



Cuéntame un cuento

Diseño y desarrollo de una animación interactiva.

Un recorrido atrapante y divertido desafía a docentes y estudiantes a crear una animación que permite representar personajes y momentos especiales de un cuento de aventuras. En esta propuesta se busca que el grupo de estudiantes se acerquen a los algoritmos a través de una secuencia de programación en bloques y logren establecer relaciones de causalidad entre las acciones.

A través de una secuencia de actividades organizadas en tres etapas, el grupo de estudiantes selecciona y organiza información relevante, se aproxima a los cuentos con distintos formatos y características y diseña e implementa un código de programación que genera una interacción entre el personaje y la historia creada por su equipo.

Síntesis de la propuesta

Etapa 1

- **¿Quién es el personaje?**

Representar las características destacadas del personaje de un cuento, a través de un dibujo.

Abstracción - Modularidad - Representación - Programación en bloques

Etapa 2

- **¡Mi personaje se mueve!**

Representar interacciones y movimientos que realiza un personaje del cuento leído, a través de una animación en ScratchJr.

Abstracción - Modularidad - Representación - Programación en bloques

Etapa 3

- **Animacuento**

Incorporar nuevos elementos y aspectos interactivos a la animación creada.

Abstracción - Modularidad - Representación - Programación en bloques

Competencias y contenidos del programa de Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa

ETAPA 1: ¿Quién es el personaje?

Tramo 1

Competencias específicas

- CE1.1

Contenidos

- Alfabetización digital
- Imagen digital: registro o producción
- Pensamiento computacional
- Estrategias del Pensamiento computacional (con y sin tecnologías digitales).

Tramo 2

Competencias específicas

- CE1.1; CE9.1; CE9.2; CE9.3

Contenidos

- Alfabetización digital
- Imagen digital: registro o producción.
- Producciones digitales colaborativas.
- Entornos y organización (guardado y recuperación) de la información digital.
- Pensamiento computacional
- Estrategias del pensamiento computacional (con y sin tecnologías digitales).

Lengua Española: oralidad, lectura · Artes Visuales y Plásticas

ETAPA 2: ¡Mi personaje se mueve!

Tramo 1

Competencias específicas

- CE1.3; CE5.3; CE7.1

Contenidos

- Alfabetización digital
- Imagen digital: registro o producción.
- Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.
- El sonido digital: registro o producción.
- Producciones digitales colaborativas.
- Pensamiento computacional
- Las secuencias ordenadas en entornos lúdicos.
- Lógica de causas y efectos de las acciones.

Tramo 2

Competencias específicas

- CE5.3; CE5.5; CE5.6

Contenidos

- Alfabetización digital
- Características de los contenidos digitales en diferentes formatos (juegos, videos, entre otros).
- Pensamiento computacional
- Programación en bloques: comandos simples y secuencias de comandos.
- Secuencias ordenadas de instrucciones (algoritmos) para la resolución de problemas.

Lengua Española: oralidad, lectura.

ETAPA 3: Animacuento

Tramo 1

Competencias específicas

- CE1.3; CE5.3; CE7.1

Contenidos

- Alfabetización digital
- Dispositivos digitales: Imagen digital: registro o producción.
- Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales. El sonido digital: registro o producción
- Producciones digitales colaborativas.
- Pensamiento computacional
- Las secuencias ordenadas en entornos lúdicos.
- Lógica de causas y efectos de las acciones.

Tramo 2

Competencias específicas

- CE1.1; CE5.2; CE5.3; CE5.5; CE5.6

Contenidos

- Alfabetización digital
- Usos de diferentes lenguajes en entornos digitales. Características de los contenidos digitales en diferentes formatos (juegos, videos, entre otros).
- Pensamiento computacional
- Programación en bloques: comandos simples y secuencias de comandos.
- Secuencias ordenadas de instrucciones.

Lengua Española: escritura.



¿Quién es el personaje?

Seleccionamos y representamos el personaje de un cuento

La lectura de cuentos y las herramientas digitales se complementan y potencian para representar personajes a través del dibujo digital. A partir de un cuento o historia, se invita a seleccionar y representar un personaje en Scratch Jr.

Escuchar y seleccionar

Cada docente junto a su grupo selecciona un cuento de aventuras, en soporte físico o digital, para efectuar su lectura. Al finalizar dialogan sobre el o los personajes que les resultan más interesantes.

