

STORYBOARD INTERACCIÓN MARTINA

A continuación encontrarán las escenas representativas de la interacción, el texto correspondiente del cuento e instrucciones dentro de la imagen. Además la descripción visual y acciones de cada cuadro.

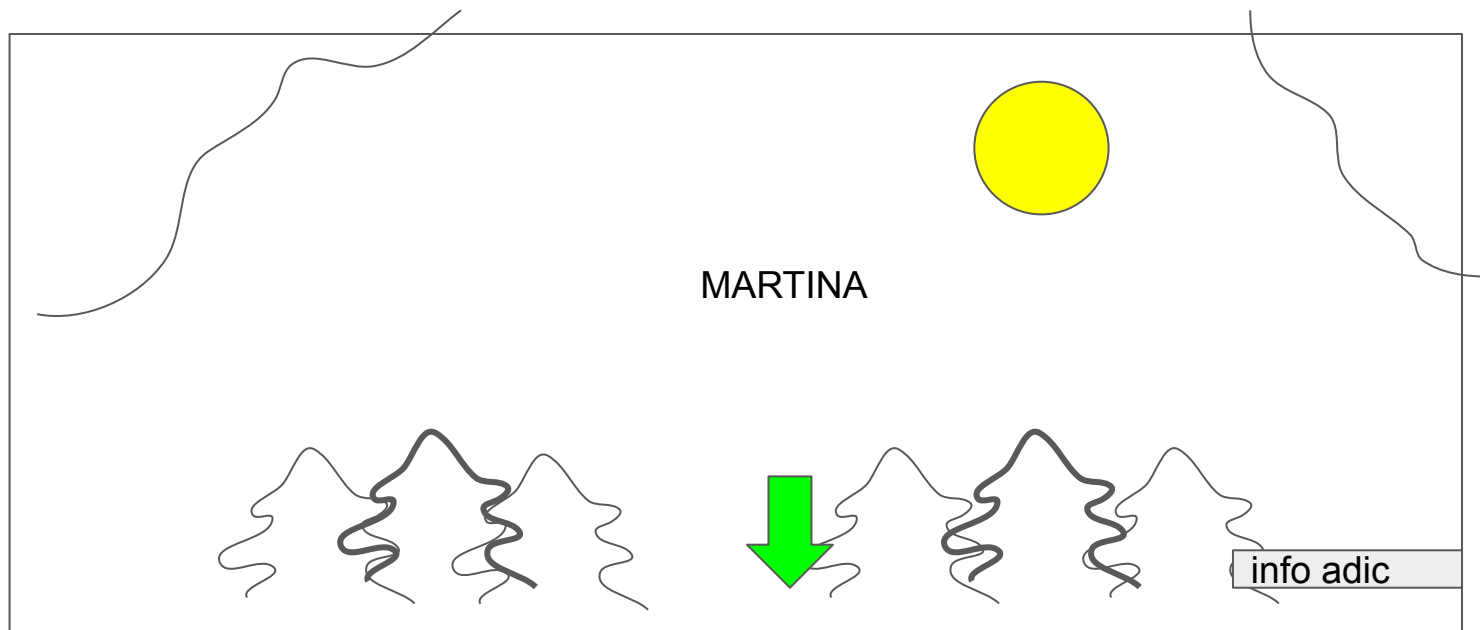
TIPOS DE INTERACCIÓN

- Sí/No
- Elementos y/o espacio.
- Personajes.

Las acciones de interacción (tap, swipe, drag, etc) estarán acompañadas por gráficas ilustrativas.

SCENE: 1 INICIO.

Texto: MARTINA.



Inicia con título en el centro, muestra la parte superior del fondo (cielo y copas de los árboles).

En la parte lateral derecha inferior está un cuadro de texto con información adicional y créditos iniciales.

En la parte inferior central de la pantalla una flecha brilla y apunta hacia abajo para iniciar interacción.

Al hacer click sobre la flecha la cámara se desplaza hacia abajo.

SCENE 2: PRESENTACIÓN. HOLA, SOY MARTINA.

Texto: ¡Hola, soy Martina; y me puedes decir la profe Golondrina, como me llaman mis amigos, que son todos los pajaritos!.



1. Notas musicales suben por la pantalla, inicia audio de canto de pájaro, al tocar las notas se desvanecen y cambian el tono del audio. Luego de seis notas la cámara baja hasta que en escena está la casa de pájaro de Martina.

