

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

**TEMA:
PROYECTO MIDI-CE7A**

DISEÑO DEL LIBRO: "NEW HAPPY SMILE # 0"
PARA PRE-BÁSICO
E STORY BOARD Y GUIÓN DESCRIPTIVO
"ENGLISH IS ALIVE AT THE PARK WITH A NEW GUYS"

MANUAL DE DISEÑO

**AUTOR:
MAX PÉREZ**

**DIRECTORA DE PROYECTO DE GRADUACIÓN
MBA NAYETH SOLÓRZANO**

**AÑO
2007**

AGRADECIMIENTO:

Agradezco a mis padres por el apoyo incondicional por el tiempo que estuve realizando este proyecto de graduación, a mis maestros que con paciencia me impartieron sus conocimientos, a mis amigos por brindarme su ayuda cuando lo necesitaba y a todas aquellas personas que hicieron posible este proyecto.

DEDICATORIA:

Dedico este proyecto de graduación a Dios por ser mi guía, a mis padres y familiares por estar junto a mi apoyándome a lo largo de este proyecto y a cada una de las personas que estuvieron dispuestas a brindar sus conocimientos para el mismo.

DECLARACIÓN EXPRESA:

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **EDCOM** (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) de la **Escuela Superior Politécnica del Litoral**, (Reglamento de Exámenes y Títulos de la ESPOL).

**DIRECTORA DE
PROYECTO DE GRADUACIÓN**



MBA. NAYETH SOLÓRZANO

**AUTOR DE PROYECTO
DE GRADUACIÓN**



MAX PÉREZ VERA

INTRODUCCIÓN:

En el Ecuador existen libros que fomentan la enseñanza de lenguas extranjeras como el inglés para niños, pero estos no poseen el dinamismo y creatividad suficientes para atraer al estudiante y lograr interesarlos en ellos. Este nuevo material de enseñanza busca captar la atención de los estudiantes, mostrando de una manera fácil y divertida el contenido de cada una de sus unidades para hacer del estudio una actividad, además de educativa, atractiva y divertida para los niños.

Este proyecto entonces, tiene como objetivo, aparte de innovar la educación, lograr la educación, lograr una interacción entre los niños y su entorno, asegurando de esta manera un mejor desenvolvimiento en su formación educativa.



TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES GENERALES

- 1. ANTECEDENTES GENERALES.
 - 1.1 ANTECEDENTES DE PROYECTO.
 - 1.2 ANTECEDENTES DE EDCOM.
 - 1.3 ¿QUÉ ES EL I&D? .
 - 1.4 ¿QUÉ ES MIDI?.
 - 1.5 OBJETIVOS DEL PROYECTO.
 - 1.6 PRODUCTO A DESARROLLAR.
 - 1.7 EQUIPO DE TRABAJO.

CAPÍTULO 2: ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANIFICACIÓN DEL PRODUCTO

- 2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANIFICACIÓN DEL PRODUCTO
 - 2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO DENTRO DEL MERCADO GENERAL.
 - 2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO DE MERCADO.
 - 2.1.2 ENTONCES: ¿SON NUESTROS PRODUCTOS CULTURALMENTE ADECUADOS PARA SER INSERTADOS EN UN MERCADO COMO EL NUESTRO?.
 - 2.1.3 ¿CUÁL ES EL COSTO?.
 - 2.2 PLANEACIÓN DEL PRODUCTO.
 - 2.2.1. REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS.
 - 2.3 METAS.
 - 2.3.1 OBJETIVOS GENERALES.

PÁGINA

1
1
2
3
4
5
6
7

1
1
1
2
3
4
4
5
5



CAPÍTULO 3: DISEÑO Y DESARROLLO

3. DISEÑO Y DESARROLLO

3.1 PROPUESTA GENERAL

3.1.1 FASE 1: ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA PROPUESTA Y PERSONAJES.

3.1.2 FASE 2: DESARROLLO DE TEXTOS.

3.1.3 FASE 3: DESARROLLO DEL GUIÓN LITERARIO.

3.1.4 FASE 4: DESARROLLO DE STORY BOARD.

3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES

3.2.1 IMPLEMENTACIÓN NECESARIA.

3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO.

3.4 ASPECTOS TÉCNICOS.

PÁGINA

**1
1**

2

2

2

3

3

3

4

5

CAPÍTULO 4: PRE-PRODUCCIÓN

4 PRE-PRODUCCIÓN

4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE-PRODUCCIÓN

4.1.1 ANTECEDENTES

4.1.2 INVESTIGACIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS.

1

1

1

2

CAPÍTULO 5: ETAPA DE PRODUCCIÓN

5 ETAPA DE PRODUCCIÓN

5.1 FASE 1: ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

5.1.1 DETERMINAR LOS PERSONAJES Y CARACTERÍSTICAS.

5.1.2 DISEÑO DE ÍCONOS Y VIÑETAS

5.1.3 DISEÑO DE UNIDADES.

5.2 EJECUCIÓN GRÁFICA DEL LIBRO Y SUS PERSONAJES.

5.3 ESTUDIO DETALLADO DEL CONTENIDO ACADÉMICO DEL TEXTO "NEW HAPPY SMILE # 0".

5.4 CARACTERÍSTICAS DEL STORY BOARD.

1

1

1

2

5

6

6

6

7



CAPÍTULO 6: SECUENCIA DEL MATERIAL DESARROLLADO

6 SECUENCIA DEL MATERIAL DESARROLLADO.

6.1 DETALLE DEL MATERIAL DE DESARROLLO DE CADA ETAPA DEL PROYECTO.

ANEXO 1: CONTENIDO ACADÉMICO.

Texto: **"NEW HAPPY SMILE # 0"**

Aquí encontrarás los temas principales de cada unidad del libro.

ANEXO 2: EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES.

Texto: **"NEW HAPPY SMILE # 0"**

Se encontrará todo el proceso de creación y desarrollo de los personajes.

ANEXO 3: DISEÑO DE ÍCONOS Y VIÑETAS.

Texto: **"NEW HAPPY SMILE # 0"**

Aquí se encontrará las viñetas que contiene el libro.

ANEXO 4: PRODUCTO FINAL.

Texto: **"NEW HAPPY SMILE # 0"**

Aquí se encontrará el desarrollo total del libro.

ANEXO 5: GUIÓN LITERARIO.

Texto: **"NEW HAPPY SMILE # 0"**

El guión de la historia que ha sido usada como base para el Story Board "English es alive at the park with a new guys".

ANEXO 6: STORY BOARD.

Texto: **"NEW HAPPY SMILE # 0"**

El guión transformado en imágenes con especificaciones de sonido y descripción de escena.

CAPÍTULO

ANTECEDENTES GENERALES



CAPÍTULO 1



1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1 ANTECEDENTES DE PROYECTO

La Tecnología avanza, y con ella, la desventaja de la educación y aprendizaje de lenguas extranjeras como el inglés, sin olvidar que esta última sufre de deficiencias anteriores en el uso del material didáctico y en los maestros encargados de ofrecerlos.

Estas diferencias son tales que, al trabajar con libros entonces folletos gruesos, logran crear confusión y aburrimiento en el usuario, niños en su mayoría, haciendo de su aprendizaje una actividad molesta, fastidiosa y poco atractiva.

Considerando el constante egreso de estudiantes de Diseño Gráfico en la **ESPOL**, **EDCOM** en conjunto con **EDITEXPA** han acordado mediante un convenio macro, la elaboración de los diseños de textos complementados con CD's interactivos los cuales sean elaborados por un grupo experto en conjunto con estudiantes de Diseño Gráfico, permitiendo demostrar y plasmar en el proyecto la calidad del trabajo y conocimientos aprendidos, proponiendo dar un paso a la solución que podrá ser aplicada como material indispensable de apoyo para la nueva era.

1.2 ANTECEDENTES DE EDCOM

La Escuela de Diseño Gráfico y Comunicación Visual como unidad promotora de los proyectos **MIDI**, tiene como misión desarrollar junto al área de Investigación y Desarrollo de multimedios infantiles (**I&D**) una innovación en la educación de sistemas de información y a la vez brindar servicios tecnológicos a la sociedad ecuatoriana basados en la más alta tecnología en computación, manteniendo las normas y la filosofía de la **ESPOL**.

Para lograr este objetivo, **EDCOM** busca el apoyo de organismos públicos, de la empresa privada y de otras universidades para realizar intercambio de tecnología, recursos humanos y económicos que permitan el desarrollo de la nación en un nivel informativo y educacional.

Por esta razón se forma y capacita de la mejor manera, tanto a estudiantes como a su personal profesional, ofreciendo talento humano altamente especializado en las áreas que imparte, acorde a las exigencias y requerimientos del Ecuador en este siglo.

El prestigio que brinda el nombre de la **ESPOL** hace que cualquier trabajo a ser realizado por una persona de sus unidades académicas como es el **EDCOM**, cumpla con seguridad los objetivos planeados por el público en general.

1.3 ¿Qué es el I&D?

Es una de las áreas de los laboratorios de práctica de **EDCOM** especializada en el Desarrollo e Investigación de proyectos varios usando tecnología informática, la cual día a día se transforma en nuevos sistemas de vida, contamos con herramientas que canalizan de manera óptima nuestro trabajo permitiéndonos enfrentar retos que se presentan continuamente. Además contamos con un equipo de trabajo que asegura la eficiencia en las diversas tareas que se realizan. Nuestro propósito como una de las áreas de servicios del **EDCOM** es brindar al público en general un servicio completo en lo que respecta a lo siguiente:

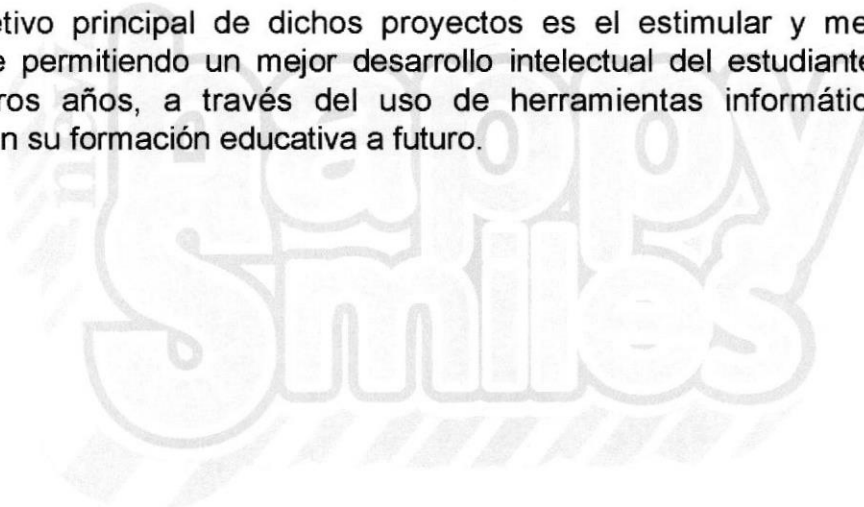
- Investigación y desarrollo de productos multimedia educacionales para las diferentes áreas, y sea primaria, secundaria o de nivel superior.
- Producción e realización de animaciones vectoriales y tridimensionales a ser utilizados en diversos estadios de comunicación o tecnológicos.
- Digitalización y composición de audio y video, mediante modernos equipos e instalaciones tales como cámara de sonido, tarjeta de entrada y salida de video, digitalizadora de audio, entre otros.
- Realización de tomas de videos digitales a diferentes entidades para su posterior post producción.
- Facilitar recursos en sus laboratorios para el desarrollo de varios proyectos que posean discursos visuales e informáticos mediante el uso de herramientas tecnológicas a alto nivel.
- Asesoramiento con respecto a esquemas de desarrollo en la producción de Multimedia.
- Asesoramiento de presentaciones interactivas para diferentes eventos, usando tecnología orientada al objetivo de la misma.
- **I&D** fue creada en Septiembre del 2002, con la convicción de hacer un cambio en los esquemas informáticos en lo que a realización de productos tecnológicos educacionales concierne.

1.4 ¿Qué es MIDI?

Las siglas significan Multimedia Interactivos Didácticos Infantiles, nace con la necesidad de diversificar proyectos de graduación para la incorporación de estudiantes en carreras como Diseño Gráfico y Publicitario y Análisis de Sistemas.

El **MIDI** surge como respuesta al planteamiento de un grupo de jóvenes estudiantes y profesionales pertenecientes a la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (**EDCOM**) ante el Centro de Investigación y Tecnología (**CICYT**), perteneciente a la **ESPOL** consiguiendo implementar bases tecnológicas y logísticas que hoy en día contribuyen con los estudiantes en el desarrollo de importantes e innovadoras ideas relacionadas con material educativo, herramientas didácticas e interactivas que ponen en la palestra la capacidad del estudiante politécnico.

El objetivo principal de dichos proyectos es el estimular y mejorar el aprendizaje permitiendo un mejor desarrollo intelectual del estudiante desde sus primeros años, a través del uso de herramientas informáticas que garantizarán su formación educativa a futuro.



1.5 OBJETIVOS DEL PROYECTO

Con el estudio y desarrollo del material bibliográfico e interactivo a implementar en este proyecto esperamos los siguientes objetivos:

- Motivar el estudiante en su aprendizaje y desarrollo intelectual de una manera atractiva y diferente.
- Hacer que el estudiante sea un ente participativo dentro del funcionamiento diario de su aula de clases.
- Incentivar de manera didáctica el sentido investigativo del estudiante.
- Desarrollar una propuesta que responda a los problemas culturales de nuestro país, desplazando a cualquier otro material que no responda a nuestra realidad cultural.



1.6 PRODUCTO A DESARROLLAR

La relación de este producto presenta una respuesta innovadora, funcional y sobre todo de interés para niños de edades específicas en el área de inglés.

FASE 1: DESARROLLO DE TEXTO

La primera fase surge con la consecución de un proyecto denominado:
NEW HAPPY SMILE # 0.

Este proyecto orientado al desarrollo e integración de niños de **PRE-KINDER** con el idioma inglés.

El libro propone parámetros adecuados en los que el niño pueda relacionar lo que ve con lo que escucha y de esta manera se pueda integrar a la clase mediante la expresión oral y corporal.

Consta de actividades variadas para que el estudiante interactúe mediante ejercicios prácticos, para que de este modo pueda receptor y comprender de manera sólida el idioma inglés a través de una adecuada lectura y escritura.

FASE 2: DESARROLLO DEL GUIÓN LITERARIO

La segunda fase de este proyecto lo constituye el desarrollo de un guión descriptivo para el CD interactivo correspondiente a niños de **PRE-KINDER** de educación básica denominado: **ENGLISH IS ALIVE AT THE PARK WITH A NEW GUYS.**

Esta fase del proyecto esta dirigida a niños que se encuentran entre los 3 a 4 años de edad y tiene como objetivo conseguir que el niño aprenda de manera clara y sencilla un vocabulario básico en inglés de palabras empleadas en el diario vivir.

La historia incluye a 3 personajes principales y un adicional que será el guía en la incursión de toda la historia del CD.

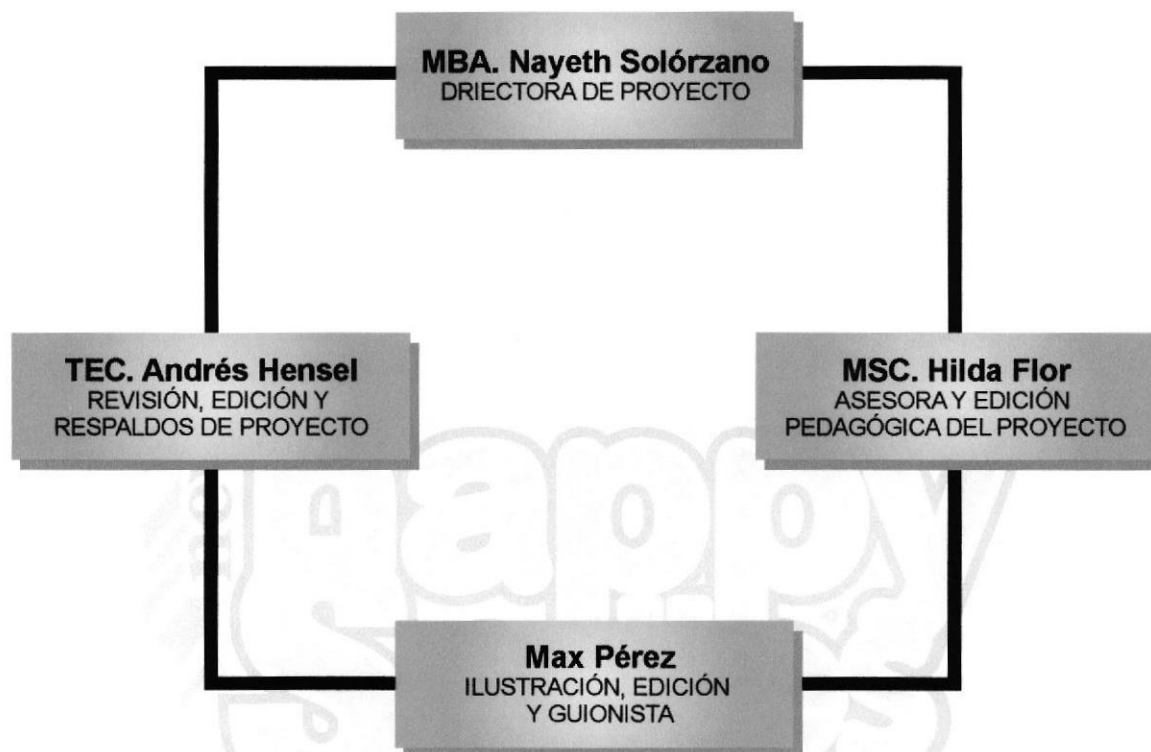
Estos personajes interactuarán con el usuario, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y educativo.

FASE 3: DESARROLLO DEL STORY BOARD

La tercera fase de este proyecto corresponde a la elaboración de un **STORY BOARD** basado en el guión descriptivo, el cual será un complemento para facilitar la realización del CD interactivo **ENGLISH IS ALIVE AT THE PARK WITH A NEW GUYS.**

1.7 EQUIPO DE TRABAJO

Para la realización del proyecto MIDI contamos con la participación de profesionales y colaboradores detallamos a continuación:



CAPÍTULO

ESTUDIO GENERAL DE MERCADO
Y PLANIFICACIÓN DEL PRODUCTO



new
happy
Smiles

CAPÍTULO 2

2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANIFICACIÓN DEL PRODUCTO

2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO DENTRO DEL MERCADO GENERAL

2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO DE MERCADO

La comercialización de textos escolares que circulan en el mercado es muy deficiente y se encuentra dividida por la presencia de productos nacionales y extranjeros, por tal motivo ocasiona varios problemas que a continuación mencionaremos:

Se podría hablar de contenidos aburridos que no despiertan el interés del estudiante, formando así una distracción por el estudio ya enseñado.

Una línea gráfica muy pobre al presentar los conceptos, sin ilustraciones interesantes que no logran conseguir llamar la atención del niño por lo que pierde el interés, ya que este no la encuentra atractiva e interesante.

- Diagramación mala y aburrida lo que permite que el niño se desinterese y dirige su atención visual hacia otro lado.
- La falta de elementos visuales que obligan al estudiante a la memorización y no al razonamiento de dichos temas.
- Escasez de actividades originales que permiten al estudiante que permitan al estudiante poner en práctica sus conocimientos de una manera divertida.
- Falta de recursos multimedia interactivos, que impidan un refuerzo educativo en el hogar.

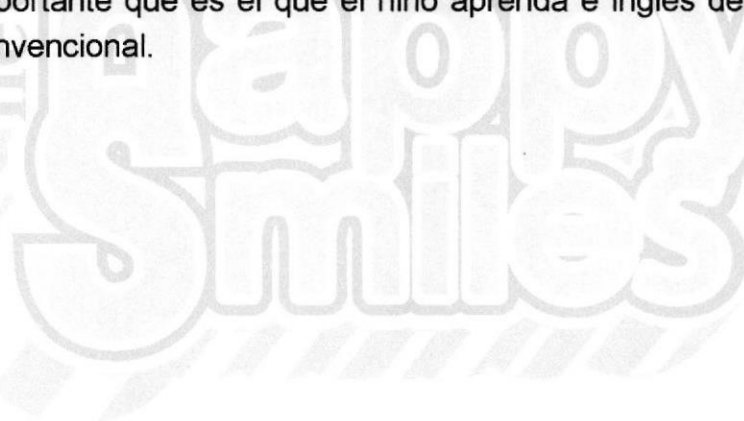


2.1.2 ENTONCES: ¿SON NUESTROS PRODUCTOS CULTURALMENTE ADECUADOS PARA SER INSERTADOS EN UN MERCADO COMO EL NUESTRO?

Basado en exhaustivas interrogantes de mercado, el libro de Inglés **HAPPY SMILE # 0** cuenta con los requerimientos necesarios para un buen aprendizaje, consta de gráficos y ejercicios apropiados para un niño que les permite aprender inglés de una forma divertida pero al mismo tiempo educativa.

HAPPY SMILE # 0 esta perfectamente adaptado a nuestra cultura, ya que nuestra cultura, ya que nuestra preeminencia está en nuestra línea gráfica (dibujos, colores, composiciones) y pedagogía, ya que han sido muy bien realizados y estudiados para poder adaptar el libro con el estudiante acorde con la edad y nivel de enseñanza.

Debido a nuestras ventajas que presentamos estamos seguros que este proyecto es una buena herramienta de enseñanza básica pues cumple un objetivo muy importante que es el que el niño aprenda e inglés de una forma diferente a la convencional.



2.1.3 ¿CUÁL ES EL COSTO?

Actualmente vivimos inmersos en un mundo donde los textos didácticos se encuentran en el mercado, siguen siendo carentes de información, sus precios fluctúan entre los 14 y 17 dólares.

Estos textos denominados textos Integrados o Integrales, contienen todas las asignaturas en una sola publicación siendo así un problema para el aprendizaje del consumidor, pero también existen otros tipos de materiales didácticos con costos variados que oscilan entre los 8 a 20 dólares.

El objetivo de este proyecto es el de realizar un material completo que incluya material de texto y multimedia de tal manera que permita al niño interactuar y cuyo costo sea accesible al presupuesto familiar de todos los niveles socio-económicos de nuestro país.

Para llevar acabo el proyecto se establecería un convenio con la editora **EDITEXPA** para la publicación y distribución del material, que además del libro de gran calidad incluye un CD multimedia, teniendo al momento de su comercialización un costo que fluctúa entre los 6 y 8 dólares.

Smiles

2.2 PLANEACIÓN DEL PRODUCTO

2.2.1. REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS

Para la planeación y desarrollo de este proyecto se contó con la colaboración y respaldo de profesionales especializados en áreas distintas, las cuales especificamos a continuación:

Área Pedagógica.

Área que estuvo conformado por pedagogos especializados, quienes se encargaron de la revisión de los contenidos tanto del libro como el guión descriptivo, ya que gracias a sus conocimientos se obtuvo la guía adecuada, el cual serviría como base en la ejecución de la unidad multimedia.

Área Investigativa.

En esta área se desenvuelven docentes encargados de recopilar todo tipo de información necesaria acorde al nivel al que va destinado el texto, para poder determinar e impartir los contenidos, juegos y actividades que sean acordes a la edad, personalidad y capacidad de los niños a los que va dirigido el producto.

Área Creativa.

Área que esta conformada por diseñadores, quienes gracias a los datos recopilados por el área de investigación, consideran parámetros de diseño, línea gráfica, diagramación, tipografía, fotografía entre otros factores para el mejor desarrollo de un producto atractivo, funcional y de alta calidad.

Área de Ilustración.

Los ilustradores que conforman esta área, son capaces de resolver problemas de diseño con una ilustración de una manera apropiada y sencilla, que cumple con todos los parámetros y factores establecidos por el área creativa.

Supervisión y Logística.

Esta área cuenta con personal capacitado en la dirección de proyectos, tienen la labor de corregir y dar solución inmediata a cualquier problema que se suscite durante el proceso.



2.3 METAS

2.3.1 OBJETIVOS GENERALES

Luego de una exhaustiva investigación del mercado y oferta existente, hemos obtenido excelentes resultados, ya que superan competencias nacionales y extranjeras tanto en pedagogía y gráficas, cumpliendo así con los siguientes objetivos:

- Aportar con el sistema educativo nacional, ofreciendo un producto de buena calidad altamente atractivo y funcional, que a su vez cumple con el mejoramiento con la educación ecuatoriana.
- Incentivar al niño a la educación, con una propuesta clara y comprensible, a través de este material didáctico, donde ellos pueden leer, ver y razonar, contribuyendo con su desarrollo educativo.
- Hacer del niño un ente activo en todo su entorno educativo.
- Conseguir que el estudiante se interese por crecer intelectualmente en un medio del avance tecnológico.
- Proveer al niño las herramientas necesarias para que en un futuro su desenvolvimiento sea mejor en el entorno educativo.
- **HAPPY SMILE # 0** motiva al niño a aprender de una forma divertida y que sea capaz de aplicar las ventajas que ofrece la tecnología al entorno en el que se desarrollan, logrando una formación más humana.
- Despertar de esta forma, el interés de los estudiantes hacia productos ecuatorianos.

CAPÍTULO

DISEÑO Y DESARROLLO



3



BIBLIOTECA
CAMPUS
PERU



CAPÍTULO 3

3. DISEÑO Y DESARROLLO

3.1 PROPUESTA GENERAL

La propuesta para llevar a cabo el proyecto **MIDI-CE7A** es dividiéndolo en 2 fases.

Para este proyecto contamos con el apoyo de pedagogos que tienen amplia experiencia en la enseñanza infantil.

Cabe destacar que los proyectos se realizan sobre la base de tiempos destinados por fases.

Por esta razón las fases están bien planteadas y cada una tiene una meta que cumplir en un tiempo determinado.

Los objetivos a cumplir por cada fase están planteados. Se tomó en consideración las actualizaciones definidas por el Ministerio de Educación del Ecuador. Los contenidos académicos de la reforma curricular actual están acordes a lo que nosotros queremos hacer en este proyecto.

Entre las actividades que se harán para llevar a cabo en este proyecto son los siguientes:

- Creación de los contenidos académicos del libro # 0 de la colección de libros **New Happy Smiles**, basándose en investigaciones en el medio. Estos serán responsables de que el proyecto sirva a calidad, en vista de que cuenten con los parámetros establecidos en la nueva reforma curricular.
- Análisis del contenido académico por parte de los pedagogos y profesores de nuestra institución, para la creación del guión e story board del CD interactivo, como soporte del libro # 0 de la colección de libros **New Happy Smiles**.



