

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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



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	Logotipos
02	Saber Más	Logotipos
03	Actividad	Planos
04	Saber Más	Planos
05	Actividad	Elementos gráficos
06	Saber Más	Elementos gráficos
07	Actividad	Expresividad
08	Saber Más	Expresividad
09	Simulador	Ponle caras

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección





00 INTRODUCCIÓN

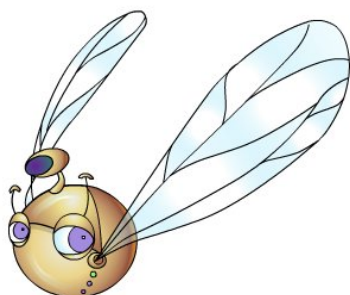
ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El escenario es un estudio de dibujo o ilustración donde aparece una ilustradora dibujando en una mesa (vista de perfil) con un ordenador a su derecha. Daniel aparecerá explicando la importancia de la ilustración. A continuación desaparece el personaje y comenzaremos a ver que desde el monitor van apareciendo ampliándose y ocupando el centro de la pantalla publicidad estática inventada o real en donde se observan ilustraciones que resaltan del resto de la composición (se puede poner el resto en b/n y la ilustración en color).

De nuevo aparece Daniel que invita a conocer el mundo de la ilustración.

Al terminar la explicación se simula el efecto de zoom hacia la pantalla del ordenador. De esta forma entramos en el mundo de la ilustración (digital) para cargar la siguiente pantalla (actividad 1).



El personaje que parece dominar la acción del escenario es Spich. Se trata de una esfera voladora al estilo de la 'snitch dorada' del juego de la película de Harry Potter. Este personaje suele aparecer a 'toda pastilla' moviendo sus velocísimas alas de libélula (transparentes y alagadas) y tiene un apéndice terminado en un óvalo que es un proyector (holográfico), con el que puede informarnos mediante gráficos o esquemas de contenidos en un momento dado. A la derecha posee una hilera de luces que parpadean correlativamente –sensación de funcionamiento en ordenadores antiguos– y que en

este caso van a transmitir expresividad jugando con la velocidad, la intensidad o el 'silencio' luminoso. Otros elementos de expresivos son las cejas flotantes por encima de sus ojos y éstos mismos y, a veces, las propias alas. Es un poco coqueta, entorna los ojos y se empequeñece cuando sugiere algo de lo que tiene dudas.

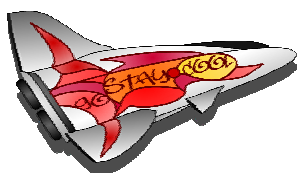
El personaje Daniel actúa como vínculo entre usuari@ y escena: es un chico de uno 11 años que parece conocer bien los lugares que visitamos.

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

DESARROLLO

¿Qué pasa?

SPICH aparece por el lado derecho, se para en medio de la escena, guiña un ojo en señal de complicidad y se presenta (mientras habla sus luces parpadean más intensamente y mueve los párpados y las alas suavemente; también para llamar la atención sobre lo que dice levanta una de las cejas): "Hola, como ya sabrás me llamo Spich. Me encanta la



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



publicidad. Y dentro de la publicidad me encantan los logotipos. Si nos ayudas a resolver los siguientes juegos podremos liberar este planeta de la Publicidad”

Daniel, saliendo del escenario, dice a usuari@:

“Sí... nos han informado de que los neos tienen hipnotizados a los habitantes de vuestro planeta con su publicidad, y no paran de comprar cosas innecesarias. Bueno contamos con tu ayuda. Mucha suerte. Yo estaré por aquí, pincha en mi imagen si necesitas ayuda”.

En ese momento, Daniel 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 rectángulos inferiores del anuncio y selecciona un reto haciendo clic con el ratón”.

SPICH termina el diálogo diciendo:

“Sí... suerte, y gracias”

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El clic de usuari@ lo coloca directamente en la actividad 1 a la que se pasa linealmente.

