



Itinerario: Videojuegos y realidad aumentada.

Actividades para adquirir competencias digitales a través del uso de tecnologías y herramientas que trabajan la realidad aumentada y los videojuegos.



4. Videoblog en un mundo interactivo



Con materiales



Sin kit



Con tablet

Descripción

Creación de una breve historia con varios personajes sobre temas de interés social (la igualdad, los estereotipos, los problemas medioambientales, etc.) utilizando *Toca Life World*, una aplicación interactiva de creación de historias, y grabando la pantalla y la voz con *XRecorder*.

Preparación

- Agrupamiento: pequeño grupo (2-3 personas).
- Preparar el material necesario para la actividad.
- Cargar las tablets antes de realizar la actividad.
- Instalar la aplicación *Toca Life World* en todas las tablets desde **Google Play Store** o **App Store**.
- Instalar la aplicación *Grabar Pantalla - XRecorder* en todas las tablets desde **Google Play Store**.
- Es recomendable iniciar la aplicación *Toca Life World* en cada tablet para saltar los vídeos introductorios y animaciones que muestra la aplicación la primera vez que se ejecuta. También podemos desactivar la tienda interna del juego o las menciones a otras aplicaciones desde el menú de configuración de la app, en el menú principal.
- Importante: dejar preparadas las tablets con el icono flotante de *XRecorder* en pantalla.

Materiales



Bolígrafos

Bolígrafos azules o negros.



Papel/ Folio

Papel tamaño DIN A-4.



Tablet

Android o iOS.

Pasos a seguir

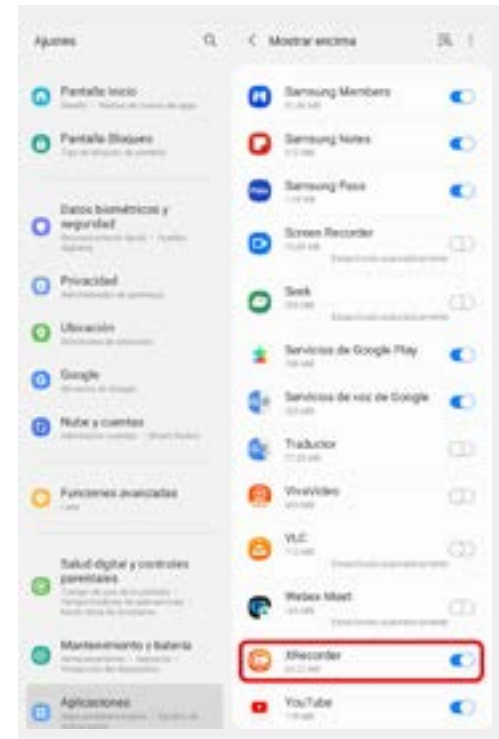
Antes de comenzar la actividad, tenemos que asegurarnos de que el icono flotante de *XRecorder* está en la pantalla en cada tablet que se vaya a utilizar. Para ello, tenemos que seguir estos pasos:

1. Iniciar la aplicación.
2. Pulsar en *Habilitar icono flotante*.
3. Buscar entre las aplicaciones *XRecorder* y activar el interruptor de su derecha.

A continuación, tenemos que dar permisos a la app para acceder al almacenamiento del dispositivo para guardar los vídeos. Para ello:

4. Volver a la aplicación, cerrar el mensaje que aparece y pulsar *Permitir* y después de nuevo *Permitir*.

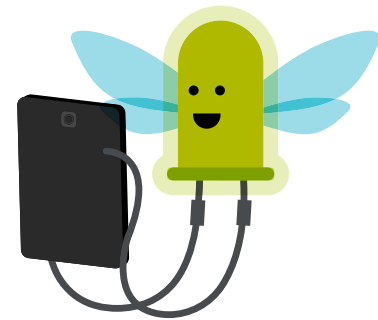
Estos pasos solo es necesario hacerlos una vez en cada tablet. Una vez realizados, cada vez que se ejecute la app aparece el icono flotante en pantalla.



Introducción ⌚ 5 minutos

Para comenzar la actividad, organizamos los grupos y explicamos a la clase que vamos a utilizar una aplicación llamada *Toca life world* para crear un vídeo en el que cuenten una historia relacionada con un tema de interés social. Podemos dar a elegir al alumnado entre varios temas como la igualdad, los estereotipos, los problemas medioambientales (calentamiento global, la generación excesiva de residuos plásticos...), etc., pero el tema será el mismo para todos los grupos.

En caso de que no tengan claro cómo abordar estos temas, podemos ayudarles dándoles alguna sugerencia de un problema que hayamos trabajado previamente en el aula.



Desarrollo ⌚ 40 minutos

Explicamos al alumnado que el objetivo es grabar una historia corta relacionada con la temática elegida, que suceda en un único escenario de *Toca life world* y en la que cada persona del equipo interprete a un único personaje. En total, el diálogo de su historia debe tener 6 o 7 frases.

Para que sea más fácil entender qué elementos del mundo virtual pueden utilizar, vamos a explorar entre todos y todas las posibilidades de la aplicación. A medida que exploren, deben ir tomando decisiones sobre cómo van a hacer su historia.