3.1.1 FASE 1: ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA PROPUESTA Y PERSONAJES

Esta fase comprende la elaboración del libro de inglés **New Happy Smile # 0** con alto contenido visual y temas divertidos junto con la primera fase de un CD interactivo que comprende guión y story board.

Los personajes deben ajustarse a la línea gráfica.

3.1.2 FASE 2: DESARROLLO DE TEXTOS

Desarrollo de ilustraciones y diagramación del texto de inglés para niños de **Pre-kinder**.

En esta fase se llevarán a cabo los siguientes pasos:

- 1 Estudio inicial del proyecto se realizo con psicólogos, pedagogos, supervisor de diseño y director del proyecto.
- 2 Investigación para el desarrollo de la propuesta con psicólogos, pedagogos y supervisor de diseño.
- 3 Elaboración y presentación de la propuesta.
- 4 Elaboración de ilustraciones.
- 5 Diagramación.
- 6 Correcciones.

3.1.3 FASE 3: DESARROLLO DEL GUIÓN LITERARIO

Desarrollo de investigación del guión para el CD interactivo de inglés para niños de **Pre-kinder**.

- 1 Investigación del material.
- 2 Elaboración del contenido del multimedia.
- 3 Elaboración del guión.
- 4 Correcciones requeridas.



3.1.4 FASE 4: DESARROLLO DE STORY BOARD

Desarrollo del Story Board para el CD interactivo de inglés para niños de Pre-kinder.

- 1 Investigación del material.
- 2 Elaboración del Story Board.
- 3 Elaboración de las ilustraciones.
- 4 Correcciones requeridas.

3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES

3.2.1 IMPLEMENTACIÓN NECESARIA

Nuestros esfuerzos creativos serían en vano, si el levantamiento de los mismos los realicemos en equipos de bajo rendimiento.

Contamos con elementos técnicos propios de una institución con alto prestigio académico, en vista de que nuestra competencia los tiene por igual.

No dejamos que nuestra creatividad se vea opacada por esto, más bien la usamos a nuestro favor, demostrando así nuestra profesionalidad.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

CANTIDAD	HARDWARE	DETALLE
1	Computadora Macintosh	Vectorización y Diagramación
1	PC	Vectorización y Diagramación
1	Quemador de CD'S	Respaldo de archivos de trabajo
1	Lector USB (PENDRIVE)	Almacenamiento de información
1	Cámara digital	Fotografías



Los requerimientos de Hardware son integralmente proporcionados por la **ESPOL**, usando los laboratorios del **I&D** (Investigación y Desarrollo de Proyectos), bajo supervisión de directores de laboratorios.

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

CANTIDAD	SOFTWARE	DETALLE
1	Licencia de Adobe Illustrator 10	Vectorización y gráfica de ilustraciones
1	Licencia de Adobe Photoshop CS	Retoque de imágenes y efectos visuales
1	Microsoft Word	Redacción de textos
1	MAC OS 9.1	Sistema operativo de la Apple
1	Windows XP	Sistema operativo para PC

3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO

El grupo desarrollo de cada una de las fases para el proyecto **MIDI-CE7A** son los siguientes:

AREA	PERSONAL
DIRECTORA DEL PROYECTO Supervisión y dirección de proyectos	M.B.A. Nayeth Solórzano
SUPERVISORA DEL PROYECTO Supervisión y control de diagramación e ilustración de textos	LSI. Patricia Román
ESTUDIANTE DE DISEÑO GRÁFICO Diseño, diagramación, ilustración y fotografía	Max Pérez



3.4 ASPECTOS TÉCNICOS

En cuanto a los aspectos técnicos, para el desarrollo de proyectos, contamos con el software:

- Adobe Illustrator que será usado para todo lo que es vectorización y diagramación de páginas del libro.
- Adobe Photoshop para el retoque de imágenes y creación de las mismas.
- Microsoft Word para el levantamiento de textos.
- Los sistemas operativos para PC y Macintosh para el funcionamiento correcto de los mismos.

Además, los laboratorios cuentan con una infraestructura cómoda para la realización de los proyectos.



CAPÍTULO

PRE-PRODUCCIÓN



4

CAPÍTULO 4



BIBLIOTECA
CAMPUS
PERAS



4. PRE-PRODUCCIÓN

4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE-PRODUCCIÓN

Antes de llevar el proyecto a producción se realizaron una serie de investigaciones para lo cual nos basamos en los siguientes detalles:

- Estudio de mercado y los resultados obtenidos.
- Extracción de errores y aciertos de productos ya existentes en el mercado.
- Observación de la reforma curricular.
- Experiencias de otros proyectos hechos por la **ESPOL**.

4.1.1 ANTECEDENTES

El proyecto **MIDI-CE7A** consiste en la creación del libro # 0 de **New Happy Smiles**: Guión y Story Board para un CD multimedia de aprendizaje del idioma inglés para niños de Pre-kinder.

Un convenio con **EDITEXPA** y la **ESPOL** es quién se responsabiliza del contenido educativo del mismo.

En los primeros bocetos de los libros antecesores de este se llegarán a realizar algunas correcciones necesarias.

A partir de la última corrección de estos libros tanto gráficas como el contenido académico, se definieron las líneas vectoriales de los personajes, locaciones y demás elementos que constan en el libro tomando en cuenta también los aciertos y desaciertos de textos ya existentes en el mercado.

El entorno gráfico del libro se basa en figuras de niños y animales que están desarrollándose en un ambiente conocido para las personas que lo usen.

Las figuras son dos niños y una niña de 4 a 5 años aproximadamente propia de niños que están en **Pre-kinder**.

Además, tomando la precaución de revisar la reforma curricular y que todo vaya acorde con la investigación para que el contenido académico sea emitido por el **Ministerio de Educación y Cultura**.



4.1.2 INVESTIGACIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS

El proyecto **MIDI-CE7A** se utilizó su inicio, luego de revisar completamente la reforma curricular y además, el contenido académico emitido por el Ministerio de Educación y Cultura, para lo cual trabajaron pedagogos y psicólogos arduamente se detectaron hasta la más mínimas fallas de lenguaje y vocabulario, esto es porque son los principales responsables de que el producto sea de calidad y que en lugar de distorsionar la educación más bien contribuya con esta.

Una vez concluida la etapa de investigación se procedió a la redacción de cada uno de los conceptos, ejercicios y ejemplos de las 7 unidades del libro.

En las correcciones se tomó en cuenta la reforma curricular actual de nuestro país para que el proyecto fuera aceptado en cada institución fiscal.

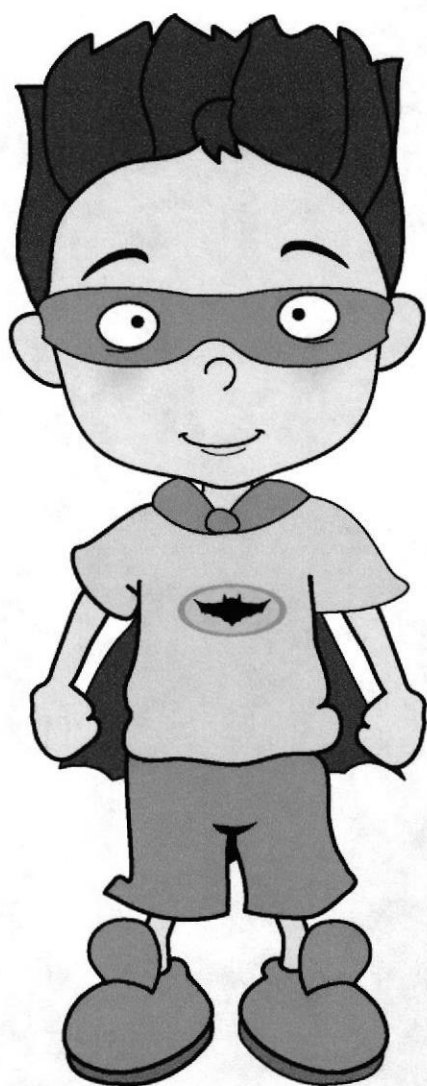
Se tomaron en cuenta detalles como el uso de diferentes ejemplos que son sugeridos al usuario final sin que este pierda su atención al punto principal que se quiere tratar los ejemplos que son claros y contribuyen como elementos de recordación.

Se realizaron las respectivas correcciones y se envió a producir el producto final.



CAPÍTULO

PRODUCCIÓN



5

CAPÍTULO 5

new
**happy
Smiles**

5. ETAPA DE PRODUCCIÓN

5.1 FASE 1: ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

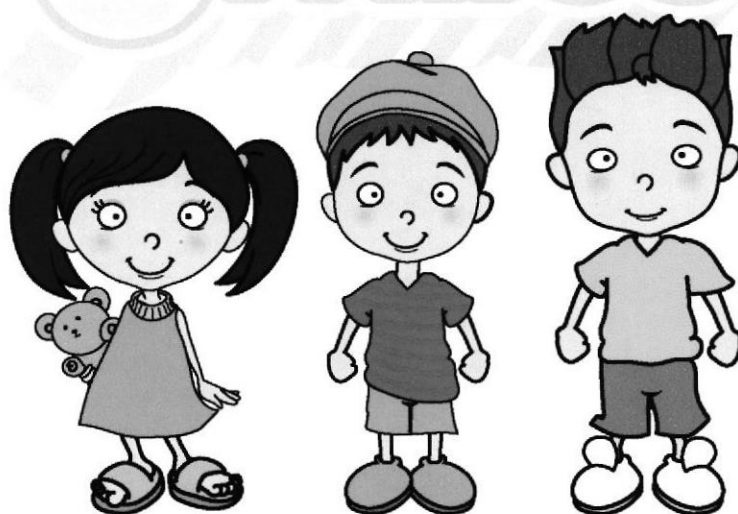
Después de los puntos de pre-producción procedemos a enumerar los pasos de ejecución de nuestro proyecto.

1. Determinar la línea gráfica a emplearse.
2. Elaboración de íconos y viñetas que sustenten la diagramación.
3. Diagramación de unidades.

5.1.1 DETERMINAR LOS PERSONAJES Y CARACTERÍSTICAS

Considerando a la edad a la que va dirigido nuestro proyecto se llegó a la conclusión de 4 a 5 años son por lo general curiosos y dinámicos y gustan mucho de realizar actividades al aire libre, la ropa por lo general es deportiva propia de los niños de esa edad.

Los personajes para este proyecto serán 2 niños y 1 niña cuyos nombres son: Andy, Junior y Emily.



EMILY

ANDY

JUNIOR



5.1.2 DISEÑO DE ÍCONOS Y VIÑETAS

En la elaboración de textos infantiles es necesario incluir recursos que permitan al niño aprender de una manera más visual y dinámica y retener toda la información que ha aprendido en el transcurso de toda su enseñanza.

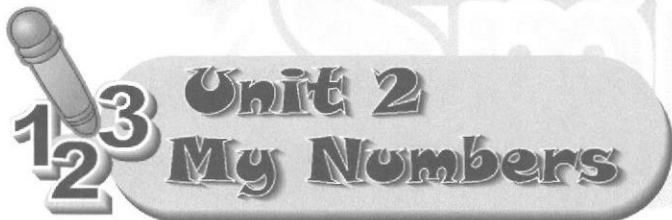
Diseño de íconos.

El libro # 0 tiene un contenido gramatical acorde a la edad de los niños del cual va dirigido y por eso esta dividido en 9 unidades.

UNIDAD 1: My A, B, C's (Mi A, B, C).



UNIDAD 2: My Numbers (Mis números).

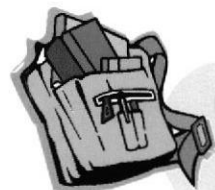


UNIDAD 3: Colors (Colores).



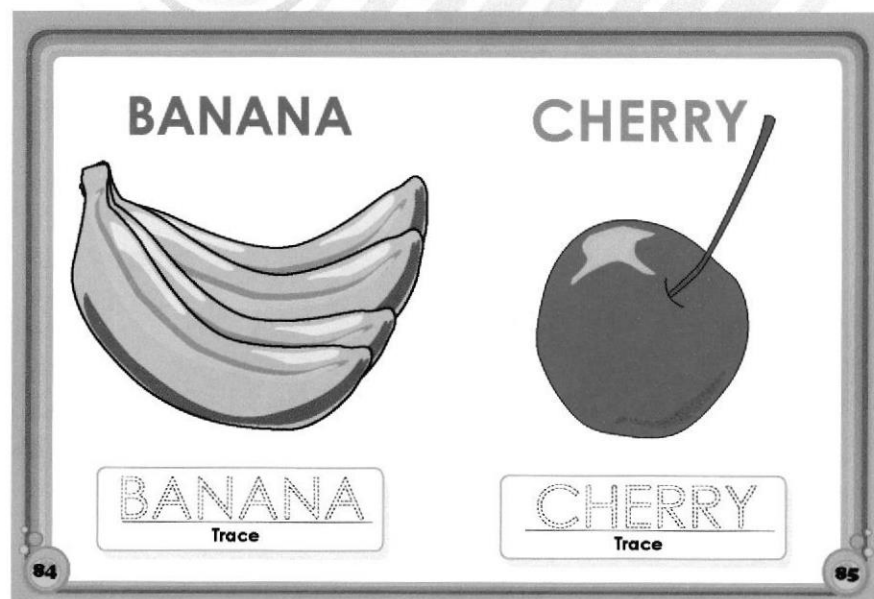
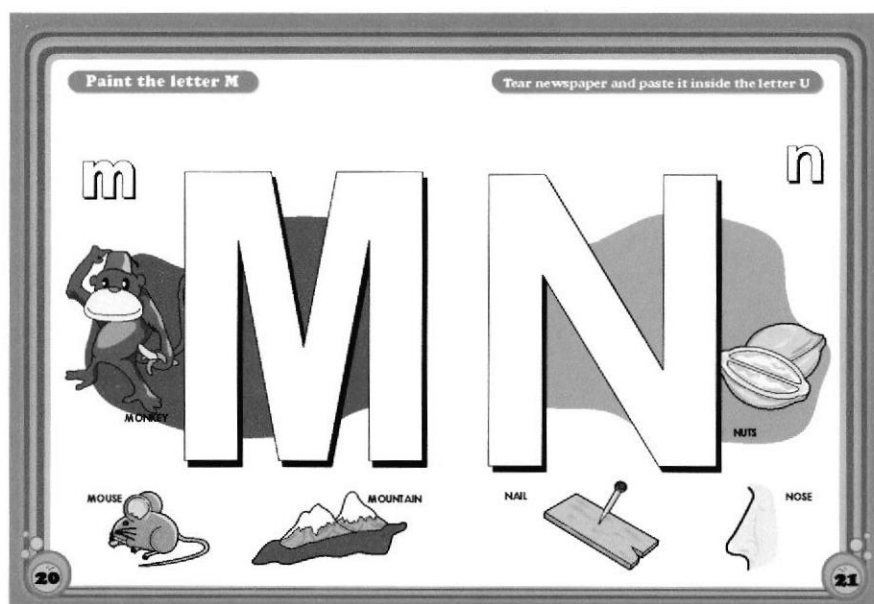
UNIDAD 4: Shapes (Figuras).



UNIDAD 5: Your School (Tu Escuela).**Unit 5
Your School****UNIDAD 6: Family (Familia).****Unit 6
Family****UNIDAD 7: Fruits (Frutas).****Unit 7
Fruits****UNIDAD 8: Food (Comida).****Unit 8
Food****UNIDAD 9: Songs & Tales (Cuentos & Canciones).****Unit 9
Songs & Tales**

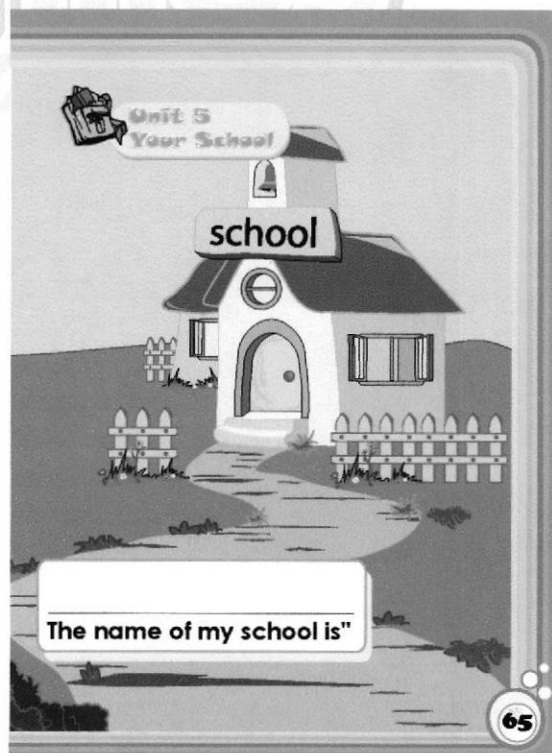
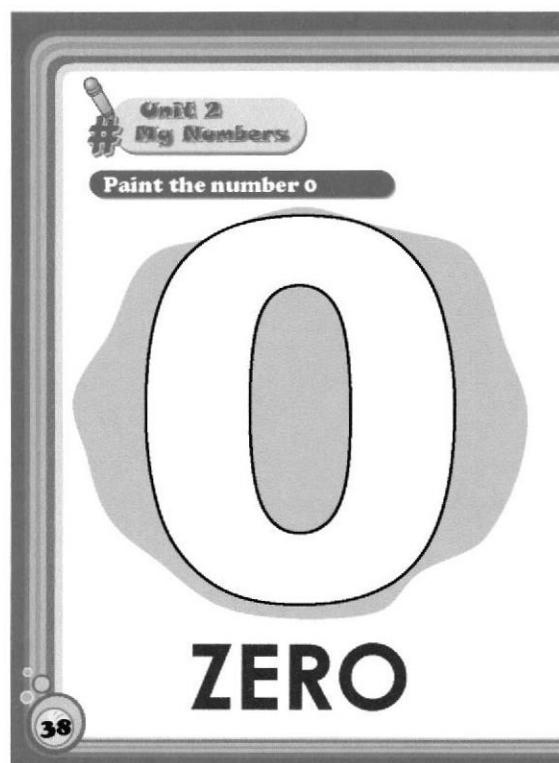
Diseño de Viñetas.

Para el diseño de las viñetas tienen que ir acorde al diseño general de las unidades que le siguen, cromática que incluyen colores llamativos y complementarios, la escala de colores usada en los bordes de las hojas que son el mismo color pero en diferentes tonos los cuales se juntan al unirse las hojas.



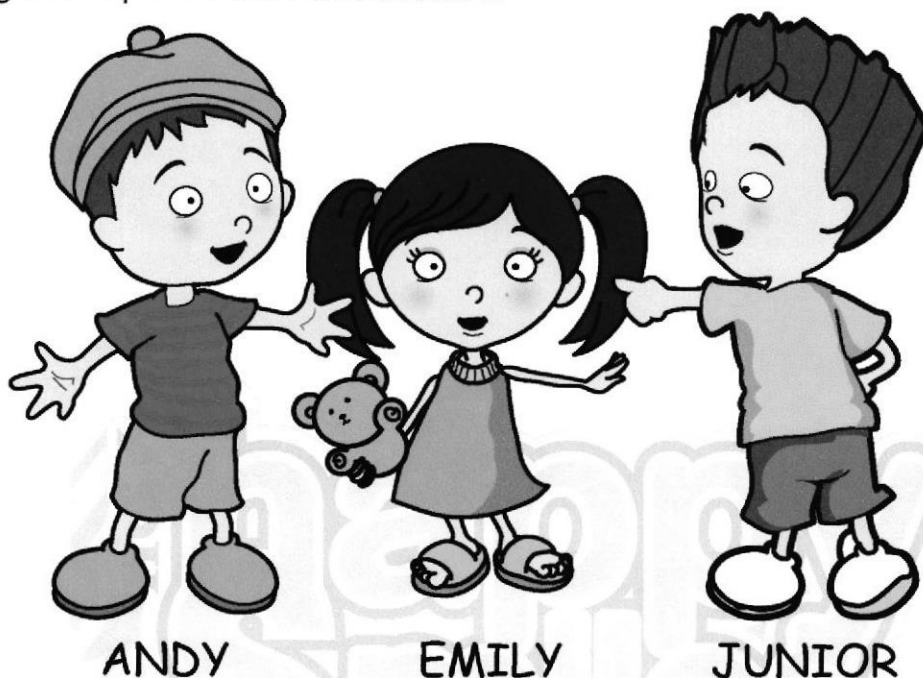
5.1.3 DISEÑO DE UNIDADES

La primera página de cada unidad tiene el ícono y el nombre de la misma mientras las otras hojas tienen el contenido del libro.



5.2 EJECUCIÓN GRÁFICA DEL LIBRO Y SUS PERSONAJES

Para la elaboración del libro se crearon 3 personajes: 2 niños y 1 niña que serán los personajes principales de todas las unidades de los libros **NEW HAPPY SMILES**, que por lo general se divierten al aire libre y les encanta usar su imaginación para realizar una aventura.



5.3 ESTUDIO DETALLADO DEL CONTENIDO ACADÉMICO DEL TEXTO "NEW HAPPY SMILE # 0".

1. Creación de personajes principales
2. Asesoramiento pedagógico.
3. Definición de carácter de los personajes.
4. Correcciones requeridas.
5. Aprobación pedagógica del guión.



5.4 CARACTERÍSTICAS DEL STORY BOARD

El Story Board esta dividido en 150 escenas que se basan en la aventura realizada por los niños en un mundo lleno de vida en lo cual el transcurso de todo la historia van realizando actividades y juegos con el fin de aprender de una forma divertida, también se especifica el audio con sonidos ambientales, la descripción de la escena y video que es lo que ocurre en la escena.

1. Estudio detallado del texto **"NEW HAPPY SMILE # 0"**
2. Adecuación de los personajes principales.
3. Vectorización del Story Board seguido del Guión literario.
4. Definición del carácter de los personajes.
5. Correcciones.
6. Aprobación gráfica del Story Board.





BIBLIOTECA
CAMPUS
MORELIA

CAPÍTULO

SECUENCIA DEL MATERIAL
DESARROLLADO



6

CAPÍTULO 6



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS



6. SECUENCIA DEL MATERIAL DESARROLLADO

6.1 DETALLE DEL MATERIAL DE DESARROLLO DE CADA ETAPA DEL PROYECTO

El desarrollo de este proyecto ha implicado algunas etapas las cuales se han realizado con mucha determinación empezando con las investigaciones para el desarrollo del texto del libro, después para realizar las ilustraciones, imágenes y demás elementos para la diagramación total del libro.

Luego las primeras ideas para llegar a la historia definitiva del guión que servira como base para la realización del CD interactivo y finalmente el Story Board que fue el resultado gráfico del guión.

Además en este capítulo encontraremos una serie de anexos que nos ayudarán a ir constatando como el proyecto fué tomando forma con el tiempo cada uno de los bocetos y errores, el contenido académico original que intentó adaptarse, incluso hasta las razones por las que se eligió determinadas piezas gráficas.

ANEXO 1: CONTENIDO ACADÉMICO.

En este anexo se encontrará todo el contenido académico y ejercicios de libro.

ANEXO 2: EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES.

Los personajes que se diseñaron para presentar los ejemplos de los capítulos fueron íntegramente estudiados, para saber cual era la aceptación final del usuario hacia estos.

ANEXO 3: DISEÑO DE ÍCONOS Y VIÑETAS.

Las páginas del libro se encuentran identificadas con íconos y viñetas que nos ayuda con mayor exactitud la ubicación de la unidad facilitando el uso del libro sin necesidad de recurrir a la tabla de contenido.

ANEXO 4: PRODUCTO FINAL.

Luego de la elaboración total del libro, diagramación, creación de personajes, creación de ambiente de acuerdo a la unidad y levantamiento de textos se procede a realizar la última revisión, luego de lo cual se envía el proyecto a imprenta.

ANEXO 5: GUIÓN LITERARIO.

El guión de la historia de la exploración de los niños hacia un mundo fantástico lleno de vida y color creado por su propia imaginación.

ANEXO 6: STORY BOARD.

El Story Board contiene secuencias de animaciones creando una historia basándose en la exploración imaginaria de los niños hacia un mundo fantástico lleno de aventuras.

ANEXO 1

CONTENIDO ACADÉMICO



ANEXO 1

CONTENIDO ACADÉMICO

Luego de las diversas investigaciones realizadas por el **CICYT**, se llevó el contenido académico del proyecto **MIDI-CE7A** para ser depurado.

De este proceso de depuración se obtuvo como resultado la división de este contenido en 9 capítulos.

A continuación el detalle de los capítulos y su contenido.

UNIDAD 1: MY A,B,C'S

A a: ant, angel, apple.

B b: bear, ballons, ball.

C c: clock, cookies, cake.

D d: dog, door, duck.

E e: elephant, eggs, eyes.

F f: frog, fish, flower.

G g: glasses, ghost, glue.

H h: house, happy, heart.

I i: ice cream, ice cube, iguana.

J j: juice, jack o lanterm, jar.

K k: Koala, keys, canguro.

L l: lion, lady bug, lamp.

M m: monkey, mouse, mountain.

N n: nuts, nail, nose.

O o: orange, orca, octopus.

P p: pig, pencil, penguin.

Q q: queen, question, quilt.

R r: rabbit, rainbow, rocket.

S s: sheep, snake, scissors

T t: turtle, turkey, tomato.

U u: unicorn, umbrella, unicycle.

V v: vampire, vase, violin.

W w: Word, wale, wrench.

X x: xylophone, x-men.

Y y: yans, yo-yo, yarn.

Z z: zebra, zigzag, zoo.

EXERCISE: TRACE THE LETTERS

UNIDAD 2: MY NUMBERS.

0 = ZERO

1 = ONE

2 = TWO

3 = THREE

4 = FOUR

5 = FIVE

6 = SIX

7 = SEVEN

8 = EIGHT

9 = NINE

10 = TEN

EXERCISE: TRACE THE NUMBERS.

UNIDAD 3: COLORS

COLOR THE PICTURE **YELLOW**

COLOR THE PICTURE **BLUE**

COLOR THE PICTURE **RED**

COLOR THE PICTURE **GREEN**

COLOR THE PICTURE **ORANGE**

COLOR THE PICTURE **PURPLE**

UNIDAD 4: SHAPES

COLOR THE CIRCLE **BLUE**

EXERCISE: TRACE THE CIRCLES WITH YOUR GREEN CRAYON

HOW MANY CIRCLES ARE THERE?

COLOR THE SQUARE **RED**

EXERCISE: TRACE THE SQUARES WITH YOUR YELLOW CRAYON

HOW MANY SQUARES ARE THERE?

COLOR THE TRIANGLE **GREEN**

EXERCISE: TRACE THE TRIANGLES WITH YOUR ORANGE CRAYON

HOW MANY TRIANGLES ARE THERE?

