

¡Animate y Crea! Explorando Movimiento y Diálogos en Scratch

Tecnología e Informática | Informática | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) descubran y experimenten con conceptos básicos de programación a través de Scratch, una herramienta divertida y accesible para crear animaciones. Los niños aprenderán a mover objetos, repetir movimientos, cambiar disfraces, animar personajes y añadir textos para crear diálogos, todo ello mientras desarrollan habilidades de pensamiento lógico, creatividad y expresión digital.

La relevancia de este plan radica en conectar la tecnología con la vida cotidiana, mostrando cómo pueden contar historias o crear juegos animados que reflejen sus intereses y experiencias. Además, el uso de la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje garantiza que cada estudiante pueda aprender de manera activa y personalizada, estimulando su motivación y participación.

Al finalizar, los estudiantes habrán diseñado una animación sencilla con personajes que se mueven y conversan, consolidando conocimientos de programación básica y comunicación digital que pueden aplicar en futuras actividades escolares y en el mundo digital que los rodea.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y utilizar bloques básicos de movimiento y apariencia en Scratch para crear animaciones.
- Diseñar y ejecutar secuencias con repetición de movimientos para animar objetos.
- Crear diálogos entre personajes usando textos y disfraces para enriquecer la animación.
- Aplicar habilidades de resolución de problemas y creatividad para personalizar sus proyectos.
- Colaborar y comunicar ideas durante el proceso de creación digital.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con acceso a internet (1 por estudiante o pareja)
- Acceso a la plataforma Scratch (<https://scratch.mit.edu>)
- Proyector o pantalla grande para demostraciones
- Guía impresa paso a paso para uso del Scratch (1 por estudiante)
- Cuadernos o hojas para anotaciones y bocetos
- Marcadores o lápices de colores
- Altavoces para escuchar sonidos o instrucciones audiovisuales

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del uso del mouse y teclado
- Experiencia previa con conceptos simples de computadora (abrir programas, navegar en internet)
- Habilidades básicas de lectura y escritura
- Reconocimiento de figuras y colores

Actividades

Sesión 1: ¡Conociendo Scratch y Moviendo Personajes!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a descubrir qué es Scratch y cómo podemos usarlo para mover objetos y personajes. Aprenderemos a hacer que nuestros personajes caminen, salten y cambien de aspecto. Esto nos ayuda a contar historias y divertirnos creando nuestras propias animaciones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Alguna vez han visto dibujos animados? ¿Cómo creen que hacen que los personajes se muevan? Vamos a compartir algunas ideas en voz alta."
- **Estudiantes:** Responden y comparten ejemplos de dibujos animados o juegos que conocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Les voy a mostrar un pequeño proyecto en Scratch donde un gato se mueve y cambia de ropa. ¿Quieren aprender a hacerlo ustedes mismos? ¡Será divertido!"
- **Estudiantes:** Observan atentos la demostración y expresan entusiasmo.

Contextualización:

Docente: "Así como en sus juegos favoritos los personajes se mueven y hablan, nosotros también podemos crear nuestras propias historias con Scratch y compartirlas con amigos y familia."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce la interfaz de Scratch mostrando bloques de movimiento, apariencia y eventos. Explica con lenguaje sencillo y usando imágenes y videos cortos cómo funcionan los bloques.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Explorando Movimiento

- Objetivo: Identificar y utilizar bloques básicos de movimiento en Scratch.
- **Instrucciones:**
 - Docente muestra cómo arrastrar bloques para mover un personaje 10 pasos.
 - Estudiantes abren Scratch y arrastran bloques para hacer mover al gato.
 - Docente pregunta: "¿Qué pasa si cambiamos el número de pasos? ¿Qué otros movimientos podemos probar?"
- Organización: individual
- Producto: proyecto Scratch con al menos un movimiento programado.
- Tiempo: 15 minutos
- Rol docente: observa el manejo de la plataforma, ofrece apoyo técnico y fomenta la exploración.