SCENE 3 QUIERES SABER POR QUÉ

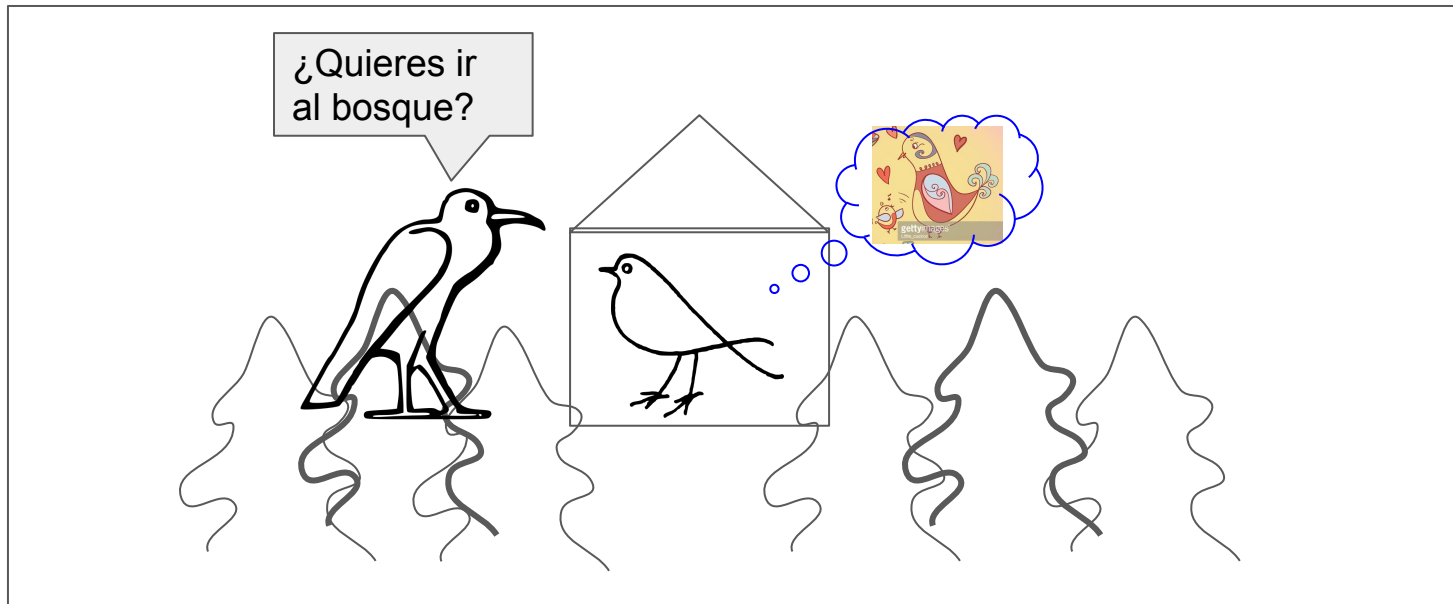
Texto:¿Quieres saber por qué?



Dentro de la casa está Martina quién se ve desde la ventana cantando.
Aparece en la pantalla la pregunta ¿Quieres saber por qué? y la instrucción.
Luego de tocar la puerta tres veces se abre la puerta.

SCENE 4 Llegada de Píter.

Texto: ¡Escúchame! Cuando yo era muy pequeña me encantaba ir a jugar al bosque, aun sabiendo que mamá me tenía prohibido hacer esta travesura, para evitar peligros. Un día de aquellos que no encontraba nada que hacer, Píter, un amigo colibrí, me invitó a jugar en medio del bosque.



Martina dentro de la casa, habla por la ventana. Segundos después entra Píter volando y se para frente a la puerta de Martina, Píter toca la puerta con el pico, Martina se asoma, dialogan y se alejan volando

.2. Píter. Interacción se van volando estilo angry birds. Aparece el texto:

2. Tú crees que ir al bosque con Píter es una buena decisión. Botón Sí o No.

SCENE 5 GIRASOL ROJO

Texto: ¡Claro que sí! – pensé yo – y a pesar que Píter me llevó a conocer un lindo girasol rojo y un ciempiés llamado Pinito; cuando quise regresar a casa no encontré a Píter por ningún lugar; me sentí perdida, solitaria y muy triste.



3. Píter es un buen amigo:

- Botones Sí/No.