Organizados en pequeños equipos, el grupo de estudiantes seleccionan un personaje que será representado y animado.

¿Qué características o acciones realizadas por el personaje seleccionado te gustaron más?

¿Es el personaje principal?, ¿por qué?

Identificar y representar

Los equipos representan el personaje a través del dibujo digital como un **objeto** (Fig. A) en Scratch Jr. Podrán partir del dibujo en papel (posteriormente se deberá tomar una foto (Fig. B) del dibujo con Scratch Jr), o utilizar las herramientas de dibujo del editor (Fig. C) disponible.



(Fig. A)



(Fig. B)



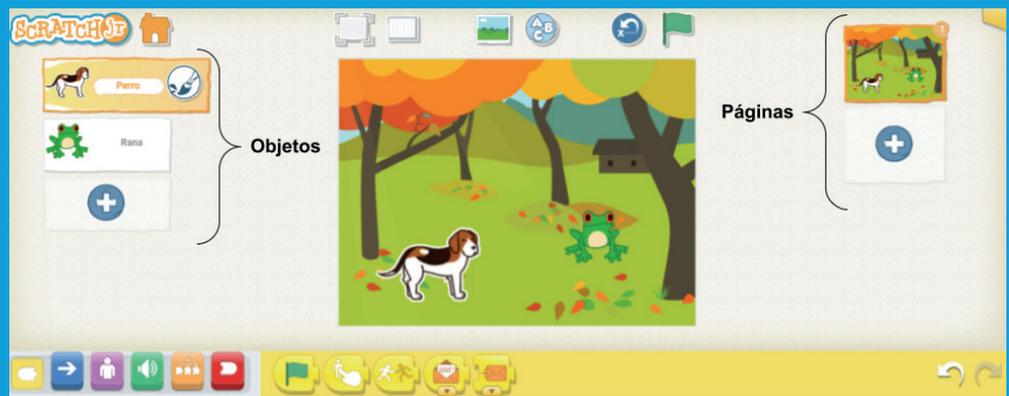
(Fig. C)

Sugerencias

- Selecciona cuentos que puedan ser comprendidos o leídos por tus estudiantes en próximas actividades.
- Encuentra en Biblioteca País una variada colección de cuentos en imprenta mayúscula que te permitirá contar con un amplio número de ejemplares del mismo libro; esto facilitará la lectura del cuento de manera simultánea por todo tu grupo de estudiantes en las etapas consecutivas.
- Trabaja sobre las anticipaciones e inferencias del grupo de estudiantes y vuelve al libro para verificar sus ideas.
- Con estudiantes más pequeños, brinda materiales como crayones y masa para representar al personaje.
- Explora las guías y sugerencias disponibles en la aplicación para conocer más sobre el funcionamiento de las herramientas de edición y dibujo.
- Organiza junto al grupo una presentación de los personajes.
- Si el grupo lo desea, invita a las familias.

Herramientas para crear objetos y páginas

Una vez dibujado el personaje, los equipos representan el paisaje donde transcurre el momento del cuento que más les ha gustado. Para ello también utilizan las herramientas de edición, toman una fotografía del dibujo en papel o seleccionan un fondo prediseñado de la galería de Scratch Jr. El fondo o paisaje debe ser incorporado como una **página** de la animación.



F 1. Objetos y páginas.

Comunicar

Cada grupo muestra su producción haciendo alusión a las herramientas utilizadas, los obstáculos y hallazgos que tuvieron lugar a lo largo del proceso creativo.

¿Qué características del personaje tuvieron en cuenta a la hora de dibujarlo? ¿Las herramientas de dibujo les permitieron crear el personaje tal como lo deseaban?, ¿por qué?



¡Mi personaje se mueve!

Animamos el personaje.

El grupo de estudiantes representa interacciones y movimientos que realiza un personaje del cuento leído, a través de una animación en Scratch Jr.

Pensar

El grupo retoma la actividad previa recordando el personaje y el momento de la historia seleccionado. Se representa a través de un juego de roles, donde los estudiantes se convierten en los personajes.

A continuación, se recupera el proyecto en Scratch Jr y los equipos dialogan sobre posibles estrategias que otorgan movimiento a la imagen creada. Partiendo del personaje previo, se imaginan y crean interacciones con personajes nuevos o con el paisaje.

