



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Identificar algunos elementos de un anuncio publicitario
- 02 Conocer la función persuasiva de la publicidad
- 03 Reconocer la intención publicitaria de algunos elementos exteriores.
- 04 Discriminar la publicidad de otros contenidos en el exterior (calle)

ESTRUCTURA

- | | | |
|----|--------------|-------------------------------------|
| 00 | Introducción | |
| 01 | Actividad | Asociar: La publicidad en una valla |
| 02 | Saber Más | La publicidad juega con la realidad |
| 03 | Actividad | El escaparate |
| 04 | Saber Más | La publicidad quiere vender |
| 05 | Actividad | Señalar: ¿Dónde está la publicidad? |
| 06 | Saber Más | Esto es publicidad |
| 09 | Simulador | Quita la publicidad |

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario En la línea del barrio que acabamos de dejar se trata de un salón de casa funcional y acogedor sin excesos de decoración que puedan distraer al usuario.

En el salón, unos personajes que hacen vida familiar: la madre se encuentra a la derecha absorta leyendo un libro, un niño de seis o siete años situado en el centro de la estancia juega, un tanto aburrido, con algunos de los juguetes que tiene delante, pero sin perder de vista tres zonas que destacan por su colorido y luminosidad: un afiche enmarcado en la pared relativo a un película de dibujos animados; el gran ventanal en el que aparecen vallas publicitarias, postes publicitarios, anuncios de neón, autobuses con publicidad, etc; y el televisor, que en esos momentos emite anuncios de juguetes, zumos, batidos, helados, etc.

El personaje que parece dominar la acción del escenario es Spoti. Este será el personaje-juguetón de las actividades de los diferentes objetos de aprendizaje del primer ciclo. Dicho personaje tendrá una vestimenta que es un mono de trabajo vaquero con un gran bolsillo delante y dos detrás con una camisa de cuadros con las mangas remangadas. De los bolsillos salen herramientas de trabajo como un pincel, rotuladores fluorescentes, botes de spray, etc. Tiene algunas manchas de pintura. Es un artista de la publicidad.

Con esa pinta de artista, con colores alegres en los cuadros de la camisa y con un carácter juguetón y vivaracho será extrovertido y simpático, siempre dibujando.

Este personaje dibujará, en el escenario de acceso a los objetos de aprendizaje de la publicidad, dichos objetos con sus pinceles, rotuladores fluorescentes y botes de spray para dar color.



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Publicidad

Publicidad Exterior



El **personaje** Pincelo Es un personaje serio y formal, que contrasta con el guía, va ataviado como un pintor renacentista (paleta de colores incluida) refuerza visualmente el concepto de ayuda por parte de un adulto. Ejerce la función de "sabio" explicando, pincel en mano, cualquier pregunta o cuestión. Es capaz de dibujar esquemas o gráficos que ilustren lo que quiere decir en una tela que aparece sobre un caballete cuando se necesita.



Usuari@ puede estar representado en la introducción por un personaje de su elección.



DESARROLLO

¿Qué pasa?

Pincelo aparece por el lado derecho, se para en medio de la escena, hace una genuflexión quitándose el sombrero y se presenta (mientras los objetos 'clicleables' parpadean dos veces): "Hola, me llamo Pincelo. Soy pintor y me encanta la publicidad. ¿Que no sabes lo que es la publicidad? Pues si mueves el puntero descubrirás tres sitios donde podemos jugar a descubrirla"

Spoti: "Hola me llamo Spoti y este es Pincelo mi compañero pintor-dibujante. Nos hemos dado cuenta de que el niño está un poco aburrido de sus juguetes. pero estamos





dispuestos a animarlo saltando a los juegos de la publicidad que hay en el salón. ¡descúbrelos, moviendo el ratón!"

Spoti, haciendo 'mutis' por el foro, dice al usuari@:

"Veo que ya has elegido un juego. Mucha suerte. Yo estaré por aquí, pincha en mi imagen si necesitas ayuda".

En ese momento, Pincelo desaparece y aparece el botón de su rostro con una interrogación en la esquina superior derecha. El botón cumple la función de ayuda, que activa la siguiente locución al recibir clic de usuari@ o tras 10 segundos de inactividad:

"Mueve el puntero por los objetos y selecciona un juego haciendo clic con el ratón".

Pincelo se queda moviendo el pincel entre los dedos en señal de impaciencia mientras el usuari@ se decide.

