

one
laptop
per
child

1



XO - Actividad de Aprendizaje: Narración & computación

Juego de patrones de historias

Patrones de construcción de historias: Por que es importante la computación

Un ejemplo que te hará pensar:

“Un niño recibe una colección de bolas de colores, digamos verde, roja, azul y negra, y se le pide construir todos los posibles pares de colores: verde-azul, rojo-verde, verde-negro, luego de líneas y así sucesivamente. Al igual que los niños no adquieren el sentido de conservación hasta el séptimo año, los niños tampoco son capaces de realizar tareas de combinación hasta el onceavo o doceavo año... Desde el punto de vista computacional, los elementos mas destacados en la tarea de combinación están relacionados con la idea de **procedimiento - sistematización y depuración**. Una solución exitosa consiste en algunos de los siguientes procedimientos:

1. Separa las bolas por colores
2. Seleccione un color A como el primero
3. Construya todos los pares que puedes formarse con color 1
4. Seleccione un color B
5. Construya todos los pares que pueden formarse con color 2
6. Regrese y remueva los pares duplicados

Del libro Mindstorms de Papert (p. 175-176)



Juego de patrones de historias

Objetivos de aprendizaje:

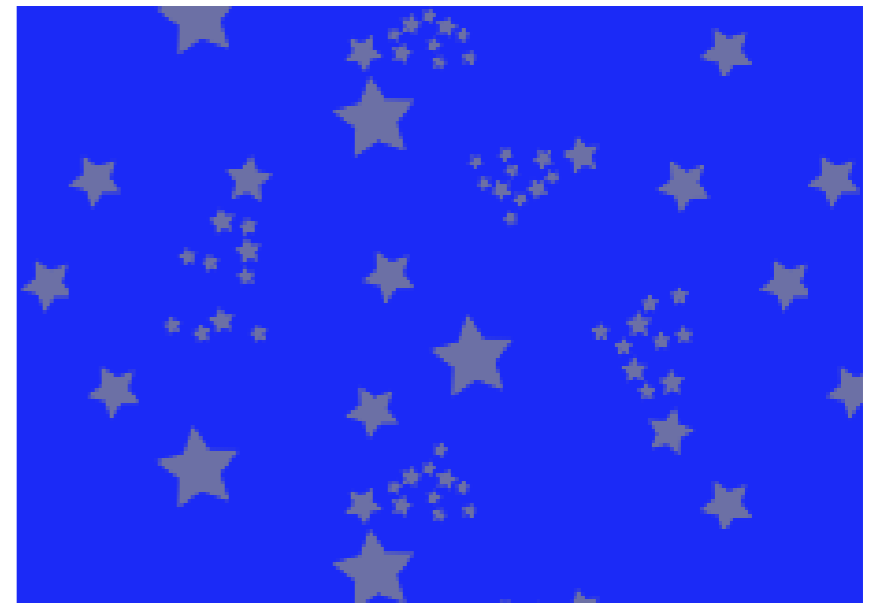
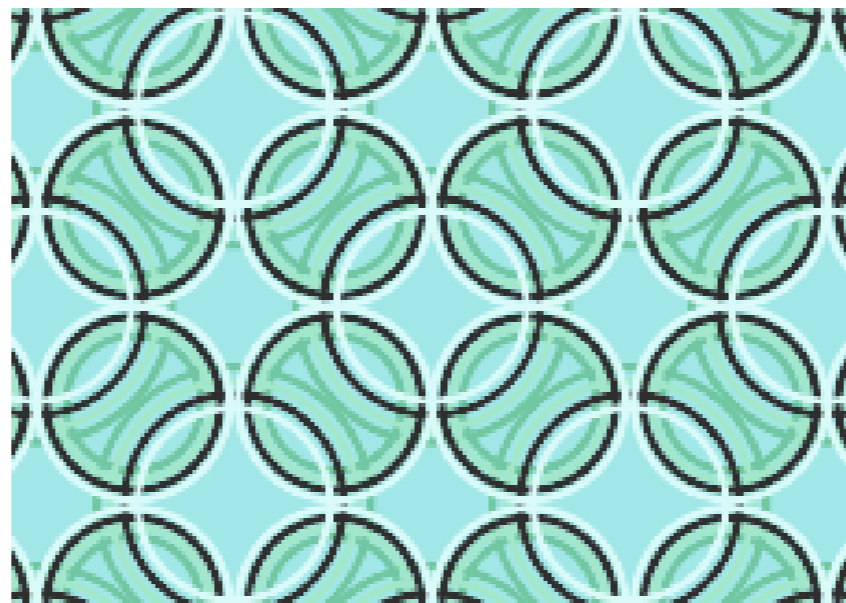
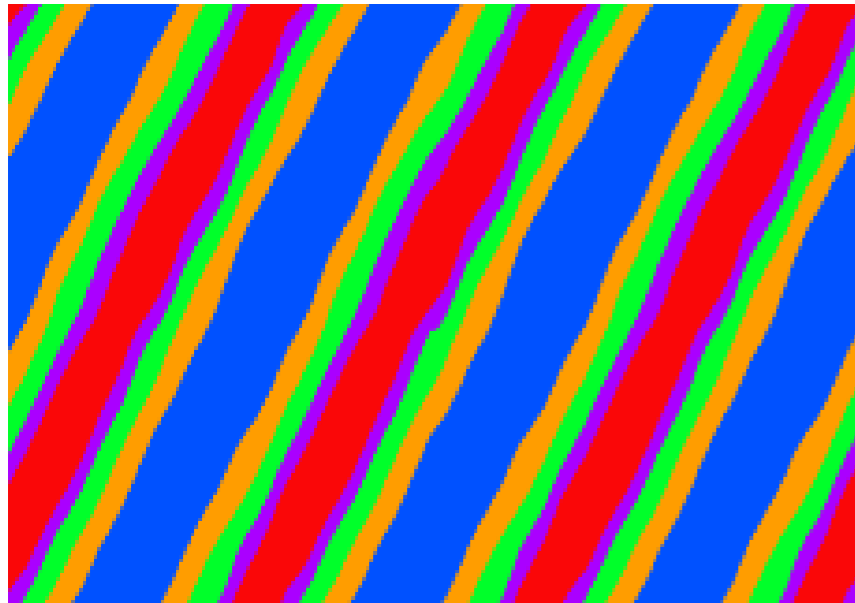
Enseñar a los niños los elementos básicos de las historias en un entorno multimedia.