01 Actividad Los logotipos

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario En el centro irán apareciendo los anuncios uno por uno. En el lado derecho aparecerá desde el principio la tabla con seis celdillas donde se irán colocando los logotipos una vez marcados correctamente en los anuncios. Encima de la tabla aparecerá un cartel en el que ponga **ILUSTRACIONES: LOGOTIPOS**

- Un anuncio con un logotipo famoso (NIKE, ADIDAS). El mismo sin el logotipo.
- Un anuncio con un logotipo en lugar destacado. El mismo sin el logotipo.
- Un anuncio con un logotipo en lugar poco destacado. El mismo sin el logotipo.
- Otro anuncio con un logotipo en lugar poco destacado. El mismo sin el logotipo.
- Un anuncio con un logotipo al lado de la marca. El mismo sin el logotipo.
- Un anuncio con un logotipo que incluye la marca. El mismo sin el logotipo.
- Una columna con seis celdillas. Encima el título: **ILUSTRACIONES: LOGOTIPOS**.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Daniel, que aparece por la



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



esquina inferior derecha de la pantalla hace una genuflexión quitándose el sombrero y explica: " El juego consiste en capturar los logotipos de los anuncios y dejarlos sin ellos."

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Spich**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Si señalas correctamente el logotipo de la marca habrás acertado".

¿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?

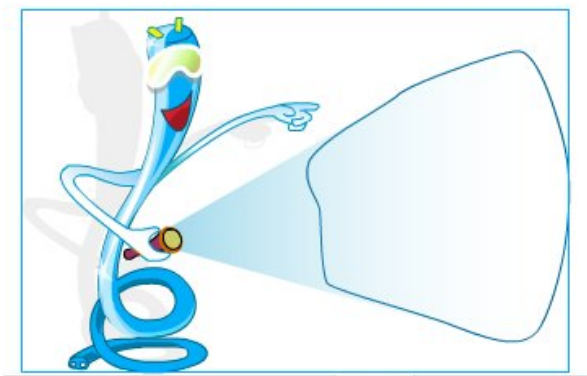
Discriminar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El **usuari@** tendrá que hacer clic en la zona correspondiente al logotipo.

Una vez que haga clic correctamente (en caso de acierto) el logotipo podrá ser arrastrado hacia la derecha soltándose en la celdilla correspondiente. El anuncio quedará sin logotipo. El anuncio sin logotipo se mantendrá durante algunos segundos antes de ser sustituido por el siguiente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?



Su luz proyectará consejos a raíz de finalizar la actividad o de los errores.

Funcionamiento: Es un personaje gracioso, divertido y un poco destartado que cuando te equivocas sale a la palestra andando, parpadeando sus tubos y enfocando con su linterna láser derecho al error dice con voz sintetizada, robotizada, por ejemplo, "bueno creo que





debes cambiar esto". Cuando acierta el alumno parpadean mucho sus luces, sonrío, sale mucho menos destartado y andando con fluidez y puede verse en el monitor incorporado en su brazo "¡ACIERTO, ACIERTO!" dando muestras de alegría y júbilo.

(No se plantean mensajes de aprobación ya que es evidente la superación de la tarea)

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Si el usuari@ no acierta el elemento gráfico arrastrado volverá a su ubicación al soltarlo y sonará/aparecerá un mensaje:

"Esto no es un logotipo."

"Prueba de nuevo más tarde,"

"Lo siento, luego podrás intentarlo"

"Pide ayuda."

"Que pena, te equivocaste. "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Termina la actividad cuando estén resueltas todas las propuestas y se le invita a seguir jugando.

Como **refuerzo de resolución**, el personaje Spich, **contento**, dirá: "Muy bien ya sabes que con tu esfuerzo has conseguido liberar un poco más al planeta de los efectos hipnóticos de la publicidad"

¿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 Daniel, **impaciente**, dirá: "¡Observa esto! Fíjate dónde están los logotipos que irán desapareciendo".

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?