COLOR THE STAR **YELLOW**

EXERCISE: TRACE THE STARS WITH YOUR YELLOW CRAYON

HOW MANY STARS ARE THERE?

UNIDAD 5: YOUR SCHOOL

THE NAME OF MY SCHOOL IS _____

COLOR THE PENCIL YELLOW

PENCIL

COLOR THE NOTEBOOK ORANGE

NOTEBOOK

COLOR THE ERASER BLUE

ERASER

COLOR THE SCHOOL BAG BLUE

SCHOOL BAG

COLOR THE BOOK GREEN

BOOK

COLOR THE PENCIL CASE ORANGE

PENCIL CASE

COLOR THE DESK YELLOW

DESK

COLOR THE CHAIR BLUE

CHAIR

UNIDAD 6: FAMILY

DAD, SISTER, BROTHER AND MOTHER

PASTE THE CORRECT OBJECTS.**FATHER**

His name is: _____

I call him: _____

MOTHER

Her name is: _____

I call her: _____

SISTER

Her name is: _____

I call her: _____

BROTHER

His name is: _____

I call him: _____

Cut and paste.

PASTE A PICTURE OF YOUR FAMILY.**UNIDAD 7: FRUITS****PEAR**

PEAR

(trace)

ORANGE

ORANGE

(trace)

BANANA

BANANA

(trace)

CHERRY

CHERRY

(trace)



UNIDAD 8: FOOD

HOT-DOG

HOT-DOG

(trace)

PIZZA

PIZZA

(trace)

HAMBURGER

HAMBURGER

(trace)

MEAT

MEAT

(trace)

MILK

MILK

(trace)

UNIDAD 9: SONGS & TALES

TWINKLE, TWINKLE LITTLE STAR

Twinkle, twinkle little star,
How I wonder what you are,
Up above the world so high.
Like a diamond in the sky.
Twinkle, twinkle little star,
How I wonder what you are.

HICKORY, DICKORY, DOCK

Hickory, dickory, dock
The mouse run up the clock
The clock struck one, and down he run
Hickory, dickory, dock



ANEXO 2

EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES



ANEXO 2

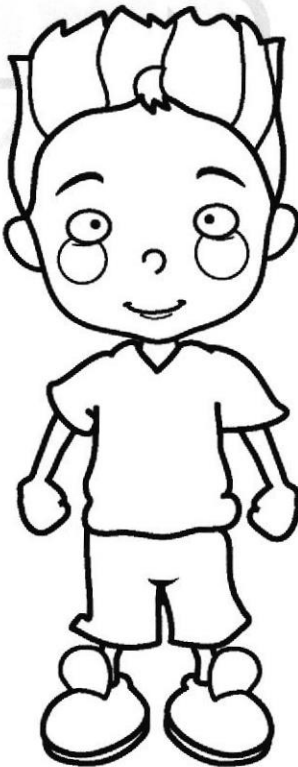
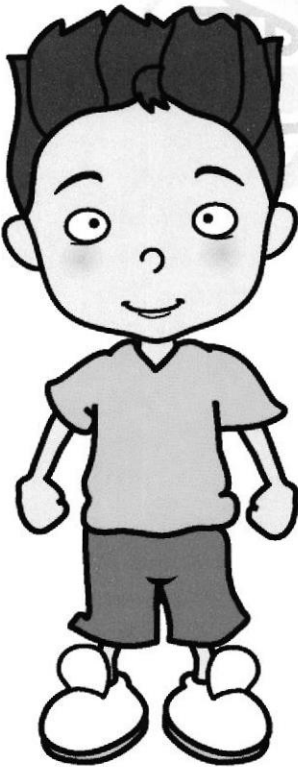
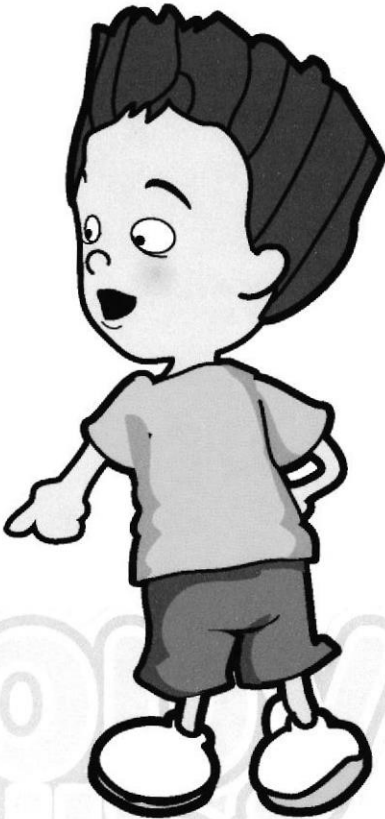
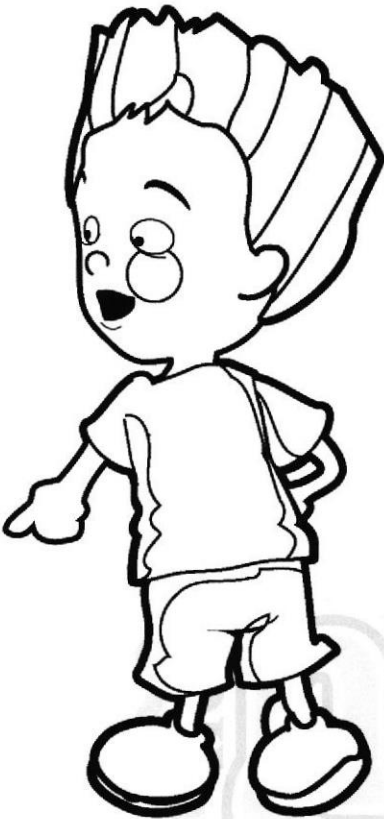
EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES

Los personajes se diseñaron para representar los ejemplos de los capítulos fueron íntegramente estudiados, para saber cual era la aceptación del usuario final hacia estos.

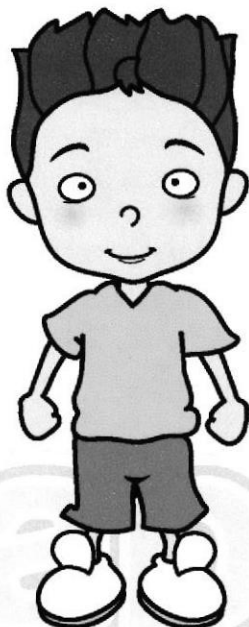
A continuación el detalle de los bocetos y desarrollo de los personajes del libro:



PERSONAJE 1

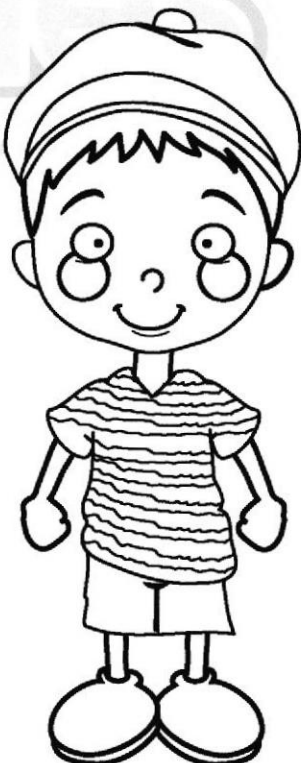
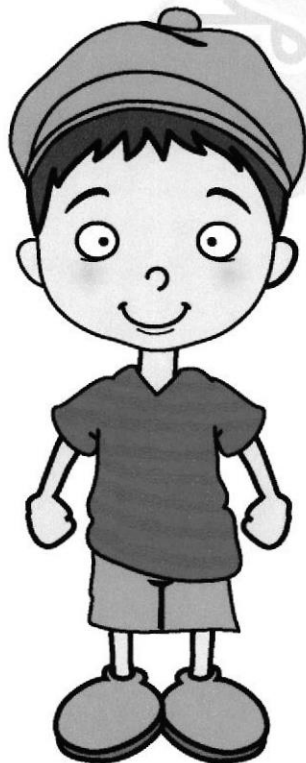
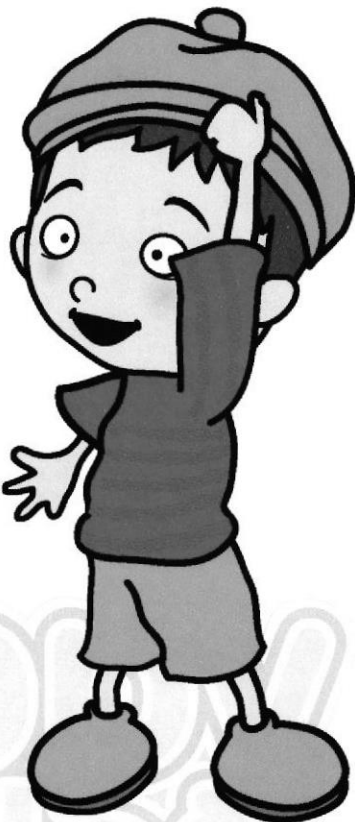


JUNIOR

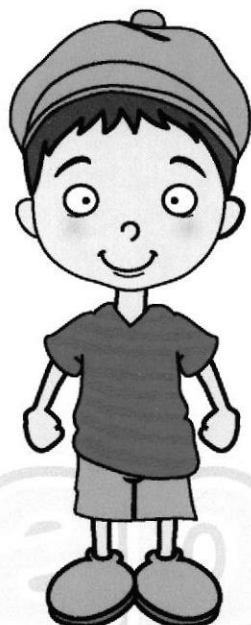


	C	M	Y	K
✱	53	67	99	0
✱	0	13	25	0
✱	0	29	38	0
✱	0	5	70	0
✱	50	20	95	0
✱	0	0	0	0
✱	0	0	0	100

PERSONAJE 2



ANDY



	C	M	Y	K
	53	67	99	0
	0	13	25	0
	0	29	38	0
	0	100	98	0
	13	100	100	0
	0	35	100	0
	0	0	0	100

PERSONAJE 3



EMILY



	C	M	Y	K
✱	55	80	100	25
✱	0	13	25	0
✱	0	29	38	0
✱	0	0	100	0
✱	0	36	100	0
✱	0	15	75	0
✱	58	18	0	0
✱	0	0	0	100

ANEXO 3

DISEÑO DE ÍCONOS Y VIÑETAS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

DISEÑO DE ÍCONOS Y VIÑETAS

Las páginas del libro se encuentran identificadas con íconos y viñetas que nos ayuda con mayor exactitud la ubicación de la unidad facilitando el uso del libro sin necesidad de recurrir a la tabla de contenido.

UNIDAD 1



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

UNIDAD 2



UNIDAD 3



UNIDAD 4



UNIDAD 5



Unit 5 Your School

UNIDAD 6



Unit 6 Family



UNIDAD 7



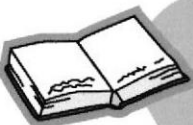
Unit 7 Fruits

UNIDAD 8



Unit 8 Food

UNIDAD 9



Unit 9 Songs & Tales

ANEXO

4

PRODUCTO FINAL

new happy Smiles

0



PREFACE

Dear Students, teachers, and parents,

The present text has the purpose of introducing the student little by little, as the development of his/her vocabulary and grammar towards the systematic knowledge of the English language.

This book is the consequence of our concern in childhood, because as teachers we see the influence that this language exercises in our students. Therefore it is indispensable to guide them as he/she practices the English language. Since it is the language that is used most in the current world and the language of the future. Consequently it will allow him/her to complete their studies, increasing their possibilities of success and progress in their future.

The series New Happy Smiles develops topics through lessons and exercises that help the student reinforce content as they energize their learning of the English language.

The text uses many different ways of methodology, such as crosswords, songs, conversations, pair work, and group work, as well as poems that increase the interest for the learning of this language.

In general New Happy Smiles constitutes a dynamic method of orientation so that the student learns how to speak, read, and write, as well as understand the English language.

In conclusion, the objective of this text is to make the learning of English language as easy as possible. Dynamic and fun.

Thank You





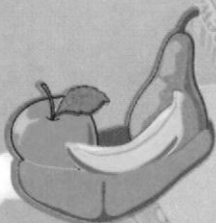
Unit 5 Your School

65



Unit 6 Family

74



Unit 7 Fruits

82



Unit 8 Food

86



Unit 9 Songs & Tales

93





WELCOME

to the new
adventure



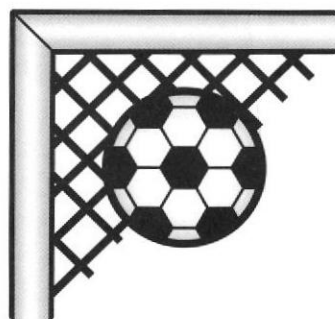
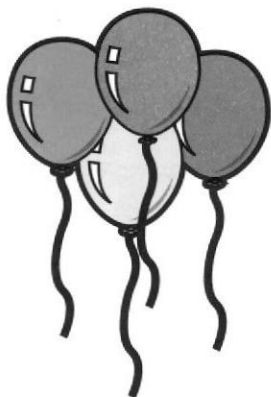


Trace a line inside the letter B



BEAR

BALLONS



BALL

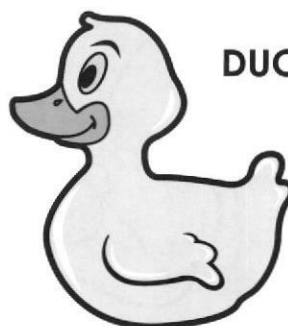
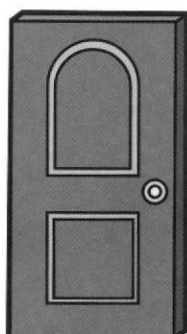


Paint the letter D with finger paint



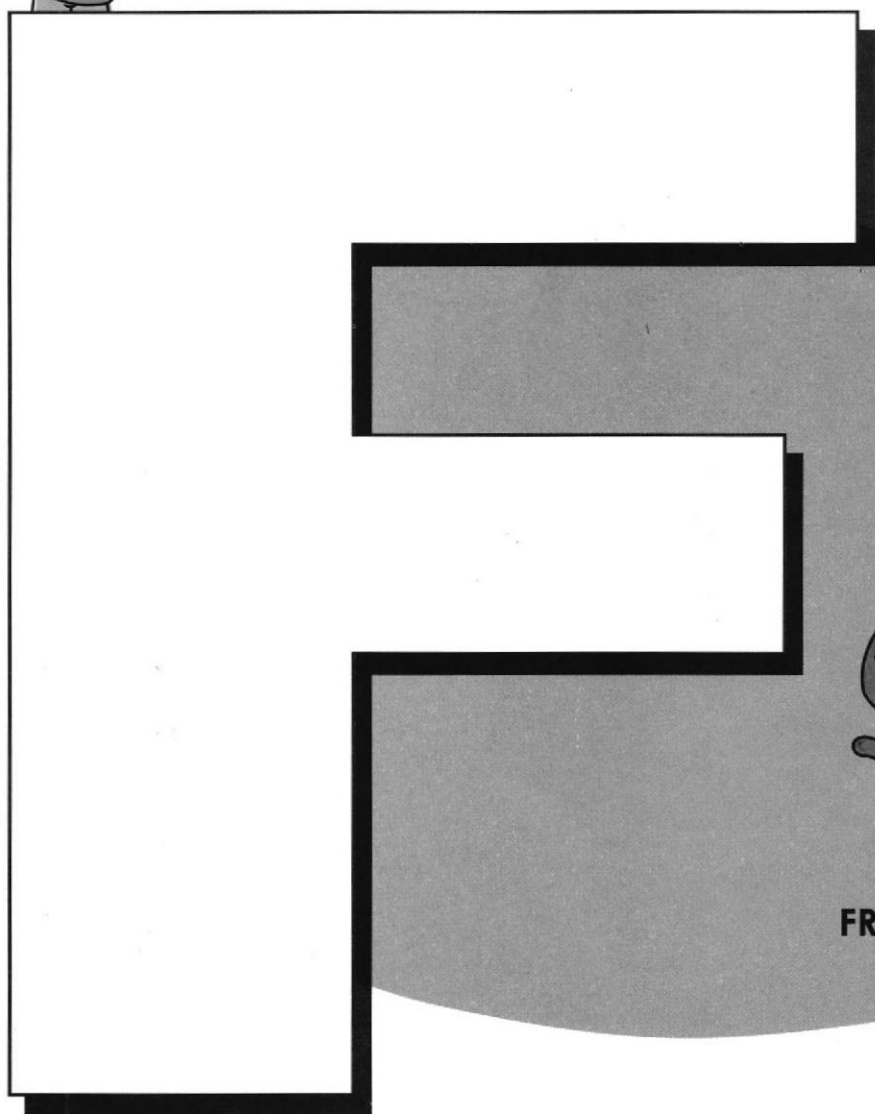
DOG

DOOR



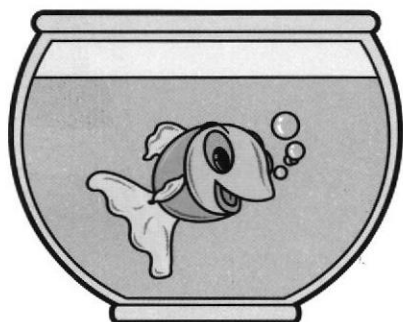
DUCK

Paste torn color paper inside the letter F



FROG

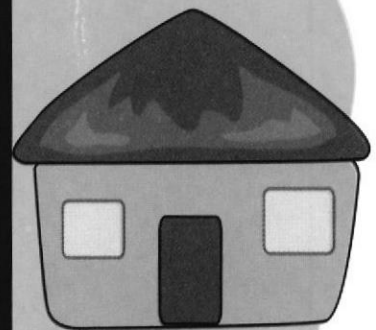
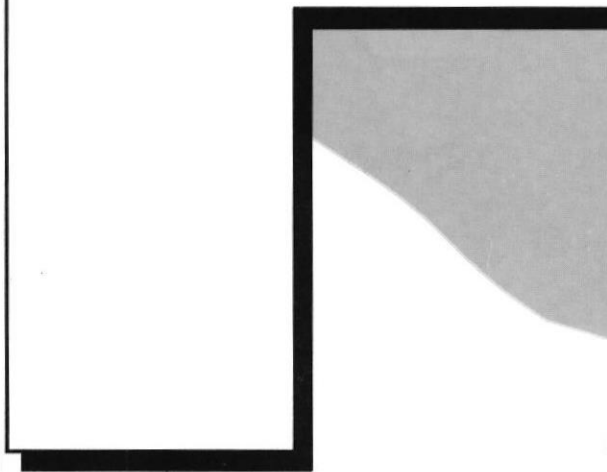
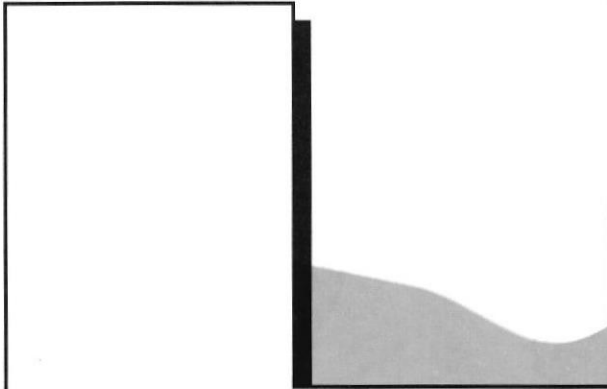
FISH



FLOWER

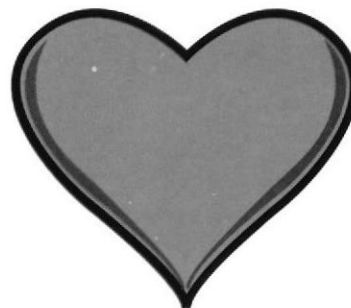


Trace the letter H with a crayon



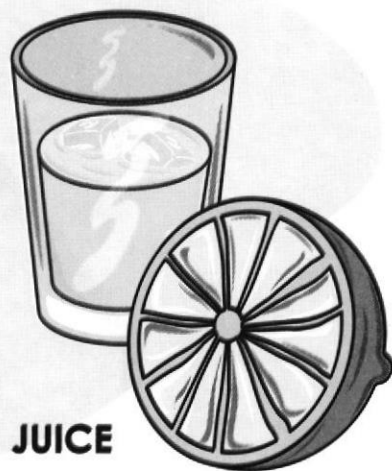
HOUSE

HAPPY



HEART

Color the letter J



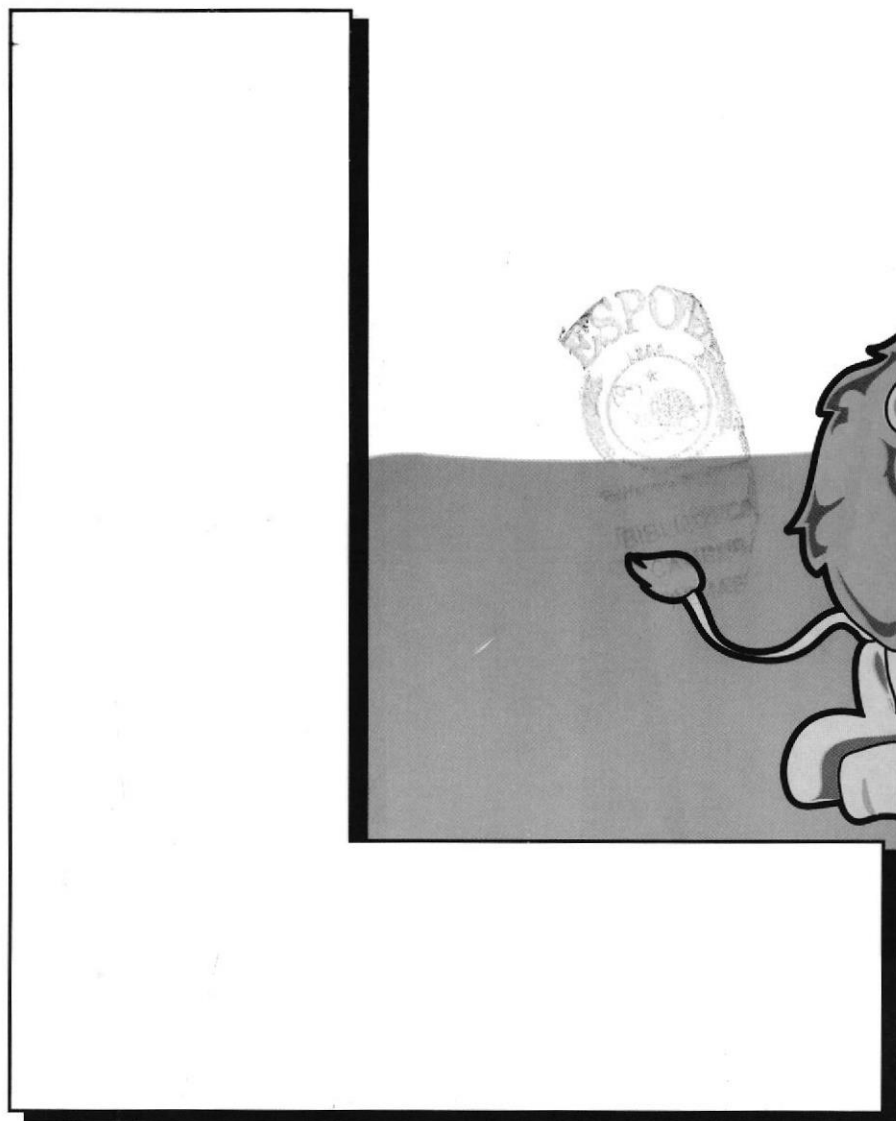
JUICE

JACK O
LANTERN



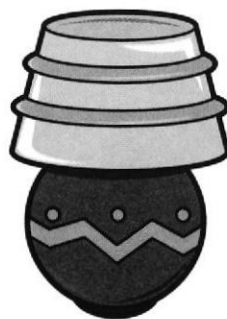
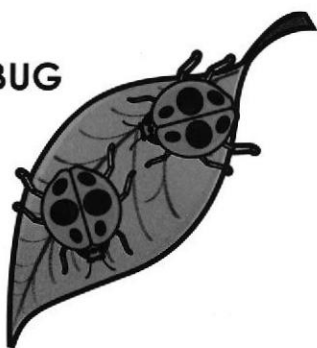
JAR

Tear magazine pages and paste them inside the letter L



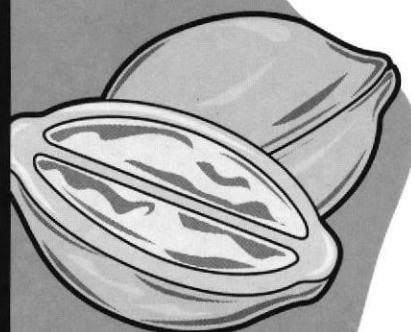
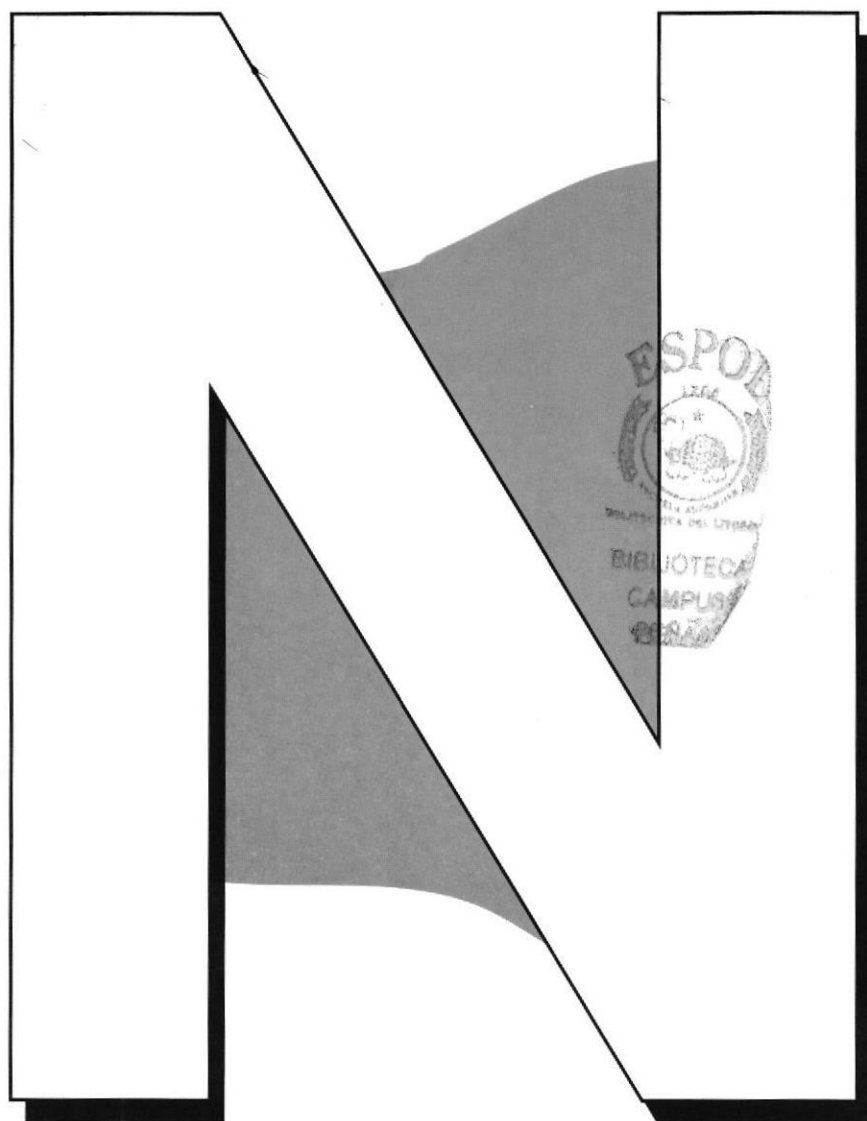
LION

