



## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Identificar algunos elementos utilizados en las ilustraciones
- 02 Conocer la función persuasiva de las ilustraciones en la publicidad
- 03 Reconocer la intención publicitaria de las ilustraciones.
- 04 Adoptar hábitos de análisis y relación en la publicidad

## ESTRUCTURA

- |    |              |                               |
|----|--------------|-------------------------------|
| 00 | Introducción |                               |
| 01 | Actividad    | Representación de sonidos     |
| 02 | Saber Más    | Onomatopeyas                  |
| 03 | Actividad    | Representación del movimiento |
| 04 | Saber Más    | Formas cinéticas              |
| 05 | Actividad    | Las expresiones               |
| 06 | Saber Más    | Las mil caras                 |
| 09 | Simulador    | Hacer una viñeta              |

## 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-guía 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

Ilustración



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 'clicables' 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 la zona sensible del afiche o ilustración dando acceso al tercero de los escenarios :

1. Los sonidos.
2. El movimiento.
3. Las expresiones

### 01 Actividad Los sonidos

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

**El escenario** Observamos un que ocupa toda la pantalla y que no es ni más ni menos que el afiche que la acceso al objeto de aprendizaje "la ilustración". Existen tres zonas sensibles correspondientes a cada una de las tres actividades: los sonidos representados por la expresión "¡BROOOM!", el movimiento representado por la línea espiral y la expresión representada por la parte delantera del propio avión..



Al llevar el puntero el usuari@ hacia el afiche y hacer clic sobre él se accede a la primera actividad que se refiere a los sonidos. Para indicarlo la palabra "¡BROOOM!" comienza a enfatizarse y parpadear, mientras debajo aparece un cartel con la expresión: "LOS SONIDOS"





Así se accede al escenario de "los sonidos " que es una calle al estilo de esta creada inicialmente para el escenario del tercer ciclo.



En la parte derecha de la calle delante del cartel 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 escritos unos sonidos. En la calle pasarán cosas. El juego consiste en que tú adivines qué sonido emiten."

¿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, en el sonido que está escrito en el cartel. Y ahora dime adiós porque no vuelvo a aparece hasta que no termines el juego. Entonces te daré 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?

Discriminar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Nada más salir Spoti del escenario se produce la primera acción.

Acción 1: aparece en el kiosco una persona durmiendo sobre el mostrador.

Acción 2: suena el teléfono que esta persona tiene al lado y se despierta.

Acción 3: aparece un motorista arrancando una moto.

Acción 4: aparece un peatón mirando la televisión del escaparate y aplaudiendo.

Acción 5: un ciclista se para en la carretera y echa un trago de agua.

Acción 6: un motorista suelta un paquete de periódicos delante del kiosco.

En cada una de estas acciones se colocan unas formas cinéticas señalando el lugar donde aparecería el sonido.

Cuando el **usuari@** hace clic sobre una de las diferentes zonas sensibles del cartel señalando el sonido correspondiente dicha zona parpadea una vez quedando en color





mientras las demás aparecen en negro sobre blanco.



¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. Cuando el usuari@ de hacer clic sobre el correspondiente sonido se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Pincelo que dice: "¡Bravo!, así se representa el sonido de una persona durmiendo."
2. Cuando el usuari@ de hacer clic sobre el correspondiente sonido se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Pincelo que dice: "¡Bien hecho!, así se representa el sonido de un teléfono."
3. Cuando el usuari@ de hacer clic sobre el correspondiente sonido se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Pincelo que dice: "¡Estupendo!, así se representa el sonido de un motor acelerando."
4. Cuando el usuari@ de hacer clic sobre el correspondiente sonido se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Pincelo que dice: "¡Qué bueno eres!, así se representa el sonido de unos aplausos."
5. Cuando el usuari@ de hacer clic sobre el correspondiente sonido se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Pincelo que dice: "¡Genial!, así se representa el sonido de un trago de un líquido."
6. Cuando el usuari@ de hacer clic sobre el correspondiente sonido se produce la aparición desde la esquina superior derecha del personaje Pincelo que dice: "¡Fantástico!, así se representa el sonido que hace algo pesado al caer sobre el suelo."

¿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 ese sonido no se escribe así. Prueba otra vez".