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



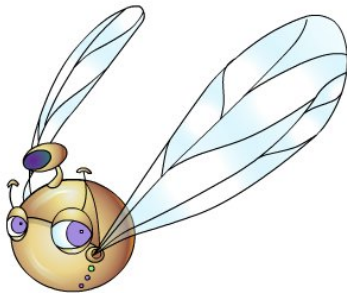
En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, **usuari@** es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**. En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido **"Saber Más"** correspondiente ("logotipo"), 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 Logotipos

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Spich proyecta holográficamente el **título** LOS LOGOTIPOS . **En posición OFF** (monocromo oscuro) aparecen después todos estos elementos:



Se trata de una esfera voladora al estilo de la 'snitch dorada' del juego de la película de Harry Potter . Este personaje sabermás aparece a 'toda pastilla' moviendo sus velocísimas alas de libélula (transparentes y alagadas) y tiene un apéndice terminado en un óvalo que es un proyector holográfico; el cual nos informa con gráficos o esquemas de contenidos que amplían el conocimiento adquirido. A la derecha posee una hilera de luces que parpadean correlativamente –sensación de funcionamiento en ordenadores antiguos- y que en este caso van a transmitir expresividad jugando con la velocidad, la intensidad o el 'silencio' luminoso. Otros elementos de expresivos son las cejas flotantes por encima de sus ojos y éstos mismos y, a veces, las propias alas.



JOHN DEERE

Spich aparece en la primera diapositiva delante de este u otro logotipo antiguo diciendo: "Este es el logotipo de una empresa que tiene más de 160 años. Casi no ha cambiado en todo ese tiempo. Los logotipos representan a las empresas. Son ilustraciones que no suelen cambiar."

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



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



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



Publicidad A veces las empresas tienen un logotipo (que significa tipo de letra)

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: "A veces las empresas tienen un logotipo (que significa tipo de letra) formado sólo por las letras que suelen ser muy particulares o específicas como las de Coca-Cola o el Corte Inglés. En este caso aparecen letras-meKos- y símbolo -los trazos alrededor-".

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:
Snich proyecta el símbolo de NIKE sin las letras de la marca

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Otras veces sólo utilizan un símbolo como en el caso de NIKE con su famoso boomerang".

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:
- Aparece el símbolo de Adidas

¿Cómo se narra la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "Es tan importante el logotipo para una empresa que cuando una marca usa el mismo logotipo o uno parecido que otra inmediatamente ésta la denuncia porque considera que le perjudica. Eso es lo que hizo Adidas con otra empresa".

03 Actividad Planos

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario En el centro de la pantalla irán apareciendo las ilustraciones aleatoriamente y los textos a relacionar con ellos estarán fijos a la derecha en una columna. Cuando pulsamos sobre la ilustración esta se detiene.





Cinco Ilustraciones del personaje de ayuda en tomas de distintos planos.

- Ilustración con plano general.
- Ilustración con plano americano.
- Ilustración con plano medio.
- Ilustración con primer plano.
- Ilustración con plano de detalle
 1. Ilustración en plano general (un personaje en relación con el medio en bici, el resto lo mira)
 2. Ilustración en plano americano (está haciendo algo con las manos)
 3. Ilustración en plano medio (con connotaciones de cierto status social)
 4. Ilustración en primer plano (un personaje con expresión de sentimiento en su rostro: felicidad, sorpresa,...)
 5. Ilustración en plano de detalle resaltando un aspecto con interés publicitario (por ejemplo, un logotipo)

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Spich, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "Estoy seguro de que vas a saber distinguir los distintos planos y lo que éstos pretenden."

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Daniel**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "En publicidad se usan los planos para llamar la atención sobre los objetos o las personas.

Los planos permiten acercarse más o menos. Por ejemplo, esto es un plano general mío, ocupo 1/3, o sea menos de la mitad del cuadro.

Esto es un plano americano, me han cortado por las rodillas. Esto es un plano medio, se me ve desde la cintura. Este es un primer plano y este es un plano de detalle."

¿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.

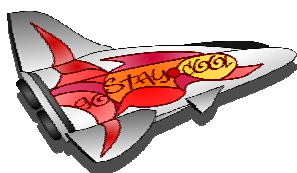
DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Relacionar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Al pulsar sobre la ilustración aparecerá un rótulo con la leyenda del tipo de plano escogido y tendrá que





asociarla con el objetivo que se persigue.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cada ilustración tiene escrito debajo el tipo de plano que se asocia con estos textos:

- Plano general → Sitúa al personaje en un entorno o lugar determinado.
- Plano americano → Presenta al personaje de rodillas para arriba.
- Plano medio → Presenta al personaje de cintura para arriba.
- Primer plano → Muestra la expresión de su rostro.
- Plano de detalle → Llama la atención sobre un objeto o parte del personaje en concreto.