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El clic del usuari@ sobre cualquier zona sensible da acceso al primero de los escenarios :

1. La publicidad en una valla.
2. Escaparate.

1. ¿Dónde se encuentra la publicidad?

01 Actividad La publicidad en una valla

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario Observamos un escenario parecido al de entrada del nivel educativo del primer ciclo de primaria. Destacan dentro de este escenario un letrero luminoso que parpadea, un autobús con publicidad en uno de sus laterales, una gran valla con publicidad, una tienda con un gran escaparate donde pone rebajas y un avión que pasa por encima del pueblo arrastrando publicidad. De pronto la valla se magnifica y ocupa toda la pantalla.

En el centro izquierda aparece una ilustración de una bicicleta de montaña. BDM (bicicleta de montaña) es la marca que aparece en una de las barras de la bicicleta. Debajo dos carteles que dicen: "**BDM**" (en negrita) y "Mejor que unos zapatos nuevos". Debajo de este cartel otro un poco más pequeño que dice: "sólo 120 €". A la izquierda una serie de letreros unos debajo de otros diciendo sucesivamente: "veinte combinaciones de colores", "dieciocho velocidades", "sillín ajustable", "freno de disco", "llantas de aluminio", "pata de cabra", "ruedas más anchas", "suspensión delantera". En la parte central derecha aparece en la cara de un niño sonriente y lleno de satisfacción..

En la parte derecha de la valla aparece Pincelo mientras explica la actividad. Luego este espacio queda vacío y se utiliza para ir planteando la resolución de la misma.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Pincelo, que aparece por la esquina inferior derecha de la pantalla hace una genuflexión quitándose el sombrero y explica: "Justamente donde yo me encuentro aparecerán los nombres de las partes de este anuncio. Para demostrar que sabes de publicidad tienes que hacer clic encima de la zona que se corresponda con ese nombre. Para empezar haz clic encima del personaje"

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Spoti**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Fíjate bien antes





de hacer clic porque es importante que no te equivoques. Adios. Hasta que no termines no vuelvo a aparecer para darte más instrucciones”.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de *usuari@* en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Asociar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Cuando el *usuari@* hace clic sobre una de las diferentes zonas sensibles dicha zona parpadea una vez apareciendo brevemente el nombre del concepto a que se refiere (“información del producto”, “producto”, “marca”, “eslogan” o “personaje”)

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. Cuando aparece la palabra “personaje” y el *usuari@* de hacer clic sobre la ilustración de la cara del joven se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Spray que dice: “¡Bravo!, de acuerdo, éste es el personaje del anuncio.”
2. Cuando aparece la palabra “producto” y el *usuari@* de hacer clic sobre la ilustración de la bicicleta se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Spray que dice: “¡Bien hecho!, la bicicleta es el producto que se anuncia. Busca más elementos de la publicidad de la valla”.
3. Cuando aparece la palabra “marca” y el *usuari@* de hacer clic sobre la zona donde pone “BDM” debajo de la bicicleta se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Spray que dice “¡Estupendo! Esa es la marca del producto, de la bici Adelante”.
4. Cuando aparece la palabra “eslogan” y el *usuari@* de hacer clic sobre la zona donde pone “Mejor que unos zapatos nuevos”, debajo de la bicicleta, se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: “¡Qué bueno eres! Vas muy bien. Ya sabes que un eslogan es una frase pegadiza”.
5. Cuando aparece la palabra “información del producto” y el *usuari@* de hacer clic sobre la zona donde pone: “veinte combinaciones de colores”, “dieciocho velocidades”, “sillín ajustable”, “freno de disco”, “llantas de aluminio”, “pata de cabra”, “ruedas más anchas”, “suspensión delantera”. A la izquierda de la bicicleta, se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: “¡Genial, guay! Lo has conseguido. Ya sabes distinguir los elementos de la publicidad en una valla”.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

1. Cuando el *usuari@* pulsa en cualquier zona que no sea la correspondiente aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo “Lo siento esto no es un personaje. Busca en otro sitio”.



