

"PROGRAMMING STORIES: CODING AND CREATIVE STORYTELLING"

Nivel al que se dirige: 1º ESO **CURSO 2025/26**

Área, Departamento, Materia o Plan que lo desarrolla:

Departamento de Tecnología e Informática. Materia de Computación y Robótica. En coordinación con el Departamento de Inglés (Programa de Bilingüismo/AICLE).

Temporalización (fecha, efeméride, nº de sesiones...)

Actividad de **12 semanas de duración** (3 meses aproximados). Se desarrolla de forma transversal durante el segundo trimestre, con una carga estimada de 1 a 2 sesiones semanales dedicadas exclusivamente a la cooperación internacional

Objetivos a conseguir

En el ámbito de convivencia e igualdad: Fomentar la colaboración internacional y el respeto mutuo entre estudiantes de diferentes contextos culturales (España y Eslovaquia). Propiciar la ciudadanía digital responsable y el cumplimiento de las normas de "netiqueta" para prevenir conflictos en entornos virtuales.

En el ámbito lingüístico: Capacitar al alumnado para redactar guiones sencillos y grabar diálogos en inglés, utilizando el idioma como herramienta real de comunicación.

En el ámbito tecnológico: Desarrollar el pensamiento computacional mediante la programación de escenas interactivas en **Scratch** (uso de bucles, condicionales y eventos).

En el ámbito de autonomía: Fomentar la autoevaluación y la capacidad de reflexión sobre el trabajo propio y el de los/as compañeros/as mediante procesos de *feedback*.

Grado de contribución a la mejora de la Convivencia

La actividad mejora la convivencia del grupo y del centro al deslocalizar el aprendizaje y situar al alumno en un entorno de **respeto a las diferencias**. El uso de un "canal de estudiantes" (Padlet) permite que los alumnos se reconozcan como iguales europeos, compartiendo intereses y cultura. Además, la resolución conjunta de problemas técnicos (*debugging*) fomenta el apoyo mutuo y reduce la competitividad individualista, premiando el éxito colectivo de una historia digital unificada.

Actividad o Actividades a desarrollar

La actividad se organiza de forma minuciosa en **cinco fases críticas**:

1. **Fase de Identidad (Semanas 1-2):** Presentación personal y del centro en el TwinSpace. Creación de un muro colaborativo "Meet Our Team" en Padlet para establecer el primer contacto humano y consensuar las normas de seguridad digital.
2. **Fase Creativa (Semanas 3-4):** Lluvia de ideas internacional sobre temas como "Sostenibilidad" o "Misterios Culturales". Redacción cooperativa del guion en documentos compartidos (Google Docs).

3. **Fase de Producción (Semanas 5-8):** Programación técnica en Scratch. Los alumnos del IES Fuente Álamo programan capítulos específicos que deben encajar con los de sus socios eslovacos. Grabación de voces originales en inglés para los personajes.
4. **Fase de Integración (Semanas 9-11):** Ensamblaje de todas las escenas en un único proyecto digital y publicación de un libro de historias online que recoja el proceso creativo y los enlaces a los juegos interactivos.
5. **Fase de Cierre (Semana 12):** Videoconferencia final para celebrar los logros, intercambio de certificados de participación y evaluación mediante cuestionarios digitales.

Enlace con imágenes, materiales y/o recursos

- **Plataforma Oficial (TwinSpace):** [Acceso al Proyecto eTwinning](#).
- **Muro de evidencias y canal del alumnado:** [Padlet de Estudiantes](#).
- **Entorno de programación:** [Scratch - MIT Studio](#) (proyectos por país y proyecto final unificado).
- **Material de apoyo:** Repositorio en Google Docs con los guiones de las historias (Magic of Friendship, Mission: Save the Planet, etc.).
<https://drive.google.com/drive/folders/1u1Vflj02CZqOtkY3uSFj6zw7yIigbAT?usp=sharing>