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.

Copyright 2026

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.

Copyright 2026

Revision #40
Created 2024-09-21 05:59:46 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-05 20:02:17 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026