



Pensamiento computacional y el Campo formativo “Lenguajes”

Proyecto: Historias fantásticas

Este proyecto tiene como finalidad que los estudiantes tengan una idea clara, a partir de una presentación hecha en el ambiente de programación Scratch Jr. (para primer y segundo grado) y Scratch (a partir de tercer grado), acerca de los componentes y características básicas de la historieta; donde cada uno de ellos podrán realizar su propia secuencia gráfica haciendo uso de la programación.

Los alumnos deberán elegir sus personajes y los escenarios necesarios a partir de la galería o diseñar los suyos propios, planificar acciones, programarlas, ejecutar el programa, corregir errores y presentar su proyecto frente al grupo utilizando su imaginación y creatividad. Mientras que el profesor puede sugerir el tema con el que se abordará la historieta permitiendo la interdisciplinariedad.

El proyecto usa el pensamiento computacional de manera transversal en el campo formativo Lenguajes de la NEM e incluye contenidos como parte del Codiseño, aunque está abierto a la transversalidad con otras disciplinas dependiendo la creatividad de cada docente.

Aplicaciones a usar:

Scratch Jr. (fase 3) y Scratch (fase 4 y 5)



Tanto Scratch Jr. como Scratch son lenguajes de programación por bloques diseñados especialmente para iniciarse en el mundo de la programación, son gratuitos y fáciles de usar. Ambos pueden usarse tanto offline como online y permiten el uso tanto en computadores como en dispositivos (Tablet, iPad o celulares). Los sitios web en donde podrás encontrar más información son:

www.scrathjr.org

www.scratch.mit.edu

Fomentando la interdisciplinariedad:

Las historietas pueden adaptarse a diferentes temas para incluir la interdisciplinariedad entre campos formativos y/o entre disciplinas según lo requiera el docente. Algunos ejemplos son:

- Problemas específicos de la comunidad
- Fenómenos naturales
- Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)
- ¿Qué afecta a la naturaleza?
- Acciones para apoyar al medio ambiente
- El Bullying
- Festividades de la comunidad
- Los derechos de los niños y niñas
- La discriminación
- Abuso y violencia
- Acciones para cuidarse cuando hacemos uso de internet
- Cómo comportarnos en las redes sociales
- Democracia
- Situaciones de la vida diaria
- Convivencia pacífica
- Igualdad de género
- La pandemia
- La familia
- La comunidad
- Alimentación saludable
- Desastres ambientales
- Sucesos del pasado
- El arte
- Cambios en la pubertad
- Cuidado de los ecosistemas
- Higiene
- La comunicación a través del tiempo
- Mitos y leyendas, etc.

Sugerencias de contenidos a abordar en cada una de las fases en la NEM

Fase 3

Campo formativo: Lenguajes

Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje Primer Grado	Proceso de desarrollo de aprendizaje Segundo Grado
Interpretación de historias mediante el uso artístico de las palabras el cuerpo, del espacio y del tiempo	Reconoce la organización y orden del texto e imágenes de una historieta. Crea una historia corta a partir de una experiencia personal o de una lectura.	Comprende la forma en que se organiza el texto y las imágenes en una historieta: qué se lee primero, qué se lee después, el aspecto visual del personaje y del espacio, la representación el tiempo. Crea de manera individual una historieta breve que puede ser publicada en el periódico mural o comunitario.
Representación de distintas formas de ser y estar en el mundo a partir de la ficción	Crea personajes ficticios, empleando formas, colores, texturas, movimientos, gestos y sonidos, a partir de una narración, poema, canción, pintura, escultura, historieta u obra de teatro	Construye personajes combinando distintas características de las personas y seres vivos de su entorno.
Pensamiento computacional (nuevos contenidos)		
Descomposición	Reconoce que un problema se puede dividirse en partes	Organiza las partes de un problema para resolverlo de manera estructurada
Diseño de algoritmos	Identifica un camino para llegar a una solución a través de una definición clara de pasos	Organiza los pasos a seguir para resolver un problema o completar una tarea
<p>Recursos para docentes: Primeros pasos en la app https://www.youtube.com/watch?v=dzjDRzuV72o Creando una historia de las estaciones del año https://www.youtube.com/watch?v=8jT2PVqe8-U https://www.youtube.com/watch?v=XUqZPiVNVcE Creación de nuevos personajes https://www.youtube.com/watch?v=XrmtO7rukJ8</p>		

