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.

Copyright 2026

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.

Revision #5
Created 2024-09-20 18:46:25 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-05 18:59:16 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026