

# Sesión tercera: Introducción a Scratch

Durante la tercera 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, lo que les permitirá integrar sus ideas narrativas en el entorno digital. La actividad 3: "Teatro Digital: Creación en Scratch" será fundamental en esta sesión, ya que en grupos, los estudiantes trabajarán en el desarrollo de su obra, programando diálogos y descripciones con un enfoque claro en la planificación de sus proyectos creativos. Este proceso resulta preciso para aplicar lo aprendido en sesiones anteriores y animar sus historias.

## 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 alumnado 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, 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, auto expresión 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 alumnado

**Actividad 3: "Teatro Digital: Creación en Scratch".** Los alumnos 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.

Duración : 90 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 ordenadores o tablets, sillas en círculo para promover la discusión.

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

### **Ampliación de la actividad:**

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 intergrupala, fomentando la motivación a través de la muestra pública de sus proyectos.

### **Simplificación de la actividad :**

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