el mensaje se llama 'dialogo').

[image.png](#)

De apariencia: que permiten comunicarse a los personajes y cambiar su forma o apariencia.

[image.png](#)

De control: Que permite que el programa haga una cosa u otra dependiendo de la condición que le demos.

[image.png](#)

Operadores: Que permiten realizar operaciones o comprobar si se cumple una condición. Este bloque comprueba si dos valores son iguales.

[image.png](#)

Sensores: que permiten que haya interacción con el usuario del programa. La respuesta que teclea el usuario a la pregunta que hace el programa se guarda en la variable "respuesta".

[image.png](#)

Crear variables: Para crear una variable tienes que ir al menú de la categoría de Variables:

[image.png](#)

En el ejemplo de abajo se ha creado la variable 'dialogo Juan 1'

[image.png](#)

Se crean 3 variables mas: 'dialogo Juan 2', 'dialogo Pedro 1' y 'dialogo Pedro 2'.

Tendremos que insertar el bloque sensor "respuesta" dentro del bloque dar a dialogo Juan 1 el valor () para posibilitar la interacción.

[image.png](#)

Cuando queramos recuperar el valor tendremos que usar el bloque 'dialogo Juan 1' y ponerlo dentro del bloque 'decir () '.

[image.png](#)

[image.png](#)

Texto a voz: Está dentro de las extensiones de Scratch debajo de la última categoría de los bloques:

[image.png](#)

Texto a voz permite sintetizar la voz del texto introducido en el bloque decir (hola) con el tono elegido en el bloque "asignar voz a (chillido)".

[image.png](#)

Actualmente Scratch permite elegir entre 4 tonos que darían vida a 4 personajes con una voz diferente:[image.png](#)

En lugar de teclear el texto "hola" podemos poner el elemento que corresponda de la variable.

[image.png](#)

La ventana de propiedades tiene el siguiente aspecto: En él se muestran los objetos elegidos del banco de recursos de Scratch.

[image.png](#)

El programa se desarrollaría como sigue:

Al comenzar el programa se cargan en las variables los dialogos de la función original:

[image.png](#)

Y al mismo tiempo al hacer clic en la bandera verde se muestra el guión original de la función teatral durante 3 segundos. Si el lector necesita mas tiempo para leer el guión puedo hacer clic en el botón DETENER (el octógono rojo) para luego volver a hacer clic en la Bandera verde.

El guión original es un fondo del escenario que el programador puede editar y reescribir si quiere.

[image.png](#)

Después del guión aparece el escenario del Teatro (Theater) y la presentadora (Wizard Girl) pregunta si se quieren inventar nuevos diálogos.

Si la respuesta es SI, entonces se preguntan al usuario lo que los dos personajes (Juan y Pedro) tienen que decir para guardarlo en las variables creadas anteriormente.

[image.png](#)

Después de preguntar las cuatro conversaciones (dos para el personaje Pedro y dos para el personaje Juan) la presentadora se esconde y el programa envía el mensaje (diálogo).

[image.png](#)

Si la respuesta es No la presentadora dice "Entonces repetimos la función original", luego se esconde y envía el mensaje 'dialogo'.

[image.png](#)

Al presionar la bandera verde los personajes están ocultos y solo se muestran cuando comienza la obra, momento en el cual el escenario cambia al fondo Woods (disponible en el propio programa).

[image.png](#)

Este es uno de los programas que tiene el personaje Juan: Al recibir el mensaje 'turno Juan 1' comienza su escena hablada y termina enviando el mensaje (turno de Pedro 1) para que el segundo personaje (Pedro) responda al primero.

[image.png](#)

Y cuando el personaje Pedro recibe el mensaje (turno Pedro 1) se reproduce su diálogo. Posteriormente enviará el mensaje "turno Juan 2" para que el primer personaje diga su segundo diálogo.