Si acierta la relación esta queda fija y cambia de color. La ilustración queda enlazada a la explicación correspondiente, pero en miniatura y detrás de la siguiente. En ese momento aparece Neón y dice "¡Fenomena!!" o "¡Estupendo!" o "¡Fantástico!" o "¡Bravo!" o "¡Así se hace!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

1. Cuando el usuari@ no identifica correctamente el plano Neón en la esquina superior derecha diciendo "¡Intentalo de nuevo" o "Prueba de nuevo" o "No, no es así" o "Pide ayuda" o "Oh! Que pena. "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **todos los aciertos**.

Como **refuerzo de resolución**, el personaje Neón, **contento**, dirá: "Gracias por tu ayuda, ya hemos conseguido hacer la segunda parte de la ayuda. Vamos a por la siguiente."

¿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 Spich, **impaciente**, dirá: "¡Te voy a enseñar como se llaman los distintos planos".

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?



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



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 planos"), 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 Planos

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

Spich dibuja el marco de una gran viñeta que pasa a ocupar todo el escenario mientras el se aleja hacia una esquina del mismo.

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Spich proyecta holográficamente una ilustración del tipo 'plano americano'



¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: "El plano americano corta al sujeto por encima de las rodillas. Como curiosidad te diré que tiene su origen con las películas del oeste, y no fue hasta entonces cuando se comenzó a hablar de este plano como tal. Apareció porque se requería un tipo de plano medio que capturase al sujeto con desperdicio del fondo pero que permitiese ver el desenfunde del revolver."

¿Qué vemos en la diapositiva 2?





Destacado la ilustración donde se observa un plano medio.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Con este tipo de plano, cedemos más importancia todavía a los aspectos emocionales del sujeto. En esta ocasión cortamos a los personajes por encima de la cintura."

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

Destacado una ilustración donde se observa un primer plano.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "El primer plano es el perfecto para el retrato del rostro. Agranda el detalle y miniaturiza el conjunto de la escena, eliminando de una vez por todas la importancia del fondo. Es tremendamente útil recurrir a encuadres verticales, reservando los horizontales para cuando tomemos imágenes en las que el rostro se acompaña con gestos de las manos o queramos jugar con el aire de la imagen."

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Destacado una ilustración donde se observa un plano general



¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "En un plano general lo importante es el contexto donde



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



están los personajes y no sus emociones, por ejemplo”.

05 Actividad Elementos gráficos

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario aparece una valla publicitaria vacía que posteriormente se irá completando sucesivamente por las ilustraciones en las que falta el elemento gráfico. Este elemento gráfico puede ser una figura cinética o una metáfora visual.

En la parte derecha aparecerá, tras hablar el personaje presentador, una columna dividida en celdas con los elementos (figuras cinéticas o metáforas visuales) que complementarán las ilustraciones que aparezcan.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Spich, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: “En las Ilustraciones aparecen una serie de elementos gráficos que se utilizan para indicar cosas como velocidad, peligro, duda, ... ¿Sabrás colocar cada símbolo en su viñeta?”

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Daniel**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: “Además de los personajes en las ilustraciones o dibujos aparecen algunos símbolos que dan la sensación de trayectoria o de movimiento (figuras cinéticas). Otros elementos visuales simbolizan cosas o conceptos (se llaman metáforas visuales) como las que indican duda, perplejidad, amor, etc.”.

¿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?

Completar

¿Qué pasa y cómo funciona?

La primera pantalla aparecerá después de oírse el personaje presentador. Con ello la valla publicitaria queda llena con la primera ilustración. La actividad consiste en que el alumnado debe arrastrar desde una de las casillas de la columna de la derecha el elemento más adecuado o que complete la ilustración presentada.



