



PROGRAMANDO CON SCRATCH

CAPERUCITA ROJA



Introducción.

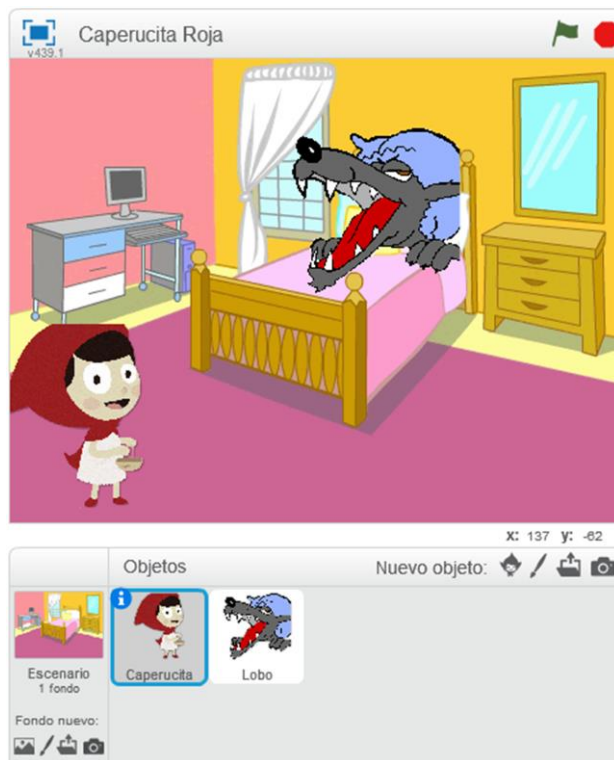
Todo el mundo conoce el cuento de Caperucita Roja y el lobo feroz. Nosotros vamos a reproducir esta historia, como si de una pequeña película se tratase.



Crear los elementos y el fondo.

De la biblioteca vamos a seleccionar el fondo llamado “Bedroom1”.

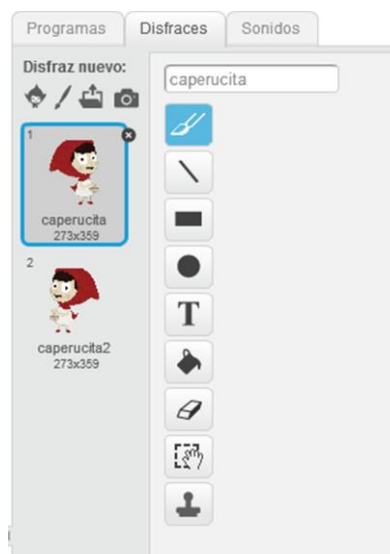
Necesitamos una caperucita roja y un lobo. Como en la biblioteca de Scratch no hay ninguno, los hemos buscado en Internet. Puedes usar los que hemos utilizado nosotros o buscar otros. Si decides buscarlos, intenta que las imágenes tengan formato “PNG” o “GIF”, ya que así no incluirán el fondo. Si no los encuentras en esos formatos, puedes quitar el fondo innecesario de la foto desde el menú de disfraces de Scratch.



Programar a Caperucita Roja

En primer lugar, vamos a crear los disfraces y sonidos que necesitara esta simpática protagonista.

Caperucita tendrá 2 disfraces. En uno de ellos caperucita estará mirando hacia la derecha y en el otro mirará hacia la izquierda. Para conseguir éste último, duplicamos el primero y en el menú de disfraces hay una opción arriba a la derecha que dice “voltear horizontalmente”, hacemos clic en ella y ya tenemos a caperucita mirando en la otra dirección.



Caperucita va a hablar con el lobo durante esta mini película, por lo que tenemos que grabar nosotros esos audios desde la pestaña “Sonidos”, en la opción “Grabar nuevo sonido” que tiene un icono de un micrófono. Caperucita hablará en 4 ocasiones, por lo que tenemos que grabar 4 audios que denominaremos como aparece en subrayado:

