

# Sesión cuarta: Proyecto "Transforma tu historia en una experiencia interactiva con Scratch"

En la cuarta sesión, abordaremos la narrativa visual y su relación con la escritura, así como técnicas para mejorar la expresión oral. Los alumnos reflexionarán sobre lo aprendido en las sesiones anteriores y comenzaremos a trabajar en la segunda parte de la actividad "Teatro Digital: Creación en Scratch". Aquí los grupos tendrán tiempo para finalizar sus obras, enfocándose en la presentación visual y el ajuste de diálogos, fomentando así el uso efectivo de herramientas de expresión oral y visual. La retroalimentación entre grupos será vital, ya que permitirá aprender unos de otros y enriquecer sus proyectos.

La actividad 3: "Teatro Digital: Creación en Scratch" será fundamental en esta sesión, ya que en grupos, los estudiantes trabajarán en el desarrollo de su obra, programando diálogos y descripciones con un enfoque claro en la planificación de sus proyectos creativos. Este proceso resulta preciso para aplicar lo aprendido en sesiones anteriores y animar sus historias.

## **Contenidos**

- Narrativa visual y su relación con la escritura.
- Técnicas para mejorar la expresión oral.
- Reflexión sobre el proceso creativo.

## **Organización del proyecto:**

La primera idea a transmitir al alumno es que tienen que decidir cómo será su historia interactiva y cómo lo organizarán: qué escenarios pueden elegir con sus fondos y qué objetos o personajes participarán en la historia teatralizada.



Se les puede orientar diciendo que con dos personajes en la obra sería suficiente pues coordinar el diálogo entre más de dos personajes resulta complicado en una misma escena. Además necesitarán otro personaje que vaya informando al usuario de cuando tenga que elegir el personaje que inicia la conversación.

Los dos personajes se mostrarán en globos de texto su diálogo al estilo de un cómic. La parte interactiva consiste en hacer clic sobre el personaje que creamos que va a hablar primero en cada escena. Si acertamos a la primera sumamos un punto, entonces el sonido es aprobatorio y es cuando se oyen hablar en el orden correcto a los personajes. Si fallamos el sonido es de error, restamos un punto y tendremos que hacer clic en el personaje correcto para que pueda avanzar la obra.

El alumno tendrá que crear una historia con al menos seis conversaciones entre dos personajes y darle vida con la grabación de sus voces.

## El proyecto que se desarrolla en esta SdA es el siguiente:

Dos personajes que tienen como escenario de teatro un espacio ambientado en una pista de béisbol. Uno de los personajes es un niño que está llorando porque el entrenador no lo ha seleccionado para jugar en el próximo partido local. El niño se esfuerza tanto que pierde horas de sueño por practicar con el bate. Por la mañana el niño se encuentra cansado y el entrenador le anima a esforzarse. Es entonces cuando comienza la historia interactiva.

### DIÁLOGOS:

Revision #31

Created 21 September 2024 05:59:46 by Miguel Cortés

Updated 6 May 2025 14:47:18 by Miguel Cortés