Enseñar a los niños a construir una historia activa e interactiva en un entorno computacional (Scratch).

Enseñar a los niños a ver historias como las patrones y a desarrollar un conjunto de herramientas computacionales para jugar con historias como objetos moldeables para la expresión!



Patrones: Líneas repetitivas, figuras, e imágenes



Patrones: Personajes, eventos y objetos

Elina quería **subir la montaña** . Ella comenzó a caminar, pero la montaña era demasiado empinada. Ella se **cayo hacia atrás** en la parte inferior de la colina. Ella comenzó a mirar alrededor y vio una rama. Trató de **subir la montaña** de nuevo. Esta vez ella **usó la rama** para apoyarse en cada paso. Tomó mucho tiempo pero ella **llegó a la cima** de la montaña. Pudo ver por millas y millas!

Patrón: **subir la montaña** + **cayo hacia atrás** + **usar la rama** + **subir la montaña** + **llego a la cima**



Ejercicio: juego de patrones de historias

Aprender los elementos de la narrativa:

- *Personajes* : personas o animales en la historia.
- *Escenarios* : lugares donde habitan los personajes, donde viven, trabajar, o viajan.
- *Movimiento* : programación de los personajes que los hace vivos y expresivos.
- *Sonido* : dialogo hablado de personajes o efectos de sonido.

Hacer una historia animada en Scratch que muestre:

- Un personaje tratando de hacer una tarea
- El personaje encuentra un obstáculo
- El personaje recibe ayuda
- Con esta ayuda el personaje puede completar su tarea
- Hay un final inesperado!

Colabore:

- Organice grupos de 2 a 4 narradores
- Haga una lluvia de ideas y una negociación para encontrar una historia en común que les gustaría crear
- Trabajen juntos para construirla



Ejercicio: juego de patrones de historias

Compartir historias:

Comparta las historias en la pagina de Scratch:: <http://scratch.mit.edu>

Usuario: XO_Storytellers PW: learnstory

Comparta la historia con el grupo. ¿Cómo decidieron la historia? ¿Cuáles fueron las otras opciones? ¿Cómo llegaron a un acuerdo?

Próximos pasos:

- Desarrollar nuevas estrategias para la construcción conjunta de historias
- Ayudar a los estudiantes a construir sus propios modelos para el desarrollo de historias significativas
- Desarrollar habilidades mas sofisticadas para la programación
- Crear una comunidad de intercambio: incremente los retos de la construcción de historias y las colecciones de historias!

| 1



Manténgase conectado...

Si usted tiene alguna pregunta, desea desarrollar una historia para su comunidad, o si desea más información y recursos sobre [narración y computación](#), por favor contácteme.

barbara barry :: barbara@laptop.org

Gracias y recuerde **Una historia cada día mantiene el aprendizaje vivo!**