LADYBUG



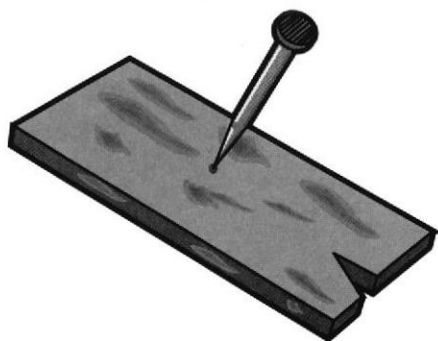
LAMP

Tear newspaper and paste it inside the letter N



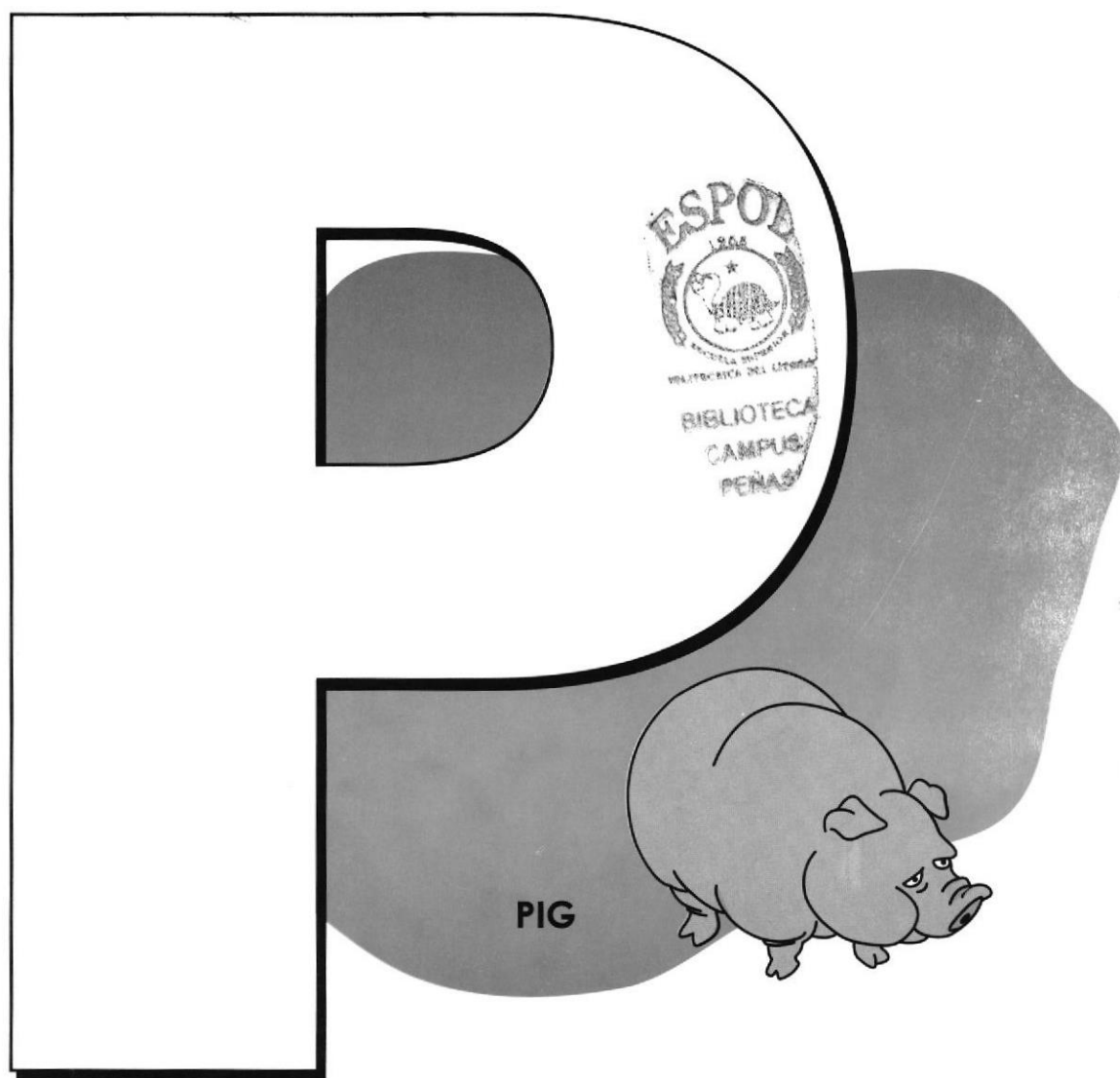
NUTS

NAIL

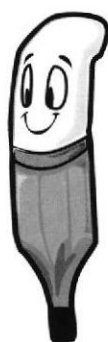


NOSE

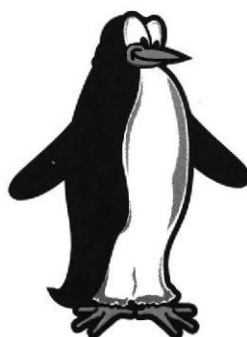
Finger paint the letter P



PENCIL



PENGUIN



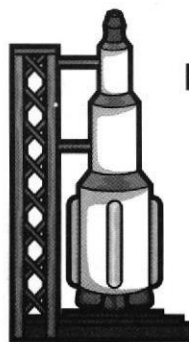
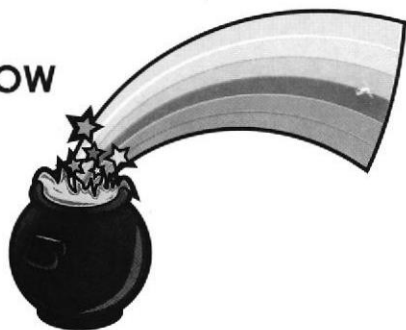
Trace a line inside the letter R



RABBIT

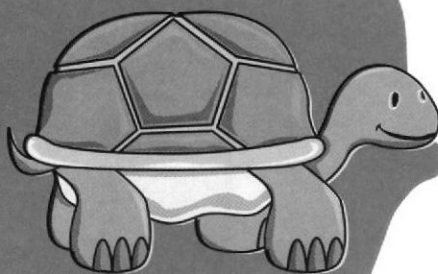
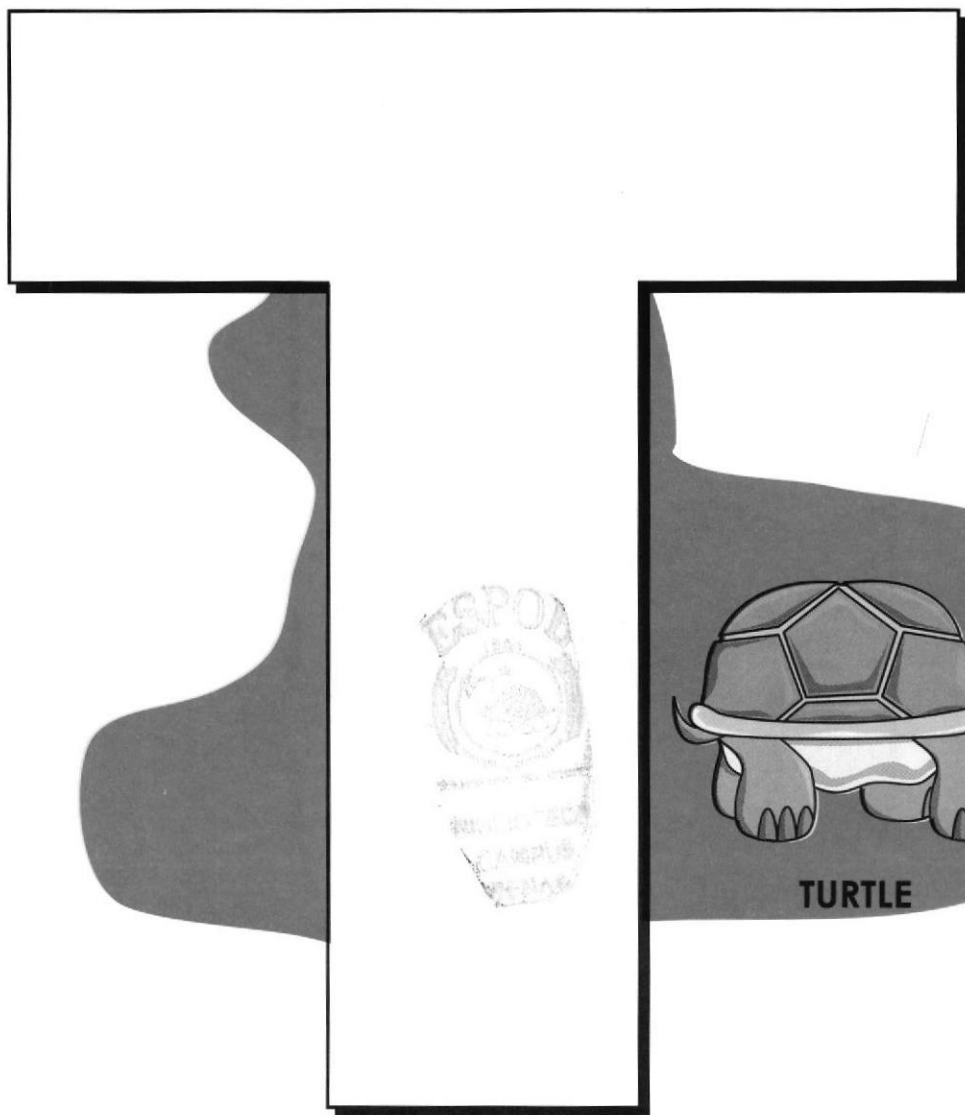


RAINBOW



ROCKET

Paste rice inside the letter T



TURTLE

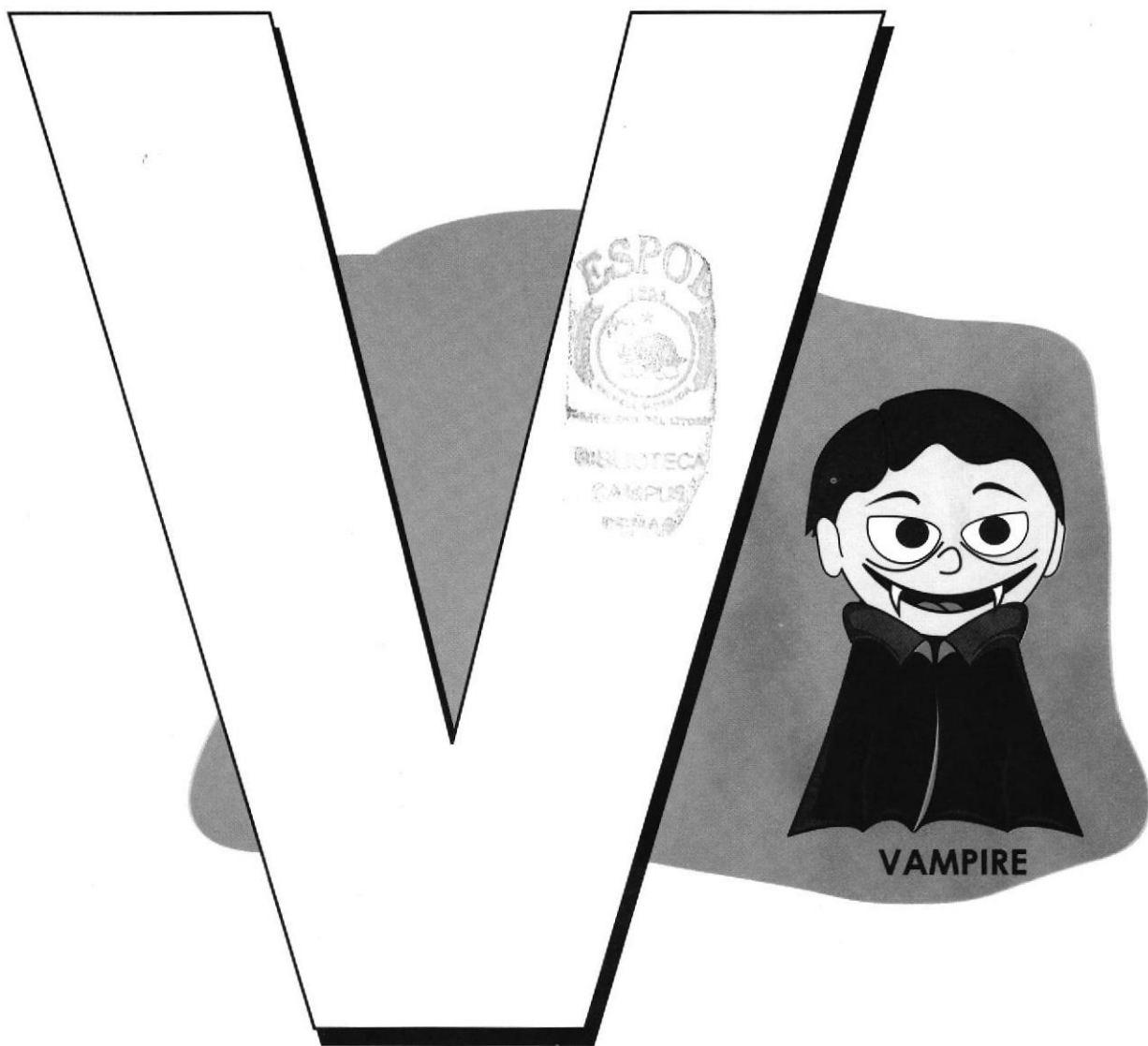
TURKEY



TOMATO



Paste beans inside the letter V



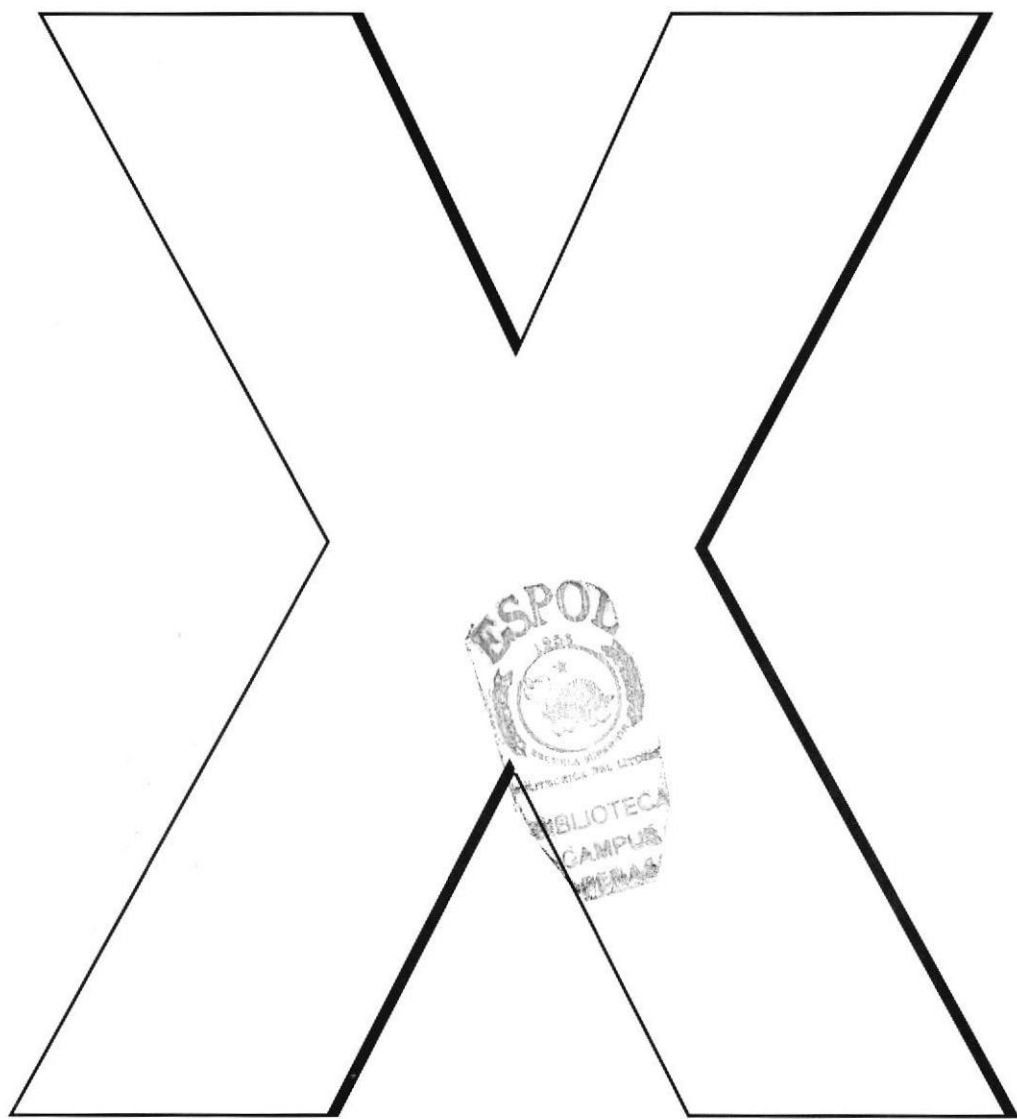
VASE



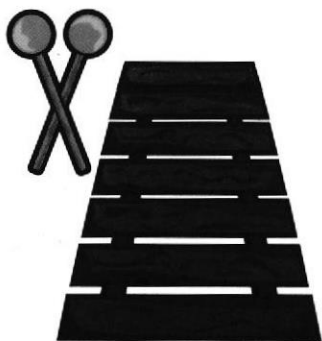
VIOLIN



Tear magazine pages and paste them inside the letter X



XYLOPHONE



X-MEN



Cut little animals and paste them inside the letter Z



ZIGZAG



ZOO

Exercise: Trace the letters

H

H

H

H

I

I

I

I

J

J

J

J

K

K

K

K

L

L

L

L

M

M

M

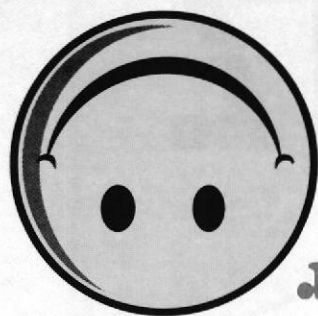
M

N

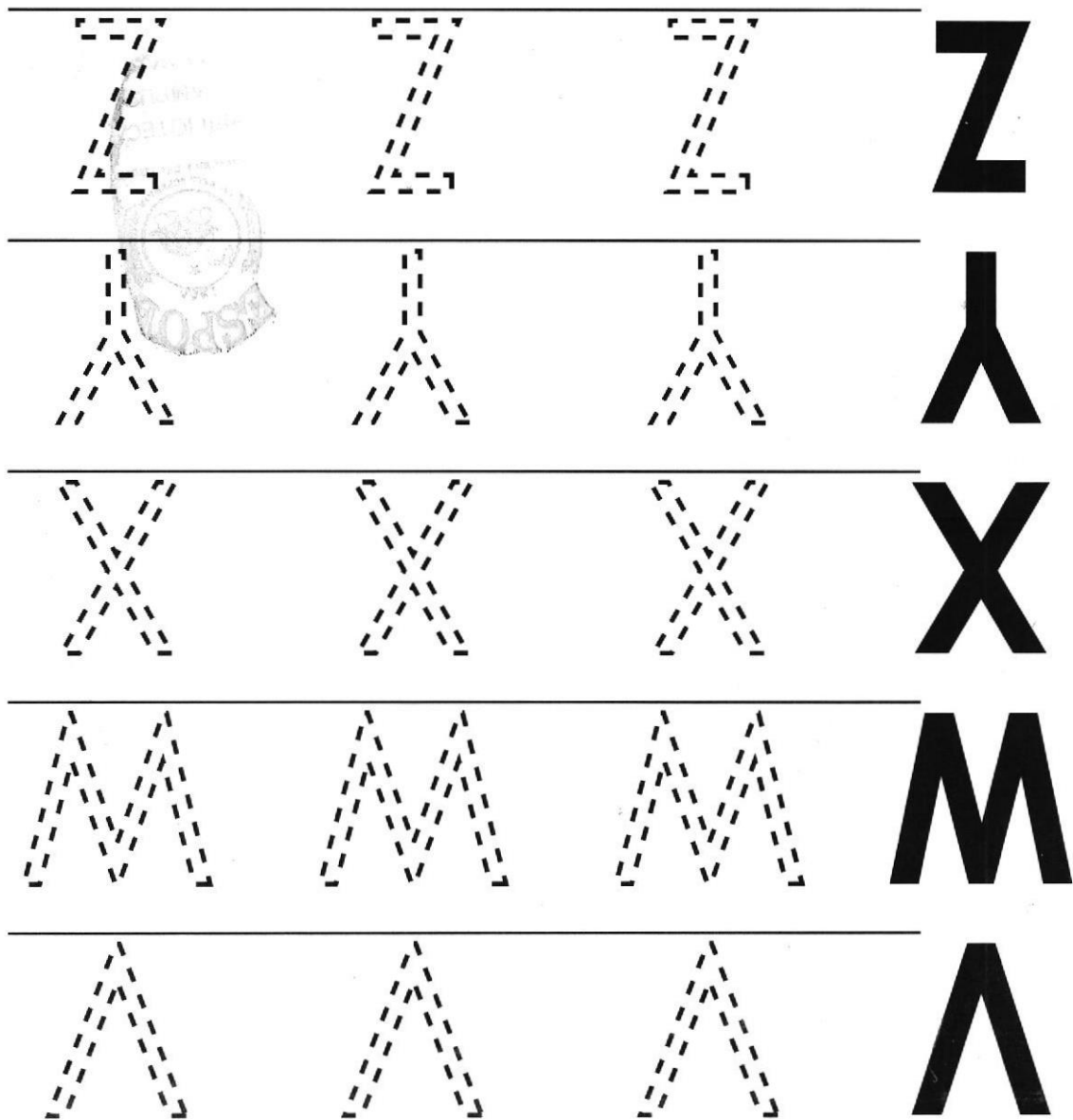
N

N

N

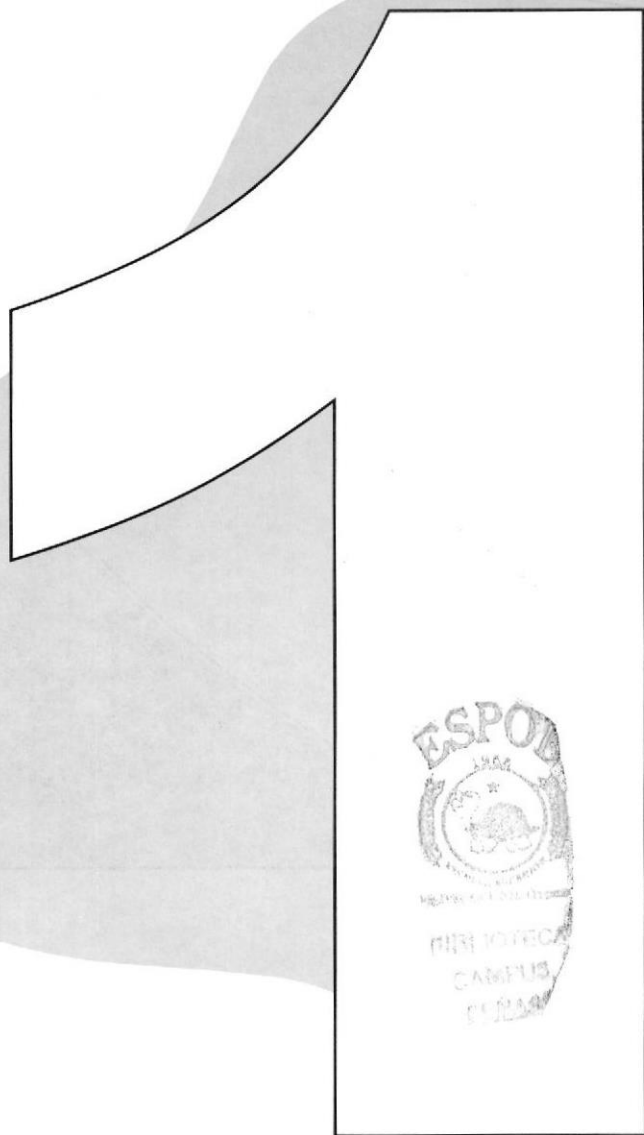


Now You Know Your
ABCs



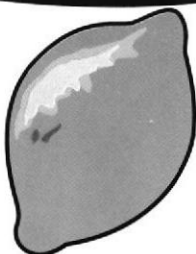
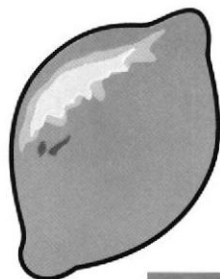
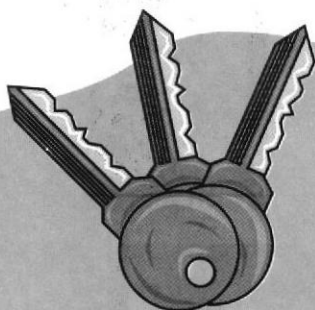
Exercise: Trace the letters