¿Con quién o con quiénes podría interactuar nuestro personaje?

¿Cuáles son los bloques que permiten crear una interacción?,

¿Cómo es posible poner voz a los personajes?

¿Cómo se crea un nuevo escenario?

¿Cómo se desplaza el personaje hacia otro escenario?

Animar

Los equipos ensayan posibles animaciones en Scratch Jr, explorando los bloques disponibles para dar movimiento a los personajes. Cada docente recorre los equipos recordando el objetivo buscado en la actividad: dar movimiento al personaje o imaginar una interacción entre distintos personajes, por ejemplo, un diálogo.

Sugerencias

- Selecciona cuentos que puedan ser comprendidos o leídos por tus estudiantes en próximas actividades.
- Encuentra en Biblioteca País una variada colección de cuentos en imprenta mayúscula que te permitirá contar con un amplio número de ejemplares del mismo libro; esto facilitará la lectura del cuento de manera simultánea por todo tu grupo de estudiantes en las etapas consecutivas.
- Trabaja sobre las anticipaciones e inferencias del grupo de estudiantes y vuelve al libro para verificar sus ideas.
- Con estudiantes más pequeños, brinda materiales como crayones y masa para representar al personaje.
- Explora las guías y sugerencias disponibles en la aplicación para conocer más sobre el funcionamiento de las herramientas de edición y dibujo.
- Organiza junto al grupo una presentación de los personajes.
- Si el grupo lo desea, invita a las familias.

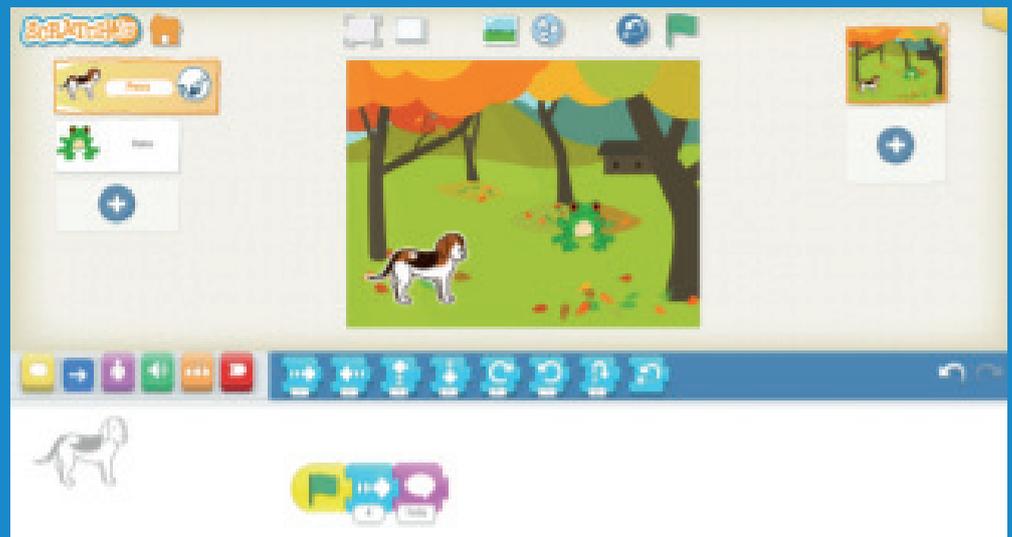
¿Por qué algunos bloques tienen formas diferentes a otros?

Explora dos bloques de movimiento diferentes.

¿Qué significan los símbolos de estos bloques?, ¿en qué se diferencian?

Ejemplo

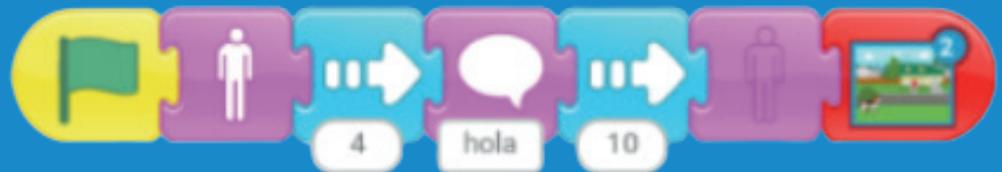
En la imagen se presenta una posible programación que permite el desplazamiento del perro hacia el sapo para decir "hola".