[image.png](#)

El juego se repite enviando y recibiendo mensajes hasta completar todos los diálogos. El programa termina al concluir el turno 2 de Pedro momento en el cual el escenario cambia de nuevo al fondo Theater y se oyen los aplausos del público.

[image.png](#)

Los bloques "decir () " con nada dentro se ponen para que en el momento que termine de hablar el personaje borre el texto escrito anterior.

Por último cuando finaliza la obra teatral (al cambiar fondo a Theater) los personajes muestran sus disfraces de saludo al público y se oyen los aplausos.

[image.png](#)[image.png](#)

Puedes copiar o reinventar el proyecto en el siguiente link [Reto2](#)



<https://scratch.mit.edu/projects/1185032695/embed>

Sesión tercera. Reto 3.

Este proyecto incluirá variables y listas en la conversación entre dos personajes. El concepto de una variable es más sencillo que el de una lista pero cuando trabajamos con listas el programa se simplifica bastante.

Por ejemplo si añadimos 30 diálogos necesitaremos 30 variables, lo que dificulta mucho entender el funcionamiento del programa. Esto se soluciona con el empleo de listas. Si hay dos personajes se crean dos listas y el diálogo de cada personaje se incluye en cada elemento de su lista, de forma ordenada, para luego poder recuperarlo.

En esta práctica guiada se necesitan los mismos bloques de programación que en la práctica anterior mas los siguientes:

Crear listas: Para crear un lista tienes que ir al menú de la categoría de Variables:

[image.png](#)

En el ejemplo de abajo se ha creado una lista llamada "conversación Juan". Insertamos el diálogo "¡Hola Pedro!" en el número 1 de su lista:

[image.png](#)

Cuando queramos recuperar "¡Hola Pedro!" tendremos que usar el bloque "elemento 1 de la lista "conversación Juan":

[image.png](#)

Podemos insertar el bloque sensor "respuesta" en lugar del ¡Hola Pedro! para posibilitar la interacción.

[image.png](#)

Otra forma mucho más rápida es meter los diálogos en un texto escrito en el bloc de notas y luego importarlo a la lista. Si escribimos separado por comas lo que dice cada personaje en la misma linea es más sencillo seguir el hilo de la conversación. Luego al importar el texto en cada columna nos pedirá qué columna insertar. Para importar hacemos clic derecho sobre la lista y aparece el menú de importar

[image.png](#)

En este ejemplo se puede ver el bloc de notas con las conversaciones de los dos personajes separados por comas.

[image.png](#)

Importamos el documento de texto y si tiene el diálogo separado por comas nos pedirá qué columna importar. Por ejemplo la columna 1 para la list de conversación del personaje 1 y la columna 2 para la lista de la conversación del personaje 2.

[image.png](#)

El guión que se desarrolla en esta práctica es el siguiente:

Dos personajes que tienen como escenario de teatro un espacio ambientado en una pista de béisbol. Uno de los personajes es un niño que está llorando porque el entrenador no lo ha seleccionado para jugar en el próximo partido local. El niño se esfuerza tanto que pierde horas de sueño por practicar con el bate. Por la mañana el niño se encuentra cansado y el entrenador le anima a esforzarse. Es entonces cuando comienza la representación.

Los diálogos son:

Personajes: Joselito (niño jugador), Entrenador

Escenario: Pista de béisbol, con bancos, bates, pelotas dispersas y una red al fondo. Es por la mañana. El sol está saliendo, el ambiente es tranquilo.

[ESCENA ÚNICA]

Joselito está sentado en el banco, con el bate a su lado. Tiene la cabeza baja y se seca las lágrimas con la manga. Se nota que está cansado. El Entrenador entra por un lateral del escenario, con una gorra y un silbato. Camina con energía y ve al niño.

ENTRENADOR *(con ánimo y una sonrisa):*

¡Vamos, Joselito! ¡Que tú puedes!

Joselito se incorpora levemente, sin mirar al Entrenador directamente. Suspira con cansancio.