Entregamos una tablet a cada grupo y les pedimos que abran la aplicación *Toca Life World* y pulsen el botón con el triángulo de iniciar.

Tras ello, el alumnado puede encontrarse varias posibilidades:

- Si es la primera vez que se ejecuta la app en la tablet, van a encontrar una serie de animaciones que deben seguir hasta llegar a la interfaz principal del juego en el interior de un edificio. En este caso, les pedimos que pulsen el botón con la puerta para salir al mapa.
- Si no es la primera vez que se ejecuta la app, van a aparecer directamente en el mapa.

Les explicamos que, en la pantalla del mapa, pueden seleccionar un edificio para entrar dentro de este y contar la historia desde ahí. Más adelante pueden cambiar de nuevo volviendo a pulsar el botón de la puerta.

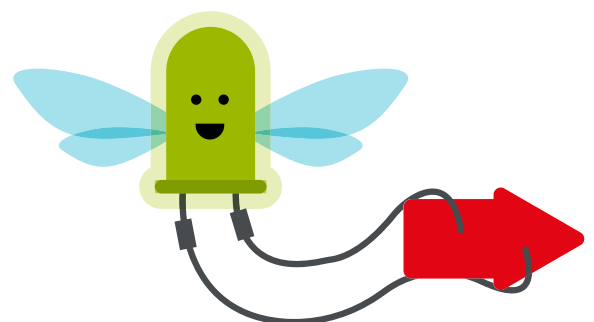
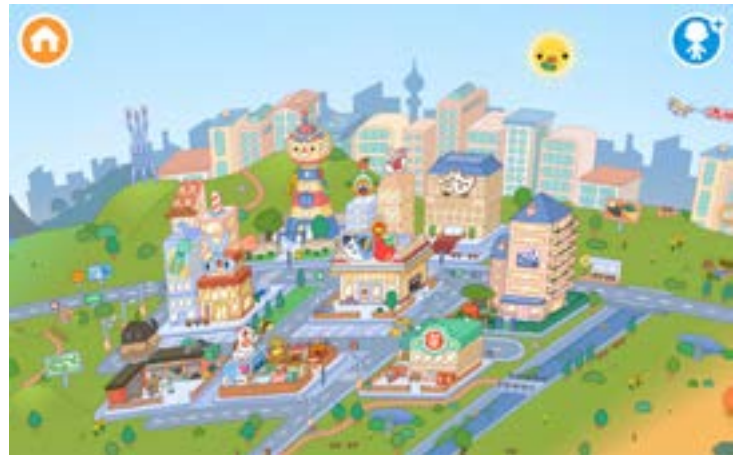
En la ciudad pueden encontrar:

- Varias tiendas.
- Una casa.
- Un teatro.
- Un garaje/basurero.
- Una peluquería.

Les damos 5 minutos para que entren en diferentes edificios y elijan el que crean más apropiado para su historia. También es posible deslizarse horizontalmente por el mapa, pero estas secciones están menos pobladas de edificios interactivos, así que les recomendamos quedarse en la ciudad inicial.

Es importante controlar adecuadamente los tiempos en esta actividad y explicar al alumnado que deben ser ágiles tomando decisiones, para que quede suficiente tiempo para grabar los vídeos de sus historias.

Cada poco tiempo, les recordamos cambiar de persona que está usando la tablet.





Una vez elegido el edificio, vamos a explicarles cómo hacer aparecer más personajes para que cada persona seleccione al suyo. Para ello tienen que:

1. Pulsar la pestaña de personajes de abajo a la derecha.
2. Cambiar la categoría de edad de los personajes con los botones debajo de estos.
3. Arrastrar un personaje desde abajo hasta el escenario.



Pedimos que cada integrante del grupo elija un personaje y lo posicione en el escenario. Si quieren eliminar alguno de los personajes que aparecen directamente en el escenario, deben arrastrarlo a la zona de personajes.

Les dejamos un máximo de 5 minutos para que elijan a todos los personajes y pasado ese tiempo les pedimos que pulsen sobre la cruz de la esquina inferior derecha para cerrar la pestaña.

Con los personajes ya en su escenario, les damos 15 minutos para que exploren las posibilidades del mismo, vayan inventando su historia y decidiendo qué va a decir cada personaje.

Les explicamos que, para crear el vídeo, pueden desplazar a sus personajes por el entorno y también pulsar sobre la mayoría de los objetos, para moverlos o colocarlos sobre otros objetos o sobre los propios personajes. Por ejemplo, si encuentran una prenda de vestir, ¡pueden cambiar su ropa!



Además, pulsando sobre la pestaña con una cara que aparece abajo a la izquierda pueden cambiar la expresión de sus personajes para expresar emociones: alegría, tristeza, enfado... Para ello, basta con arrastrar la expresión elegida al rostro del personaje.

A veces, al cambiar de edificio, estas pestañas desaparecen para liberar espacio en la pantalla, pero pulsando en las esquinas (donde suelen estar) vuelven a aparecer.

¡Que comiencen los ensayos!