Este personaje es para todo el módulo de publicidad de este ciclo. Es un personaje





gracioso, divertido y travieso que cuando te equivocas marca de pintura el error y dice, por ejemplo, "bueno creo que debes cambiar esto" o sale dando volteretas por el escenario cuando aciertas. Se trata de un bote de spray con manos y patas, un tanto destartado al andar, con abolladuras y con el difusor ladeado y ojos con estrabismo. Ante los aciertos sale de esa guisa y se recompone: mediante un golpe en la parte alta se le quita el estrabismo y se recoloca el difusor. Luego se tapa la nariz -el difusor- e hinchando los carrillos aprieta e infla las abolladuras. Suelta spray al aire y se dibuja la palabra de felicitación (¡bien hecho!, ¡bravo! o ¡fabuloso!) y da volteretas o gira sobre sí mismo o hace una genuflexión -a elegir-

2. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea la correspondiente aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Un producto es justamente lo que se pretende vender. Prueba de nuevo".

3. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea la correspondiente aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "¿No sabes lo que es una marca? Pide ayuda si es así".

4. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea la correspondiente aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Verás un eslogan es una frase pegadiza"

5. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea la correspondiente aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento esto no es información. Prueba en otro sitio".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **cinco aciertos**.

Como **refuerzo de resolución**, el personaje Spray, contento, dirá: "Gracias por tu ayuda, por fin sabemos las partes de los anuncios."

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 50 errores o han transcurrido 10 minutos sin que se hayan producido los cinco aciertos:

Errores: 50.

Segundos: 600

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Pincelo, impaciente, dirá: "¡Yo no me dejo llevar por la Publicidad! Porque se cómo funciona".

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto Mekos por la pantalla, que se detiene en la esquina superior derecha y presenta los aciertos tras la letra "x", los errores tras la "y" y el tiempo empleado tras la "z".

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, usuari@ es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**.

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido **"Saber Más"** correspondiente ("La publicidad en una valla"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Simulador" correspondiente ("¡Quitad la publicidad!").





02 SABER MÁS *La Publicidad juega con la realidad*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Pincelo dibuja en un caballete de pintura grande, con **título LA PUBLICIDAD EN UNA VALLA. En posición OFF** (monocromo oscuro) todos estos elementos:

Una valla publicitaria igual que el escenario de la actividad:

En el centro izquierda aparece una ilustración de una bicicleta de montaña. BDM (bicicleta de montaña) es la marca que aparece en una de las barras de la bicicleta. Debajo dos carteles que dicen: "**BDM**" (en negrita) y "Mejor que unos zapatos nuevos". Debajo de este cartel otro un poco más pequeño que dice: "sólo 120 €". A la izquierda una serie de letreros unos debajo de otros diciendo sucesivamente: "veinte combinaciones de colores", "dieciocho velocidades", "sillín ajustable", "freno de disco", "llantas de aluminio", "pata de cabra", "ruedas más anchas", "suspensión delantera". En la parte central derecha aparece en la cara de un niño sonriente y lleno de satisfacción..

En la parte derecha de la valla aparece Pincelo mientras explica la actividad. Luego este espacio queda vacío y se utiliza para ir planteando la resolución de la misma.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

- El personaje de la valla publicitaria cobra vida, hace un guiño de complicidad y mueve la cabeza asintiendo mientras se oye la voz en off.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice "Este es el personaje de la publicidad. Representa al comprador. O sea, que te representa a ti. Por eso, le ponen con tu edad y le dibujan sonriente y feliz. Tal y como estarías tu si te regalasen esa bicicleta".

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 2?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

- La bicicleta cuyas ruedas comienzan a moverse.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Este es el producto que se vende. Suele ocupar el centro del anuncio"

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 3?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

-El eslogan del anuncio que empieza a parpadear.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "El eslogan es una frase pegadiza que llama la atención para que te acuerdes de ella".

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 4?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad):

-La marca BDM que comienza a echar llamas desde las letras.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 4?

La voz en off de Mekos dice: "La marca sirve para distinguir a unos productos de otros. No es lo mismo la bici marca BDM que la marca 'patata'. Los anuncios pretenden que te acuerdes de la marca para que sea esa la que compre".





¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 5?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

- La información del producto. Alternativamente se va encendiendo una información.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 5?