JOSELITO *(agotado, frotándose los ojos):*

Sí, entrenador... ¡pero descansemos un poco, por favor!

El Entrenador se acerca con gesto firme, pero amable. Coloca las manos en la cintura, señalando el campo.

ENTRENADOR (*más serio, animándole*):

No te lamentes, Joselito. Tenemos que seguir practicando.

Joselito se pone de pie lentamente, con frustración. Mira hacia el campo, luego al suelo.

JOSELITO (*angustiado, alzando la voz*):

¡Ojalá yo fuese tan bueno como ellos! No sé qué pasa... ¡Practico y practico y no me sale nada bien!

El Entrenador se agacha ligeramente para quedar a su altura. Lo mira con comprensión.

ENTRENADOR (*con voz reflexiva*):

¡Con razón tu cansancio! No estás durmiendo bien por la noche. ¡Tienes que descansar!

Joselito baja la mirada y hace un gesto de negación con la cabeza.

JOSELITO (*sincero*):

No es eso, entrenador. Yo practico todos los días... De hecho, últimamente me quedo despierto hasta tarde en la noche para tratar de mejorar mi velocidad al bate.

El Entrenador se lleva una mano a la frente, como sorprendido, y luego le habla con tono didáctico.

ENTRENADOR (*con firmeza*):

Si no descansas, no llegarás a ser tan bueno como ellos. Mientras dormimos, nuestro cuerpo se repone de todas las energías gastadas en el día.

Joselito abre mucho los ojos, confundido y preocupado.

JOSELITO (*con duda*):

¡Pero si descanso... no llegaré a ser tan bueno como ellos!

El Entrenador le pone una mano en el hombro, con tono comprensivo y serio a la vez.

ENTRENADOR (*como consejo final*):

Así que esfuérate mucho en la pista, pero descansa por la noche. Recuerda que también tenemos que cuidar de nuestro cuerpo y dormir a sus horas. ¿Qué me dices?

Joselito baja la cabeza avergonzado, luego lo mira a los ojos.



JOSELITO *(con voz suave):*

No me regañe, entrenador, por favor. Yo pensaba que si no dormía podía usar esas horas para mejorar mi práctica...

El Entrenador suelta una pequeña risa, se estira de brazos y mira al cielo.

ENTRENADOR *(con tono alegre):*

Pero bueno, bueno, ya mucho entrenamiento por hoy. ¡A dejar de llorar y vamos a ver cómo juega nuestro equipo local!

Joselito sonríe levemente por primera vez y se limpia la cara con la camiseta.

JOSELITO *(agradecido):*

Gracias por entenderme, entrenador.

Puedes copiar o reinventar el proyecto en el siguiente link [Reto3](#)

<https://scratch.mit.edu/projects/1186209410/embed>

Sesión cuarta: Proyecto "Transforma tu historia en unas escenas teatrales con Scratch"

En la cuarta sesión, abordaremos la guía para una narrativa atractiva y estructurada de su programa en Scratch. Los alumnos y alumnas reflexionarán sobre lo aprendido en las sesiones anteriores y comenzaremos a trabajar en la actividad "Teatro Digital: Creación en Scratch". Aquí los grupos tendrán tiempo para finalizar sus obras, enfocándose en la presentación visual y el ajuste de diálogos, fomentando así el uso efectivo de herramientas de expresión oral y visual. La retroalimentación entre grupos será vital, ya que permitirá aprender unos de otros y enriquecer sus proyectos.

Duración : 180 minutos

Tamaño Del Grupo : En grupos de 3 a 5

Metodología : Aprendizaje basado en proyectos con apoyo continuo del docente.

Organización del espacio: Espacio con computadoras o tablets, sillas en círculo para promover la discusión.

Materiales : Computadoras/tabletas con Scratch, acceso a internet, guiones escritos.

Guía para una Narrativa Atractiva y Estructurada:

El objetivo principal de esta actividad es lograr la construcción de un diálogo utilizando la plataforma Scratch. Para alcanzar este propósito de manera eficaz, es recomendable contar con una estrategia clara y seguir una serie de pasos ordenados.

