

Test de autoevaluación

Preguntas de conocimiento

1. ¿Qué es un acto en una obra de teatro?
 - a. Una parte completa de la obra que puede contener varias escenas.
 - b. Un diálogo entre dos personajes.
 - c. La lista de personajes que participan en la obra.
 - d. Una indicación sobre movimientos y emociones de un actor.

2. ¿Cuál es la función de Scratch en la creación de una obra de teatro interactiva?
 - a. Crear escenarios y personajes digitales programando acciones mediante bloques.
 - b. Escribir el guion completo de manera automática.
 - c. Dirigir a los actores en escena físicamente.
 - d. Pintar los decorados del teatro manualmente.

3. ¿Cuál de las siguientes no es una característica de un diálogo en el guion teatral?
 - a. Intercambio de palabras entre dos o más personajes.
 - b. Expresión de los pensamientos internos de un personaje en voz alta frente a otros.
 - c. Utilización de acotaciones para indicar emociones o movimientos.
 - d. Comunicación directa para avanzar la historia.

4. ¿Por qué es importante revisar y optimizar un algoritmo en la programación de una obra teatral en Scratch?
 - a. Para corregir errores y hacer que las acciones se ejecuten correctamente según la narrativa.
 - b. Para cambiar los personajes y la historia sin razón alguna.
 - c. Para eliminar todos los diálogos y simplificar el proyecto.
 - d. Para convertir la obra en una película sin interacción.

Preguntas competenciales

5. Un grupo de alumnos quiere que su obra teatral tenga escenas interactivas donde los personajes reaccionen según las preguntas que haga el público en Scratch. Para lograr esto, ellos deben programar bloques que permitan detectar respuestas y cambiar diálogos. ¿Qué tipo de bloques deberían usar para crear esta narrativa interactiva?
 - a. Bloques de control que permitan decisiones con condiciones si-entonces.
 - b. Solo bloques de movimiento para que los personajes se muevan.
 - c. Bloques para cambiar el fondo sin interacción.
 - d. Bloques de sonido sin conectarlos a las preguntas.

6. Durante la presentación de su obra interactiva, un grupo nota que uno de sus algoritmos para cambiar de escena no funciona correctamente porque la transición no se activa tras un diálogo. Al analizar el código, descubren que el bloque que debería activarse está fuera del bloque condicional que detecta el diálogo. ¿Qué solución es la más adecuada para corregir este problema?

- a. Mover el bloque de transición dentro del bloque condicional para que se ejecute correctamente.
- b. Quitar el bloque condicional para que la transición siempre ocurra.
- c. Cambiar los personajes sin revisar el algoritmo.
- d. Añadir otro bloque de sonido sin modificar la lógica.

7. En el diseño del guion de su obra teatral, un grupo escribe un monólogo que revela los sentimientos internos de un personaje, pero algunos miembros quieren convertirlo en un diálogo para hacer la escena más dinámica. ¿Qué diferencia principal deben considerar para mantener la coherencia de la obra?

- a. El monólogo es una expresión interior que no requiere respuesta, mientras que el diálogo implica interacción entre personajes.
- b. El diálogo siempre es más largo que el monólogo.
- c. El monólogo no puede tener acotaciones, pero el diálogo sí.
- d. El diálogo no contribuye al desarrollo del personaje.

Preguntas de transferencia

8. En una clase de teatro, un grupo quiere diseñar una presentación para una feria escolar que combine actuación y tecnología. Usan Scratch para programar interacciones, pero notan que agregar demasiadas acciones ralentiza el proyecto. ¿Qué estrategia pueden usar para mejorar el desempeño sin perder creatividad?

- a. Optimizar los algoritmos revisando y simplificando bloques innecesarios.
- b. Eliminar todos los diálogos para que el proyecto sea más rápido.
- c. Copiar un proyecto existente sin modificaciones para ahorrar tiempo.
- d. Hacer que los personajes no tengan interacción para evitar problemas.

9. Un alumno quiere aplicar lo aprendido en teatro para crear un vídeo escolar donde se cuente una historia con diferentes escenas, personajes y diálogos. ¿Cuál de los siguientes principios de organización de la obra teatral le ayudará a planificar su vídeo de manera clara y eficiente?

- a. Dividir la historia en actos y escenas para estructurar el argumento.
- b. Escribir todo el guion en un solo bloque sin separaciones.
- c. Usar solo monólogos para evitar diálogos complicados.
- d. No planificar el orden y grabar sin guion para mayor espontaneidad.

10. Al programar una obra teatral interactiva en Scratch, un grupo decide incluir en el guion acotaciones que indican emociones de los personajes y acciones físicas específicas. ¿Cómo puede esta inclusión mejorar la experiencia del público y la interpretación de los actores o personajes digitales?

- a. Las acotaciones brindan guía sobre cómo debe representarse la emoción o acción, aumentando la expresividad.
- b. Las acotaciones son solo textos decorativos que no influyen en la interpretación.
- c. Las acotaciones deben evitarse porque distraen al programador y actores.
- d. Las acotaciones se usan para cambiar música, no para describir emociones o movimientos.

Preguntas de reflexión

- ¿Cómo te ayudó planificar y escribir el guion antes de programar la obra en Scratch a entender mejor la historia y los personajes?
- Cuando tu código no funcionaba como esperabas, ¿qué pasos seguiste para identificar y corregir los errores? ¿Qué aprendiste sobre tu manera de resolver problemas?
- ¿De qué forma trabajar en grupo para crear la obra teatral te ayudó a ver las ideas desde diferentes perspectivas y a mejorar tu trabajo?

SOLUCIONES:

1. Respuesta correcta : a

Un acto es una división principal de una obra teatral y puede estar compuesto por varias escenas. Esto estructura la narrativa y ayuda a organizar el desarrollo del argumento.

2. Respuesta correcta : a

Scratch es una herramienta de programación por bloques que permite crear personajes, escenarios y controlar sus acciones para desarrollar una narrativa interactiva en la obra de teatro digital.

3. Respuesta correcta : b

La expresión de pensamientos internos en voz alta frente a otros se denomina 'monólogo', no diálogo. El diálogo implica comunicación entre personajes.

4. Respuesta correcta : a

Revisar y optimizar algoritmos permite encontrar y corregir fallos en la programación, asegurando que la obra interactiva funcione adecuadamente y que la historia tenga coherencia y fluidez.

5. Respuesta correcta : a

Los bloques de control con estructuras condicionales (como si-entonces) permiten programar interacciones que dependen de la respuesta del público, lo que es fundamental para crear una narrativa interactiva en Scratch.

6. Respuesta correcta : a

La ejecución condicional requiere que los bloques que dependen de una condición estén dentro de esa estructura para que se activen solo cuando la condición se cumple, garantizando que la escena cambie en el momento correcto.

7. Respuesta correcta : a

El monólogo refleja los pensamientos o emociones del personaje sin interlocutor, mientras que el diálogo necesita participación de varios personajes; cambiar uno por otro implica modificar la interacción y la estructura narrativa.

8. Respuesta correcta : a

Optimizar programas eliminando bloques innecesarios mejora la eficiencia sin sacrificar la creatividad ni la funcionalidad, lo cual es clave en proyectos con limitaciones técnicas.

9. Respuesta correcta : a

Organizar la narrativa en actos y escenas facilita la claridad y coherencia, permitiendo planificar mejor las tomas y la evolución de la historia en el vídeo.

10. Respuesta correcta : a

Las acotaciones son esenciales en teatro para comunicar instrucciones sobre emociones y movimientos, mejorando la comprensión y representación de los personajes tanto en teatro físico como digital.