• Actividad 2: Repetición de Movimientos

- Objetivo: Diseñar secuencias con repetición para animar objetos.
- **Instrucciones:**
 - Docente explica el bloque "repetir" y cómo usarlo para hacer repetir movimientos.
 - En parejas, estudiantes crean una secuencia que haga caminar al personaje varias veces.
 - Docente guía con preguntas como: "¿Cuántas veces quieres que tu personaje camine? ¿Qué sucede si cambias ese número?"
- Organización: parejas
- Producto: proyecto con movimientos repetidos usando bloques "repetir".
- Tiempo: 20 minutos
- Rol docente: facilita, responde dudas y sugiere mejoras creativas.

• Actividad 3: Cambiando el Disfraz

- Objetivo: Usar bloques de apariencia para cambiar disfraces y animar personajes.
- **Instrucciones:**
 - Docente muestra cómo cambiar el disfraz del personaje para simular movimiento.
 - Estudiantes añaden cambio de disfraz a su proyecto para que el personaje parezca que camina.
 - Docente pregunta: "¿Qué otros disfraces podemos usar para nuestro personaje?"
- Organización: individual
- Producto: proyecto que incluye cambio de disfraz animado.
- Tiempo: 10 minutos
- Rol docente: apoya la selección y cambio de disfraces, fomenta la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Se les invita a personalizar su personaje con disfraces adicionales o a explorar sonidos en Scratch.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Docente ofrece ayuda individual usando instrucciones visuales y apoyo verbal paso a paso, puede trabajar con ellos en parejas o en grupo pequeño.

Transiciones:

Docente: "Ahora que sabemos cómo mover y cambiar el aspecto de nuestros personajes, en la siguiente sesión aprenderemos a añadir textos y crear diálogos para contar historias con ellos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a compartir en voz alta qué movimientos hicieron y qué les gustó más. ¿Quién quiere mostrar su proyecto en la pantalla?"

Estudiantes: Presentan brevemente su trabajo y comentan sus experiencias.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender hoy?
- ¿Qué bloque te pareció más divertido de usar y por qué?
- ¿Cómo crees que podrías usar lo que aprendiste en casa o en otros juegos?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece comentarios positivos sobre la creatividad y esfuerzo, señala avances específicos y motiva a seguir explorando.

Transferencia:

Docente: "En la próxima clase usaremos lo que aprendimos para crear diálogos y hacer que nuestros personajes hablen y cuenten historias."

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a pensar en una historia corta o tema que les gustaría animar usando movimientos y disfraces para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 2: Creando Diálogos y Animaciones Complejas en Scratch

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a aprender a añadir textos y crear diálogos entre personajes para que nuestra animación pueda contar una historia divertida o interesante.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Recuerdan cómo hicimos que el gato se moviera y cambiara de ropa? Hoy vamos a hacer que hable y cuente algo."
- **Estudiantes:** Responden con ideas o recuerdan actividades de la sesión anterior.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un proyecto con personajes que hablan y preguntan a los estudiantes: "¿Quieren que sus personajes también hablen y tengan diálogos? ¡Vamos a hacerlo juntos!"
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y hacen preguntas.

Contextualización:

Docente: "Así como en los cuentos que leen o escuchan, los personajes pueden hablar y contar cosas. Nosotros haremos que eso pase en nuestras animaciones para compartir nuestras historias."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica y demuestra los bloques para mostrar texto (bloques "decir" y "pensar") y cómo cambiar disfraces para simular conversación. Usa ejemplos sencillos relacionados con la vida cotidiana del estudiante.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Añadiendo Texto a Personajes**
 - Objetivo: Añadir bloques para que personajes digan frases o pensamientos.
 - **Instrucciones:**
 - Docente muestra cómo insertar bloques "decir" y escribir mensajes cortos.
 - Estudiantes practican añadiendo diálogos a su personaje que se mueva.
 - Docente pregunta: "¿Qué frase divertida o interesante quieres que diga tu personaje?"
 - Organización: individual

- Producto: proyecto Scratch con texto añadido a animación.
- Tiempo: 15 minutos
- Rol docente: apoya en la escritura y programación, fomenta la expresión de ideas.

