

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 alumnado 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 participaran en la historia teatralizada.

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

Los dos personajes mostrarán en globos de texto su diálogo al estilo de un comic. La parte interactiva consiste en hacer clic sobre el personaje que creamos que habla primero en cada escena. Si acertamos a la primera sumamos un punto, el sonido es aprobatorio y entonces 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 alumnado 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 un teatro ambientado en una pista de beisbol. 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:

Primer diálogo:

- Entrenador: Vamos Joselito ¡Que tú puedes!
- Joselito: Si, entrenador ¡pero descansemos un poco por favor!

Segundo diálogo:

- Joselito: ¡Ojalá yo fuese tan bueno como ellos! No sé qué pasa. ¡Practico y practico y no me sale nada bien!
- Entrenador: No te lamentes Joselito, tenemos que seguir practicando

Tercer diálogo:

- Joselito: No es eso entrenador. Yo practico todos los días, de hecho, últimamente me quedo despierto hasta tarde en la noche para tratar de mejorar mi velocidad al bate.
- Entrenador: ¡Con razón tu cansancio! No estás durmiendo bien por la noche. ¡Tienes que descansar!

Cuarto diálogo:

- Joselito: ¡Pero si descanso no llegaré a ser tan bueno como ellos!
- Entrenador: Si no descansas no llegarás a ser tan bueno como ellos. Mientras dormimos, nuestro cuerpo se repone de todas las energías gastadas en el día.

Quinto diálogo:

- Entrenador: No llores mas Joselito, si no no llegarás a nada. Por el día esfuérzate mucho en la pista y descansa por la noche. Recuerda que también tenemos que cuidar de nuestro cuerpo y descansar a sus horas.
- Joselito: No me regañe entrenador por favor. Yo pensaba que si no dormía podía utilizar esas horas de sueño para mejorar mi práctica.

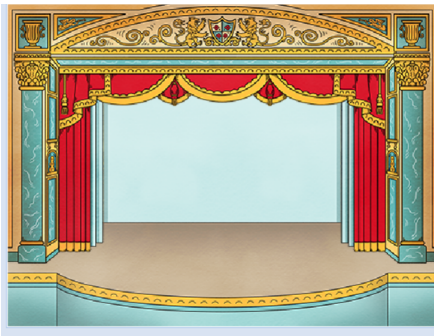
Sexto diálogo:

- Entrenador: Pero bueno, bueno, ya mucho entrenamiento por hoy. ¡A dejar de llorar y vamos a ver como juega nuestro equipo local!
- Joselito: Gracias por entenderme entrenador.

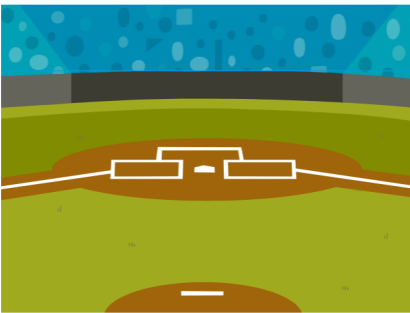
Un tercer personaje es el presentador, que nos indica cuándo tenemos que hacer clic sobre el personaje que creemos que habla primero, y el resultado final obtenido

ESCENARIO

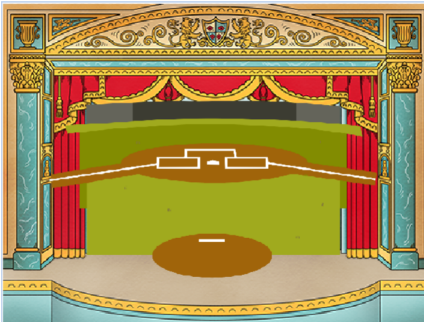
El escenario es el de la biblioteca de Scratch llamado Theater



Y el telón de ese teatro es la pista de béisbol que en la biblioteca de Scratch se llama Baseball 1



Desde el editor gráfico de Scratch podemos combinarlos para obtener el escenario donde se desarrolla el diálogo interactivo



El escenario no tiene asociado ningún programa

Personaje presentador:

El elegido de la biblioteca de Scratch es el cat flying que cuenta con dos disfraces 



Desde el editor gráfico se le da la vuelta y se le añade un halo de luz amarilla.

Este personaje contiene cuatro subprogramas que tienen la siguientes funciones:

1. Al comenzar el juego, inicializar las variables, colocar al cat flying en la parte superior derecha del escenario con un tamaño reducido y preguntar al jugador el orden del diálogo .
2. Cuando reciba el mensaje correcto sumar un punto y dar paso a la siguiente escena
3. Cuando reciba el mensaje incorrecto restar medio punto y preguntar de nuevo el orden correcto del diálogo
4. Cuando reciba el mensaje terminado cerrar el escenario e informar de la puntuación colocándose en el centro.