1. Selección del Tema:

El primer paso consiste en elegir un tema de conversación apropiado que permita desarrollar una historia interesante y captar la atención del público. La elección del tema debe ser pertinente y motivadora.

2. Definición de los Personajes:

Una vez definido el tema, es importante identificar a los personajes protagonistas de la historia. La elección de los personajes debe estar en consonancia con el tema seleccionado. Es fundamental conocer aspectos clave de cada personaje, tales como su procedencia, edad, nivel educativo, personalidad, entre otros. Esta información resulta esencial para definir el modo en que cada personaje se expresará dentro del programa Scratch.

3. El Guión:

El guion constituye un documento narrativo que especifica las acciones y los diálogos de los personajes, brinda información sobre los escenarios y contiene anotaciones relevantes para los intérpretes. Más que un texto para ser leído, el guion debe entenderse como una herramienta funcional para la representación.

4. Importancia del contenido hablado:

Es crucial otorgar relevancia a la historia que se desea contar. Al redactar un diálogo, este debe ser ameno y entretenido. En numerosas ocasiones, el modo en que se narra una historia tiene mayor impacto que los hechos en sí mismos. Para enriquecer la narrativa, se recomienda hacer uso de las múltiples funcionalidades que ofrece Scratch: selección de escenarios adecuados, incorporación de música de fondo, animación de personajes, entre otros recursos. Es importante recordar que mientras los personajes dialogan, también deben suceder acciones que mantengan el dinamismo.

5. Coordinación:

Finalmente, es indispensable que el diálogo esté perfectamente sincronizado y estructurado. Una narración atractiva requiere dinamismo, lo cual se logra mediante la adecuada coordinación de los diálogos, la aparición de los personajes en escena y la inserción de efectos sonoros en los momentos precisos.

Organización del proyecto:

La primera idea a transmitir al alumno es que tienen que decidir cómo será su historia interactiva y cómo lo organizarán: qué escenarios pueden elegir con sus fondos y qué objetos o personajes participarán en la historia teatralizada.

Se les puede orientar diciendo que con dos personajes en la obra sería suficiente pues coordinar el diálogo entre más de dos personajes resulta complicado en una misma escena. Además necesitarán otro personaje que haga de presentador/a al programa.

El alumnado tiene como ejemplo los tres retos desarrollados en la sesión tercera y pueden modificar libremente cualquiera de esos retos o crear su proyecto de forma original.

El alumno tendrá que crear una historia con al menos seis conversaciones entre dos personajes y darle vida con la grabación de sus voces o con la herramienta "texto a voz" que facilita Scratch.

Sesión quinta: Presentación a la clase

La quinta y última sesión se dedicará a desarrollar habilidades de presentación ante un público. En este día, cada grupo presentará su obra ante la clase, poniendo en práctica lo que han aprendido sobre el trabajo en equipo y la importancia de la retroalimentación. Se alentará al alumnado a reflexionar sobre su proceso de creación, las dificultades encontradas y los aprendizajes obtenidos a lo largo de las sesiones. Este espacio servirá no solo como cierre de proyecto, sino también como una oportunidad para celebrar el esfuerzo colectivo y las contribuciones individuales, fortaleciendo así su confianza en hacer presentaciones creativas.

Contenidos

- Habilidades de presentación ante un público.
- Trabajo en equipo y sus beneficios.
- La importancia de la retroalimentación en los proyectos creativos.
- Reflexión final sobre el proceso de creación.

Duración : 45 minutos

Tamaño Del Grupo : En grupos de 2 a 3 personas.

Metodología : Aprendizaje basado en proyectos con apoyo continuo del docente.

Organización del espacio: Espacio con computadoras o tablets, sillas en círculo para promover la discusión.

Materiales : Computadoras/tabletas con Scratch, acceso a internet, guiones escritos.