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

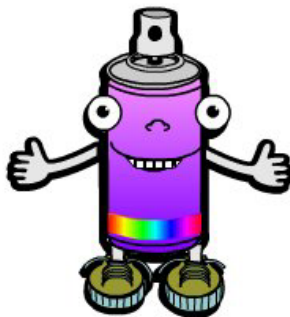
Ilustración



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-

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **seis aciertos** .



Como **refuerzo de resolución**, el personaje Spray, contento, dirá: "Muy bien ya sabes representar sonidos con palabras. Seguramente te apetecerá ponerle sonidos a otras cosas. ¡Anímate y hazlo!."

¿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: "¡Observa esto! Fíjate cómo se escriben los sonidos que hacen estas cosas".

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 ("Los sonidos"), 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 ("¡Hago una viñeta!").

## 02 SABER MÁS Las onomatopeyas

### TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Pincelo dibuja en un caballete de pintura grande, con **título LAS ONOMATOPEYAS**. En **posición OFF** (monocromo oscuro) todos estos elementos: Pincelo dibuja el marco de una gran viñeta que pasa a ocupar todo el escenario mientras el se aleja hacia una esquina del mismo. Debajo una 'cartela' donde puede leerse: "ONOMATOPEYAS". Esta Cartela y el marco de la viñeta se mantienen constantes en la presentación de este SABER MÁS.

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

**Posición ON** (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Pincelo dibuja el marco de una gran viñeta que pasa a ocupar todo el escenario mientras el se aleja hacia una esquina del mismo y aparecen la viñeta un bocadillo que sale de su boca, en donde se pueden leer mientras se oye la voz en off.: "las onomatopeyas son representaciones escritas de los sonidos. Se utilizan en las ilustraciones o dibujos. Por ejemplo 'GLUB' representa el sonido que hace un líquido al pasar por la garganta y ser tragado".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice "las onomatopeyas son representaciones escritas de los sonidos. Se utilizan en las ilustraciones o dibujos. Por ejemplo 'GLUB' representa el sonido que hace un líquido al pasar por la garganta y ser tragado".

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

**Posición ON** (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: -Después de unos segundos desaparecen las letras del bocadillo y son sustituidas por estas otras: "para saciar tu curiosidad te vamos a presentar otras onomatopeyas curiosas".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "para saciar tu curiosidad te vamos a presentar otras onomatopeyas curiosas".

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

**Posición ON** (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: - Aparece una mano simulando chasquear los dedos. Tras unos segundos aparece escrito encima de los dedos "¡CHASC!".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "¡CHASC! es la representación del sonido que se produce al chasquear los dedos".





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

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

-Un recipiente con agua y un grifo encima del que acaba de caer una gota. Segundos más tarde aparecen las salpicaduras de la gota y las ondas que produce. El sonido se representa con un "¡PLIC!"

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 4?

La voz en off de Mekos dice: "¡PLIC! es la representación del sonido que se produce al caer una gota de líquido".

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

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

-Una rama de madera recién partida. Segundos más tarde aparecen las astillas que produce. El sonido se representa con un "¡CRACK!"

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 5?

La voz en off de Mekos dice: "¡CRACK! es la representación del sonido que se produce al romperse una rama".

¿Qué vemos en la diapositiva final?

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

- Un perro olfateando. El sonido se representa con un "¡SNIFF!"

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "¡SNIFF! es la representación del sonido que se produce cuando algún animal o persona olfatea. Existen infinitas onomatopeyas. Te invitamos a que descubras algunas más en los cómics".

### 03 Actividad Los movimientos

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

**El escenario** Volvemos al escenario inicial, que no es ni más ni menos que el afiche que la acceso al objeto de aprendizaje "la ilustración". Existen tres zonas sensibles correspondientes a cada una de las tres actividades: los sonidos representados por la expresión "¡BROOOM!", el movimiento representado por la línea espiral y la expresión representada por la parte delantera del propio avión.







Esta segunda actividad se inicia automáticamente. Se vuelve al escenario del objeto de aprendizaje y empieza a destacar la forma cinética del avión y debajo aparece un cartel que dice: "los movimientos".



Debajo de este escenario aparecen una serie de formas cinéticas que representan determinados movimientos y que el usuari@ asociara desplazandolos con el puntero a determinados hechos que ocurren en la calle.