3 - Girasol: Ruleta que confirma respuesta.

Tiene las opciones:

Sí - No - A veces

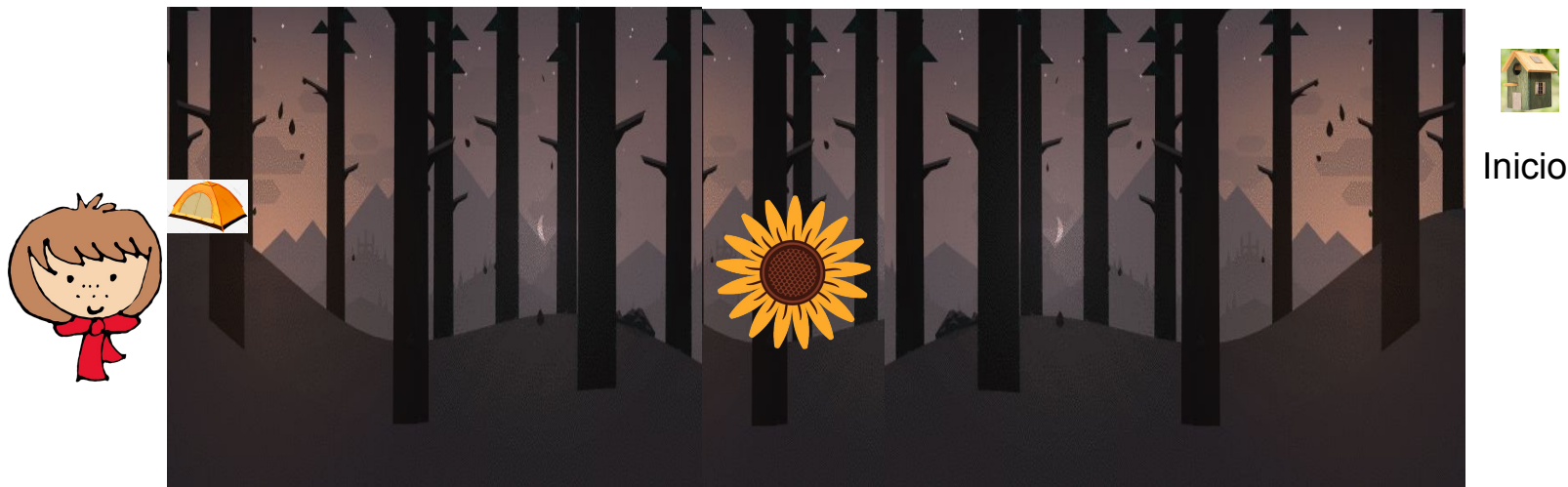
Eventos:

- Con NO y A VECES se hace transición a la siguiente escena con Martina distraída con el Girasol, Píter se va.

- Con SÍ, Martina vuelve a la casa, es decir, vuelve a la escena anterior. (SCENE 4)

SCENE 6 PÍTER SE VA

Texto: Por supuesto que Píter no es un amigo leal, pues me invitó al bosque y luego me dejó sola, sin saber qué rumbo tomar.
¡Pobre de mí! ¡Qué angustia! ¡Cómo reaccionará mamá!