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



Las ilustraciones que aparecen son las siguientes:

- Una ilustración para colocar el símbolo del amor
- Una ilustración para colocar el símbolo de idea genial
- Una ilustración para colocar el símbolo de peligro
- Una ilustración para colocar el símbolo de la ambición
- Una ilustración para colocar el símbolo de perplejidad
- Una ilustración para colocar el símbolo atención

En la columna de la derecha del escenario aparecen desde el principio todos los símbolos que se expresan anteriormente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

1. En caso de acierto –colocar el símbolo adecuado en la ilustración- aparecerá y/o se oirá uno de los textos/sonidos de aprobación:

Eso es .
Estupendo ,
Bravo colega .
Eres muy bueno .
Aplausos

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

En caso de error aparecerá y/o se oirá uno de los textos/sonidos de desaprobación:

Lo siento.
Prueba de nuevo ,
Oh, has fallado .
Pide ayuda .
Que pena, te equivocaste

¿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 Spich, **contento**, dirá: "Gracias por tu ayuda, ¡Qué dominio tienes ya de todo esto!".

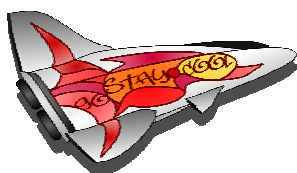
¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

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 Spich, **impaciente**, dirá: "¡Los símbolos son importantes en las ilustraciones puesto que con poco esfuerzo explican mucho.".



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



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 símbolos"), 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 ("Ponele cara").

06 SABER MÁS Elementos gráficos

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Spich proyecta en grande, con **título** LAS FORMAS CINÉTICAS. **En posición OFF** (monocromo oscuro) todos estos elementos:

Spich 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: Spich 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.



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración

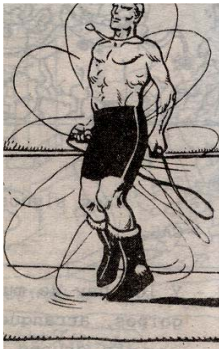


¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

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 giroy 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



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

Tercer ciclo

Publicidad



La Ilustración



¿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".

07 Actividad Elementos textuales

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)





El escenario En la zona de contenidos aparecerá vacía la primera viñeta. Por delante de ella aparecerá el personaje presentador planteado la actividad.

Aparecerá en el centro la siguiente ilustración:

- Una ilustración sólo con los personajes para colocar en ella dos globos, una cartela y varias onomatopeyas.

Sucesivamente irán apareciendo las siguientes ilustraciones para ser colocadas en la anterior:

- Una ilustración que es un globo de discurso (habla).
- Una ilustración que es un globo de pensamiento.
- Una cartela con un texto narrativo.
- Una onomatopeya de sonido telefónico RRRING
- Una onomatopeya de dormir ZZZZZ
- Una onomatopeya de romperse CRAC

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Spich, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "¿Eres capaz de colocar los diferentes tipos de textos en una ilustración? Prueba y verás que sí"

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Daniel**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "En las Ilustraciones aparecen una serie de elementos textuales que se utilizan para indicar lo que dicen o hacen los protagonistas"

¿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?

La ilustración vacía apareció antes de oírse el personaje presentador. La actividad consiste en que el alumnado debe arrastrar desde las casillas de la columna de la derecha cada uno de los elemento para ir componiendo la viñeta.





¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

En caso de acierto aparecerá y/o se oirá uno de los textos/sonidos de aprobación. En este caso aparecerá la ilustración siguiente.

Si acierta a colocar la ilustración en su lugar, en ese momento aparece Neón y dice "¡Fenomena!!" o "¡Estupendo!" o "¡Fantástico!" o "¡Bravo!" o "¡Así se hace!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

En caso de error aparecerá y/o se oirá uno de los textos/sonidos de desaprobación. En este caso se le permite que lo intente de nuevo hasta que acierte. Neón en la esquina superior derecha diciendo "¡Inténtalo de nuevo!" o "¡Prueba de nuevo!" o "¡No, no es así!" o "¡Pide ayuda!" o "¡Oh! Que pena."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se producen **todos los aciertos**.

Como **refuerzo de resolución**, el personaje Neón, **contento**, dirá: "¡Gracias por tu ayuda, ya hemos conseguido completar otro juego. Ya queda menos."

¿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 Spich, **impaciente**, dirá: "¡Te voy a enseñar como se llaman los distintos planos!"