La voz en off de Mekos dice: "La información son argumentos o razones para que compres algo. Así parece mejor una bici con 18 marchas que una con 12 ¿Verdad?. Pues que sepas que no siempre es así"

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

- Toda la valla luminosa.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "No te dejes engañar por la sonrisa del personaje, por el eslogan o mensaje o por las marcas. Compara precios. Busca lo mejor, no lo más caro "

03 Actividad El escaparate

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario Observamos un escenario parecido al de entrada del nivel educativo del primer ciclo de primaria. Destacan dentro de este escenario un letrero luminoso que parpadea, un autobús con publicidad en uno de sus laterales, una gran valla con publicidad, una tienda con un gran escaparate donde pone rebajas y un avión que pasa por encima del pueblo arrastrando publicidad. De pronto, el escaparate de la tienda se agranda y pasa a ocupar toda la pantalla (escenario).

El escaparate ocupa las tres cuartas partes del escenario. La cuarta parte de la derecha es un trozo de pared donde aparecerán primero los personajes y, en segundo lugar, el planteamiento de la actividad.

En el escaparate se distinguen tres zonas. En la primera parte del escaparate, la de la izquierda, aparecen juguetes debajo del cartel que pone ofertas (2X1 -transformers-, todo a 6 euros-coches carrera-)

En la segunda parte del escaparate, la del centro, aparecen juguetes electrónicos como pueden ser lectores de audio, video consolas, televisores pequeños, ordenadores, etc.

Todos ellos bajo el cartel de promoción (una gorra de regalo -con el lector-, un videojuego con la video consola, una conexión a Internet con el ordenador).

En la tercera parte, bajo el cartel de rebajas, aparecen medios de locomoción infantiles como bicicletas, monopatines, motos pequeñas eléctricas, etc. Las rebajas son (30 % de descuento, antes 6 euros ahora 4 y a mitad de precio)

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Pincelo, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "En los escaparates te muestran verdaderas gangas para que entres y compres. ¿Conoces los trucos de los escaparates para que compres? "

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Spoti**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Fíjate bien en los carteles que aparecen en los escaparates. Vamos a jugar a descubrir los trucos."





¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de *usuari@* en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Señalar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

En el cuarto derecho del escenario aparecen tres carteles fijos en los que puede leerse: "descuento", "regalo de promoción" y "oferta".

Al mismo tiempo, en el escaparate aparecen sobre fondo amarillo fluorescente las diferentes ventajas por la compra de los artículos allí expuestos.

Los descuentos pertenecen al tercio izquierdo y serían: 30%, antes/ahora, todo a mitad de precio.

Los regalos de promoción sería una gorra con lector de música, un juego con la videoconsola y una camiseta con el televisor.

Las ofertas son dos por uno y todo a cinco euros.

El/la *usuari@* debe enlazar cada uno de los elementos señalados en amarillo con el correspondiente apartado de descuento, regalo de promoción u oferta.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. Cuando el/la *usuari@* relaciona adecuadamente los carteles de las rebajas con los descuentos se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque dicha zona ya no queda señalada en amarillo fluorescente. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Bravo!, lo que has señalado es de verdad un descuento"

2. Cuando el/la *usuari@* relaciona adecuadamente los carteles de las promociones con los regalos de promoción se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque dicha zona ya no queda señalada en amarillo fluorescente. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Pincelo, que dice: "¡Estupendo!, lo que has señalado es una promoción"

3. Cuando el/la *usuari@* relaciona adecuadamente los carteles de las ofertas con los el letrero de oferta de fuera del escaparate se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque dicha zona ya no queda señalada en amarillo fluorescente. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Pincelo, que dice: "¡Que bien lo haces!, lo que has señalado es en realidad un oferta".

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

1. Cuando el *usuari@* pulsa en alguno de los dos carteles que no proceden teniendo que haber señalado "DESCUENTO" aparece Pincelo en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento te has equivocado. Prueba de nuevo, esto es un descuento".

2. Cuando el *usuari@* pulsa en alguno de los dos carteles que no proceden teniendo que haber señalado "REGALO DE PROMOCIÓN" aparece Pincelo en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento te has equivocado. Prueba de nuevo, esto es un regalo de promoción".

3. Cuando el *usuari@* pulsa en alguno de los dos carteles que no proceden teniendo que haber señalado "OFERTA" aparece Pincelo en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento te has equivocado. Prueba de nuevo, esto es una oferta".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **todos los aciertos** (los tres de descuentos, los tres de promoción y los dos de oferta).





Como **refuerzo de resolución**, el personaje Pincelo, contento, dirá: "Gracias por tu ayuda, ya vamos conociendo las maneras de convencernos para que compremos."

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 50 errores o han transcurrido 10 minutos sin que se hayan producido los cinco aciertos:

Errores: 50.

