

HISTORIAS EN SCRATCH

- 2-7-D. HISTORIAS (previo al trabajo en Scratch)

1ª SESIÓN

- (2-7-D1) Localiza una historia que quieras contar (*una fábula, un cuento, un comic, un chiste, un refrán, un poema, una canción, un vídeo...*). Puedes obtener ideas de estos enlaces:
 - [10 Historietas cortas](#) (*de historias para reflexionar*)
 - [Cuentos para reflexionar](#) (*de psique viva*)
 - [15 historias cortas](#) (*de psicología y mente*)
 - [Historias cortas](#) (*de narrativa breve*)
 - [17 historias cortas con grandes enseñanzas](#) (*de cultura genial*)
 - [18 cuentos para dormir](#) (*de cultura genial*)
 - [13 cuentos cortos con moraleja](#) (*de cultura genial*)

Ejemplo: El Zorro y el tigre, tomado de <https://psicologiaymente.com/cultura/historias-cortas>

“Había una vez un enorme tigre que cazaba en los bosques de China. El poderoso animal se topó y empezó a atacar a un pequeño zorro, el cual ante el peligro únicamente tuvo como opción recurrir a la astucia. Así, el zorro le increpó y le indicó que no sabía hacerle daño puesto que él era el rey de los animales por designio del emperador del cielo.

Asimismo le indicó que si no le creía le acompañara: así vería como todos los animales huían atemorizados al verle llegar. El tigre así lo hizo, observando en efecto como a su paso los animales escapaban. Lo que no sabía era que esto no era debido a que estuvieran confirmando las palabras del zorro (algo que el tigre acabó por creer), sino que de hecho huían de la presencia del felino.”

Esta fábula de origen chino nos enseña que la inteligencia y la astucia resultan mucho más útiles que el mero poderío físico o la fuerza.

- (2-7-D2) Divídela en escenas para poder trabajarla con Scratch. Para ello usa la tabla siguiente (*puedes crearla con OpenOffice Writer*):

NOMBRE DE LA HISTORIA: El zorro y el tigre		
Nº Escena	LUGAR (donde transcurre)	ACCIÓN (Explica lo que ocurre)
1	Un bosque en China	-Un tigre va por el bosque y encuentra a un zorro y lo ataca. -El zorro le planta cara y le dice que no le asusta, pues él es el Rey de los animales. Le pregunta que si quiere que se lo demuestre. - El tigre acepta
2		
3		
...		

2ª SESIÓN

- (2-7-D3) **Contesta a las siguientes preguntas sobre CADA ESCENA, te servirán para ir preparando lo que necesitas para realizar el programa de Scratch (puedes hacer cada tabla con OpenOffice Writer):**

ESCENA Nº 1 (ejemplo)	
¿Dónde transcurre?	En un bosque de China
¿Qué personajes aparecen?	- El tigre - El zorro
¿En qué orden aparecen?	1º- El zorro primero está solo 2º- El tigre aparece y lo encuentra 3º- Juntos van a otro lugar buscando otros animales
Resumen: Acción y diálogos	<i>(El tigre camina y se encuentra al zorro en un claro del bosque.)</i> El tigre: <i>(ruge)</i> - ¡Voy a comerte, zorro! El zorro: - No me asustas, tigre. - Yo soy el rey de los animales por designio del emperador del cielo - ¿Quieres que te lo demuestre? El tigre: - Adelante, no tengo nada que perder. <i>(Desaparecen de la escena y aparece otro fondo de un bosque donde encuentran un conejo)</i>
¿Hay sonidos? ¿Hay efectos especiales? (se indica entre paréntesis)	<i>(Al principio ruge el tigre)</i> <i>(Al cambiar de escena hay un efecto de desvanecer de los personajes y el fondo. Luego vuelven a aparecer en otro escenario)</i>

- (2-7-D4) **Rellena una tabla similar PARA CADA ESCENA**

Para practicar puedes usar "El cuento de la lechera" (tomado de psicología y mente)

"Érase una vez una joven lechera que llevaba un cubo de leche en la cabeza, camino al mercado para venderla. Durante el camino, la soñadora joven iba imaginando lo que podría lograr conseguir con la leche. Pensó que en primer lugar y con el dinero de la venta compraría un canasto de huevos, los cuales una vez eclosionaran le permitiría montar una pequeña granja de pollos. Una vez estos crecieran podría venderlos, lo que le daría dinero para comprarse un lechón. Una vez este creciera la venta del animal bastaría para comprarse una ternera, con la leche de la cual seguiría obteniendo beneficios y a su vez podría tener terneros. Sin embargo, mientras iba pensando todas estas cosas la joven tropezó, lo que provocó que el cántaro cayera el suelo y se rompiera. Y con él, sus expectativas hacia lo que podría haber hecho con ella."

Este cuento nos enseña la necesidad de vivir en el presente y que a pesar de que soñar es necesario también debemos tener en cuenta que ello no basta para lograr nuestros propósitos. Inicialmente, es una pequeña historia que nos avisa de tener cuidado con que la ambición no nos haga perder el sentido.