Subprograma 1: Al hacer clic en la bandera verde cambia al fondo inicial (Desarrollo), fija su tamaño al 30% y se coloca en la parte superior derecha del escenario. Inicializa las variables "puntuación" a 0 los "turnos" a "no". Termina preguntando al jugador "Mira los dos personajes de abajo. Haz clic en el primero que habla" para acto seguido cambiar de disfraz.



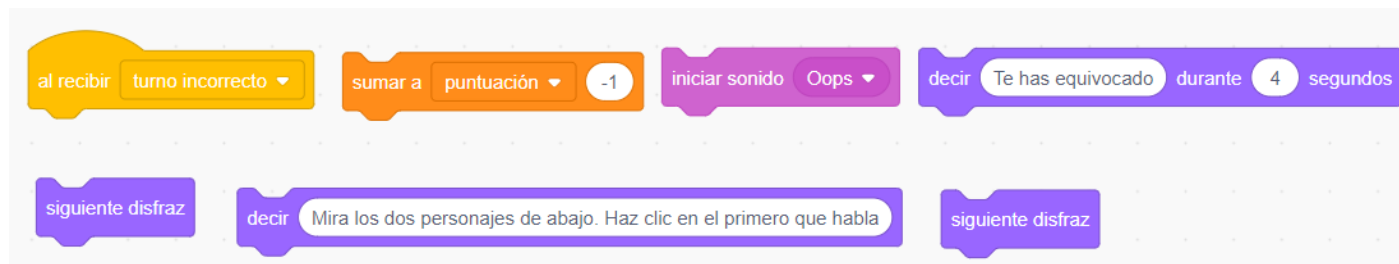
Que una vez ensamblados en el orden correcto quedarían como sigue



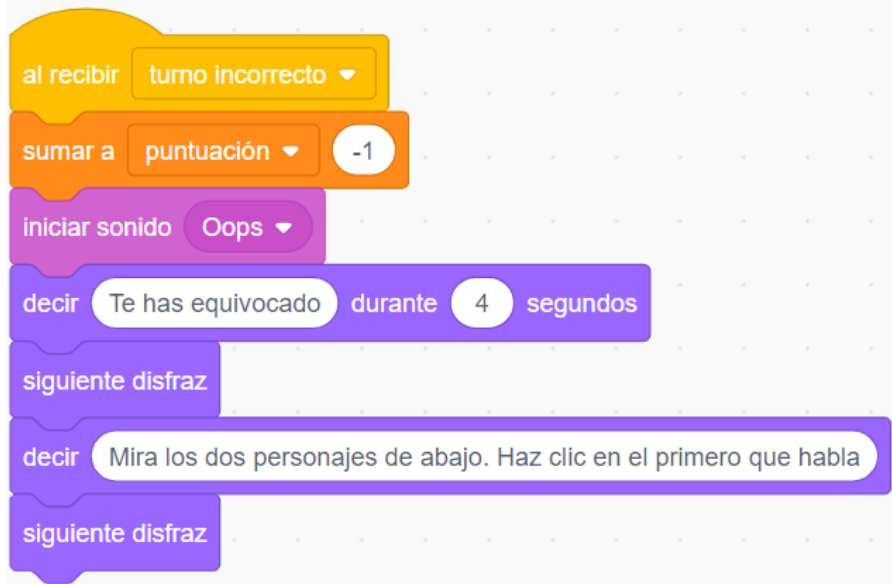
Subprograma 2: Cuando reciba el mensaje "turno correcto" suma un punto a la variable "puntuación", toca el sonido "Magic Spell", informa de que está "correcto", cambia de disfraz y cambia la variable del "Turno Entrenador" al valor "si". Además el bloque "esperar hasta que la variable "Turno Joselito"="si" para poder dar paso a la siguiente escena.