Ojos: *Abuelita, qué ojos más grandes tienes.*

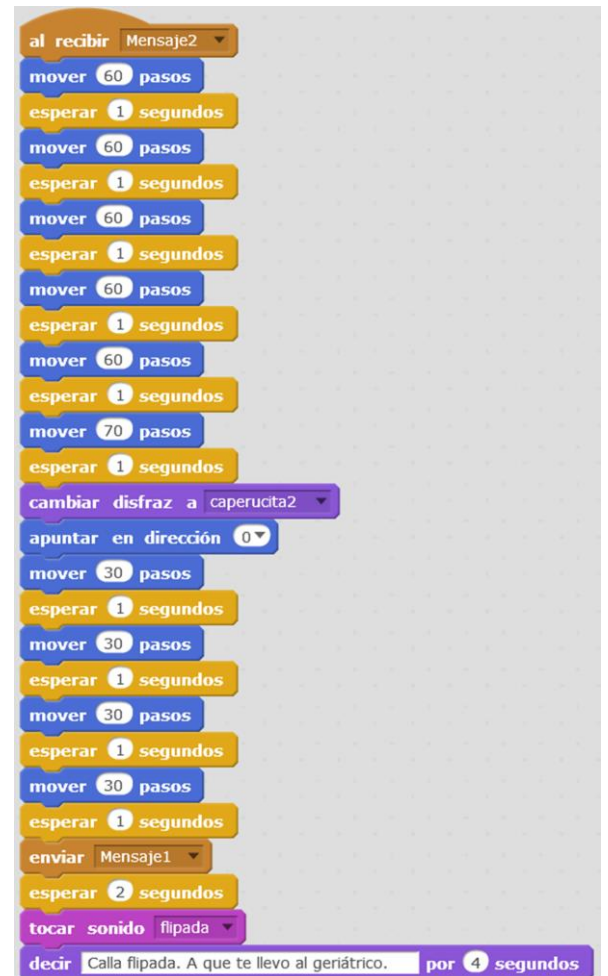
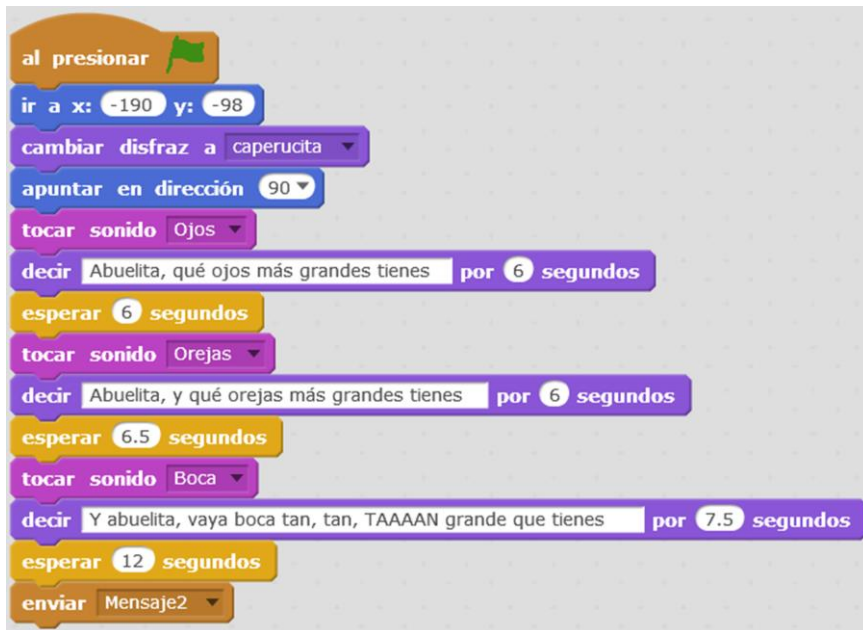
Orejas: *Abuelita, y qué orejas más grandes tienes.*

Boca: *Y abuelita, vaya boca tan, tan, TAAAN, grande que tienes.*

Flipada: *Calla flipada. A que te llevo al geriátrico.*



Ahora ya podemos proceder con la programación de caperucita:



En una primera instancia le indicamos dónde debe aparecer al iniciar el juego y qué disfraz debe llevar. También iniciamos los sonidos que grabamos anteriormente, acompañados con textos de una duración semejante o ligeramente superior a la de los audios. Dejamos unos segundos tras éstos. Estos segundos corresponden a la duración de los diálogos que tendrá el lobo. De este modo, da la sensación de que se está manteniendo una conversación respetando el turno de hablar de cada uno de los personajes.

En el segundo bloque de programación incluimos las órdenes necesarias para que caperucita se mueva por el escenario, se ponga junto a la cama y le dirija un comentario en tono de broma al lobo.