Segundos: 600

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Pincelo, impaciente, dirá: "¡NO es oro todo lo que se regala!".

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto Mekos por la pantalla, que se detiene en la esquina superior derecha y presenta los aciertos tras la letra "x", los errores tras la "y" y el tiempo empleado tras la "z".

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, *usuari@* es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**.

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido "**Saber Más**" correspondiente ("El Escaparate"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Simulador" correspondiente ("Quitad la publicidad").

04 SABER MÁS *La publicidad quiere vender*

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva base?

Las referencias a los siguientes espacios: Rebajas / Promociones / Ofertas ¿Quién da más?.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Pincelo dibujando en su caballete de pone por **título** LA PUBLICIDAD EN LOS ESCAPARATES y **la línea de espacio** con sus elementos.

La pantalla está ocupada por los carteles (Rebajas / Promociones / Ofertas) a gran tamaño.

También escuchamos la voz en off de Mekos: "La publicidad se encuentra también en los escaparates. Allí aparecen muchos motivos que nos llevan a comprar o, al menos, a entrar para preguntar"

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?

Destacado un cartel que pone "REBAJAS"

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Destacada la ilustración una moto eléctrica de juguete con un cartel que pone 30% de descuento.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: "Habrás comprobado en los escaparates una forma de llamar la atención es decir que te descuentan una cierta cantidad de dinero. Una forma de hacerlo es ponerlo en tantos por ciento (por ejemplo 30 %). Esto tiene la dificultad de que el comprador tiene que hacer las cuentas para averiguar cuánto le cuesta en realidad.





Lo importante siempre es averiguar el precio final para compararlo con el precio final que ofrecen otros establecimientos."

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 2?

Destacado un cartel que pone "REBAJAS"

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

La imagen es la de un monopatín en la que aparecen dos precios, el precio antes y el precio después.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Es obligatorio que los establecimientos en las rebajas pongan el precio que tenían los productos anteriormente, para que uno pueda saber cuánto dinero se ahorra".

"Una forma fácil de hacer esto es colocar un gran cartel en donde por ejemplo pone todo a mitad de precio. De esta manera no hay que ir colocando en cada productos el precio antiguo y el precio nuevo".

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 3?

Destacado un cartel que pone "PROMOCIÓN"

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

Una videoconsola con un cartel encima que dice le regalamos el juego futbol2010.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "Los regalos son una forma de que la gente compre, de promocionar un producto. Hay que tener cuidado porque a veces se puede comprar un producto y, sin embargo, lo que nos gusta o nos llama la atención es el regalo. Lo malo es que el regalo seguramente cuesta menos que lo que estamos comprando".

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 4?

Destacado un cartel que pone "OFERTAS"

¿Qué vemos en la diapositiva 4?

Una serie de coches de juguete bajo un cartel que pone "COCHES A PARTIR DE 2 EUROS".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 4?

La voz en off de Mekos dice: "Cuando se hacen ofertas (por ejemplo, llévase 3 y pague dos) es conveniente calcular el precio de cada unidad, porque podemos encontrarnos con la sorpresa de que no estamos ahorrando tanto como pensábamos.

También hay que tener cuidado con las ofertas que ponen precios a partir de una cantidad. Por ejemplo, coches de juguetes a partir de dos euros. Esto nos puede parecer barato, pero seguro que cuando miramos el que nos gusta cuesta mucho más que esa cantidad.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "Y es que los escaparates se ponen para llamar tu atención y convencerte de que tienes que comprar algo con ofertas, promociones o rebajas que parecen que te están regalando cosas, pero no debes dejarte llevar y pensártelo bien antes de pedir o comprar algo".

05 Actividad ¿Dónde está la publicidad?

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario Observamos un escenario parecido al de entrada del nivel educativo del primer ciclo de primaria. Destacan dentro de este escenario un letrero luminoso que





parpadea, un autobús con publicidad en uno de sus laterales, una gran valla con publicidad, una tienda con un gran escaparate donde pone rebajas y un avión que pasa por encima del pueblo arrastrando publicidad.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Pincelo, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "Tenemos un problema la ciudad se ha ido llenando de publicidad. Tu misión consiste en limpiar la ciudad de publicidad. Verás como sin ella queda mucho más bonita"

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Spoti**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Fíjate bien en los sitios que tienen publicidad porque tendrás que mover el puntero y hacer clic sobre la publicidad para que desaparezca. Hasta que no termines no vuelvo a aparecer para darte más instrucciones".

