

Información general

- [Datos identificativos](#)
- [Descripción y finalidad de los aprendizajes](#)
- [Temporalización y relación con la programación](#)

Datos identificativos

- Título del REA: "Diálogos en escena": programa, interactúa y dale voz a tus personajes
- Etapa: Primaria
- Curso: 6º curso
- Áreas: Lengua castellana y literatura. Otra asignatura como Matemáticas.





Imagen creada con Copilot

Descripción y finalidad de los aprendizajes

Los objetivos que se pretenden son

- Crear historias originales para fomentar la creatividad y la expresión personal en los alumnos.
- Escribir diálogos y descripciones para mejorar la comunicación y la narrativa.
- Utilizar herramientas digitales en Scratch para desarrollar sus habilidades tecnológicas.
- Colaborar en grupo para planificar y diseñar el diálogo entre los personajes, promoviendo el trabajo en equipo y la organización personal.

La programación por bloques con Scratch, requiere que los estudiantes estructuren sus pensamientos de manera lógica y clara, lo que puede mejorar sus habilidades de comunicación escrita y oral. Al programar historias, juegos o presentaciones en Scratch, el alumnado trabaja en la narración y estructuración de textos, mejorando su capacidad de expresión. De esta manera contribuyen al desarrollo de una de las competencias básicas más importantes, la comunicación lingüística.

La programación con Scratch resulta atractiva para el alumnado de cualquier etapa educativa. Incorporarlas en la clase de Lengua Castellana y Literatura puede aumentar su motivación y compromiso, haciéndolos más receptivos al aprendizaje.

Scratch promueve un aprendizaje activo y participativo. Los alumnos y alumnas no son receptores pasivos de información, sino que participan activamente en la creación de proyectos, lo que puede hacer que el aprendizaje de la lengua y la literatura sea más dinámico y efectivo.

En esta situación de aprendizaje además de escribir diálogos en el desarrollo de una escena entre dos personajes, los estudiantes usarán la tecnología para darles vida, prestándoles su voz, lo cual fomenta el pensamiento creativo y lógico, habilidades clave en la programación.

Al tratarse de un proyecto interactivo el alumnado no solo estará escribiendo textos sino también interviniendo activamente en la creación de situaciones comunicativas entre dos personajes. Este enfoque dinámico motiva a los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más lúdico y participativo, elementos cruciales en las actividades basadas en el uso de Scratch.

En lugar de limitarse a escribir en papel el alumnado usará la programación por bloques para estructurar diálogos y acciones fomentando el desarrollo de competencias digitales. Esto enriquece

el área de Lengua, ya que el uso de Scratch permite la dramatización digital de textos escritos y comunicación oral, integrando el aprendizaje tradicional con la tecnología.

El alumnado tendrá control sobre su creación puesto que no solo escriben los diálogos sino que también graban sus voces y programan cómo se desarrolla las escenas,. Esto les da un sentido de propiedad y creatividad, elementos claves para incentivar el interés en la programación a través de un contenido lingüístico.

Podemos relacionar esta actividad con los [desafíos del SXXI](#) siguientes:

- Aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital
- Resolución pacífica de conflictos

Esta actividad puede conectarse con uno de los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#) :

- ODS Nº4 Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Temporalización y relación con la programación

Se puede realizar las actividades en el primer trimestre del curso.

Se plantean cinco sesiones de trabajo en las que habrá tres retos guiados en Scratch y un proyecto final más libre.

En Lengua Castellana y Literatura tienen relación con el estudio del saber básico B. Comunicación, concretamente con el B.2. Comunicación e interacción oral, con el B.3. Comprensión lectora, con el B.4. Producción escrita y con el B.5. Alfabetización informacional.

En Matemáticas tienen relación con el Pensamiento computacional:

Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).

En esta situación de aprendizaje se presenta la parte relacionada con la actividad en Scratch para diálogo interactivo entre personajes. No obstante, se explican en qué consisten cada sesión de trabajo: