



PROMOVIENDO CIUDADANÍA: UNA PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN CON SCRATCH

Guía sintética

- **Ampliar la información sobre la temática elegida** (social, histórica, cultural, regional, etc.)
- **Elegir objetos temáticos que se relacionen con la noción Ciudadanía-Monumento Nacional a la Bandera.**
- **Plantear una idea general compositiva** en forma audiovisual o interactiva adecuada a las posibilidades de programación que brinda la plataforma “Scratch” (puede ser un relato audiovisual, juego, objeto interactivo). En “Herramientas y Recursos” de la ficha encontrarás materiales que pueden ser útiles para comenzar a elaborar tu obra.
- **Crear personajes y escenarios:** programar con Scratch requiere la creación de escenarios y personajes. Ambos son tratados como objetos programables. Definido el tema avanzamos ideando escenarios diferentes, con personajes que aparezcan en cada uno de ellos y nos permitan entrar en tema. *¿Qué ocurre en cada escenario? ¿Qué hacen los personajes? ¿Hay sonidos, diálogos?*
Atención! A todo lo que quieras asignarle distintas acciones lo debes programar, por lo cual será tratado como un “personaje”. Lo que aparezca por detrás a modo de “telón” o escenografía será un “escenario”.
- **Diseñar y desarrollar un primer Prototipo de tu obra** que en comunidad luego podrás compartir y ampliar. Te sugerimos consultar los tutoriales de programación que brinda Scratch.
- **Poner un nombre a tu primer prototipo y publicarlo en la plataforma de Scratch.**
- **Crear una imagen que lo identifique y editar una nueva ficha de “Obra Abierta” para compartirlo en “Creativa Monumento”.**





Guía para el aula

La siguiente propuesta puede ser adecuada a diferentes niveles educativos y modalidades. Su finalidad es sólo orientativa. A continuación, se presentan distintas actividades del itinerario donde se desarrolla el proceso de producción creativa.

Explorar la noción de Ciudadanía

Comenzamos motivando hacia la exploración, investigación y reflexión en torno a la noción de “Ciudadanía”. Sugerimos promover una “lluvia de ideas”, luego la conversación en pequeños grupos para arribar a la puesta en común de cada grupo dando lugar a intercambios reflexivos.

En Internet se pueden consultar varias definiciones sobre ciudadanía que a su vez se vinculan a distintas visiones sobre la noción de ciudadano. También se pueden ver películas, videos, opiniones, artículos breves o extensos, tanto en la web como en otros soportes.

Recomendamos para profundizar sobre “la noción actual de ciudadanía” utilizar la herramienta “Google Académico” (Google Scholar) que lista publicaciones confiables disponibles en repositorios institucionales de Acceso Abierto.

Desde un enfoque complejo nos interrogamos por ejemplo:

¿Qué palabras se asocian a “ciudadanía”, a “ciudadano”? ¿Qué acciones se asocian? ¿A qué imágenes nos remiten? ¿A qué sonidos? ¿A qué eventos? ¿Qué implica ser ciudadano en nuestro contexto cotidiano? ¿Hay distintos tipos de ciudadanos? ¿Qué entendemos por educación ciudadana en el s. XXI?

Identificar e investigar una problemática u objeto cultural comunitario vinculada a la ciudadanía

Una vez realizada la exploración inicial del concepto de “ciudadanía”, sugerimos identificar e investigar acerca de una problemática u objeto cultural que responda a la realidad de la propia comunidad en su contexto relacionado con dicho concepto.

Continuamos teniendo en cuenta un enfoque interdisciplinar complejo analizando:





- A) La relevancia del problema u objeto cultural común en la propia comunidad educativa y su transversalidad curricular.
- B) Medios que aportan información y recursos para explorar el asunto elegido.
- C) Vínculos curriculares horizontales y verticales que se puedan establecer en relación a dicha problemática u objeto cultural común.

En este proceso se irá delimitando y observando las distintas facetas de nuestro “objeto de estudio” que servirán de base para elaborar prototipos de producciones audiovisuales/interactivas con Scratch. Procuraremos que el prototipo se genere a partir de un trabajo reflexivo-creativo donde la comunidad se expresa desde su propia inquietud en la búsqueda de alternativas válidas.

Un posible ejemplo “Ciudadanía-Monumento Nacional a la Bandera”

Modalidad de trabajo: grupo reducido de 3-4 integrantes.

A. La relevancia del problema u objeto cultural común en la propia comunidad educativa y su transversalidad curricular.

A modo de interrogación y consigna de actividad

¿Qué vivencias les sugiere la relación “Ciudadanía-Monumento Nacional a la Bandera”?

Realizar por escrito un listado de las mismas y elegir por consenso una de ellas justificando con un breve texto dicha elección.

Una vez realizada la elección se invita a cada grupo a explorar el tema, utilizando distintos soportes. Tomemos por caso una canción patria, como la “Canción a la Bandera” originalmente escrita en italiano, que es un aria de la ópera “Aurora” creada por encargo del gobierno argentino con motivo del Centenario de la patria (ficha asociada al presente itinerario) y que en el tiempo se inscribe como un símbolo de identidad ciudadana. Sin embargo, es común observar que por lo general, este tipo de canciones se memorizan sin





vincular su sentido histórico en el entramado literario y musical. Por lo cual resulta interesante explorar su singularidad y su potencial transversalidad como objeto cultural. Esta ópera patria tenía dentro de sus personajes a la hija de un gobernador realista llamada Aurora, de quien se enamora un joven novicio defensor de la revolución patriótica. Este origen y peculiar historia motiva hacia la reflexión sobre momentos históricos fundantes como son la revolución de mayo, el centenario de la patria, los símbolos patrios, etc. A su vez se puede observar ciertas “licencias creativas” que no responden a la cronología histórica. Cuáles son esas licencias y por qué se han dado en la obra puede habilitar el diálogo y la exploración en otras fichas de “Creativa Monumento”.

B. Medios que aportan información y recursos

Una vez escogido el objeto de estudio, es necesario identificar materiales que podamos utilizar para crear el prototipo de producción audiovisual. En esa línea, se pretende orientar la investigación a materiales audiovisuales que puedan servir de apoyo al momento de la creación del prototipo. Asimismo, el abordaje del objeto desde diferentes recursos permite que en esta instancia se puedan reconocer cuestiones que se quieran reflejar en la producción final, apelando a diferentes formatos. De esta forma, para lograr el diseño del prototipo se trabaja en espiral creativo, retroalimentando el proceso y enriqueciéndolo a partir de las ideas de los participantes, la investigación de las mismas y la puesta en común. Posible consigna para iniciar este proceso:

“A partir de la exploración previa y de los debates e intercambios grupales profundiza buscando en distintas fuentes el estudio del objeto elegido (una obra de arte, una canción, una imagen, etc.). Presenta tus hallazgos a tus compañeros argumentando por escrito tus elecciones

Siguiendo con el ejemplo de la “Canción a mi bandera” (Aurora o Saludo a la Bandera) como se la llamó originalmente) las referencias se centran en relación al concepto de “Ciudadanía” lo cual implica trabajar su origen e historia, considerando su contexto de producción en el marco del Centenario de la patria (Explorar los recursos de la mencionada ficha asociada al presente itinerario).





Cabe señalar que al realizar una búsqueda de este tipo en la web, es frecuente encontrar materiales que “repiten” contenido sin citar la fuente, plantean datos aislados, ofrecen opiniones personales o juicios de valor, etc. El trabajo de revisión de fuentes y materiales es una instancia necesaria para poder contar con información fiable y debe hacerse apuntando a obtener datos lo más rigurosos posible.

C. Relaciones y vínculos curriculares

Llegado a este punto, resulta importante generar conexiones curriculares que permitan abordajes interdisciplinarios complejos. Para comenzar esta fase se propone la siguiente consigna.

“Piensa diferentes abordajes curriculares para acercarte a tu objeto de estudio”.

En este caso, las conexiones con áreas curriculares pueden ser diversas. Desde Música, se puede trabajar la construcción de la letra, el tipo de rima, el género musical, pero también la relación de los participantes con la música nacional, con diferentes estilos de música, las influencias de otros países en los gustos musicales, el nacionalismo musical, etc. Desde Historia y Geografía se puede trabajar el contexto histórico de la época de su creación y las necesidades que dieron origen a la misma en el marco del Centenario, la temática de la inmigración, los lazos con otras culturas, la presencia de obras artísticas extranjeras regaladas para la ocasión. Se puede abrir la reflexión en torno a la importancia que se le otorga a la cultura europea y extranjera, sin que tenga el mismo peso lo local, las tradiciones de los pueblos originarios por ejemplo. Asimismo, desde Lengua y en combinación con otras áreas se puede teatralizar la obra en su formato original, generando adaptaciones del guión a la realidad actual, al contexto cotidiano, recuperando particulares locales.

El recorrido por estas fases en la exploración del objeto de estudio nos permite poner en relieve diferentes aspectos del mismo, que al ser analizados dan lugar a una convergencia de cuestiones que serán el punto de partida para la creación del prototipo usando en este caso una herramienta que permite programar una producción audiovisual.





Diseño de prototipo en Scratch

Una vez seleccionado el objeto y exploradas las temáticas que se quieren trabajar en profundidad se prosigue con el diseño del prototipo inicial. Llegado este punto se empieza a buscar una conexión entre las ideas claves del prototipo y las posibilidades de la herramienta que se va a utilizar.

Como en este caso se propone trabajar con Scratch, es fundamental al momento del diseño conocer lo que puede hacerse con esta herramienta, reconociendo algunas nociones básicas de programación y de trabajo con diferentes medios (imágenes, sonidos, etc.). Ya que se desea realizar un primer prototipo, es necesario reconocer qué podemos hacer en un lapso acotado de tiempo, siempre considerando las posibles ampliaciones posteriores que se quieran realizar.

Crear una cuenta o descargar el programa

Es posible trabajar con Scratch tanto en línea como de descargando el programa.

Para la segunda opción, es necesario ingresar al siguiente enlace y seguir los pasos que se indican: <https://scratch.mit.edu/download>

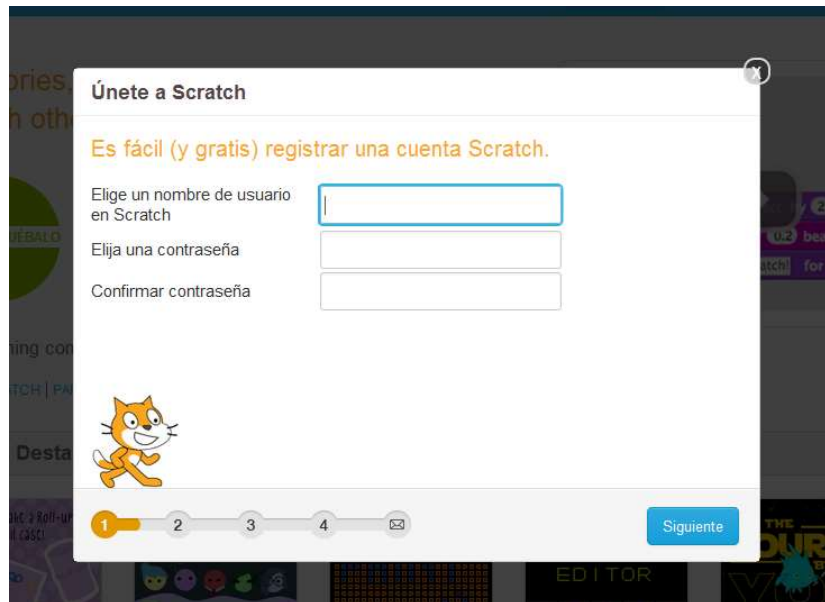
Sin embargo, de contar con buena conectividad, recomendamos trabajar con la versión en línea disponible en el siguiente enlace: www.scratch.mit.edu

Si se elige trabajar en línea, se debe crear un usuario en la plataforma, ya que esto permite guardar los proyectos para seguir trabajando en ellos. Para crear un usuario es necesario:

- 1: Entrar a la página web www.scratch.mit.edu
- 2: Hacer click en “únete a Scratch”



3: Una vez allí, rellenar los datos solicitados:




Únete a Scratch


Es fácil (y gratis) registrar una cuenta Scratch.

Elige un nombre de usuario en Scratch

Elija una contraseña

Confirmar contraseña



1 2 3 4 

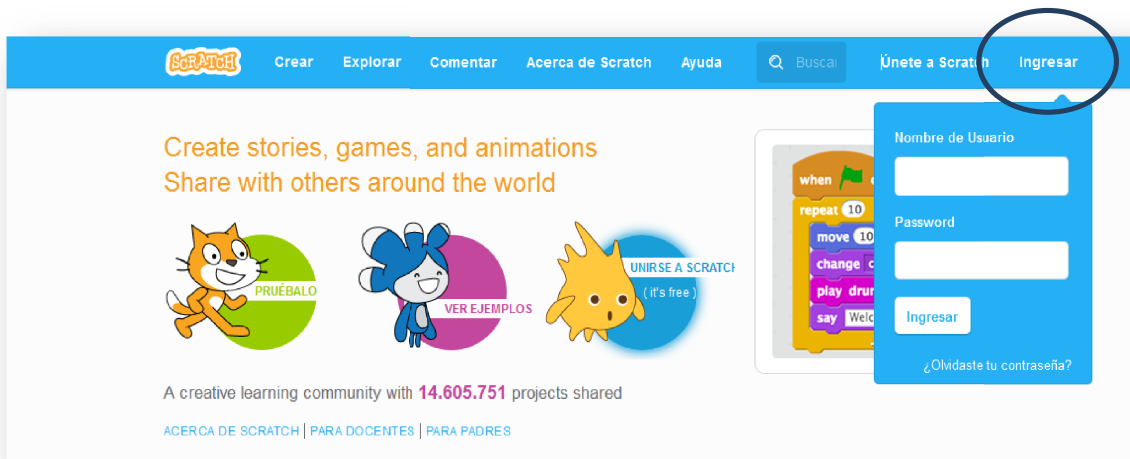
Siguiente

4: Confirmar la cuenta accediendo al mensaje que nos envía Scratch al correo electrónico con el que nos hayamos registrado (si esto no se realiza, luego no se pueden compartir los proyectos).



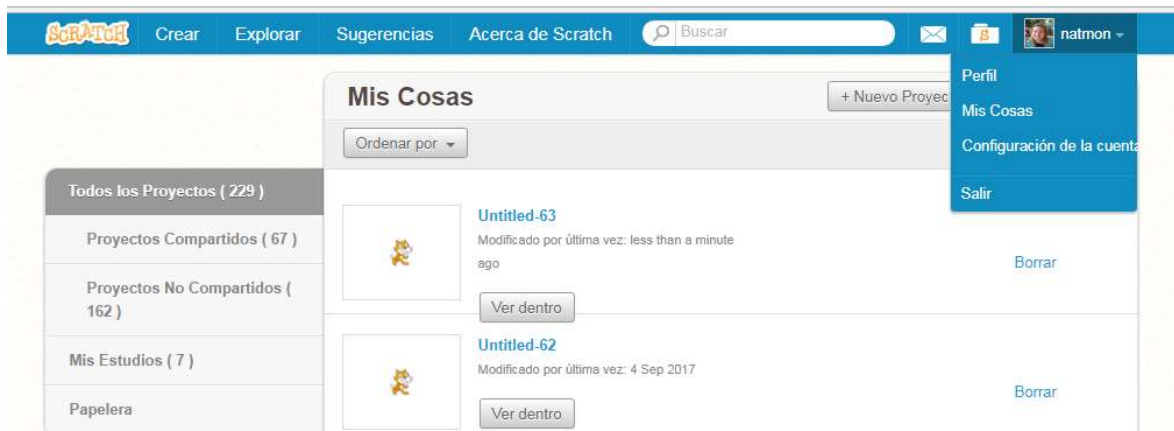


Ingreso con cuenta



Si ya hemos creado una cuenta, podremos acceder introduciendo nuestros datos.

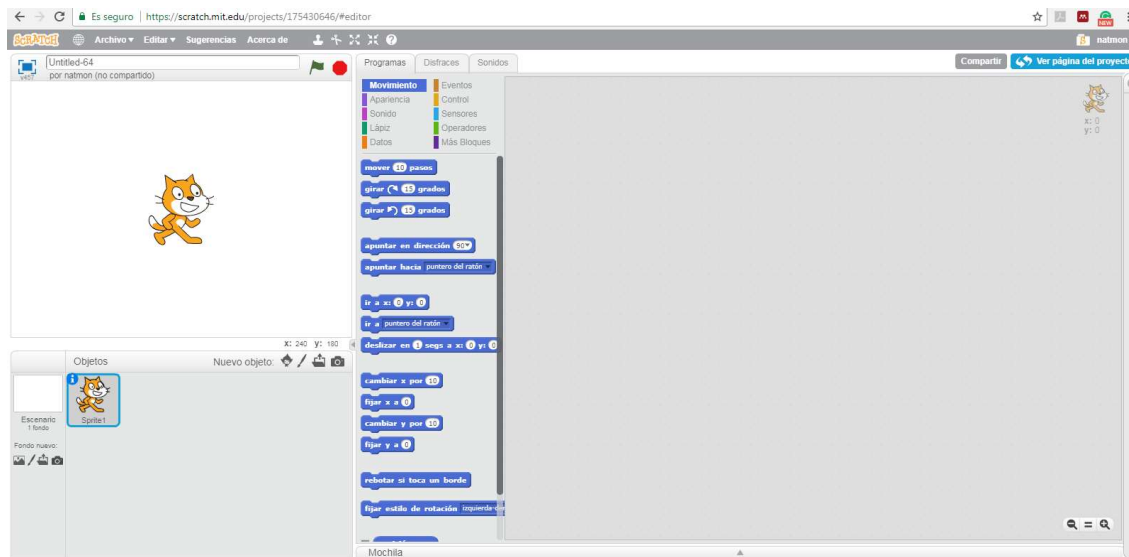
Los trabajos que se creen desde la web de creación de proyectos (en el menú inicial, hacer click en “Crear”), se guardarán en “Mis cosas”





Primeros pasos con el programa: creación de escenarios y personajes

Cuando se programa con Scratch es necesario crear escenarios y personajes. Ambos son tratados como objetos programables dentro de la siguiente interfaz:



El trabajo con los aspectos relacionados con el tema de estudio se realizará inicialmente en torno a la propuesta de escenarios y personajes, comenzando de esta forma a delimitar la producción audiovisual para que su puesta en marcha sea factible. Una vez que se han pensado las temáticas se avanza en la conexión con la interfaz de Scratch pudiendo partir de la siguiente consigna:

¿Cómo se podrían presentar las temáticas? Vamos a crear una obra interactiva, donde se reflejen ciertas cuestiones en torno a nuestro objeto de estudio que nos permitan reflexionar sobre el concepto de ciudadanía, con espacios para que los espectadores puedan participar realizando diferentes actividades.

Como si de una obra de teatro o de cine se tratase, piensa escenarios diferentes, con personajes que aparezcan en cada uno de ellos y nos permitan entrar en tema. No es necesario que sean complejos, puedes usar un fondo de color liso con solo un personaje ¿Qué





ocurre en cada escenario? ¿Qué hacen los personajes? ¿Hay sonidos, diálogos? Todo lo que quieras programar, es decir, asignarle acciones a realizar, será un personaje. Lo que aparezca por detrás a modo de “telón” o escenografía será un escenario

En este sentido, cada grupo preparará un guión donde se especifiquen personajes y escenarios que serán necesarios para construir la obra abierta.

En los recursos de este Itinerario pueden encontrar proyectos y tutoriales que colaboran en esta instancia del desarrollo del prototipo. Es recomendable trabajar con los proyectos de ejemplo que propone Scratch, ya que permiten una aproximación a la programación desde experiencias sencillas de resolver. Asimismo, encontrarán múltiples tutoriales sobre cómo programar en Scratch, como por ejemplo:

- Guía de referencia de Scratch 2.0.
- Curso online “¡A programar!: una introducción a la programación”:

Publicación de la obra

Una vez creado el prototipo es necesario compartirlo en la plataforma Scratch y luego vincularlo como “Obra abierta” al dispositivo.

Para compartir el proyecto, desde la página de creación se clickea la opción “Compartir” y deben rellenarse los campos correspondientes a Instrucciones y créditos. Allí es necesario especificar cómo funciona nuestra obra, así como también señalar quienes han participado en su creación.





MAPA DE RUTA

it.edu/projects/175430646/

Scratch Crear Explorar Sugerencias Acerca de Scratch Buscar natmon

Tu proyecto ha sido compartido.

Untitled-64
por natmon

BORRADOR 0 programas 1 objetos Ver dentro

Instrucciones
Dile a la gente cómo usar tu proyecto (por ejemplo, qué teclas hay que presionar).

Notas y créditos
How did you make the project? Did you use ideas, scripts, or artwork from other people? Thank them here.

Add project tags.

© Compartido en: 19 Sep 2017 Modificado: 19 Sep 2017

★ 0 ♥ 0 Estudios Embebido 1 1

Comentarios (0) Estudios (0) Ver todo

Luego para vincularlo al dispositivo es necesario editar la ficha de Obra Abierta siguiendo el tutorial correspondiente. En Creativa Monumento para poder editar una ficha deberás crear tu cuenta de usuario.