Paste beans inside the number 1



ONE

Trace a line inside the number three



THREE

Paste rice inside the number 5



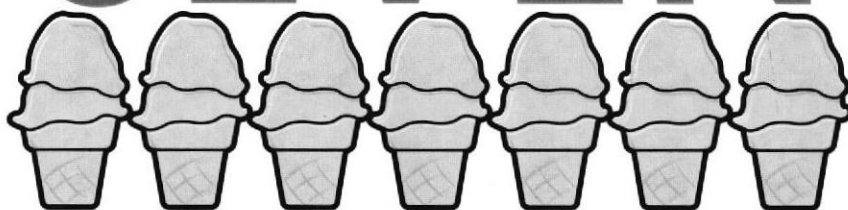
FIVE



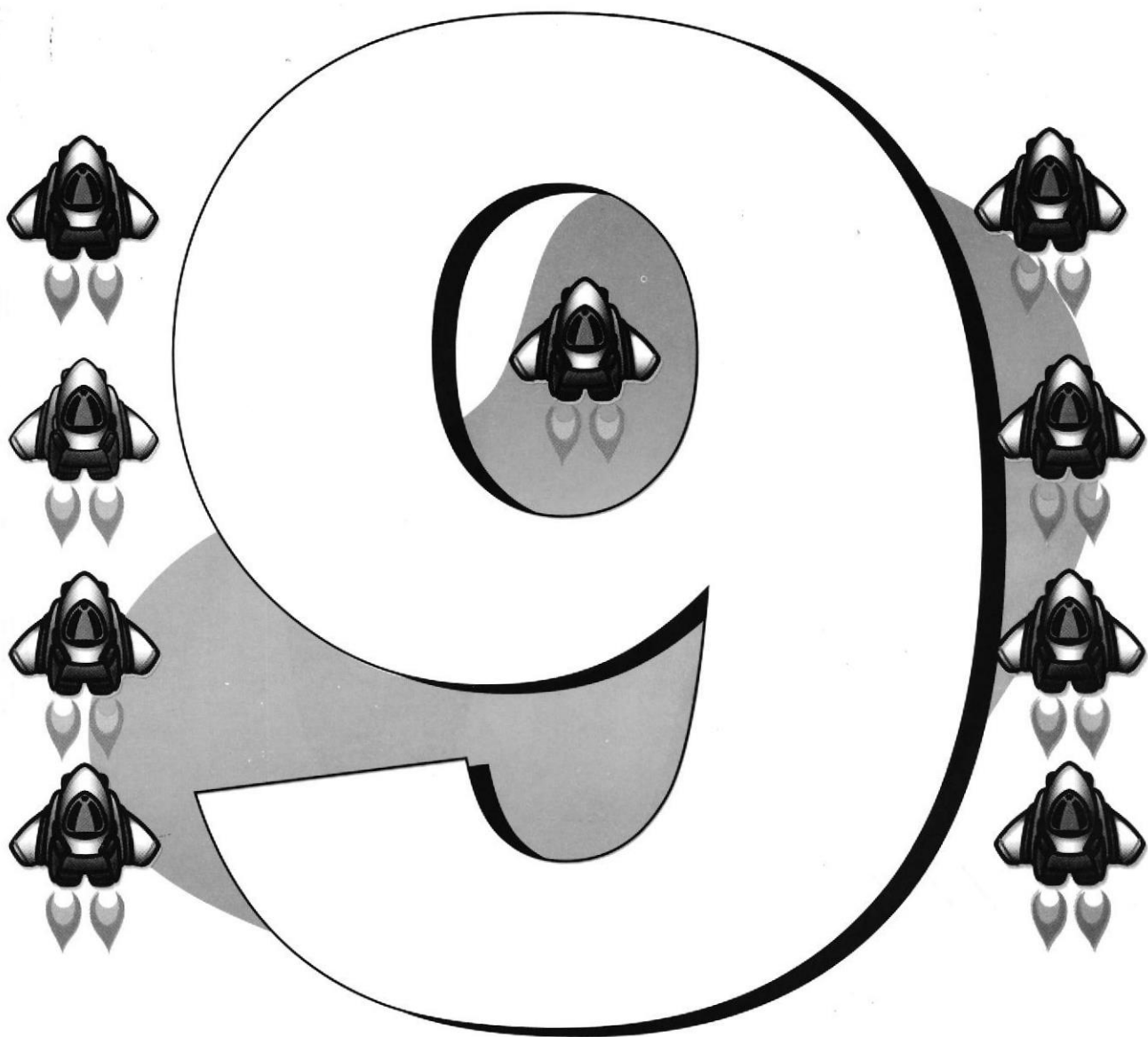
Paste 7 beans inside the number 7



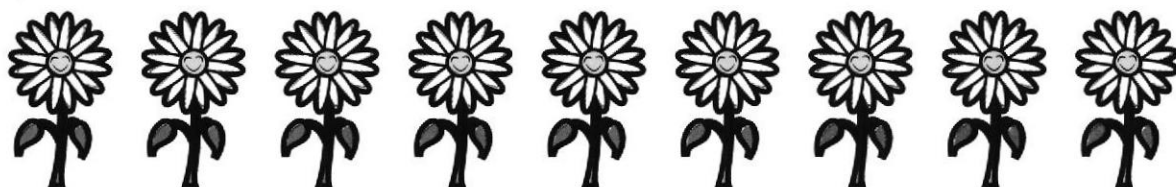
SEVEN



Color the number 9 with a crayon



NINE



Trace the numbers

0 0 0 0 0 0

1 1 1 1 1 1

2 2 2 2 2 2

3 3 3 3 3 3

4 4 4 4 4 4

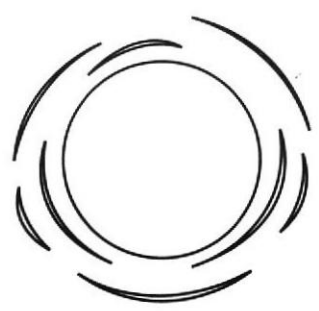
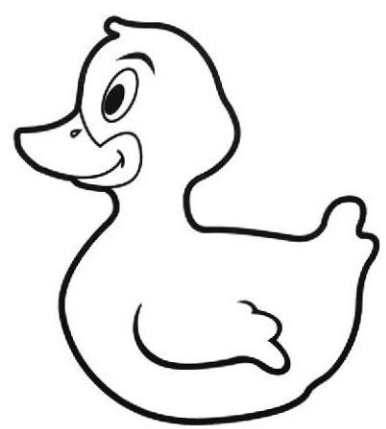
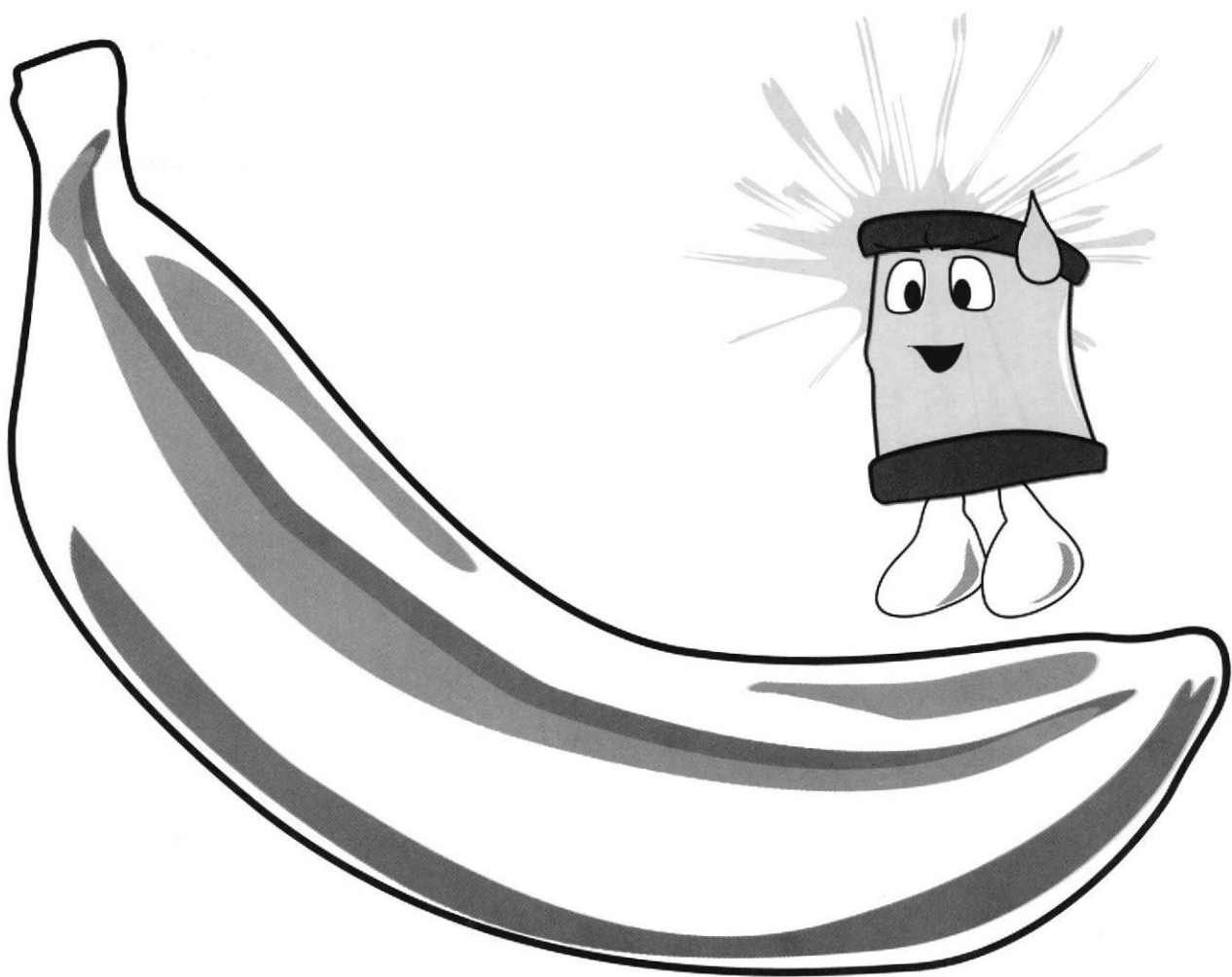
5 5 5 5 5 5



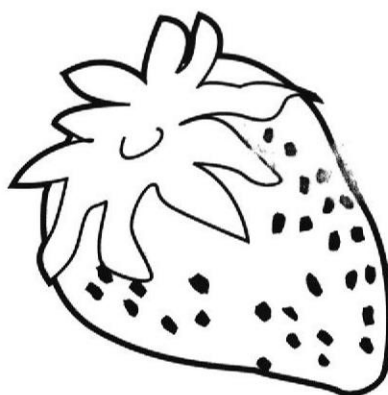
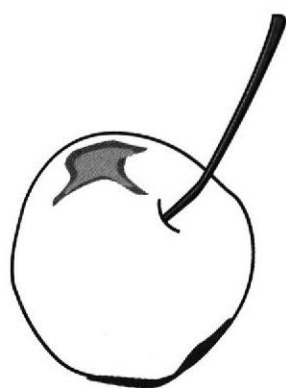
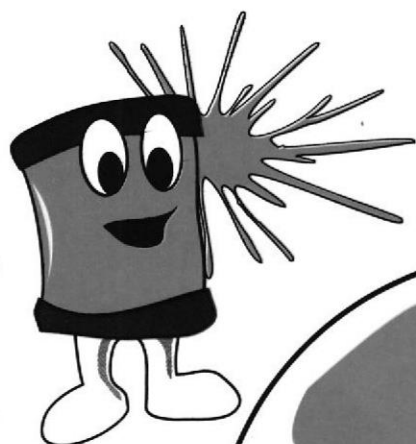


Unit 3 Colors

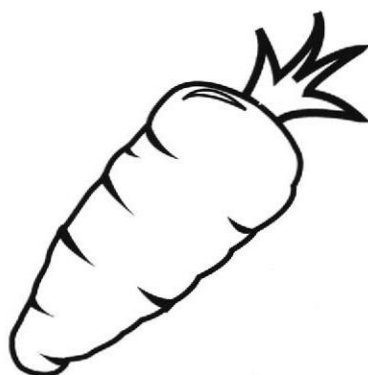
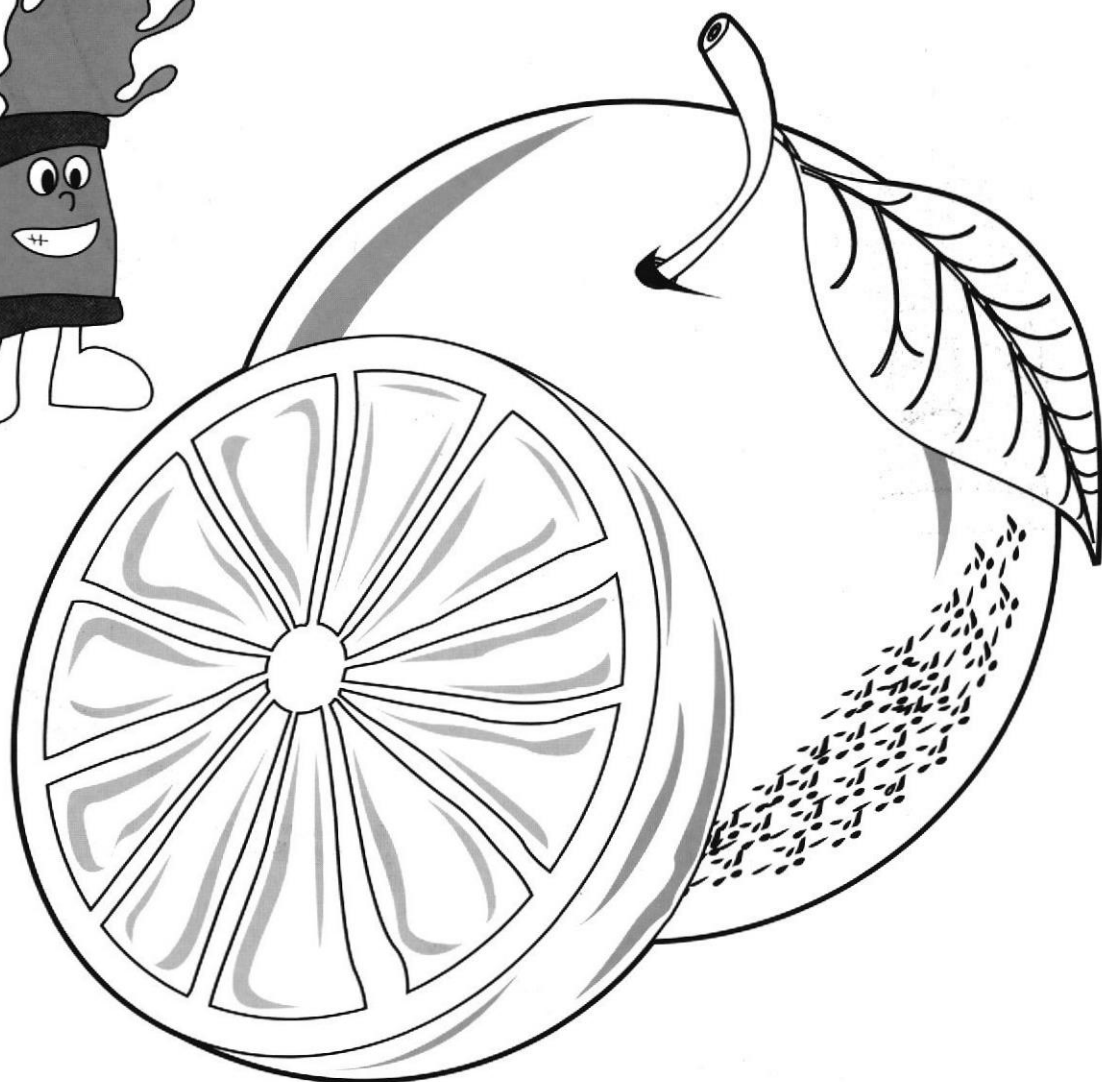
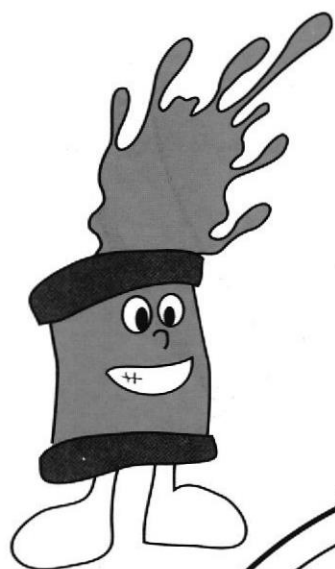
Color the pictures yellow