F 2. Bloques de diálogo y movimiento.

En este segundo ejemplo se muestra un código que permite que el perro se desplace hacia el sapo, diga "hola", continúe caminando hasta cambiar de escenario.

F 3. Bloques de movimiento, diálogo y cambio de página



Reflexionar

Se desarrolla una breve instancia de presentación de los trabajos realizados, donde cada equipo expone y explica cómo logró resolver el desafío planteado, haciendo hincapié en el orden de las acciones efectuadas para alcanzar el resultado obtenido.

Al finalizar la exposición, se dialoga con el grupo sobre las posibilidades que ofrece ScratchJr para animar la historia, los elementos que permiten representar el diálogo entre personajes, los bloques de programación que permiten realizar esta interacción y para explicar cómo cambiaron o mejoraron sus programas.

Notas

El diálogo entre personajes podrá ser efectuado a través de audios grabados por estudiantes, sin llevar a cabo la escritura de los enunciados.

Si lo que se desea es incorporar un mayor nivel de dificultad, es posible proponer la elaboración del diálogo entre los personajes con más de un enunciado escrito cada uno.

Para dar un menor nivel de complejidad a la propuesta, se puede reducir el desafío a la interacción con otro personaje u objeto, sin incorporar una nueva página.





Sugerencias

- Trabaja la importancia de incorporar sus nombres como autores de los programas realizados, así como el nombre del autor o la autora del cuento leído.

- Antes de comenzar a explorar los objetos y bloques que permiten la interacción entre la persona usuaria y el programa, aborda con el grupo la noción de causa y efecto para favorecer la mejor comprensión del término *interacción*.

Por ejemplo, con juegos en el patio como la mancha (con sus variantes), carreras o saltos a partir de indicaciones. Es importante que el grupo de estudiantes logren comprender que debe existir una acción (indicación, toque, sonido) para que ocurra otra acción.

- Consulta el siguiente video para conocer más sobre las herramientas que permiten la incorporación de texto en la animación.

- Si cuentas con una pantalla grande en el aula para reproducir la aplicación, podrás mostrar al grupo las herramientas disponibles y ensayar de manera colaborativa distintos códigos que permitan alcanzar el objetivo.

Animacuento

Creamos una animación interactiva.

Se incorporan nuevos aspectos interactivos a la animación a través de diferentes y progresivas aproximaciones al entorno digital Scratch Jr.

Recuperar

Se retoma la actividad anterior, el objetivo alcanzado y los aprendizajes logrados, recuperando la animación guardada.

Posteriormente, el grupo reflexiona sobre posibilidades de mejora y aspectos interactivos que se podrían incorporar a la animación elaborada en la actividad previa, donde se pone en juego todo lo aprendido hasta el momento.

Diseñar interacciones

El grupo se organiza en equipos nuevamente para mejorar la animación creada. Por ejemplo,

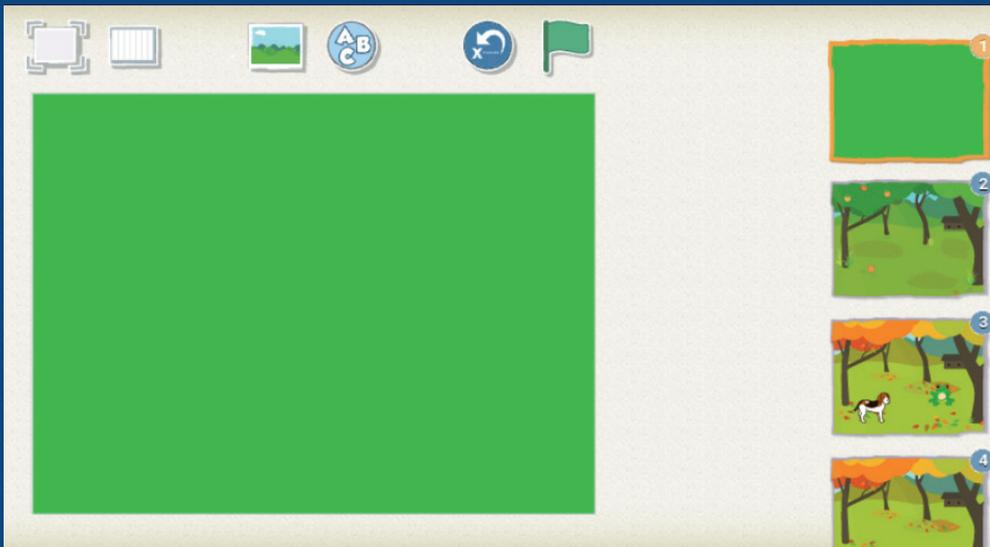
¿Cómo sabemos a qué cuento y personajes hace referencia la animación?