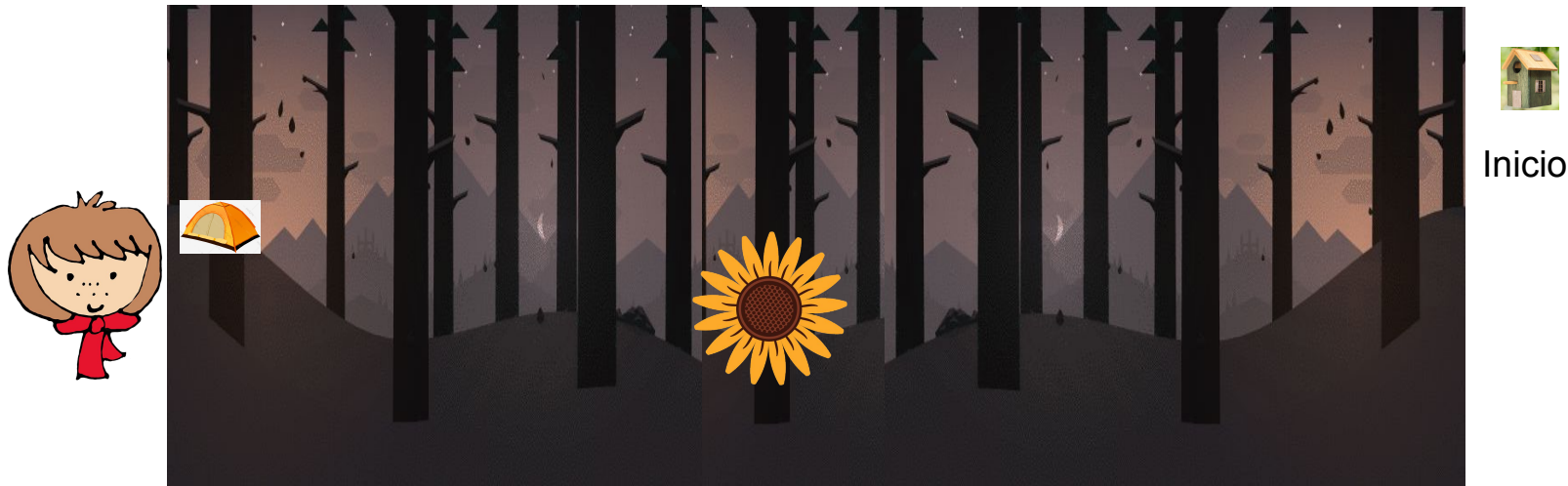


Se nubla el cielo y se pone un poco oscuro, un rayo de sol se mete entre las nubes como un spot de luz dirigido a Martina en soledad. A lo lejos se ve una parte de una carpa.

Efecto: fondo intermedio tipo continuo (loop), árboles independientes del fondo.

SCENE 7 MARTINA SOLA

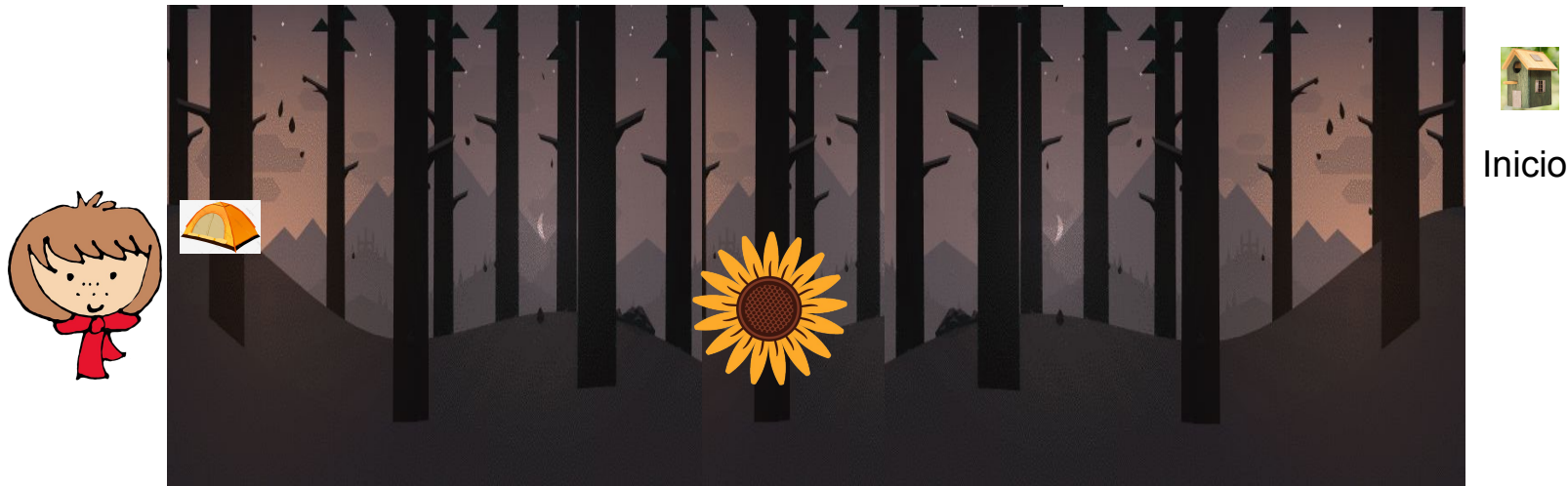
Por todos los medios intenté recordar el camino de regreso a casa, antes de que mi mamá se diera cuenta de mi travesura; pero lastimosamente lo único que hice fue internarme más y más en el bosque, cada vez más oscuro.