Fase 4

Campo formativo: Lenguajes

Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje Tercer Grado	Proceso de desarrollo de aprendizaje Cuarto Grado
Comprensión y producción de cuentos para su disfrute	<p>Reconoce relaciones causa-efecto entre las partes del cuento.</p> <p>Desarrolla una historia con una secuencia causal de hechos derivados de un conflicto inicial que se soluciona al final.</p> <p>Planea, escribe, revisa, corrige y comparte cuentos sobre temas de su interés.</p> <p>Reconoce semejanzas y diferencias ente los cuentos y los eventos de la vida cotidiana, para darles un sentido y significado propios.</p>	<p>Reflexiona sobre el uso de los tiempos pretérito y copretérito para narrar sucesos pasados, y sobre el empleo del presente en diálogos directos.</p> <p>Planea, escribe, revisa, corrige y comparte cuentos sobre diversos temas.</p>

Pensamiento computacional (nuevos contenidos)

Descomposición	Divide un problema sencillo en partes más pequeñas y manejables	Divide un problema complejo en partes más pequeñas y manejables
Diseño de algoritmos	Analiza que hay diferentes pasos para dar solución a un problema	Determina los pasos apropiados a seguir para resolver un problema

Recursos para docentes:

<https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/es-419/story-cards.pdf>

<https://dokumen.tips/documents/trabajemos-con-historietas-en-scratch-558b091d5456d.html?page=25>

Diálogos

<https://www.youtube.com/watch?v=tHnmV7sBF3k>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ee6zISfSQfE>

Fase 5

Campo formativo: Lenguajes

Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje Quinto Grado	Proceso de desarrollo de aprendizaje Sexto Grado
Creación de narrativas a partir de acontecimientos relevantes de la comunidad.	Desarrolla relatos escritos o crea narrativas a partir del significado de su nombre y la historia familiar de cómo y por qué eligieron ese nombre. Narra historias o situaciones cotidianas de su comunidad que sean trágicas, cómicas, románticas, etc.	Transforma una narrativa en historietas analizando la estructura original a quién va dirigido. Crea una historieta trágica, cómica, romántica, etc. a partir de una narrativa utilizando su imaginación y creatividad.
Pensamiento computacional (nuevos contenidos)		
Descomposición	Diseña soluciones a un problema a partir de fraccionarlo en tareas más sencillas	Diseña y construye soluciones creativas e innovadoras a problemas a partir de su descomposición
Diseño de algoritmos	Crea algoritmos y los representa con diagramas de flujo.	Utiliza los algoritmos para solucionar problemáticas de manera creativa e innovadora.
Recursos para docentes: https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/es-419/story-cards.pdf https://dokumen.tips/documents/trabajemos-con-historietas-en-scratch-558b091d5456d.html?page=25 Diálogos https://www.youtube.com/watch?v=tHnmV7sBF3k https://www.youtube.com/watch?v=Ee6zISfSQfE		

Los alumnos deberán de crear la secuencia de pasos de las actividades que deben realizar para crear su historieta como: Elegir personajes y fondos a utilizar, escribir el guion e iniciar la programación, etc. a partir de la descomposición y el diseño de algoritmos. También pueden diseñar sus propios personajes y escenarios que permite desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes.

Producto final esperado:

Una historieta interactiva diseñada por el alumno en Scratch.

Evaluación:

Se sugiere una autoevaluación y una coevaluación.

Sugerencias didácticas:

- Si tus alumnos recién comienzan en la programación, se sugiere iniciar de manera individual con un reto corto, un chiste, una anécdota pequeña, etc. usando personajes y escenarios de la galería que ya se incluyen en el software, permitiendo la adquisición de habilidades en programación de manera individual, posteriormente dar paso al trabajo en equipo y a la elaboración del proyecto.
- Si tus alumnos ya tienen las habilidades necesarias para realizar el proyecto, se sugiere incluir a más docentes para fomentar la interdisciplinariedad. Por ejemplo: Español para el diseño del diálogo, Arte para el diseño de personajes y fondos, Tecnología para realizar la programación, etc. ello dependerá del enfoque que le quieras dar.
- También se sugiere permitir que tus alumnos realicen otros procesos con mayor complejidad como es la diseño y creación de personajes a partir de cero o descargando algunos de internet, animación de personajes cambiando disfraces, cambios de escenarios, agregar música a su proyecto, etc.
- Aunque el proyecto está diseñado para el nivel de primaria, se puede incluso abordar para secundaria, trabajando de manera interdisciplinar con otras materias, por ejemplo: con inglés en la traducción de los diálogos y desarrollen la historieta en inglés, etc.
- Se puede pedir sugerencias a los alumnos sobre algún tema que les interese abordar a partir de la creación de una historieta.

Sé un Docente STEAM, juega, diviértete y aprende con tus alumnos.



**Una forma diferente de enseñar,
una manera divertida de aprender.**

Síguenos en nuestras redes sociales en donde encontrarás
muchas ideas para llevarlas en tu aula.

