

Sesión 4 · Guion y storyboard del recurso elegido

Materiales de planificación para equipos

Ficha 4.1 · Elegimos nuestro recurso

Pensamos qué producto vamos a crear para la campaña

Equipo	Integrantes	Fecha	Curso
Antes de empezar a crear, elegimos una opción realista y útil para difundir la campaña de donación de sangre.			

1. Marcamos el recurso elegido

- Animación o presentación en Scratch
- Mensaje visual interactivo en OctoStudio
- Mensaje o recurso sencillo en mBlock
- Cuña breve para radio escolar
- Cartel de campaña con código QR
- Prototipo sencillo con micro:bit
- Otro: _____

2. Nuestro mensaje principal

¿Qué queremos comunicar?

¿A quién va dirigido?

¿Qué queremos que hagan o piensen las personas que lo vean o escuchen?

2. Reparto de roles del equipo

Rol	Nombre	Tarea principal
Coordinación		Organiza el trabajo y el tiempo.
Redacción		Cuida el mensaje y el vocabulario.
Diseño		Piensa imágenes, colores y escenas.
Parte técnica		Ayuda con Scratch, audio, QR, micro:bit...

Ficha 4.2 · Guion del recurso

Organizamos el contenido antes de crear

Proyecto ApS · Donación de sangre · Sesión 4

Nuestro reto

Crear un recurso claro, positivo y respetuoso que ayude a difundir la campaña de donación de sangre en el colegio.

Título del recurso:	
Tipo de recurso:	Scratch / OctoStudio / mBlock / radio escolar / cartel con QR / micro:bit / otro
Destinatarios:	Alumnado / familias / profesorado / comunidad educativa
Mensaje principal:	
Inicio:	¿Cómo vamos a captar la atención?
Desarrollo:	¿Qué información o idea importante vamos a explicar?
Cierre o invitación:	¿Cómo terminamos el mensaje?
Recursos necesarios:	Imágenes, voces, sonidos, textos, QR, programación, placa micro:bit...

Borrador del texto o diálogo

Ficha 4.3 · Storyboard

Dibujamos o describimos las escenas/pantallas del recurso

Proyecto ApS · Donación de sangre · Sesión 4

Instrucción: En cada recuadro dibujamos o explicamos una escena. Añadimos el texto, el sonido y la interacción si la hay.

<p style="text-align: center;">Escena / pantalla 1</p> <p>Dibujo o idea visual:</p> <p>Texto que aparece: Sonido o voz: Interacción / acción:</p>	<p style="text-align: center;">Escena / pantalla 2</p> <p>Dibujo o idea visual:</p> <p>Texto que aparece: Sonido o voz: Interacción / acción:</p>	<p style="text-align: center;">Escena / pantalla 3</p> <p>Dibujo o idea visual:</p> <p>Texto que aparece: Sonido o voz: Interacción / acción:</p>
<p style="text-align: center;">Escena / pantalla 4</p> <p>Dibujo o idea visual:</p> <p>Texto que aparece: Sonido o voz: Interacción / acción:</p>	<p style="text-align: center;">Escena / pantalla 5</p> <p>Dibujo o idea visual:</p> <p>Texto que aparece: Sonido o voz: Interacción / acción:</p>	<p style="text-align: center;">Escena / pantalla 6</p> <p>Dibujo o idea visual:</p> <p>Texto que aparece: Sonido o voz: Interacción / acción:</p>

Ficha 4.4 · Revisamos nuestro guion o storyboard

Lista de comprobación antes de empezar a crear

Proyecto ApS · Donación de sangre · Sesión 4

Criterio	Sí	A mejorar
El recurso mantiene relación con la campaña de donación de sangre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El mensaje principal es claro y se entiende con facilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El tono es positivo, respetuoso y no alarma.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Está adaptado a las personas que lo van a ver o escuchar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El guion/storyboard tiene inicio, desarrollo y cierre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las escenas, textos, sonidos o interacciones están ordenados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La propuesta es posible con el tiempo y los recursos disponibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El equipo ha repartido tareas de forma equilibrada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mejoramos antes de crear: Si marcamos “A mejorar” en algún criterio, revisamos la plantilla antes de empezar con Scratch, radio, cartel, OctoStudio, mBlock o micro:bit.

Acuerdo del equipo

Lo que vamos a mejorar:

Nuestra siguiente tarea será:

Ficha 4.5 · Versión visual adaptada
Planifico mi recurso paso a paso
Proyecto ApS · Donación de sangre · Sesión 4

Pasos

1. Miro el mensaje. 2. Elijo el recurso. 3. Ordeno las partes. 4. Reviso.

1. Elijo mi recurso

<input type="checkbox"/> Scratch	<input type="checkbox"/> Radio escolar	<input type="checkbox"/> Cartel con QR
<input type="checkbox"/> OctoStudio	<input type="checkbox"/> mBlock	<input type="checkbox"/> micro:bit

2. Mi mensaje

Quiero decir:

Va dirigido a:

Invito a:

3. Ordeno mi recurso

Inicio:	¿Cómo empieza?
Idea importante:	¿Qué explico?
Imagen / Sonido:	¿Qué se ve o se escucha?
Final:	¿Cómo termina?

4. Reviso

- Se entiende bien.
- Es corto y claro.
- Es amable y positivo.
- Ayuda a la campaña.