Sesión tercera: Retos guiados

Se proponen tres retos guiados en los que se aprenderá a trabajar con determinados bloques de Scratch que podrán ser útiles en el proyecto libre propuesto. Los alumnos y alumnas 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.

Con objeto de atender a la diversidad se plantean tres retos cuya dificultad es creciente.

Simplificación de la actividad: El reto 1 se emplea para alumnado que nunca ha trabajado en Scratch o que por motivación o capacidad precisa mas ayuda. El cambio de dialogo entre los personajes se hace por tiempo. No se emplean estructuras complicadas de programación

Actividad general: El reto 2 es el más desarrollado y es el que preferentemente explicaremos al alumnado. Los cambios en los dialogos se hacen enviando mensajes entre los personajes. Se utilizan condicionales y variables en su programación.

Ampliación de la actividad: El reto 3 se reserva para alumnado que termina el reto 2 y quiere ampliar su programa con nuevas funcionalidades por ejemplo grabando su propia voz para dar vida a los personajes. Se utilizan condicionales, variables y listas en su programación.

Duración : 90 minutos
Tamaño Del Grupo : En grupos de 2 a 3 personas.
Metodología : Aprendizaje basado en proyectos con apoyo continuo del docente.
Organización del espacio: Espacio con ordenadores o tablets en la que cada estudiante tenga su propio ordenador o trabaje en parejas.
Materiales : Computadoras/tablets con Scratch, acceso a internet, guiones escritos.

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.

Copyright 2026

DUA-III (Implicación): Incentivar la competencia organizando una presentación intergrupal, fomentando la motivación a través de la muestra pública de sus proyectos.

Simplificación de la actividad: (reto 1)

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 se sienten más cercanos a 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 lectura en voz alta.

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

Revision #4
Created 2025-06-01 19:18:59 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-01 20:38:27 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026