Oscurece en velocidad rápida y Martina vuela de un lado para otro.
A lo lejos se ve una parte de una carpa.

SCENE 8 ANOCHECE

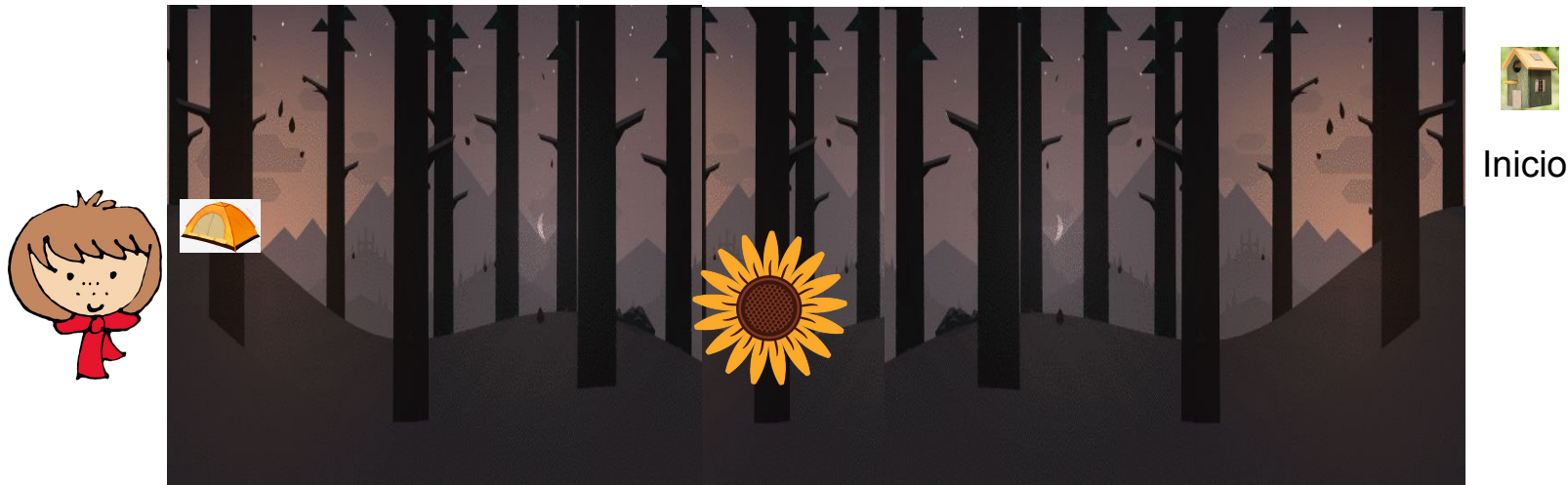
Mientras se acercaba la noche, las aves regresaban a sus nidos; pronto oscurecería. Y muy a prisa busqué un lugar donde refugiarme hasta el amanecer. Nunca imaginé que al amanecer empezaría a llover.



Inicio

En velocidad normal inicia la lluvia.
A lo lejos se ve una parte de una carpa.

SCENE 9 LLUVIA



4. ¿Es cierto que cuando somos desobedientes todo nos sale mal?
Aparecen dos botones Sí/No.

Para respuesta de SI:

Busca el árbol ahuecado para que Martina se refugie de la lluvia. Recorre el mapa y cuando lo veas, haz TAP sobre este. Se hace zoom sobre el área central del mapa y se vuelve visible y evidente la carpa de la niña.

Para respuesta de NO se ven rayos y lluvia más intensa, unos segundos, luego para a la interacción del SI.
A lo lejos se ve una parte de una carpa.

SCENE 10 REFUGIO

Texto: ¡Claro! por eso, por ser tan desobediente, la estaba pasando muy mal, pues estaba sola, tenía miedo, padecía hambre, y lo peor, mamá ya no estaba a mi lado para protegerme y alimentarme con su rica comida.



Inicia la escena con lluvia, con la primera parte del texto se pide interactuar construyendo un refugio, se hace zoom in al árbol donde está Martina y aparece la instrucción: Haz un refugio: Acerca las ramas del árbol hacia Martina para protegerla de la lluvia. Luego de la interacción cesa la lluvia.