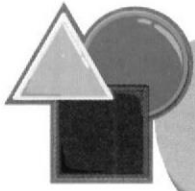


Color the pictures red



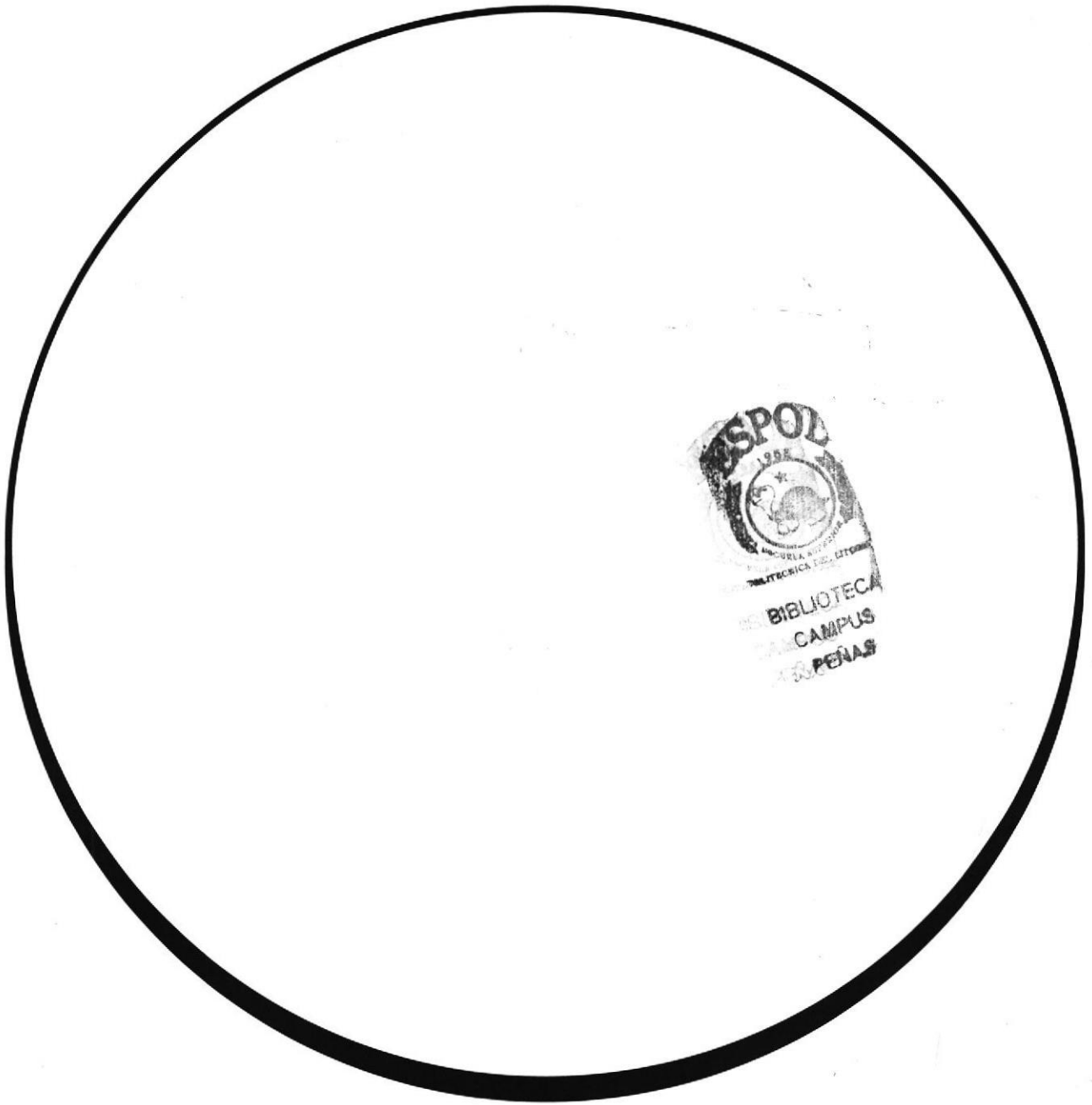
Color the pictures orange



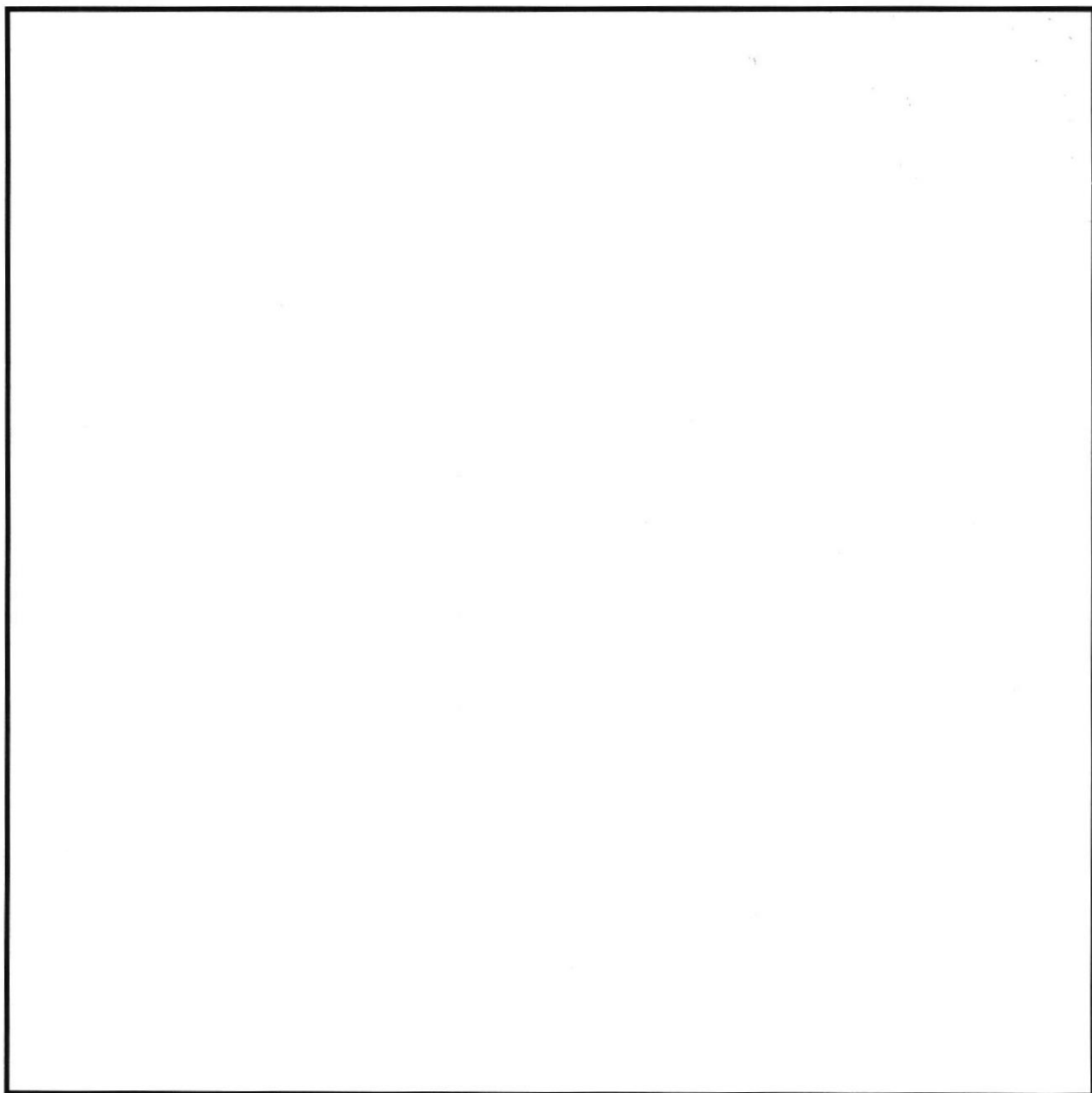


Unit 4 Shapes

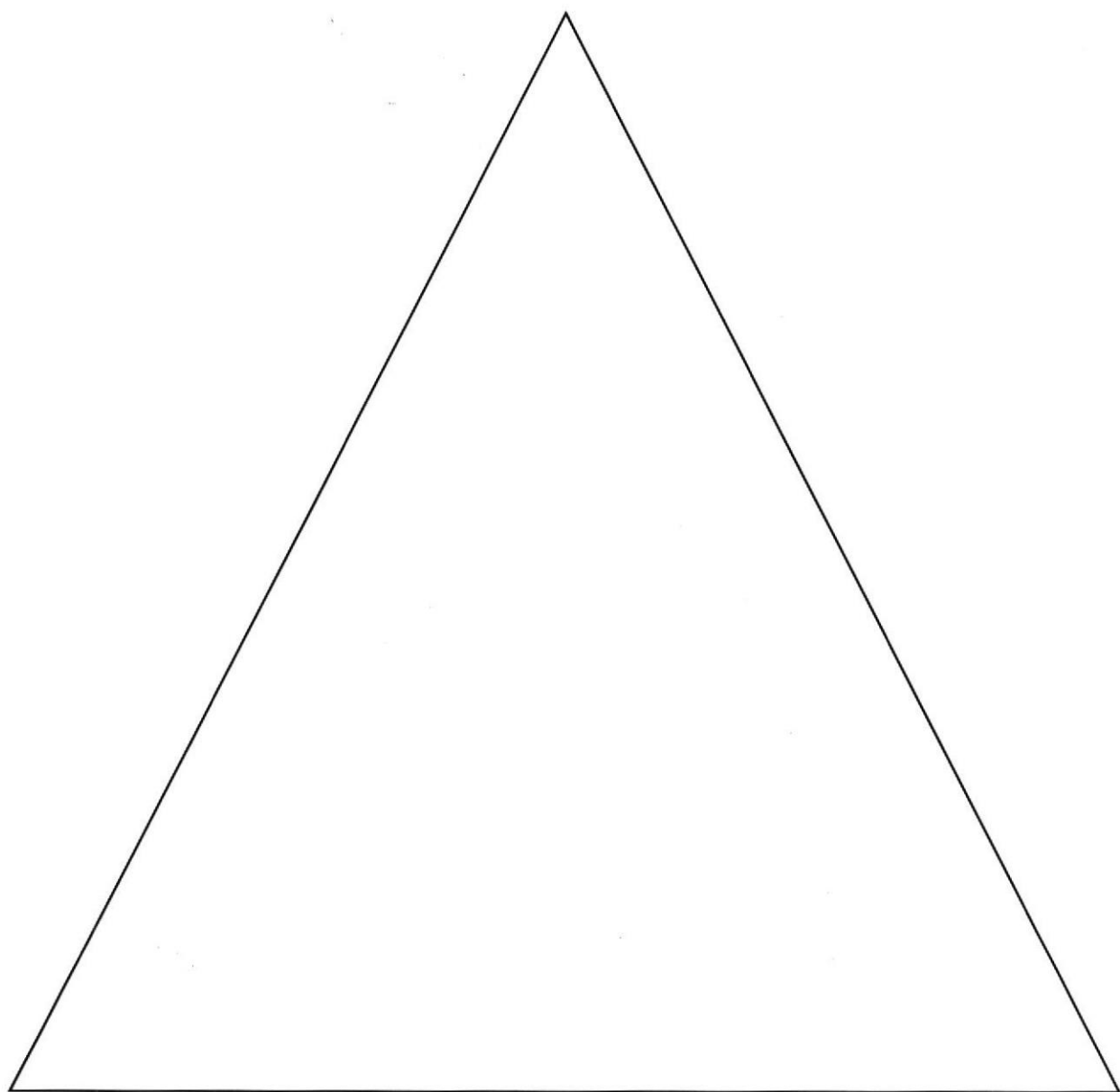
Color the circle blue



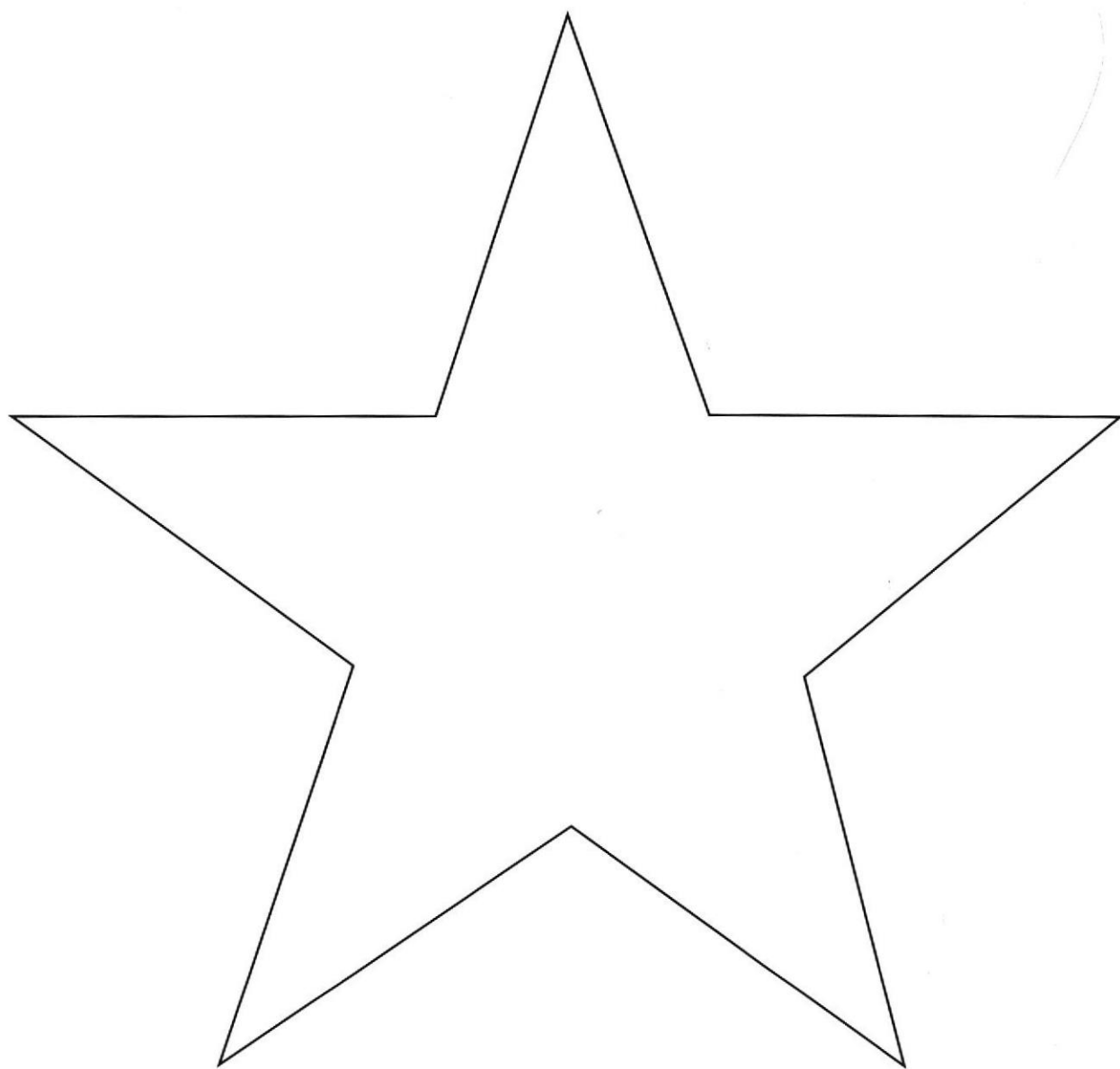
Color the square red



Color the triangle green



Color the star yellow



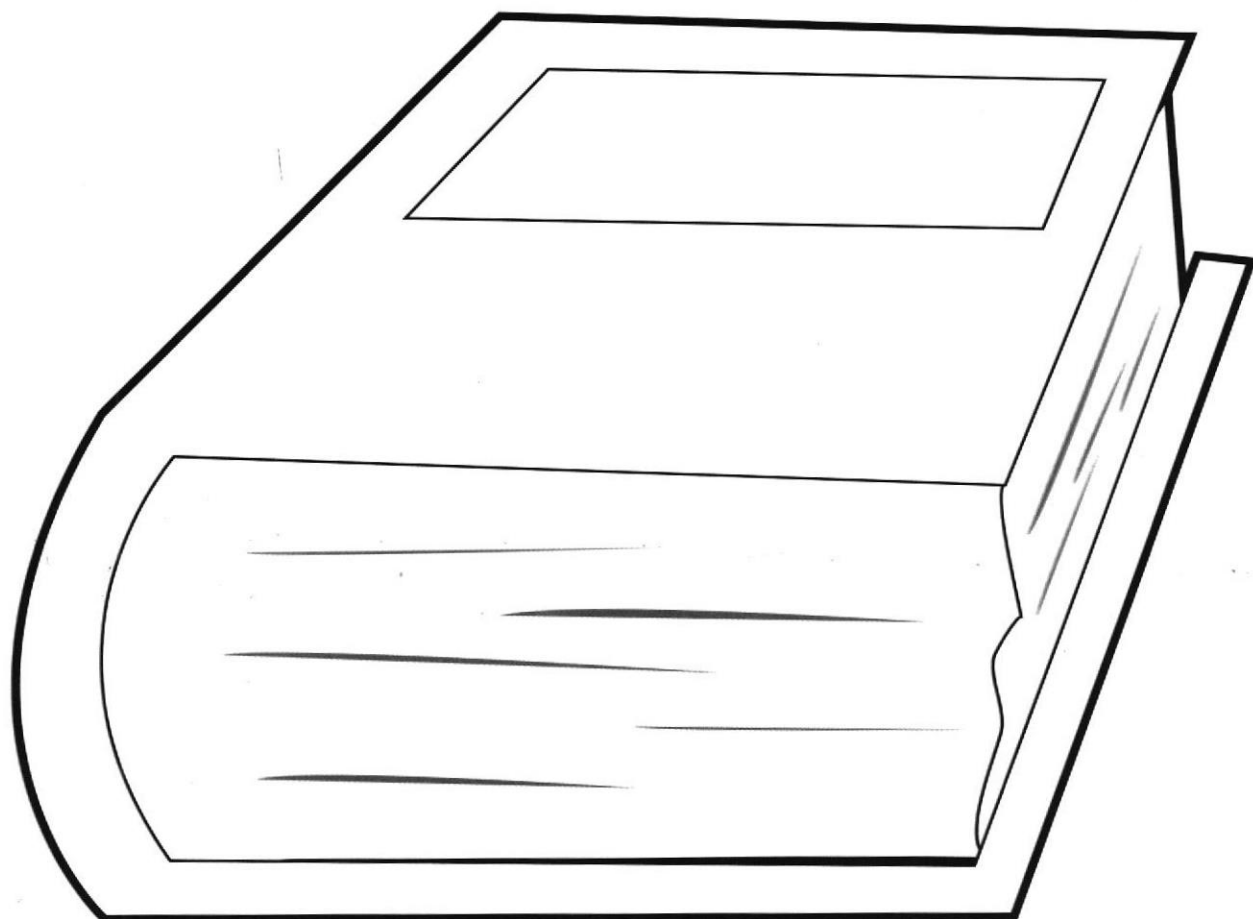


Unit 5 Your School

school

The name of my school is"