Pasados los 15 minutos, explicamos cómo grabar el vídeo. Les contamos que, vamos a usar una aplicación capaz de capturar la pantalla y el audio. Para ello solo tienen que:

1. Pulsar sobre el icono flotante de la cámara.
2. Pulsar sobre el icono rojo de grabar.

La primera vez que inician la grabación, *XRecorder* va a pedir permiso para grabar el audio y la pantalla. Les explicamos que es normal dar este tipo de permiso a una aplicación que se encarga de grabar la pantalla. Finalmente, aparece una cuenta atrás y, tras ello, *XRecorder* empieza a grabar tanto la pantalla como el audio.

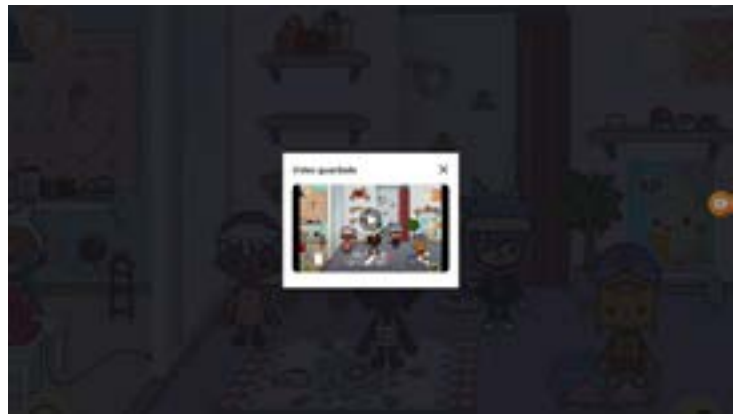
¡Es el momento de empezar a mover a los personajes y objetos por el escenario y locutar lo que cada uno debe decir!



Mientras la grabación de pantalla está en marcha, volviendo a seleccionar el icono flotante, pueden pausar el vídeo pulsando sobre el icono de pausa o finalizar el vídeo con el icono de finalizar o stop.

Una vez finalizado, pueden ver el vídeo en la pantalla que aparece o bien en la galería del dispositivo.

Les damos el resto de tiempo hasta la finalización para realizar la captura de pantalla y repetirla hasta que estén contentos y contentas con la actuación.



Finalización 🕒 10 minutos

Para finalizar la actividad, reunimos al alumnado para ver los vídeos que ha creado cada grupo y hacer una breve reflexión final sobre el tema elegido.

También les preguntamos si les parece útil poder grabar la pantalla de la tablet y qué otros usos se les ocurre que podría tener este tipo de creación de contenido multimedia.

Objetivos y competencias

Objetivos

- Elaborar contenidos digitales en diferentes formatos, incluidos los multimedia.
- Saber comportarse adecuadamente cuando se comunica por medios digitales (redacta adecuadamente los mensajes, respeta a los destinatarios, no es ofensivo en sus mensajes, etc.).
- Mostrar interés por el uso de las tecnologías como medios para expresar opiniones personales y la creación de conocimiento.
- Utilizar herramientas que permitan la creación de contenidos digitales.
- Conocer herramientas que permitan la creación de productos originales de forma colaborativa.
- Ser capaz de colaborar con otros en la elaboración de productos originales.

Competencias digitales

Comunicación y colaboración:

- Interacción por medio de tecnologías digitales.

Creación de contenidos digitales:

- Desarrollo de contenidos digitales.

Resolución de problemas:

- Innovación y uso de la tecnología de forma creativa.

Otras competencias

- Capacidad de análisis y síntesis.

- Comunicación oral y escrita.

- Capacidad de gestión de la información.

- Trabajo en equipo.

- Habilidades en las relaciones interpersonales.

- Creatividad.

Recomendaciones

- Se pueden establecer los grupos de trabajo o dejar que los propios alumnos y alumnas elijan a su compañero o compañera.
- Si el tiempo disponible es mayor o el alumnado va a un ritmo más avanzado de lo esperado les daremos la opción de crear sus propios personajes pulsando el botón a la izquierda dentro de la pestaña de personajes.
- Si el tiempo disponible es menor, se puede elegir un único escenario común para todos los grupos en el que ocurra la historia.
- Si el sistema operativo de las tablets ya tiene instalado un grabador de pantalla de fácil funcionamiento, podemos utilizarlo en lugar de *XRecorder*.
- Para la creación del vídeo será necesario grabar audio, por lo que se recomienda que el nivel de ruido de la clase sea lo más bajo posible.

Evaluación

Para asegurar que tus alumnos y alumnas han logrado los objetivos que se persiguen con esta actividad, te proponemos que les observes durante el transcurso de la misma y trates de comprobar si:

- Crean con *Toca Life World* historias coherentes de la temática planteada.
- Entienden que la aplicación *XRecorder* es un capturador de pantalla y audio y lo usan adecuadamente.
- Desarrollan su creatividad utilizando diferentes opciones de personalización de la herramienta.

Recuerda también tener en cuenta si los alumnos o alumnas se lo han pasado bien y si los tiempos y materiales propuestos para realizar la actividad han sido los adecuados.