• **Actividad 2: Creando un Diálogo entre Dos Personajes**

- Objetivo: Crear animaciones con diálogo entre dos personajes usando texto y disfraces.
- **Instrucciones:**
 - Docente explica cómo agregar un segundo personaje y programar alternancia de diálogos.
 - En parejas, estudiantes diseñan una pequeña conversación entre dos personajes.
 - Docente guía con preguntas: "¿Qué quieren que se digan? ¿Cómo harán que parezca que hablan uno tras otro?"
- Organización: parejas
- Producto: animación con diálogo entre personajes.
- Tiempo: 20 minutos
- Rol docente: supervisa, sugiere mejoras y ayuda a resolver problemas técnicos.

• **Actividad 3: Personalización y Animación Completa**

- Objetivo: Integrar movimientos, disfraces y diálogos en un proyecto creativo.
- **Instrucciones:**
 - Estudiantes individualmente o en parejas finalizan su animación añadiendo todos los elementos aprendidos.
 - Docente invita a probar diferentes tiempos y secuencias para mejorar la fluidez.
- Organización: individual o parejas
- Producto: proyecto completo con movimiento, disfraces y diálogo.
- Tiempo: 10 minutos
- Rol docente: observa, ofrece retroalimentación personalizada y motiva la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Se les anima a explorar bloques adicionales como sonidos o eventos para enriquecer su animación.
- Para estudiantes con dificultades: Docente ofrece apoyo individual, uso de guías visuales y ejemplos concretos para facilitar la creación de diálogos simples.

Transiciones:

Docente: "Antes de terminar, vamos a compartir lo que creamos y reflexionar sobre lo aprendido para que sigan creando fuera de clase."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Hagamos un mapa mental en la pizarra con lo que aprendimos: movimiento, disfraces, repeticiones, textos y diálogos. ¿Quién me ayuda a escribir?"

Estudiantes: Participan aportando ideas para completar el mapa.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de crear tu animación?
- ¿Cómo usaste los textos para que tus personajes cuenten una historia?
- ¿Qué te gustaría aprender o crear la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo y creatividad, señala avances concretos y recomienda continuar practicando en casa o con amigos.

Transferencia:

Docente: "Recuerden que pueden usar Scratch para hacer cuentos, juegos y muchas cosas más. ¡Sigán practicando y creando!"

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a crear en casa o en otra sesión una animación corta que cuente un cuento o situación de su vida usando movimientos y diálogos.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Inicio de la sesión 1 para conocer conocimientos previos sobre animaciones y tecnología.
- Formativa: Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, observando la aplicación de bloques y la creatividad en proyectos.
- Sumativa: Al cierre de la sesión 2 mediante presentación y reflexión sobre la animación creada.

Criterios de evaluación:

- Utiliza correctamente bloques de movimiento para animar objetos (Objetivo 1).
- Implementa estructuras de repetición para crear secuencias de movimiento (Objetivo 2).
- Incorpora textos y diálogos comprensibles entre personajes (Objetivo 3).
- Demuestra creatividad y resolución de problemas en la personalización de proyectos (Objetivo 4).
- Participa colaborativamente durante actividades en pareja o grupo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de uso de bloques y elementos esenciales.
- Observación directa durante actividades, con notas sobre participación y dificultades.
- Autoevaluación guiada con preguntas de reflexión al final de cada sesión.
- Portafolio digital con proyectos guardados en Scratch para revisión.

Evidencias de aprendizaje:

- Proyectos en Scratch que muestran movimientos básicos y repetidos.
- Animaciones con cambio de disfraces y textos o diálogos entre personajes.
- Participación activa en discusiones y reflexiones.
- Respuestas a preguntas metacognitivas que evidencian comprensión.