¿Cómo se puede incluir esta información?

Una vez discutidas las posibles estrategias y decisiones, los equipos seleccionan bloques de programación y ensayan algoritmos, poniendo en juego conocimientos como agregar una nueva página, colocar un título e incluir diálogo para sus personajes.

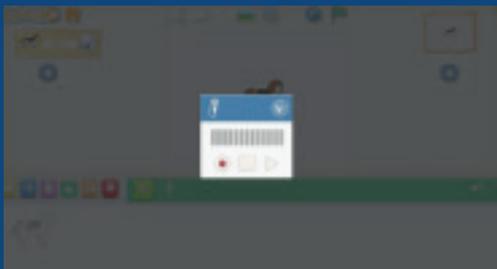
Esto se ejemplifica a continuación:

- Sumar una nueva página, personalizarla con los colores y formas deseadas y colocarla (arrastrarla) en primer lugar.



F 4. Página nueva colocada en el primer lugar.

- Agregar el título del cuento en distintos formatos.
- Grabar audio con el nombre del cuento.



F 5. Herramienta para grabar audio dentro de ScratchJr

- Crear código que permite su reproducción al hacer clic sobre un botón.



F 6. Bloque de evento y bloque de sonido.

Esta programación podrá ser tomada en cuenta también para incorporar mayor información sobre el cuento.

- Mostrar el nombre de los personajes al hacer clic sobre ellos.

F 7. Bloque de evento y bloque de apariencia



- Pasar a la siguiente página.

F 8. Bloques de evento, sonido y finalización



Código que permite escuchar un mensaje que indica que al presionar ese botón se accede a la animación y avanza hacia la siguiente página.

Presentar

Se organiza una instancia de presentación de los trabajos realizados, donde cada equipo expone y explica cómo logró resolver el desafío planteado.



Anexos

Preguntas para reflexionar

- ¿Qué cambios propondrías para alcanzar el objetivo planteado, pero con otro género discursivo?
- ¿Qué competencias comunicativas te permiten abordar estas actividades?
- ¿Qué aprendizajes favorece la incorporación de audio e imágenes en movimiento?
- ¿Qué habilidades podrán desarrollar tus estudiantes al crear un código que permita dar movimiento a un personaje?

Autoevaluación

¿CÓMO ME SENTÍ REALIZANDO LA PROPUESTA?

Selecciona la imagen que representa tus emociones.



ALEGRÍA DIVERSION ASOMBRO TRISTEZA ENOJO

¿EN CUÁNTAS ACTIVIDADES PARTICIPÉ?



¿LOGRASTE HACER LA ANIMACIÓN QUE QUERÍAS?

- 1- No
- 2- En parte
- 3- Sí

Estudiante 1		
Estudiante 2		

Ítems de observación para la evaluación del proceso

Ítems de observación	Aspectos para tener en cuenta dentro de cada ítem	Ejemplos de preguntas guía
Secuencia	Secuenciación de bloques que permiten alcanzar el objetivo deseado.	<i>¿Los bloques seleccionados y secuenciados permiten ejecutar la acción deseada?</i>
Abstracción	Selección y representación de información para alcanzar un objetivo planteado.	<i>¿Se distingue en el dibujo al menos una de las características del personaje seleccionado?</i>
Representación y programación en bloques	Interpretación y uso de símbolos del lenguaje de programación en bloques. Selección pertinente de los bloques.	<i>Es posible observar una apropiación de las herramientas y del código para la comunicación de ideas? ¿Se observa un uso correcto de los bloques de programación?</i>
Cuento interactivo	Creación de una animación relacionada con el cuento.	<i>¿La animación es coherente con la historia creada?</i>