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de **usuari@** en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Señalar. Aplicar los conocimientos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Cuando el **usuari@** hace clic sobre una de las diferentes zonas sensibles dicha zona parpadea viéndose alternativamente un rótulo que pone "PUBLICIDAD", la imagen publicitaria y lo que queda si quitamos la publicidad (los árboles, las casas, el autobús pintado o el escaparate sin tanto rótulo).

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. Cuando se hace clic sobre la zona de publicidad del autobús se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque dicha zona parpadea viéndose alternativamente un rótulo que pone "PUBLICIDAD", la imagen publicitaria y lo que queda si quitamos la publicidad. Mediante la aparición en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Bravo!, has conseguido quitar la publicidad del autobús Continúa".
2. Cuando se hace clic sobre la zona del luminoso se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque dicha zona parpadea viéndose alternativamente un rótulo que pone "PUBLICIDAD", el luminoso y lo que queda si quitamos la publicidad. Mediante la aparición en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Bien hecho!, has conseguido quitar la publicidad de la fachada. Busca más publicidad y retírala".
3. Cuando se hace clic sobre la zona de la valla publicitaria se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque dicha zona parpadea viéndose alternativamente un rótulo que pone "PUBLICIDAD", la valla publicitaria y lo que queda si quitamos la publicidad. Mediante la aparición en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Estupendo! Has conseguido quitar la publicidad de la valla. Adelante".
4. Cuando se hace clic sobre la zona del escaparate se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque en el escaparate los carteles de "rebajas", "dos por uno", "50% de descuento", etc. parpadean viéndose alternativamente la imagen del escaparate con y sin publicidad. Al cabo de tres parpadeos queda el escaparate sin publicidad. Mediante la aparición en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Qué bueno eres! Lo has conseguido. Ya sabes que en los escaparates también hay publicidad".





¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

1. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea sensible por primera vez aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento esto no es publicidad. Busca en otro sitio".
2. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea sensible por segunda vez aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "La publicidad anuncia algo. Sigue buscando".
3. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea sensible por tercera vez aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento esto no es publicidad. Sigue buscando".
4. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea sensible por cuarta vez aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Aquí no se anuncia nada. Busca en otro sitio".
5. Cuando el usuari@ pulsa en cualquier zona que no sea sensible por enésima vez aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Aquí no se anuncia nada. Busca en otro sitio".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **cuatro aciertos** (los cuatro anuncios han desaparecido y queda la ciudad limpia de publicidad).

Como **refuerzo de resolución**, el personaje Pincelo, contento, dirá: "Gracias por tu ayuda, por fin la ciudad limpia de sesos molestos anuncios."

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 50 errores o han transcurrido 10 minutos sin que se hayan producido los cinco aciertos:

Errores: 50.

Segundos: 600

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Pincelo, impaciente, dirá: "¡La publicidad se va a acabar! Vamos a hacer limpieza de anuncios ahora mismo".

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto Mekos por la pantalla, que se detiene en la esquina superior derecha y presenta los aciertos tras la letra "x", los errores tras la "y" y el tiempo empleado tras la "z".

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, usuari@ es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**.

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido "**Saber Más**" correspondiente ("Publicidad Exterior"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Simulador" correspondiente ("Quitad la publicidad").





06 SABER MÁS *Esto es publicidad*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Pincelo dibuja en un caballete de pintura grande, con **título PUBLICIDAD EXTERIOR. En posición OFF** (monocromo oscuro) todos estos elementos:

- Una valla publicitaria con un gran árbol de Navidad del que cuelgan múltiples regalos, de bajo un cartel que dice: "prepárate para la Navidad que viene cargada de regalos". En el lado derecho de la valla publicitaria aparecen unos niños del tercer o cuarto mundo jugando con unas piedras redondas. Debajo un cartel que dice: "Ellos están preparados para otra Navidad sin regalos".

- Un letrero luminoso que dice: "todo a un euro".
- Un autobús como una publicidad que consiste en ilustración de un niño con gafas leyendo un libro y debajo un cartel que dice: "por la compra de unas gafas le regalamos otras".
- Un escaparate con múltiples ofertas que dicen: "llévese dos y pague una", "A mitad de precio", gratis los arreglos", ...
- Un avión que pasea por el cielo con un cartel que dice: "tus regalos en juguetes Pepa".