Las formas cinéticas y los hechos con los que se asocian son los siguientes: .

- Rotura, que se asocia con el hecho de que se rompe la banderita del buzón de Correos.
- Temblor, que se asocia con el hecho de que el viento hace temblar el toldo del kiosco.
- Desplazamiento, que se asocia con el hecho de que el globo se mueve hacia el centro del escenario.
- Giros, que se asocian con el hecho de que el viento mueve una hoja de un árbol.
- Salto, que se asocia con el hecho de que un saltamontes corre con el césped.

¿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: "Como las ilustraciones no tienen animación sus movimientos se representan con líneas o formas que dan sensación de moverse. Vamos a jugar y aprender algunas de ellas"

¿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 dibujos y coloca las líneas que les falta a cada uno de ellos para indicar movimiento. A jugar chicos y chicas."

¿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?

Relacionar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Acción 1: se rompe la banderita del buzón de correos. El usuari@ debe en ese momento seleccionar la forma cinética que corresponde y arrastrarla hacia la banderita..

Acción 2: el toldo del kiosco tiembla por la acción del viento. El usuari@ debe en ese momento seleccionar la forma cinética que corresponde y arrastrarla hacia el toldo..

Acción 3: el globo que se encuentra suspendido en el cielo se desplaza hacia el centro del escenario.El usuari@ debe en ese momento seleccionar la forma cinética que corresponde y arrastrarla hacia el globo .

Acción 4: el viento mueve la hoja de un árbol produciendo un movimiento en espiral.El usuari@ debe en ese momento seleccionar la forma cinética que corresponde y arrastrarla hacia la hoja..

Acción 5: un saltamontes saltan en el césped y quieren suspendido en el aire.El usuari@ debe en ese momento seleccionar la forma cinética que corresponde y arrastrarla hacia el saltamontes.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. Cuando el/la usuari@ relaciona adecuadamente las formas cinéticas con los correspondientes movimientos del escenario se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque la forma cinética de rotura queda asociada a la banderita. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Bravo!, ahora si que parece una rotura"

2. Cuando el/la usuari@ relaciona adecuadamente las formas cinéticas con los correspondientes movimientos del escenario se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque la forma cinética de temblor queda asociada al toldo. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Estupendo!, ahora si que parece que el toldo tiembla"

3. Cuando el/la usuari@ relaciona adecuadamente las formas cinéticas con los correspondientes movimientos del escenario se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque la forma cinética de desplazamiento queda asociada al globo. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Que bien lo haces!, ¿A que parece que el globo se mueve aunque esté quieto?"

4. Cuando el/la usuari@ relaciona adecuadamente las formas cinéticas con los correspondientes movimientos del escenario se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque la forma cinética de giro queda asociada a la hoja. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Fenomenal!, Da la sensación de que la hoja se mueve con el viento"

5. Cuando el/la usuari@ relaciona adecuadamente las formas cinéticas con los correspondientes movimientos del escenario se produce un sonido de aprobación. Se refuerza la acción porque la forma cinética de salto queda asociada al saltamontes. Además aparece en la esquina superior derecha del personaje Spray, que dice: "¡Todo correcto!, ¡Menudo salto pega el saltamontes!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

1. Cuando el usuari@ arrastra alguna de las formas cinéticas que no procede aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo "Lo siento te has equivocado. Prueba de





nuevo, elige otro tipo de movimiento”.

2. Cuando el usuari@ arrastra alguna de las formas cinéticas que no procede, por enésima vez,  $n > 1$ , aparece Spray en la esquina superior derecha diciendo “te has equivocado de nuevo. Prueba de nuevo, elige otro tipo de movimiento”.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **todos los aciertos**.

Como **refuerzo de resolución**, el personaje Pincelo, contento, dirá: “Gracias por tu ayuda, ya vamos conociendo como representar los movimientos en los dibujos ¿A que ha sido divertido?”

¿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: “¡Te voy a enseñar como quedaría el dibujo con los complementos de movimientos para que te fijas!”.

#### 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 (“Los movimientos”), 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 (“Hago una viñeta”).