Programar al lobo.

Al lobo tenemos que hacerle lo mismo que hicimos con los disfraces de caperucita, es decir, crear 2, uno mirando hacia la izquierda y otro mirando hacia la derecha.

Luego grabaremos los 4 audios correspondientes al lobo, que se denominarán como aparece en subrayado:

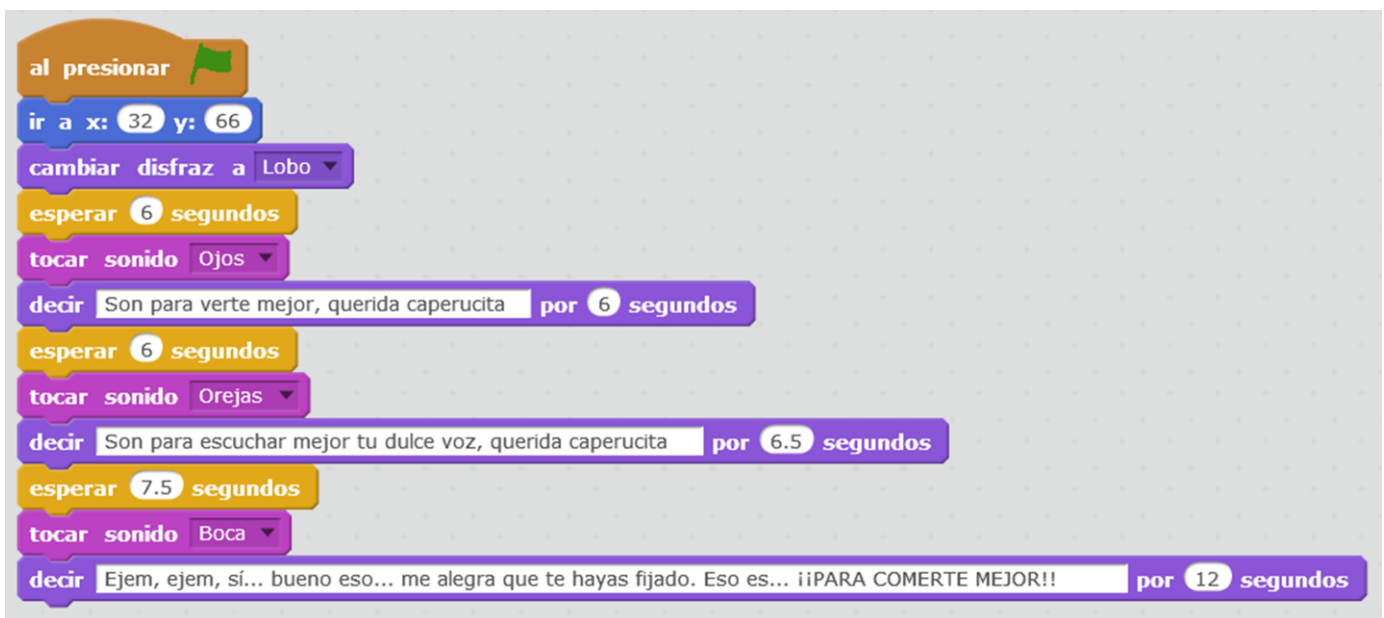
Ojos: *Son para verte mejor, querida caperucita.*

Orejas: *Son para escuchar mejor tu dulce voz, querida caperucita.*

Boca: Ejem, ejem, sí... bueno eso... me alegra que te hayas fijado. Eso es... ¡¡PARA COMERTE MEJOR!!

Huida: ¡Sálvese quien pueda!

Ahora ya podemos proceder con la programación del lobo:





Aquí sucede muy parecido a lo que sucedía con caperucita.

Le indicamos dónde debe colocarse, los diálogos que debe decir, cuánto deben durar sus silencios (que dependen de lo que duran los audios de caperucita) y una serie de movimientos que tiene que realizar en torno al escenario para dar un poco de movimiento a los personajes y que no sean estáticos.

Un pequeño reto para ti.

Una película admite muchísimas variaciones. ¡Puedes cambiar cualquier cosa! Los diálogos, los acontecimientos, puedes añadir música de fondo... las posibilidades de modificación son infinitas.

Sorpréndenos con tu propia visión de este mítico cuento.