Color the notebook orange



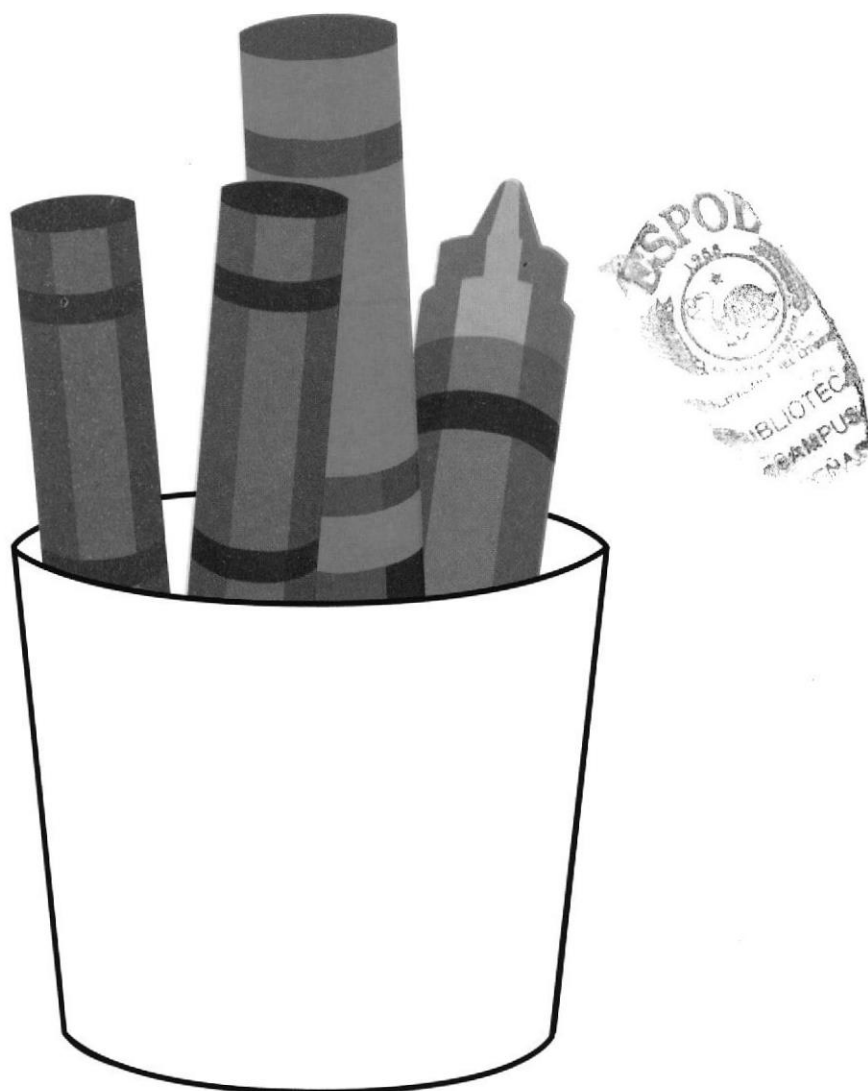
NOTEBOOK

Color the school bag blue



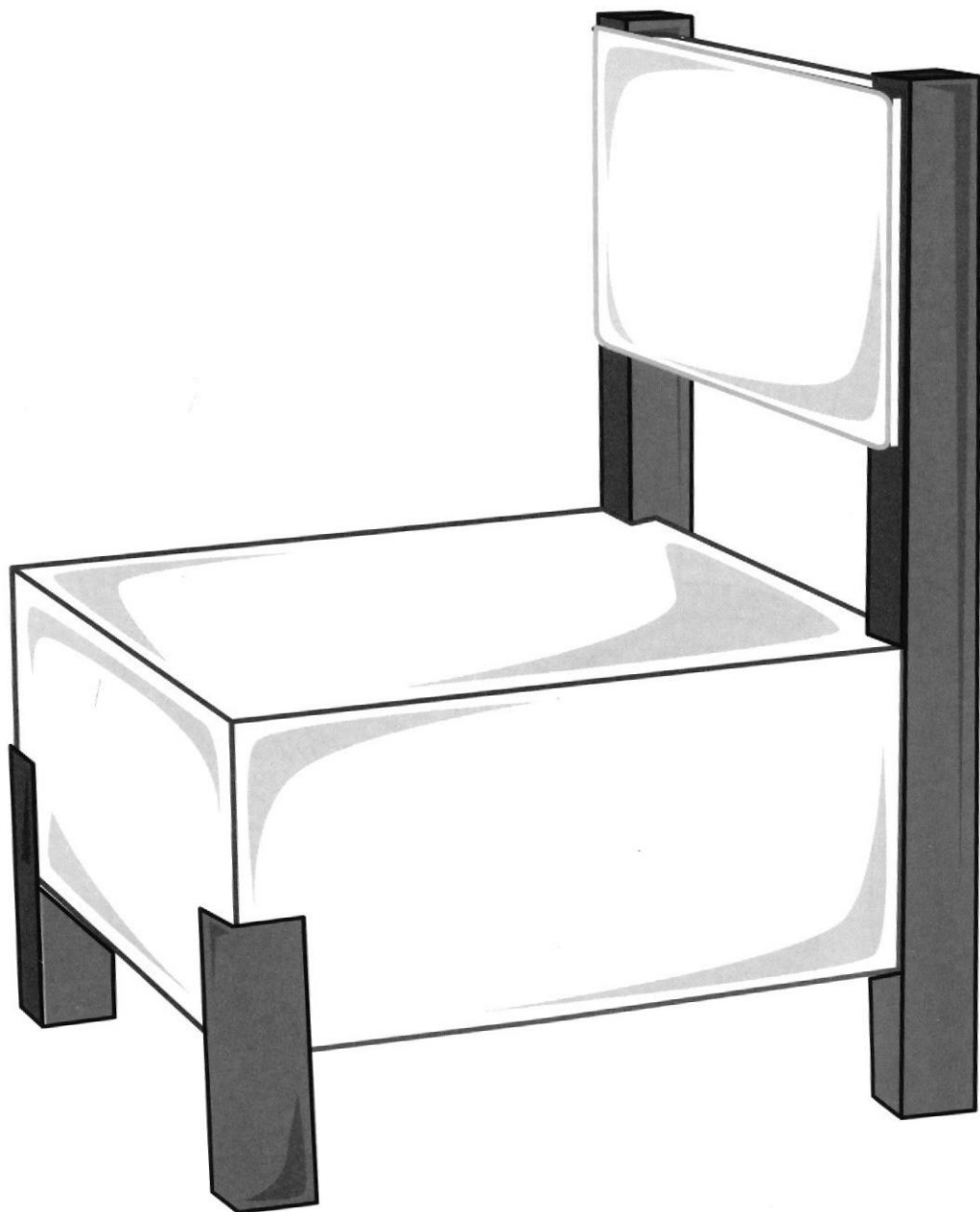
SCHOOL BAG

Color the pencil case orange



**PENCIL
CASE**

Color the chair blue



CHAIR

Paste the correct objects. Use page 79 to help you



Father

His name is _____

I call him _____

Paste the correct objects. Use page 79 to help you

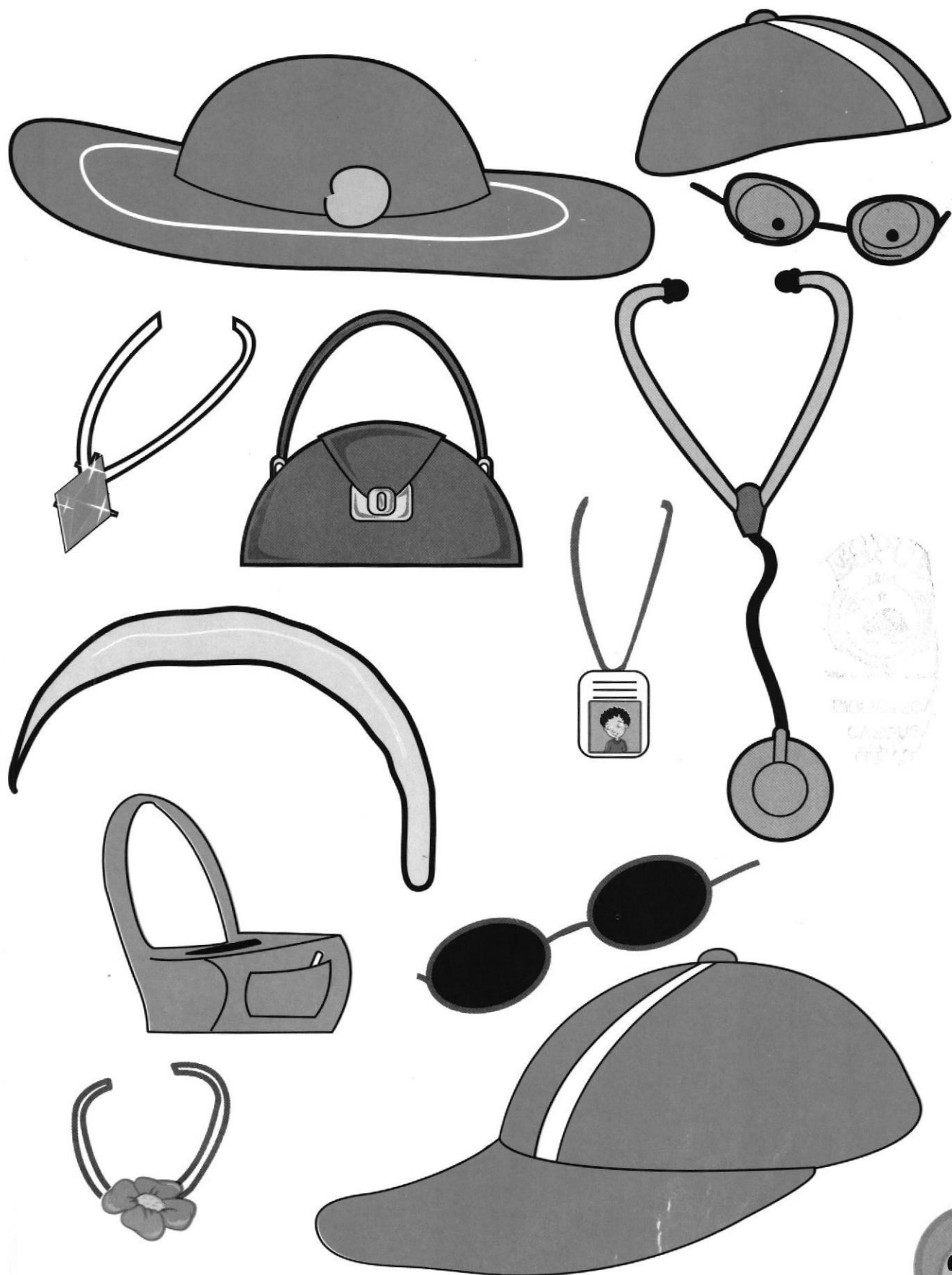


Sister

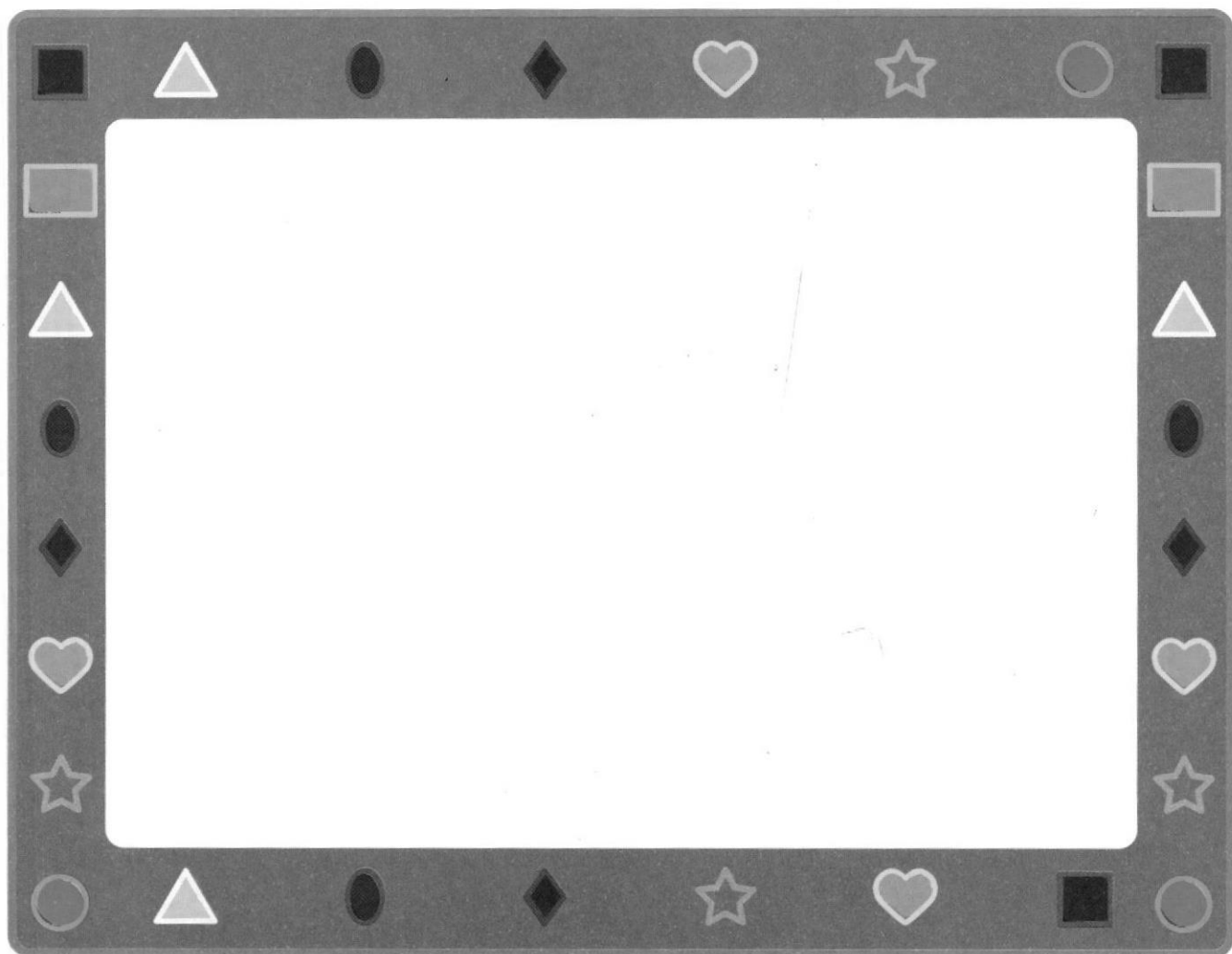
Her name is _____

I call her _____

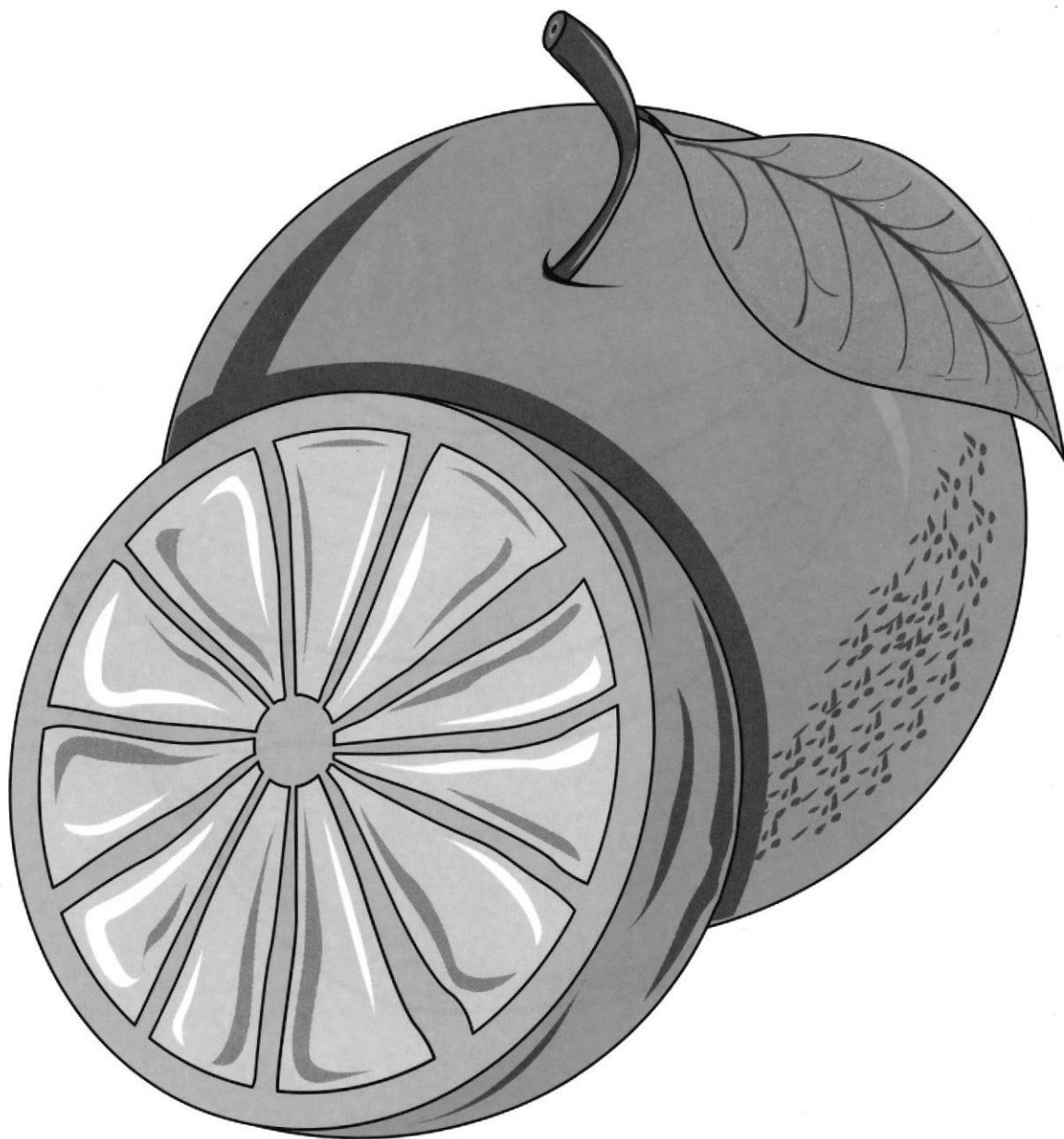
Cut and paste



Paste a photo of your family



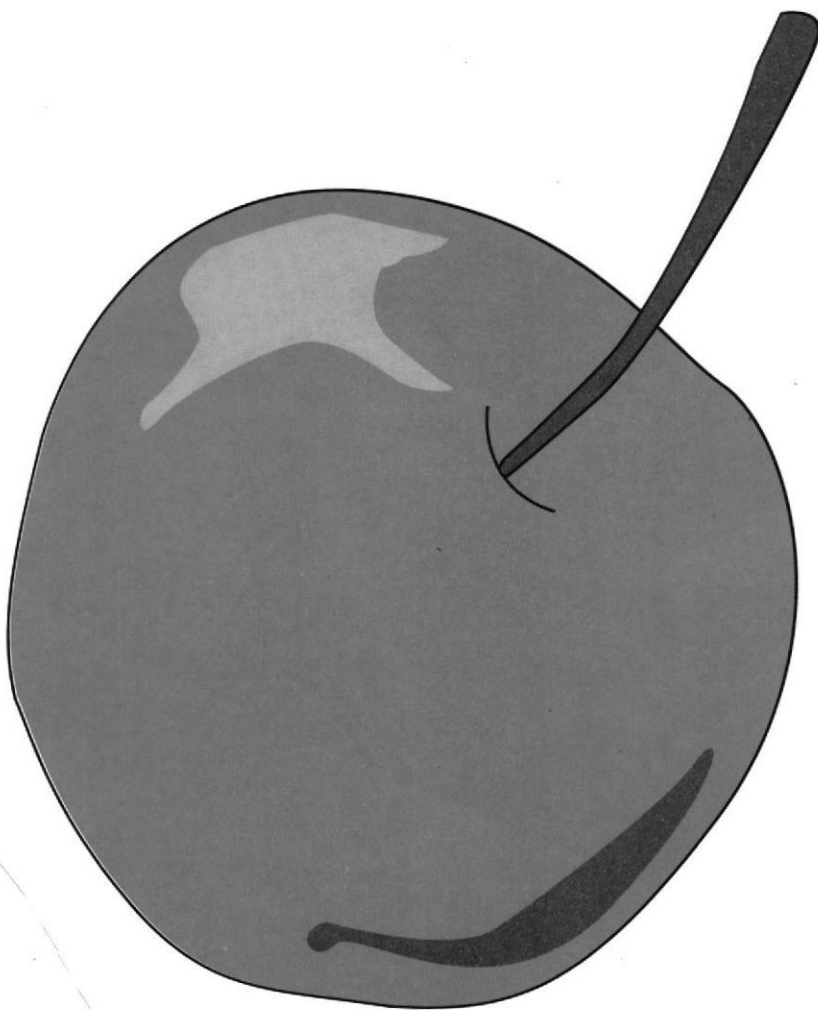
ORANGE



ORANGE

Trace

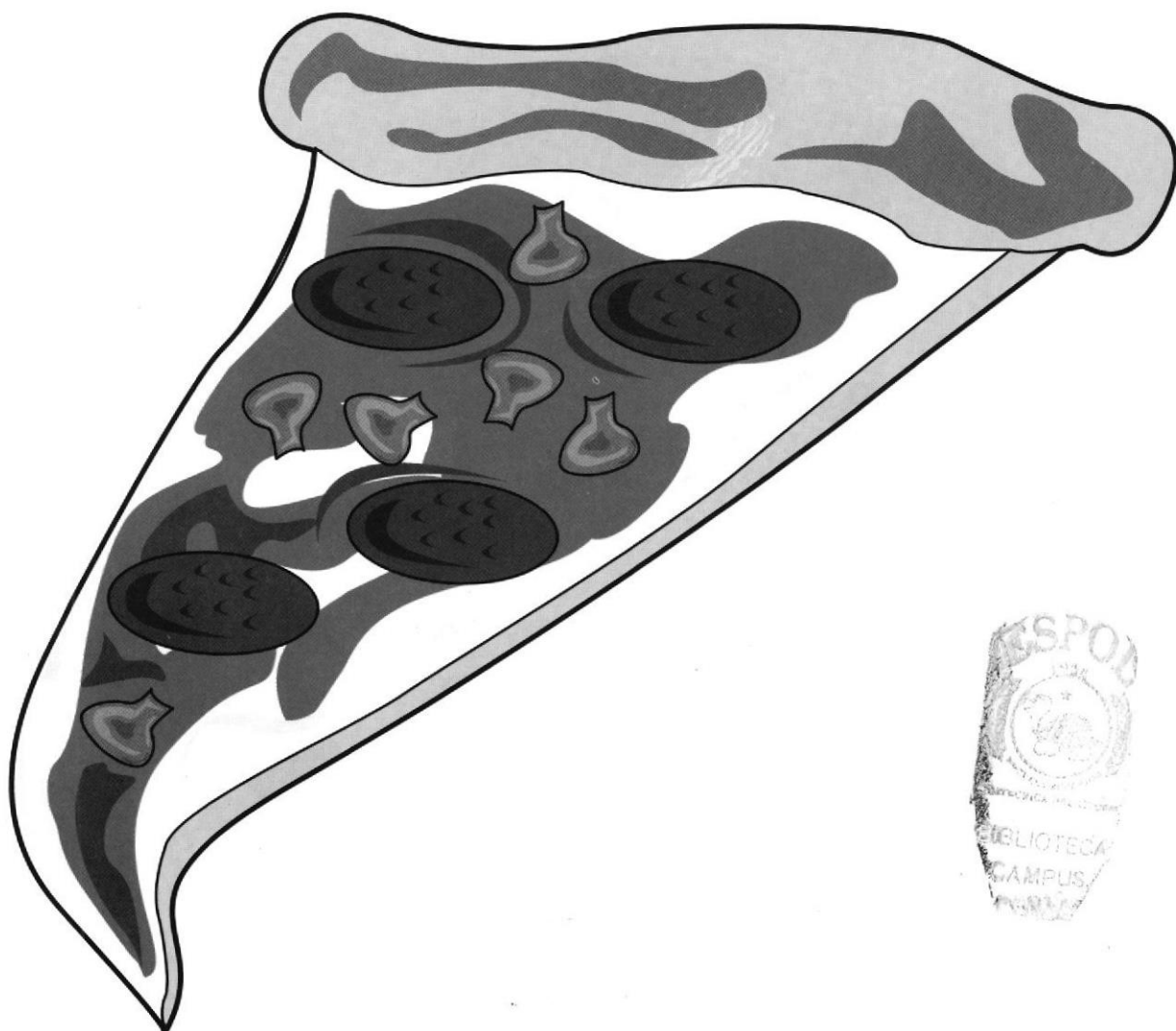
CHERRY



CHERRY

Trace

PIZZA



PIZZA

Trace

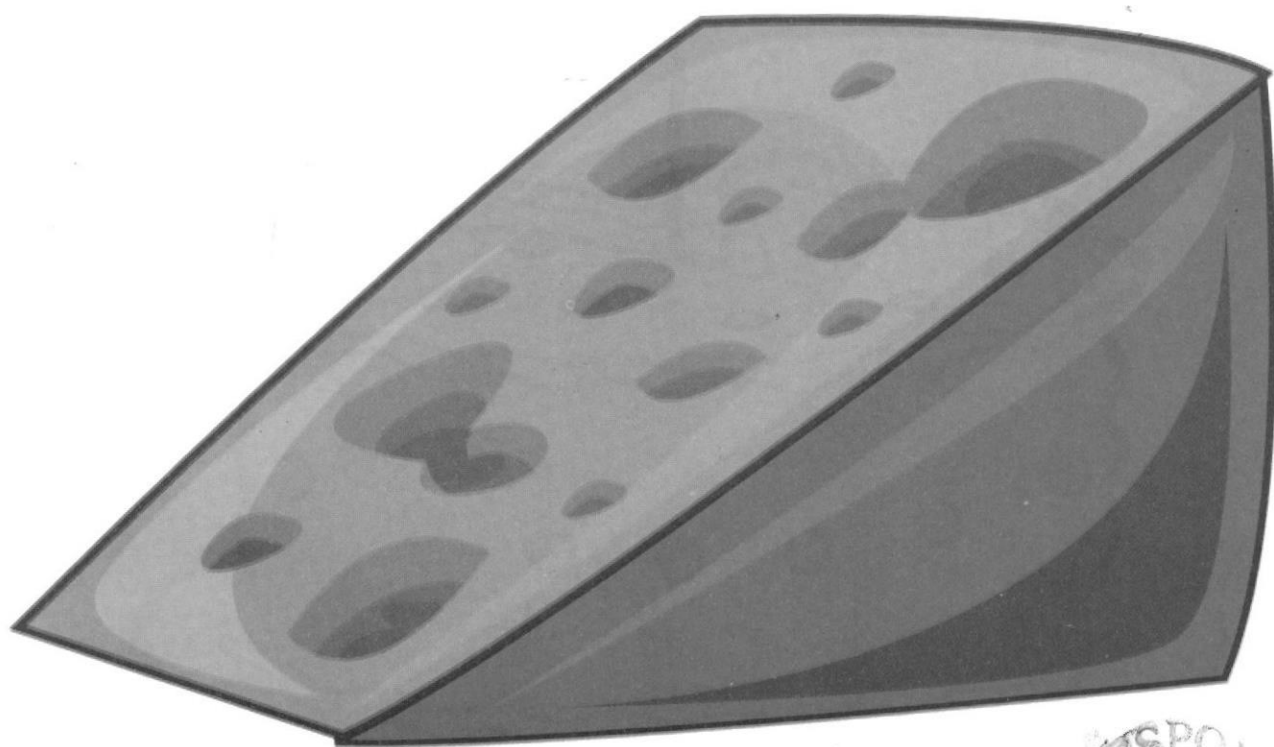
MEAT



MEAT

Trace

CHEESE



CHEESE

Trace



Twinkle, Twinkle little star

Twinkle, twinkle little star,
how I wonder what you are,
Up above the world so high.
Like a diamond in the sky.
Twinkle, twinkle little star
How I wonder what you are.

AWARD

Is presented to
in recognition for the succesful completion of Book Pb

Smiles

CONGRATULATIONS



ANEXO 5

GUIÓN LITERARIO

ENGLISH IS ALIVED HOW A DAY IN THE PARK WITH A NEW GUYS

GUIÓN TÉCNICO

Escena Intro

Descripción de escena

Primero se muestra la pantalla en blanco en la que de 0 a 100% aparece un cielo con nubes.

Luego del cielo y las nubes la cámara comienza a bajar y termina mostrando un camino rodeado de vegetación y vida.

En la parte superior de la pantalla aparece de arriba hacia abajo el título (LIBRO 0) y debajo de el título de 0 a 100% comienza salir el subtítulo (ENGLISH IS ALIVED HOW A DAY IN THE PARK).

Luego de derecha a izquierda se recorre la cámara lentamente hasta un árbol; una vez mostrado el árbol en el lado derecho de la pantalla se observa que debajo del mismo existe dos tableros direccionales con forma madereada señalando hacia la derecha e izquierda, indicando "SALIDA" a la izquierda y "MI HISTORIA" a la derecha.

Luego del lado izquierdo de la pantalla saltando aparece Doty (un personaje en forma de pelotita con brazos, nariz, ojos y boca saltando) dando la bienvenida al usuario y diciendo el nombre del CD.

"Hi!, Hi!.... Bienvenidos amiguitos a English is alived at the park with a new guys"

Del árbol de arriba hacia abajo comienzan a salir tableritos de madera entrelazadas una guindada sobre otra con sogas como persianas y en cada una de ellas se encuentra las unidades de contenido del CD.

El usuario al pasar el cursor por cada unidad este se agrandará y Doty la nombrará (lo mismo ocurrirá con las opciones de MI HISTORIA y SALIR).

Para iniciar la unidad el usuario tiene que hacer click sobre esta para ir directamente a la unidad seleccionada. (Si no se le hace click a ninguna opción Doty se quedará viendo al usuario y haciendo muecas hasta que el mismo se decida)

Al hacerle click a la opción de "MY STORY" Doty saldrá saltando hacia la



derecha de la pantalla hasta que desaparece.

La pantalla desaparece de 100 a 0% y luego aparece de 0 a 100% la unidad elegida.

Si se quiere salir del programa por el árbol hay un tablero direccional guiando la salida, al hacerle click saldrá un tablero en medio de la pantalla indicando "ESTAS SEGURO DE SALIR" con dos opciones las que son sí y no. Si es sí Doty se despidе con la mano derecha y termina saliendo de la pantalla saltando hacia el lado izquierdo y si es no seguirá allí esperando tu orden.

Efectos sonoros

- Sonido de pajaritos cantando desde la aparición del cielo.
- Voz de mujer indicando el nombre del CD.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de rebote en al aparición de Doty.
- Dos sonidos en los nombres de las unidades:
Primer sonido sin activar la unidad.
Segundo sonido activando la unidad que se desee.

Diálogos

Voz de mujer: English is alived at the park with a new guys

Doty: Hi!, Hi!.... Bienvenidos amiguitos a English is alived at the park with a new guys.

Entre las unidades tenemos:

(Saluda con la mano derecha dirigiéndose al usuario).

- MY STORY

"En esta Unidad tendrás la oportunidad de tener una aventura con mis amiguitos y conmigo" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 1 The A,B,C

"The A,B,C, nos enseñará el abecedario de una manera divertida" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 2 Numbers

"Aprenderemos los números explorando un mundo fantástico" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 3 Colors

"Conocerán a mis viejos amigos que nos enseñarán una mejor manera los colores" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 4 Shapes

"Aprenderemos a ver las formas geométricas de una forma diferente" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).



- UNIDAD 5 School

"Conocerán a mis viejos amigos los útiles escolares" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 6 Family

"Conoceremos a la familia de uno de mis amigos" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 7 Fruits

"Conoceremos a mis amigas las frutas" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

- UNIDAD 8 Food

"Conoceremos a mis amigos los alimentos" (Señala la unidad y la unidad se ilumina).

Si el usuario presiona la opción MY STORY

- Doty "has aceptado la opción.....follow me please!!!"

(Hace un movimiento con el brazo derecho para que lo sigan y sale rebotando hacia la derecha de la pantalla).

Si el usuario presiona la opción SALIR

- Doty "Estas seguro que quieres salir del CD"

(Señala al usuario con la mano derecha).

Si el usuario presiona la opción NO no sucede nada pero si el usuario presiona la opción SI saldrá del programa diciendo:

- Doty "Ok nos veremos en otra ocasión BYE!!!"

(Se despide agitando la mano izquierda y sale rebotando hacia la izquierda de la pantalla).

MY STORY

Escena 1

Descripción de escena

Se muestra una vista general de un parque.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de columpios.
- Niños riendo.

Escena 2

Descripción de escena

Se muestra un recorrido de izquierda a derecha de un parque con todo su contenido (columpios, resbaladera, etc...) mostrando al final a sus personajes principales del cuento que se encuentran jugando.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de columpios.
- Niños riendo.
- Sonido de pajaritos.

Nota: los sonidos van en un plano general y se van incrementando de acuerdo al lugar donde se desplace la cámara hasta llegar a los personajes principales.

Escena 3

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a los tres niños jugando en un área de arena: Junior arrodillado sostenía una pala con su mano derecha haciendo huecos en la arena, Andy sentado con un cubo construyendo castillos de arena y Emily parada con su osito entre los brazos acurrucándolo de una lado a otro.

Efectos sonoros

- Sonido general de flora y fauna.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

Escena 4

Descripción de escena

Se muestra a Junior en primer plano arrodillado sosteniendo una pala con su mano derecha haciendo huecos en la arena. Levanta la mirada, saluda, dice su nombre y explica lo que esta haciendo.

Efectos sonoros

- Pajaritos cantando.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

Diálogos

Junior: Oups!! Ja ja ja Hello I am Junior.

(Levanta la cabeza y sonriendo agita la mano derecha).



Escena 5

Descripción de escena

Se muestra a Andy en primer plano sentado con un cubo construyendo castillos de arena. Levanta la mirada, saluda, dice su nombre y explica lo que esta haciendo.

Efectos sonoros

- Pajaritos cantando.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

Diálogos

Andy: Hello I am Andy.

(Levanta la cabeza y sonriendo agita la mano derecha).

Escena 6

Descripción de escena

Se muestra a Emily parada con su osito entre los brazos acurrucándolo de una lado a otro. Levanta la mirada, saluda, dice su nombre y explica lo que esta haciendo.

Efectos sonoros

- Pajaritos cantando.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

Diálogos

Emily: Hello I am Emily.

(Levanta la cabeza y sonriendo agita la mano derecha).

Escena 7**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano al castillo de arena terminado con brillos y luces a su alrededor.

Efectos sonoros

- Sonido de victoria.
- Sonido de silbidos y gente gritando.

Escena 8**Descripción de escena**

Se muestra a los tres niños saltando de felicidad y riendo por su victoria.

Efectos sonoros

- Sonido de risas.
- Sonido de silbidos y gente gritando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Escena 9**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a los tres niños mirándose unos a otros y preguntándose de los que van hacer después sin saber nada.

Efectos sonoros

- Sonido de risas.
- Sonido de silbidos y gente gritando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Junior: ¡Lo terminaste!

(Se toca la cabeza con la mano derecha).

Andy: Yessss!!

(Extiende las manos de victoria).

Emily: Yessss!!

(Salta de felicidad).

Junior: Esta bonito.

(Señala hacia el castillo).

Andy: ¿Te gusta?

(Se rasca la cabeza con la mano izquierda).

Emily: Yes!.

(Salta de felicidad aplaudiendo y sonriendo).

Escena 10

Descripción de escena

Se muestra un recorrido de izquierda a derecha en plano general a los tres niños pensativos: Junior pateando el suelo, Andy rascándose la cabeza y Emily acariciando a su osito.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Escena 11

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Junior apareciéndosele una nubecita a lado de su cabeza con un foco encendido sonriendo y levantando el dedo de la mano.

Efectos sonoros

- Sonido de idea.

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Junior: I have an idea!

(Sonriendo levántale dedo de la mano izquierda).

Escena 12

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a los 3 niños: Junior explicando su idea y Andy saltando de alegría y Emily sonriendo.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Junior: Que les parece si nos vamos de excursión.

(Sonriendo levantan el dedo de la mano izquierda).

Andy: Yessss!!

(Saltando de alegría y aplaudiendo).

Emily: Yessss!!

(Sonriendo y agitando la cabeza de alegría).

Escena 13

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Emily preguntando como hacerlo.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Emily: ¿Y donde vamos?

(Pone un rostro de preocupación)

Escena 14

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Junior explicando la solución.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Junior: Usemos la imaginación.

(Se señala con el dedo la cabeza, luego levanta los brazos y gira alrededor de si mismo).

Escena 15

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Andy se le forma una nubecita teniendo una idea y luego esa nubecita se muestra en primer plano.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de idea.

Diálogos

Andy: ¡Ya lo tengo!

(Se rasca la cabeza y luego sonriendo levanta el dedo de la mano derecha).

Andy: Seremos SUPER HEROES.

(Agita los dos brazos con puño cerrado y sonriendo).

Escena 16

Descripción de escena

Se muestra en plano general el signo de batman con la cabeza de Andy acercándose y luego alejándose hasta desaparecer y luego aparecen los tres niños desde arriba cayendo al suelo y luego corriendo frente a la pantalla pero sin avanzar nada (todos 3 están encapuchados y con capa incluso el osito de Emily). Luego Andy es interrumpido por Emily. Y le explota la nubecita con la idea.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Canción de BATMAN.
- Sonido de interrupción de idea.
- Sonido de burbuja explotando.

Diálogos

Emily: ¡Noo!

(Se muestra Andy sorprendido).

Escena 17

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Emily, se le forma una nubecita teniendo una idea y luego esa nubecita se muestra en primer plano.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de idea.

Diálogos

Emily: Mejor como payasitos.

(Sonríe aplaudiendo y saltando).

Escena 18

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tres niños vestidos de payaso haciendo malabares: Emily lanzándole un pastel a Andy y Junior haciendo malabares con unas pelotitas.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Canción de circo.
- Sonido de interrupción de idea.



- Sonido de burbuja explotando.

Diálogos

Los tres niños: jajajajajaja.

(Se muestra a los tres niños jugando al circo).

Escena 19

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Junior explicando su idea.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Junior: ¿Y si nos vamos de excursión?

(Mueve la cabeza de un lugar a otro con dirección a Andy y Emily).

Escena 20

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tres niños mirándose unos a otros aceptando la propuesta saltando y riendo de felicidad. De repente aparece una luz en un extremo de la pantalla.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de risas.
- Sonido de luz entrante.

Diálogos

Emily, Andy y Junior: jajajajajaja.

(Saltan y ríen de felicidad).

Escena 21

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tres niños a lado de un agujero en forma espiral con muchos colores y en movimiento. Junior les indica que es hora de entrar y se lanza el primero, luego Andy y Emily se quedan viendo, sonríen y corren hacia el agujero. Luego el agujero desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de agujero.
- Sonido de agujero cuando se cierra.

Diálogos

Junior: Vamos amiguitos.

(Mueve el brazo hacia delante como de avanzada y salta dentro del agujero).

Andy: Yesss!!.

(Mira a Emily y salta dentro del agujero).

Emily: Jajajaja.

(Mira a Andy y salta dentro del agujero).

Escena 22

Descripción de escena

Se muestra en plano general un fondo lleno de colores y estrellas, luego se ve a Junior, Andy y Emily como si estuvieran flotando pero están yendo hacia abajo hasta desaparecer. Luego desde abajo hacia arriba aparece una luz que invade toda la pantalla.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de caída al vacío.
- Sonido de luz resplandeciendo.

Diálogos

Junior: Jajajajaja.

(Tienen apariencia como si estuvieran flotando).

Andy: Jajajajaja.

(Tienen apariencia como si estuvieran flotando).

Emily: Jajajajaja.

(Tienen apariencia como si estuvieran flotando).

NOTA: EN CADA ESCENA QUE SALGA EL PERSONAJE GUÍA (DOTY) ESTARÁ ACOMPAÑADO DE UN BOTÓN DE COLOR ROJO UBICADO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA CON EL NOMBRE DEL PERSONAJE.

LA FUNCIÓN DE ESTE BOTÓN SERÁ EL DE TRADUCIR EN ESPAÑOL EL DIÁLOGO DEL PERSONAJE GUÍA (DOTY) YA QUE ESTE SOLO HABLARÁ EN INGLÉS.

UNIDAD 1 (MY A,B,C)

Escena 23 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 1: MY A, B, C.

Escena 23

Descripción de escena

Junior, Andy y Emily siguen el camino dorado en medio de su paisaje imaginario lleno de vida, color y rodeado de árboles.

Los tres contentos por lo que veían a su alrededor se sintieron curiosos por seguir adelante, una mariposa se acercó a los niños volando alrededor de ellos y los tres contentos se la quedaron viendo, ya que de ella salían brillitos de colores y ellos trataban de atrapar.

Efectos sonoros

- Sonidos de ambiente de bosque.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido especial (sobre los brillitos de la mariposa).
- Pisadas de los niños.

Diálogos

Emily: A butterfly.

(La señala y la sigue con la mirada).

Andy: Yessss!!

(Se la queda viendo).

Junior: Son lucecitas.

(La señala).

Los tres niños: jajajajajaja.

(Los niños empiezan a reír y seguir a la mariposa mirándola).

Escena 24

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a los niños siguiendo por el camino dorado hasta darse cuenta que este camino terminaba en una mina abandonada que se encontraba junto a una cascada.

Efectos sonoros

- Sonido ambiental de bosque.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de cascada.

Escena 25

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Junior, Andy y Emily acercarse al agujero de la cueva, pegan un grito y comienza a escucharse un eco, se miraron las caras y llenos de felicidad y entusiasmo por la aventura entraron a la cueva.

Efectos sonoros

- Sonido ambiental de bosque.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Eco.
- Sonido de cascada.

Diálogos

Junior: Miren una cueva.

(Se queda en frente de la mina señalándola con la mano derecha).

Andy: A cave?

(Observa un poco alejado la mina).

Emily: Esta oscuro.

(Se rasca la cabeza con la mano derecha).

Junior: Gritemos.

(Señala con el dedo con dirección a la cueva).

Andy: Hlllllooo (eco).

(Se acerca a la mina y pone su mano alrededor de la boca).

Emily: Dadddddy (eco).

(Sonríe mirando a Andy y pone su mano alrededor de la boca).

Escena 26

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tres niños entrando a la cueva y de repente se quedan sin luz visible mostrando solamente los ojos de los niños. Junior anuncia que tiene una lámpara la saca y alumbra el lugar sin darse cuenta de que estaba llena de murciélagos, Andy y Emily corren de un lugar a otro asustados y Junior se queda quieto riéndose de ellos.

Efectos sonoros

- Sonido de cueva goteando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Eco.
- Sonido de murciélagos.

Diálogos

Junior: ¡No hay luz!

(Sus ojos parpadean).

Andy: It's dark.

(Sus ojos parpadean y se dirigen de un lugar a otro).

Emily: Mom!!

(Sus ojos parpadean y se dirigen de un lugar a otro).

Junior: No se preocupen vengo preparado.

(Sus ojos parpadean y se dirigen de un lugar a otro).

Andy: AHHHH!! (eco).

(Se pone las manos sobre la cabeza y corre de un lugar a otro).

Emily: Batssss!!

(Se pone las manos sobre la cabeza y corre de un lugar a otro).



Escena 27

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Andy encontrando un bastón de madera e imaginándose que es un Jedi (STAR WARS) mostrando sus habilidades protegiendo a sus amigos.

Efectos sonoros

- Sonido de cueva goteando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de sable laser.
- Música de STAR WARS.

Diálogos

Andy: Yo los protejo amiguitos.

(Hace malabares con el sable).

Escena 28

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tres niños: Andy haciendo malabares con el palo, Junior y Emily riéndose. Junior se le acerca a Andy y este se asusta arrojando el bastón.

Efectos sonoros

- Sonido de cueva goteando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Junior y Emily: Jajajajajaja.

(Se ríen).

Junior: Andy.

(Se acerca a Andy y le toca el hombro).

Andy: Ahhhhh!!!

(Se asusta botando el bastón).

Emily: Jajajajajaja.

(Se tapa la boca y se ríe).

Escena 29

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Emily riéndose y de repente escucha un ruido como si estuvieran golpeando una puerta y ella mira con dirección hacia el ruido.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de murciélagos.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.

Diálogos

Emily: Jajajajajaja.

(Esta con los ojos cerrados y riendo).

Emily: ¿Qué fue eso?

(Deja de sonreír y mira con dirección al ruido).

Escena 30

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Emily llamando a los 2 niños diciéndoles que escucho algo y al acercarse Junior y Andy escucharon también el ruido.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpees una puerta.

Diálogos

Emily: ¿Escuchan eso?

(Llamo a los niños con la mano y con cara asustada).

Junior: ¿Qué cosa?

(Con cara asustada se acerca a Emily).

Andy: ¿Sí, qué cosa?