## 04 SABER MÁS Las formas cinéticas

### TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

Pincelo dibuja el marco de una gran viñeta que pasa a ocupar todo el escenario mientras el se aleja hacia una esquina del mismo. Debajo una ‘cartela’ donde puede leerse: “FORMAS CINÉTICAS”. Esta Cartela y el marco de la viñeta se mantienen constantes en la presentación de este SABER MÁS.

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

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

Pincelo dibuja el marco de una gran viñeta que pasa a ocupar todo el escenario mientras el se aleja hacia una esquina del mismo y aparecen la viñeta un bocadillo que sale de su boca, en donde se pueden leer mientras se oye la voz en off.: “las formas cinéticas son representaciones escritas de los movimientos. Se utilizan en las ilustraciones o dibujos”.





¿Qué vemos en la diapositiva 1?

**Destacada** la ilustración donde se observa conjuntamente giro y golpe.

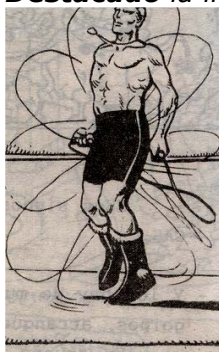


¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: "Para dar más expresividad a veces se combinan dos formas cinéticas. En éste caso, se combina la de giro y golpe para dar una sensación de violencia extrema."

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

**Destacado** la ilustración donde se repite una forma cinética.



¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Para dar más expresividad a veces se repite el dibujo del objeto que se mueve. En este caso una cuerda, pintándola en diferentes momentos del movimiento pero en una sola viñeta."

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

**Destacado** una ilustración donde se combina forma cinética y onomatopeya



¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: " A veces se combinan forma cinética y onomatopeya





reforzándose una a otra y produciendo un efecto más fuerte e impactante ”.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

**Destacado** una ilustración donde se combinas varias formas cinéticas y onomatopeyas



¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "Y es que las formas cinéticas pueden dar una sensación de movimiento o inestabilidad total".

## 05 Actividad Las expresiones

### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

**El escenario** Observamos un que ocupa toda la pantalla y que no es ni más ni menos que el afiche que la acceso al objeto de aprendizaje "la ilustración". Existen tres zonas sensibles correspondientes a cada una de las tres actividades: los sonidos representados por la expresión "¡BROOOM!", el movimiento representado por la línea espiral y la expresión representada por la parte delantera del propio avión.



Esta tercera actividad se inicia automáticamente. Se vuelve al escenario del objeto de aprendizaje y empieza a destacar la cara del avión guiñando y haciendo muecas y debajo aparece un cartel que dice: "las expresiones".





Después de las explicaciones de Pincelo y de Spoti aparecen dos columnas divididas cada una de ellas en cinco viñetas. En una de esas columnas están escondidas cinco caras con expresiones de miedo, contento, tristeza, seriedad y preocupación. En la parte derecha, también escondidas bajo unas viñetas de cómic éstas cinco palabras

¿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: "Ahora vamos a jugar a poner caras. Quiero decir que debes averiguar que cara es la que expresa un determinado sentimiento"

¿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: "El juego consiste en asociar o juntar cada cara con la palabra que le venga mejor. Por ejemplo, hay que juntar una cara sonriente con la palabra 'contento' ¿Lo has comprendido?. Tienes que ir levantando una pieza de cada columna hasta que veas la pareja palabra-dibujo relacionada".

¿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?

Memoria.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El **usuari@** hace clic sobre una de las viñetas de la primera entonces la viñeta se va volviendo cada vez más nítida fundiendo desde blanco y aparece la cara correspondiente. Seguidamente el **usuari@** deberá hacer clic en una de las viñetas de la segunda columna apareciendo de la misma manera -fundido desde blanco- la palabra escondida en ella.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. En caso de que las dos viñetas estén relacionadas quedarán dadas la vuelta, perfectamente visibles y enmarcadas con el mismo color para que se vea que están relacionadas entre sí. Mediante la aparición en la esquina superior derecha del personaje **Spray**, que dice: "¡Bravo!, esa es la expresión de esa cara".

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

1. Cuando las dos viñetas no estén relacionadas vuelven a quedar en blanco después de que **Spray** diga: "¡Lo siento esa no es la expresión de esa cara, fíjate bien donde están situadas para la próxima oportunidad".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **cinco aciertos** (las cinco caras y las palabras que describen sus expresiones).