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 ("Elementos gráficos"), 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 ("Ponle cara").



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



08 SABER MÁS Elementos textuales

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Spich proyecta en grande, con **título** ELEMENTOS DE TEXTO. **En posición OFF** (monocromo oscuro) todos estos elementos:

Spich 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: "ELEMENTOS TEXTUALES". Esta Cartela y el marco de la viñeta se mantienen constantes en la presentación de este SABER MÁS.

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Spich dibuja una gran viñeta que pasa a ocupar todo el escenario mientras el se aleja hacia una esquina del mismo y aparece en la viñeta un bocadillo que sale de su boca, en donde se pueden leer *mientras se oye la voz en off*: "Este es un bocadillo o globo para expresiones normales".

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Mekos dice: "Este es un bocadillo o globo para expresiones normales".

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Destacado la ilustración que proyecta Spich. Del personaje sale un globo formado por líneas quebradas dentro puede leerse ¡SIIIIII!.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Mekos dice: "Para dar más expresividad a veces se utilizan medios expresivos como el tipo de línea que forma el bocadillo. En este caso da la sensación de que grita algo"

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

Destacado una ilustración donde se observa un bocadillo de pensamiento



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

Tercer ciclo

Publicidad

La Ilustración



¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

La voz en off de Mekos dice: "Este es el tipo de bocadillo que indica que esa persona está sólo pensando"

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Destacado una ilustración donde aparece en la cartela un texto que pertenece al narrador de la historia.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Mekos dice: "La cartela se suele usar para que el narrador cuente algo que no se ve de la historia".

09 Simulador Ponle cara

¿En qué consiste básicamente el simulador?

Proporciona al usuari@ una idea de cómo se hacen expresiones.

¿Qué vemos?

Aparecerá en primer lugar el personaje presentador elegido. Posteriormente en esta misma zona aparecerán las ilustraciones sin expresión que se indican y tres tipos de expresiones posibles para cada personaje en el lado derecho. Las ilustraciones primeras aparecerán de forma aleatoria cada vez.

Una ilustración con un perro sin expresión y tres expresiones y una cartela indicadas en la descripción de la actividad .

Una ilustración con un water sin expresión y tres expresiones y una cartela indicadas en la descripción de la actividad.

Una ilustración con una boca sin expresión y tres expresiones y una cartela indicadas en la descripción de la actividad .

Una ilustración con un niño sin expresión y tres expresiones y una cartela indicadas en la descripción de la actividad .

¿Cómo funciona?

El usuario debe ir arrastrando y colocando una de las tres expresiones que se sugieren a los personajes:





Primera ilustración. En la cartela se lee A ESTE PERRO YA NO LE PONEN COMIDOG. Se elige entre expresión alegre, triste, sereno.

Segunda ilustración. En la cartela se lee ESTE WATER NO SE LIMPIA CON WATERLIMP . Se elige entre las expresión alegre, sorpresa, asco.

Tercera ilustración. En la cartela se lee ESTA BOCA USA DENTALIMP. Se elige entre expresión sonriente, triste, mueca.

Cuarta ilustración. En la cartela se lee A ESTE NIÑO NO LE TRAJERON EL JUGUETE DESEADO. Se elige una expresión entre alegre, enfadado e ingenuo.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Daniel aparece por la esquina inferior derecha de la pantalla y comenta: "Ahora aparecerán una serie de expresiones, pero debes escoger la más adecuada con respecto a la frase que aparece debajo. No olvides nada ¿eh?".

Daniel 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 la expresión que has pinchado para ir soltándola en el lugar correspondiente."

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

Mientras el usuari@ va colocando los elementos el icono de Daniel le guiña cuando acierta.

Tras un periodo prolongado de inactividad (120 segundos) aparece por la esquina izquierda Daniel sugiriendo que siga colocando elementos y dice: "¡Ánimo colega!, que todavía te quedan algunas cosas por colocar."

Cuando se termine de colocarlo todo Spich aparecerá por una de las esquinas del escenario para felicitar al usuario diciendo: "felicidades, lo has conseguido. ¿A que te han quedado unas caras de cine?".

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

