



Scratch Jr
tactile

ACTIVIDAD 4

Utiliza el cuerpo para representar un cuento



ACTIVIDAD 4: Representa un cuento

1 Escoge un cuento que te agrade



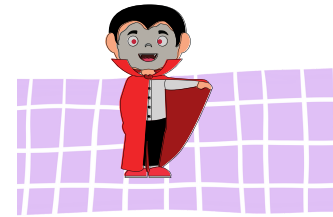
2 Disfrázate y representa un personaje de la historia

Será más divertido si hacéis esta actividad en grupo. Escoged diferentes personajes de la historia, disfrazaros y que comience la acción



3 Haz una cuadrícula en el suelo con cinta adhesiva las baldosas.

También se puede acordar que cada movimiento equivale a un paso.



4 En lugar de programar un personaje en el tablero, ¡programa un compañero de clase!



5 ¿Qué otras ideas se te ocurren!



- Una idea: puede hacer un “juego de mesa” gigante (donde las piezas son personas), o hacer que el compañero interactúe con objetos del aula...