Como **refuerzo de resolución**, el personaje **Pincelo**, contento, dirá: "Gracias por tu ayuda, ya sabemos lo que expresa cada cara."

¿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:

"¡Cada palabra con su cara! Vamos a decirte que sensación produce cada expresión de





cara”.

#### 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 (“Las expresiones”), 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 (“Hacer una viñeta”).

## 06 SABER MÁS *Las mil caras*

### TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Pincelo dibuja en un caballete de pintura grande, con **título LAS EXPRESIONES DE LAS CARAS**. **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: “preparate 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:

- Pincelo dibuja una cara de tristeza en su trípode de pintor.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: “¿Sabías que para pintar una cara de tristeza basta con poner las cejas hacia abajo y la boca también?”.





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



**Posición ON** (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:  
- Pincelo dibuja una cara de alegría en su trípode de pintor.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Para conseguir una cara de alegría debes pintar la boca hacia arriba y las cejas rectas o hacia arriba."

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



**Posición ON** (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:  
- Pincelo dibuja una cara de sorpresa en su trípode de pintor

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "Esta cara de sorpresa se consigue levantando las cejas respecto de los ojos y abriendo la boca. Si abrimos mucho los ojos conseguimos cara de miedo".

¿Qué vemos en la diapositiva final?



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

- Pincelo dibuja una cara de júbilo en su trípode de pintor

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

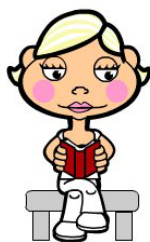
La voz en off de Mekos dice: "Como generalmente cuando compras algo estás contento, este es el tipo de cara que suelen aparecer en los anuncios. Para que cuando pienses en ese objeto o juguete lo asocies o te recuerde la alegría"

## 07 Simulador Hago una viñeta

¿En qué consiste básicamente el simulador?

Proporciona al usuari@ una idea de cómo se hacen las viñetas de un cómic.

¿Qué vemos?



El caballete de pintar de pincelo ocupa el centro del escenario y en la parte izquierda del mismo un banquito. Spoti en la parte derecha explica primero en qué consiste el simulador. Seguidamente aparecen una serie de elementos para hacer una viñeta:

- Los personajes: Pincelo con su paleta de pintura en la mano izquierda y el pincel en la derecha.
- Uno de los personajes elegibles que se sentará en el banquito.
- Una forma cinética que es la que se utilizará para dar la sensación de movimiento al pincel de Pincelo.





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

Ilustración



- Una boca sonriente que se pondrá al personaje elegible.
- Un gato dormido.
- Unas letras en grande onomatopeya de dormir "ZZZZZ"
- Un bocadillo con letras dentro que dicen "¡Por favor sonrie!"

#### ¿Cómo funciona?

El usuario debe ir arrastrando y colocando cada elemento en su lugar: la chica en el banco, Pincelo en el trípode, el bocadillo saliendo de su cabeza, la forma cinética en su pincel, el gato en el suelo, la onomatopeya cerca del gato y la boca en la cara de la chica, etc..

#### ¿Qué instrucciones se proporcionan?

**Spoti** aparece por la esquina inferior derecha de la pantalla y comenta: "Ahora aparecerán una serie de elementos donde estoy yo ahora que sirven para hacer una viñeta de un cómic. Sólo tienes que arrastrar esos elementos e ir formando la viñeta. No olvides nada ¿eh?".

**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 puedes desplazar el dibujo que has pinchado para ir soltándolo en el lugar correspondiente."

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

Mientras el usuari@ va colocando los elementos el icono de Spoti le guiña cuando acierta.. Tras un periodo prolongado de inactividad (120 segundos) aparece por la esquina izquierda Spoti sugiriendo que siga colocando elementos y dice: "¡Ánimo colega!, que todavía te quedan algunas cosas por colocar."

Cuando se termine de colocarlo todo Spoty aparecerá por una de las esquinas del escenario para felicitar al usuario diciendo: "felicidades, lo has conseguido. ¿A que te ha quedado una hermosa viñeta de cómic?".

La actividad finaliza entonces pasando al escenario de selección de objetos de aprendizaje.