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

- Una valla publicitaria con un gran árbol de Navidad del que cuelgan múltiples regalos, de bajo un cartel que dice: "prepárate para la Navidad que viene cargada de regalos". En el lado derecho de la valla publicitaria aparecen unos niños del tercer o cuarto mundo jugando con unas piedras redondas. Debajo un cartel que dice: "Ellos están preparados para otra Navidad sin regalos".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: "¿Sabías que estos artilugios tan feos que llenan toda la ciudad y las carreteras anunciando cosas se llaman vallas? Si, se llaman vallas publicitarias" Muchas marcas pagan mucho dinero por anunciarse en esas vallas.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 2?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

-Un letrero luminoso que dice: "todo a un euro".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Esos letreros con luces que aparecen delante de las tiendas se llaman luminosos y sirven para darle publicidad."

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 3?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

-Un autobús como una publicidad que consiste en ilustración de un niño con gafas leyendo un libro y debajo un cartel que dice: "por la compra de unas gafas le regalamos otras".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "Si te fijas verás que los autobuses, los camiones de reparto y, a veces también, los taxis hacen publicidad porque llevan anuncios pegados".

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 4?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad):

-Un escaparate con múltiples ofertas que dicen: "llévese dos y pague una", "A mitad de



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Publicidad

Publicidad Exterior



precio", gratis los arreglos", ...

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 4?

La voz en off de Mekos dice: "los escaparates de las tiendas también hacen publicidad de los productos que venden. Ponen carteles que intentan convencerte de que compres con mensajes que dicen que allí es más barato, que te regalan cosas, que está a mitad de precio, etc."

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 5?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

-Un avión que pasea por el cielo con un cartel que dice: "tus regalos en juguetes Pepa".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 5?

La voz en off de Mekos dice: "A veces para llamar la atención del comprador se emplean medios muy llamativos como aviones, globos, etc. "

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:

- Todos los elementos anteriores juntos en una plaza o calle.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "Todo esto se llama Publicidad Exterior. Estás tan acostumbrado o acostumbrada a ella que no te das cuenta, pero fíjate en tu calle y verás como está llena"

07 Simulador *Quitad la publicidad*

¿En qué consiste básicamente el simulador?

Proporciona al usuari@ una idea de cómo sería su ciudad si no tuviese tanta publicidad.

¿Qué vemos?

Se trata de una calle totalmente llena de anuncios, es decir, de publicidad, que no deja ver todo lo que hay detrás de ella.

¿Cómo funciona?

Cuando el usuario pasa el puntero por una zona sensible, una zona con publicidad, éstas se activa permitiendo que el usuario pueda hacer clic sobre ella. Como consecuencia de este clic la publicidad desaparece dejando ver la vegetación, la parte de cielo o las casas que se encuentran detrás de ella.

El resultado es un paisaje mucho más bonito, despejado y agradable que el que había en primer lugar.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Spoti aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y comenta: "Voy a mostraros una goma mágica que es capaz de borrar la publicidad. El juego consiste en limpiar de publicidad las calles".

Spoti es también el **botón** de ayuda del simulador, y proporciona instrucciones técnicas cada 20 segundos o cuando se pincha en él: "Mientras tienes el botón izquierdo del ratón apretado desplázalo por el dibujo para ir quitando la publicidad que aparece en ella."

¿Cómo avanzamos o salimos de la pantalla de la simulación?

Mientras el usuario pasa la goma mágica por una zona donde hay publicidad esta va desapareciendo dejando ver lo que en un principio había detrás de ella: zonas verdes, parques, casas, etc.

Es conveniente que en el escenario aparezca cierta publicidad en carteles pegados a las paredes o en postes publicitarios. Igualmente vehículos como autobuses o taxis pueden



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Publicidad

Publicidad Exterior



mencionar también publicidad.

Tras un periodo prolongado de inactividad (120 segundos) aparece por la esquina izquierda Pincelo sugiriendo que siga borrando la publicidad mientras dice: "¡Ánimo colega!, que todavía te queda publicidad por quitar".

Cuando se termine de quitar la publicidad Spoti aparecerá por una de las esquinas del escenario para felicitar al usuario diciendo: "felicidades, lo has conseguido. ¿A qué es mucho más bonita la ciudad sin tanto cartel y sin tanto anuncio?".

La actividad finaliza entonces pasando al escenario de la ilustración.