SCENE 11 CAÍDA

Texto: Afortunadamente la lluvia cesó; pensé entonces que podía continuar el vuelo hacia mi nido; lamentablemente mi cuerpo estaba débil y mis alas tan desplumadas que parecían una sombrilla rota. **INTERACCIÓN DE SUBIDA**
A pesar de esto, como sabía que nada me podía vencer, subí a la punta de un árbol, para volar desde allí a pesar de mis alas desplumadas, **sin sospechar el rudo golpe que me esperaba contra el piso.** ¿Fue acertada decisión subir a la punta del árbol?



Cesa la lluvia,
Interacción de subida:
Ayuda a Martina a llevar a la cima del árbol.
Haz swipe/tap para darle impulso.

Interacción de swipe/tap para ayudar a
martina a subir al árbol, gotas salen de las
alas.

En la cima pregunta:

¿Fue acertada decisión subir a la punta del
árbol?

Botones SÍ y NO

Con ambas respuestas se quiebra la rama y
Martina cae.

SCENE 12 ENCUESTRO CON NIÑA

¡Claro que no! porque cuando intenté levantarme, tenía tantos huesos rotos que ni una pluma pude alzar; entonces mis lágrimas salieron **por como** un río, pues por ser tan traviesa y desobediente seguramente no vería más a mamá... ¡Qué horror, qué dolor! Durante mucho tiempo permanecí tirada en el piso, angustiada y sufriendo del dolor, pero cuando menos lo pensé una niña me auxilió **y me llevó donde un veterinario muy famoso.**



Luego de la caída, la carpa que venía apareciendo parcialmente se ve más clara y cercana. Martina en el suelo llora, cierra los ojos sin esperanza. Entra caminando la niña a escena, se arrodilla, levanta a Martina.

6. ¿Cuando uno ayuda a alguien, se siente bien?
Botones SÍ/NO y campo de texto ¿Por qué?

SCENE 13 NIÑA CURACIÓN

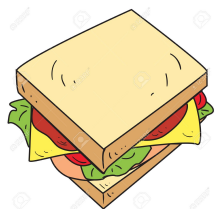
Texto: ¡Claro que sí! y a esta niña le encantaba ayudar a los animales, por eso me protegió, me brindó su amor y mientras yo mejoraba, me enseñó lindas canciones y tiernos poemas de amor.



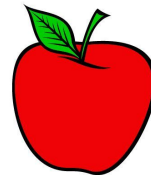
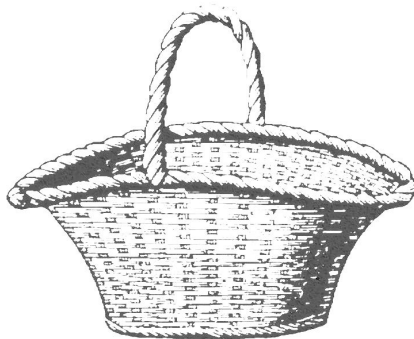
Con la carpa de fondo y Martina en primer plano aparece la instrucción:
[Dale cariño a Martina, haz tap sobre ella para acariciarla.](#)

SCENE 14 LONCHERA

Texto: El día de mi partida me alistó una lonchera con mucha comida para que no pasara hambre; además me hizo prometerle que debía ser obediente y que las decisiones debía pensarlas mejor.



Arrastra hacia la canasta los
alimentos que Martina se llevará
al volar de vuelta a su casa.



7. Piensa en los niños que se encuentran en la calle, ¿cierto que es muy triste vivir en este lugar?
¿cómo podrías ayudar?

Campo de texto.

Cuando completen su respuesta se dará la instrucción de interacción. Cuando la canasta esté llena pasará a la siguiente escena.

SCENE 15 MARTINA VUELVE

Esto es muy cierto Ayudar y ser ayudado alimenta el corazón; por eso aún recuerdo que el día que llegué a mi nido me sentí muy feliz. Actualmente les enseño a todos los pajaritos lo que aprendí con la niña. Y vivo muy feliz con mi mamá.

Martina vuela a su casa, entra, se asoma por la ventana y comienza a cantar.

8. ¿Ahora entiendes por qué mis amigos me dicen Martina, la profe?

Botones Sí/No

RESPUESTA SI: Martina te agradece, cómo es tu nombre:

Campo de texto

9. ¿Y por qué es tan conveniente tomar buenas decisiones?

Botones Sí/No

RESPUESTA SI: ¿Por qué?

Campo de texto. Luego de contestar se genera el diploma.

RESPUESTA NO: Vuelve al inicio de la historia.