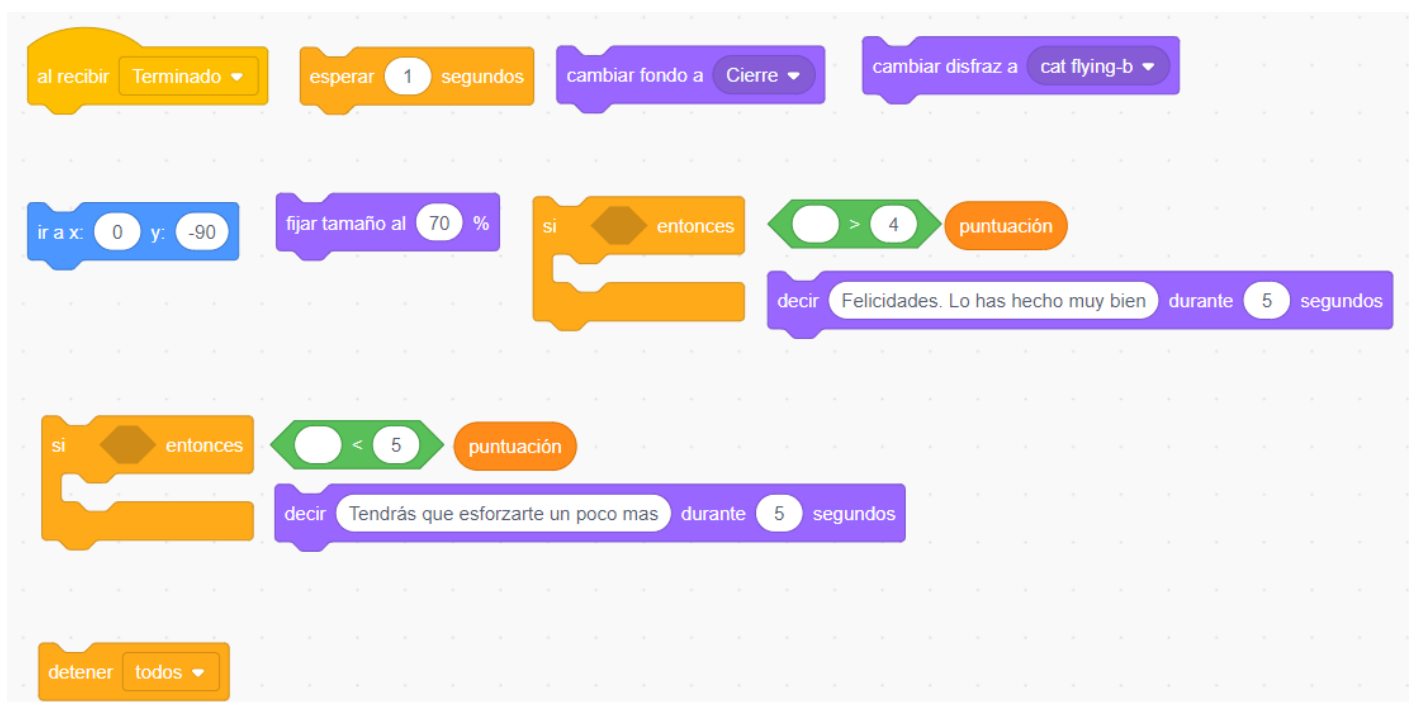
Subprograma 3: Cuando reciba el mensaje "turno incorrecto" restará medio punto, da un sonido de error, informa de que "Te has equivocado", cambia de disfraz y preguntar de nuevo el orden correcto del diálogo



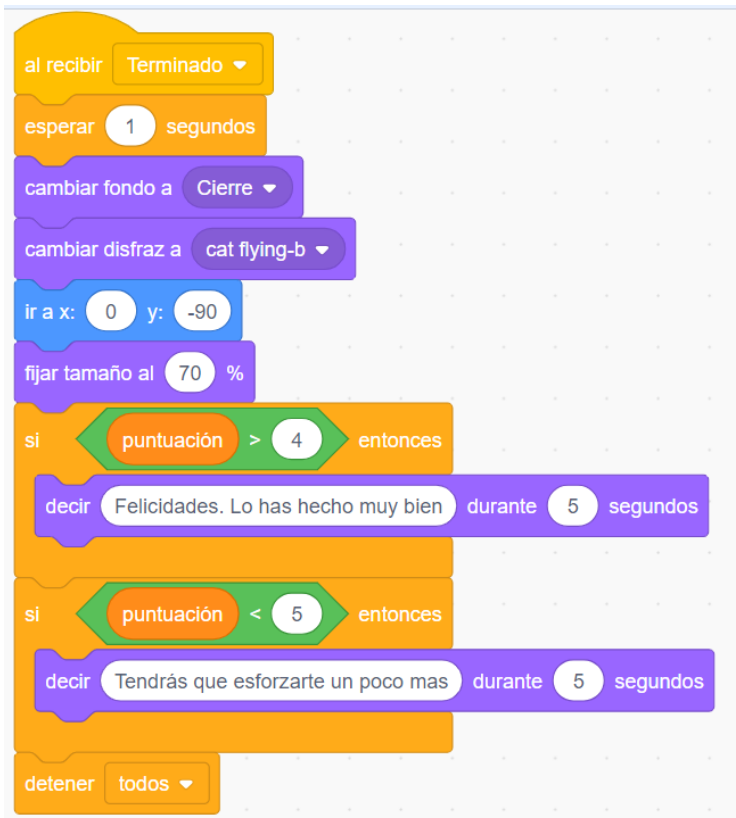
Que una vez ensamblados en el orden correcto quedarían como sigue



Subprograma 4: Cuando reciba el mensaje "Terminado" espera un segundo antes de cambiar de escenario e informar de la puntuación colocándose en el centro. Si el jugador obtiene mas de 4 puntos da la felicitación (la máxima es 6 puntos). Por último detiene el programa.



Que una vez ensamblados en el orden correcto quedarían como sigue



Revision #12

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

Updated 23 September 2024 23:53:30 by Miguel Cortés