(Con cara asustada se acerca a Emily).

Emily: shhhhh listen!!

(Los hace callar con la mano y se pone atenta al ruido).

Andy: Yesss!

(Se tapa los ojos con las manos y tiembla).

Escena 31**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a los 3 niños: Junior acercándose al origen del ruido y Andy y Emily temblando detrás de él.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpees una puerta.

Diálogos

Junior: Vamos detrás de mi.

(Llamo a los niños con la mano caminando hacia delante y sonriendo).

Andy: Estoy atrás tuyo.

(Temblando camina detrás de Junior).

Emily: me too.

(Temblando camina detrás de Andy).

Escena 32**Descripción de escena**

Se muestra en plano General caminando lentamente y con temor se encuentran un resplandor en un rincón de la cueva al acercarse se dan cuenta que es un baúl rodeado de estrellas iluminándolo y de repente se escucha una voz.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.
- Sonido especial para resplandor de baúl.

Diálogos

Junior: It's a light.

(Sonríe y señala con dirección a la luz).

Andy: Sí, es una luz.

(Salta de alegría).

Emily: Yes I can see that.

(Moviendo su cabecita afirmando).

Andy: Look a treasure box.

(Lo señala con el dedo).

Emily: Se mueve.

(Se agacha a ver el baúl).

Junior: Yes it's moving.

(Se agacha a ver también).

Doty: Help me!! (¡ayúdenme!)

(Personaje).

Andy: ¿Escucharon eso?

(Mueve la cabeza a todos lados).

Junior: Yes I hear that.

(Se toca y se rasca la cabeza).

Emily: ayúdenme creo.

(Se queda mirando a los niños).

Andy: Si lo he escuchado.

(Se lo queda viendo con asombro y la boca abierta).

Doty: Help! Help me please. (¡Ayuda! Ayúdenme por favor).

(El baúl se mueve).

Escena 33**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano al baúl moverse en todas direcciones.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.
- Sonido especial para resplandor de baúl.

Diálogos

Doty: Help! Help me please. (¡Ayuda! Ayúdenme por favor).

(El baúl se mueve).

Escena 34

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tres niños que se quedan viendo y toman la decisión de abrir el baúl, Junior temeroso se acerca lentamente y lo abre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido especial para resplandor de baúl.
- Sonido de rechinido de puerta.

Diálogos

Junior: I'm going to open the treasure box.

(Mira a los dos niños).

Andy: Are you sure?

(Se pone serio y con ojos saltones).

Junior: Yessss.

(Mueve la cabeza aprobando la decisión).

Emily: Yessss.

(Mueve la cabeza aprobando la idea).

Escena 35

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al baúl abrirse y deja de moverse de repente del baúl se asoman a medias unos ojos y mirando de un lugar a otro se vuelven a meter dentro del baúl.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Escena 36

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Junior acercarse al baúl y de repente dentro de el sale disparado una pelotita de color rojo con brazos y ojos de un lugar a otro agradeciendo a todos por liberarlo.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de salto de bolita disparada.

Diálogos

Doty: Thank you, thank you, thank you. (gracias, gracias, gracias).

(Con saltos rápidos se ubica en diferentes lugares).

Junior: ¿Quién eres tú?

(Con saltos rápidos se ubica en diferentes lugares).

Escena 37**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a Doty paralizado por la pregunta de Junior y le responde de forma heroica apareciéndole luces de colores atrás de él.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido heroico.

Diálogos

Doty: I am Doty The aventurer. (Yo soy Doty el aventurero).

(Saca pecho, y coloca sus manos cerradas en la cintura sonriendo).

Doty: Now you recognize me ¿Ahora si me reconocen?

(Sonríe agitando la cabeza).

Escena 38**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano los tres niños negando conocerlo.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Diálogos

Los tres niños: ¡No!

(Agitan la cabeza negando conocerlo).

Escena 39**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a Doty con la boca abierta y luego se explica de otra forma para que lo reconozcan.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Diálogos

Doty: With me you will learn English with a lot of games (Conmigo aprenderán el inglés con muchos juegos).

(Mueve el brazo de izquierda a derecha sonriendo).

Doty: You recognize me now? (Me reconocen ahora?)

(Sonríe agitando la cabeza).

Escena 40**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano los tres niños negando conocerlo.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Diálogos

Los tres niños: No!!!

(Agitan la cabeza negando conocerlo).

Escena 41**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a Doty comenzando a llorar bajando la cabeza y yéndose hacia la derecha medio desinflado.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de llanto.
- Melodía triste.

Diálogos

Doty: Ok I understand (Ok yo entiendo).

(Comienza a llorar, baja la cabeza y comienza a irse).

Doty: Bye (Adiós).

(Se vira y mira a los niños y se comienza a ir arrastrándose).

Escena 42**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a los tres niños y a Doty yéndose de pronto los

tres niños se quedaron viendo y sonriendo lo detuvieron y se presentaron. Luego le proponen que les enseñe inglés de una forma divertida.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Melodía triste.

Diálogos

Los tres niños: Doty!

(Corren hacia el).

Junior: Don't go.

(Corre delante de él y lo detiene).

Andy: Si no te vayas.

(Se rasca la cabeza).

Emily: Yo quiero aprender Inglés.

(Salta de felicidad aplaudiendo).

Doty: Really? (¿De verdad?)

(Los mira con tristeza secándose las lagrimas).

Los tres niños: Yesssss!!

(Saltan de felicidad).

Doty: Yes it's going to be a great aventure (Sí, será una gran aventura!)

(Salto de felicidad alrededor de los niños).

Junior: I am Junior.

(Se señala con el dedo pulgar).

Andy: I am Andy.

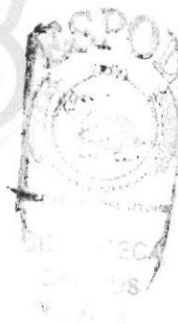
(Se señala con el dedo pulgar).

Emily: I am Emily.

(Se señala con el dedo pulgar).

Doty: I am Doty (Yo soy Doty).

(Se señala con el dedo pulgar).



Escena 43

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty que le estaba explicando a los niños que el tiene unos grandes amigos que presentarles esos eran los del abecedario.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Diálogos

Doty: Well children I have a special surprise for you, I have some littles friends I want to introduce them to you (Bueno niños les tengo una sorpresa especial para ustedes, tengo unos amiguitos que quiero presentarles).

(Se dirige hacia los niños y señala hacia el baúl).

Los tres niños: Yeessss!!

(Saltan de felicidad).

Doty: These are my friends the vowels and consonants (Estos son mis amiguitos las vocales y las consonantes).

(Salta de de felicidad).

Doty: Friends! Are you there? (¡Amigos! Están ahí?)

(Se dirige al baúl y lo golpea con el puño cerrado).

Escena 44

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al baúl comenzando a temblar y de repente de él comienza a salir disparadas las letras del abecedario rodeados de luces y estrellas.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de disparo.

Escena 45

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los niños y Doty mirando hacia arriba riendo y admirando un sin numero de luces de colores, estrellas, juegos pirotécnicos y las letras del abecedario desplazándose de un lugar a otro.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de disparo.
- Sonido de juegos pirotécnicos.

Escena 46

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty preguntando si quieren aprender el abecedario.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Diálogos

Doty: Well children are you ready to learn the vowels and the consonants?
(¿Bueno niños están listos para aprender las vocales y el alfabeto?)
(Señala al frente de la pantalla dirigiéndose al usuario y saltando).
Los 3 niños: Yesssss!!!

Escena 47**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty en el centro saltando de felicidad invitando a los niños a cantar la canción de las vocales y los niños aceptan.

En la parte inferior derecha habrá 2 tableros si el usuario quiere CONTINUAR con la aventura o CANTAR la canción.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Do you want learn the vowels? (¿Quiéren aprender las vocales?)
Los 3 niños: Yesssss!!

Escena 47 B**Descripción de escena**

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las vocales.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de las vocales.

Diálogos

Doty: A-E-IOU
AEIOUAE
IOUAEIO- I LIKE ENGLISH
(Salta sonriendo y cantando).
Doty: Now you children (Ahora ustedes niños).
(Salta sonriendo y cantando).
Los 3 niños: Yesssss!!
Los 3 niños: A-E-IOU
AEIOUAE
IOUAEIO- I LIKE ENGLISH

Escena 47 C

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty en el centro saltando de felicidad invitando a los niños a cantar la canción del abecedario y los niños aceptan.

En la parte inferior derecha habrá 2 tableros si el usuario quiere CONTINUAR con la aventura o CANTAR la canción.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Do you want to learn the consonants? (¿Quiéren aprender las consonantes?)

Los 3 niños: Yesssss!!

Escena 47 D

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las vocales.

Al terminar la canción se mostrara 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Canción del abecedario.
- Sonido de juegos pirotécnicos.

Diálogos

Doty: A - B - A B C - A B C D E F G
A B C D E F G - H - I LIKE ENGLISH

A - B - A B C - A B C D E F G
H I J K L M N O - I LIKE ENGLISH

A - B - A B C - A B C D E F G
H I J K L M N O - P Q R S T - U A U
I LIKE ENGLISH - I LIKE ENGLISH

A B C D E F G
H I J K L M N O
P Q R S T U V

W X Y Z

I LIKE ENGLISH

(Salta sonriendo y cantando).

Doty: Now you children (Ahora ustedes niños).

(Salta sonriendo y cantando).

Los 3 niños: Yessss!!

Los 3 niños: A - B - A B C - A B C D E F G

A B C D E F G - H - I LIKE ENGLISH

A - B - A B C - A B C D E F G

H I J K L M N O - I LIKE ENGLISH

A - B - A B C - A B C D E F G

H I J K L M N O - P Q R S T - U A U

I LIKE ENGLISH - I LIKE ENGLISH

A B C D E F G

H I J K L M N O

P Q R S T U V

W X Y Z

I LIKE ENGLISH

(Salta sonriendo y cantando).

Doty: You like it!! (¡Les gusta!)

(Salta sonriendo y cantando).

Los 3 niños: Yessss!!

Escena 48

Descripción de escena

Se muestra en plano general de Doty y los niños cansados y riendo de la canción. Doty les pregunta si aprendieron el abecedario y los niños le dijeron que sí y de repente se escuchan aplausos, silbidos y aparecen juegos pirotécnicos. Todos saltan de emoción y riendo.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de juegos pirotécnicos.
- Sonido de silbidos.
- Sonidote aplausos.

Diálogos

Doty: Do you like it? (¿Les gusto?)

(Salta sonriendo y cantando).

Los 3 niños: Yesss!!!

(Saltan sonriendo).

Escena 49

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty explicando a los niños que deberían seguir explorando ese mundo maravilloso y se prestan para la aventura y de repente se abre un portal que los lleva afuera de la cueva.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de portal.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

Diálogos

Doty: Do you want to continue with the aventure? (¿Quiéren continuar con la aventura?)

(Salta sonriendo).

Los 3 niños: Yessss!!

(Saltan sonriendo).

Doty: Follow me! (¡Síguenme!)

(Salta sonriendo y corren hacia el portal).



Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en mostrar en el centro de la pantalla la silueta de una letra o vocal y a los costados de la pantalla se encontrará partes de la letra o vocal seleccionada. Lo que el usuario debe hacer es arrastrar las partes divididas hacia la silueta de la letra o vocal seleccionada rellenando así la silueta hasta formar la letra o vocal. Doty se encontrará en la parte inferior izquierda de la pantalla animando al usuario.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego tomando como ejemplo objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambia de objeto.

Si el usuario acierta con cada parte Doty dirá EXCELENT y saldrá en la parte superior centro de la pantalla y si no acierta Doty dirá NO y saldrá en el centro de la pantalla.

Una vez terminado el juego se oirán personas celebrando la victoria por completar el juego y saldrá un tablero indicando si el usuario quiere repetir o salir del juego.

NOTA: Si el usuario decide repetir el juego cambiará el tipo de letra o vocal.

Efectos sonoros

- Sonido especial de palabra EXCELENT.
- Sonido especial de palabra NO.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: This is a puzzle. Drag a piece of the letter to form it. Look at me! (Este es un rompecabezas. Arrastra una pieza de la letra para formarla. ¡Mírenme!).
(Señala con dirección hacia la pieza)



UNIDAD 2 (THE NUMBERS)

Escena 50 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 2: THE NUMBERS.

Escena 50 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de los números.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de los números.

Diálogos

Doty: Hola amiguitos quieren cantar conmigo
(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yesss!!

Doty: Junior hey, hey, hey.

1 2 3 4 5 6 7 8

Junior, Andy, hey, hey, hey.

1 2 3 4 5 6 7 8

Junior, Andy, Emily hey, hey, hey.

1 2 3 4 5 6 7 8

Doty, Junior, Emily, Andy, hey, hey, hey.
1 2 3 4 5 6 7 8

NOTA: EN LAS ESCENAS DONDE SE ENCUENTRAN EL NÚMERO Y SU NOMBRE EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PANTALLA EL ROSTRO DE LOS NÚMEROS DESAPARECERA 100 A 0% PARA MOSTRAR EL NÚMERO REAL.

Escena 50

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos siguen recorriendo el paisaje lleno de vida y de repente encuentran a un personaje, Doty lo reconoce y se acerca a hablarle y decide a enseñarles a los niños como pronunciar los números.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look is my old friend ZERO (Miren es mi viejo amigo cero).
(Señala sonriendo hacia delante).

Andy: Who?

(Mira moviendo la cabeza de un lado a otro).

Número 0: Who is there?

(Se asoma con medio cuerpo afuera detrás de una roca).

Doty: Zero is me, Doty (Cero soy yo, Doty).

(Se señala con las dos manos, saltando y sonriendo).

Número 0: Hello my friend!!!

(Salida detrás de la roca de un salto, alegre y con los brazos hacia arriba).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily).

(Señala a cada uno de los niños, luego se señala con el dedo pulgar de su mano derecha y rota sobre su propio eje saltando de alegría).

Escena 51

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número cero saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale el nombre del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 0: Hola yo soy el número cero.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 51 B**Descripción de escena**

Se muestra en plano general al número 0 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Número 0: Zero = cero.
(Se mueve saltando de alegría).

**Escena 52****Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número cero por su hermano el número 1. Cero les comunica que sigan por el camino y se encontrarán con un árbol grande, allí lo encontrarán.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number one (¿Y tu hermano el número 1?)
(Abre los brazos preguntándole).

Número 0: Al llegar a un árbol grande en medio del camino lo encontrarán.
(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Adiós amigo cero.
(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 0: Bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 53

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños topándose con un árbol grande y detrás de él sale el número 1, Doty se da cuenta de su presencia y lo muestra a sus amigos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children a tree. (Miren niños un árbol).

(Señala el árbol con su mano derecha).

Junior: Miren amiguitos.

(Señala con dirección al árbol).

Emily: Where?

(Mueve la cabeza con curiosidad).

Andy: ¿Dónde?

(Lo señala con el dedo).

Doty: Hello number 1! (¡Hola número uno!)

(Señala en dirección al árbol).

Número 1: ¡Hola Doty!, ¿Cómo estas?

(Salta con dirección a ellos de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily. (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily).

(Salta con dirección al número 1 de felicidad).

Emily: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There is one rabbit, one worm, a tree and one flower. (Hay un conejo, un gusano, un árbol y una flor).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Emily: Si hay un conejo, un gusano y una flor.

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 54

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número uno saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 1: Hola yo soy el numero uno, el primero de la fila, el primero en todo y me pronuncio así: ONE.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 54 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 1 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen 2 íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Número 1: One = uno.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 55

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número uno por su hermano el número dos. Uno les comunica que sigan por el camino y se toparán con un lago, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number two? (¿Y tu hermano el número 2?)

(Abre los brazos preguntándole).

Número 1: Recorre este camino y te topará con un lago.

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Ok!

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Yesss!

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 1: Bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 56**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty y los niños llegar a un lago y de repente se dan cuenta de que en la orilla estaba el número 2 reflejándose en el agua. Doty se da cuenta de su presencia y lo muestra a sus amigos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look a lake. (Miren un lago).

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: Es bonito.

(Salta sonriendo.)

Emily: Look!

(Señala con dirección al lago).

Andy: ¿Quién es?

(Lo señala con el dedo).

Doty: Hello number 2! (¡Hola número 2!)

(Saluda agitando la mano).

Número 2: ¡Hola Doty! ¿Cómo estás?

(Salta con dirección a ellos de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily).

(Salta con dirección al número 2 de felicidad).

Junior: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are two rabbits, two worms and two frogs. (Hay dos conejos, dos gusanos y dos ranas).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Junior: Si hay dos conejos, dos gusanos y dos ranas.

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 57

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número dos saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 2: Hola yo soy el número dos, cuando dos son mejor que uno y me pronuncio así: TWO.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 57 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 2 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Número 2: Two = dos.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 58

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número dos por su hermano el número tres. Dos les comunica que sigan por el camino y encontrarán tres rocas cilíndricas verticales, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number three? (¿Y tu hermano el número 3?)

(Abre los brazos preguntándole).

Número 2: Recorre este camino y te encontrarás con tres rocas.

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Nice to meet you.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 2: Bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 59

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que llegaron a las rocas cilíndricas y de repente se dan cuenta que el número 3 se encontraba en la cima de ella saltando sobre cada una. Doty se da cuenta de su presencia y lo llama haciéndolo perder el equilibrio y cae al suelo, a este le sale estrellitas y se recupera.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de caída

Diálogos

Doty: Look!.

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: Uauhhh!

(Se queda admirado.)

Doty: Is number three. (Es el número 3).

(Señala con dirección al número 3).

Andy: Really?

(Lo señala con el dedo).

Doty: Hello number 3! (¡Hola número 3!)

(Saluda agitando la mano).

Número 3: What? oh oh nooooo!

(Pierde equilibrio y cae al suelo).

Doty: Are you alright? (¿Te encuentras bien?)

(Se rasca la cabeza).

Emily: Oops...

(Agitando la mano).

Número 3: ¡Hola Doty!, ¿Cómo estas?

(Salta con dirección a ellos de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 3 de felicidad).

Andy: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are three dogs, three flowers, and three turkeys. (Hay tres perros, tres flores y tres pavos).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Andy: Si hay tres perros, tres flores y tres pavos.

(Salta de felicidad y aplaudiendo).



Escena 60

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número tres saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 3: Hola yo soy el número tres, como las tres rocas aquí presentes y me pronuncio así: THREE.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 60 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 3 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 3: Three = tres.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 61

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número tres por su hermano el número cuatro. Tres les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán caminando sin rumbo, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number four? (¿Y tu hermano el número 4?)
(Abre los brazos preguntándole).

Número 3: Recorre este camino y te encontrarás caminando sin rumbo.
(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Bye number 3.
(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: good bye.
(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Bye.
(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 3: Bye my friends.
(Salta de alegría).



Escena 62

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando por el paisaje y de repente se encuentran al número 4 tratando de agarrar unas mariposas. Doty se da cuenta de su presencia y se lo presentan a sus amigos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Is number four. (Es el número 4).

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: Yesss!!

(se queda admirado.)

Emily: butterflies.

(Señala con dirección al número 4).

Andy: Mariposas.

(Lo señala con el dedo).

Doty: Hello number four! (¡Hola número 4!)

(Saluda agitando la mano).

Número 4: Hey, hello friends.

(Salta de felicidad)

Doty: What are you doing?

(Se rasca la cabeza).

Número 4: Estoy con mis amigas mariposas.

(Gira alrededor de si mismo).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily).

(Salta con dirección al número 4 de felicidad).

Emily: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are four daises, four butterflies, and four ants. (Hay cuatro margaritas, cuatro mariposas y cuatro hormigas).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Emily: Si hay cuatro margaritas, cuatro mariposas y cuatro hormigas.

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 63

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número 4 saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de el sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el

usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 4: Hola yo soy el número cuatro, como el número de mariposas que esta a mi lado y me pronuncio así: FOUR.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 63 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 4 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 4: Four = cuatro.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 64

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número cuatro por su hermano el número cinco. Cuatro les comunica que sigan por el camino y se encontrarán con unos pinos, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number five? (¿Y tu hermano el número 5?)

(Abre los brazos preguntándole).



Número 4: Recorre este camino y te encontrarás con unos pinos, my friend.

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Vamos amigos.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Yeeessss!

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 4: Bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 65

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que se topan con unos pinos, y a lado de ellos se encontraba el número 5 observándolos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, the pines. (Miren niños los pinos).

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: Yesss!

(Agita la cabeza afirmando.)

Doty: That is my good friend number five. (Ese es mi buen amigo el número 5).

(Señala con dirección al número 5).

Doty: Hello number 5! (¡Hola número 5!)

(Saluda agitando la mano).

Número 5: Ahhh! Hey, hello doty!

(Salta de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 5 de felicidad).

Junior: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are five daises, five pines, five ants five mouses and five flowers.

(Hay cinco margaritas, cinco pinos, cinco hormigas, cinco ratones y cinco flores).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Junior: Si hay cinco margaritas, cinco pinos, cinco hormigas, cinco ratones y cinco flores.

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 66

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número cinco saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 3 íconos que dicen: "TRADUCCIÓN", "CONTINUAR" y "UNIDAD 3" si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla, si el usuario hace click en "CONTINUAR" continua con la historia y si el usuario hace click en "UNIDAD 3" salta directamente hacia esa unidad.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 5: Hola yo soy el número cinco, como los cinco dedos de los pies y mi nombre se pronuncia así: FIVE.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 66 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 5, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 5: Five = cinco.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 67

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número 5 por su

hermano el número seis. Cinco les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán amarrado a unos globos, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number six? (¿Y tu hermano el número 6?)

(Abre los brazos preguntándole).

Número 5: Recorre este camino y lo encontrarás amarrado a unos globos flotando.

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Really?

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: ¿De verdad?

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: I want a balloon!

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Doty: Entonces nos veremos my friend.

(Salta de alegría y se despide agitando la mano).

Número 5: Ok bye.

(Salta de alegría).



Escena 68

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver a número 6 flotando con sus globos, Doty y los niños se le acercan a saludar.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, my friend number six. (Miren niños mi amigo número 6).

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: ¡Esta flotando!

(Lo señala con el dedo.)

Doty: Hello number 6! (¡Hola número 6!)

(Saluda agitando la mano).

Número 6: Hello Doty!!

(esta flotando con los globos).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 6 de felicidad).

Andy: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are six balloons, six frogs and six flowers. (Hay seis globos, seis ranas y seis flores).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Andy: Si hay seis globos, seis ranas y seis flores).

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 69

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número seis saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 6: Hola yo soy el número seis, como los seis globos que llevo conmigo y mi nombre se pronuncia así: SIX.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 69 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 6 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Número 6: Six = seis.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 70

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número 6 por su hermano el número siete. Seis les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán amarrado junto a un árbol de manzana, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number seven? (¿Y tu hermano el número 7?)

(Abre los brazos preguntándole).

Número 6: Recorre este camino junto a un árbol de manzanas.

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: OK !

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Good bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 6: Ok, bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 71

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver a número 7 estrellándose contra el árbol de manzana haciéndolo temblar y caer 7 manzanas, Doty y los niños se le acerca a saludar.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, there is an apple tree (Miren niños, allí esta el árbol de manzanas)

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: I'm hungry Doty.

(Lo señala con el dedo.)

Andy y Emily: Nosotros también.

(Agitan la cabeza afirmando).

Doty: me too, but they are too high. (Yo también pero están muy altas).

(Se rasca la cabeza).

Junior: Look Doty!

(Lo señala con el dedo.)

Emily: ¿Qué van hacer?

(Lo señala con el dedo.)

Andy: Uppss eso debió doler...

(Lo señala con el dedo.)

Doty: Hello Number 7, are you ok? (Hola número 7, ¿Te encuentras bien?)

(Agita la mano.)

Número 7: Hello Doty! Yes I'm fine.

(Tambalea mareado).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 7 de felicidad).

Emily: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are seven apples, seven trees and seven flowers. (Hay siete manzanas, siete arboles y siete flores).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Emily: Si hay siete manzanas, siete arboles y siete flores).

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 72

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número siete saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 7: Hola yo soy el número siete como las siete manzanas que están arriba y mi nombre se pronuncia así: SEVEN.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 72 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 7 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 7: Seven = siete.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 73

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños comiendo manzanas y preguntándole al número 7 por su hermano el número 8. Siete les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán jugando con sus amigas las mariquitas, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number eight? (¿Y tu hermano el número 8?)

(Abre los brazos preguntándole).

Número 7: Recorre este camino y lo encontrarás jugando, my friend.

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Thanks!

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Good bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 7: Ok bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 74

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver a número 8 jugando con 8 mariquitas, Doty y los niños se le acercan a saludar.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look my friend, number eight (Miren mi amigo número 8)

(Señala el lago con su mano derecha).

Andy y Emily: Is big!

(Se lo quedan viendo).

Doty: Hello Number 8, are you grow up? (Hola número 8 ¿has crecido?)

(Agita la cabeza y se lo queda viendo de abajo hacia arriba.)

Número 8: Hello Doty! thanks!

(Salta de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 8 de felicidad).

Junior: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are eight ladybirds, eight ducks and eight ants. (Hay ocho mariquitas, ocho patos y ocho hormigas).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Junior: Si hay ocho mariquitas, ocho patos y ocho hormigas).

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 75

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número ocho saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 8: Hola yo soy el número ocho, como las ocho mariposas que están jugando conmigo y mi nombre se pronuncia así EIGHT.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 75 B**Descripción de escena**

Se muestra en plano general al número 8 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 8: Eight = ocho.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 76**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty y los niños preguntándole al número 8 por su hermano el número 9. Ocho les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán paseando a su gato, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number nine? (¿Y tu hermano el número 9?)
(Abre los brazos preguntándole).

Número 8: Recorre este camino y lo encontrarás paseando a su gato.
(Se mueve saltando de alegría).

Junior: ok bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Adiós.



(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 8: Ok, bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 77

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que se topan con su amigo el número 9 paseando su gato, Doty y los niños se le acerca a saludar.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, there is my friend number nine. (Miren niños allí esta mi amigo número 9)

(Señala con su mano derecha).

Los 3 niños: Yeah.

(Lo saludan con la mano).

Doty: Hello Number 9! (¡Hola número 9!)

(La saluda desde lejos.)

Número 9: Hello Doty!

(Salta de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 9 de felicidad).

Andy: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are nine iguanas, nine rabbits and nine saises. (Hay nueve iguanas, nueve conejos y nueve margaritas).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Andy: Si hay nueve iguanas, nueve conejos y nueve margaritas).

(Salta de felicidad y aplaudiendo).

Escena 78

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número nueve saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de el sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no



hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 9: Hola yo soy el número nueve como las nueve vidas de mi gato y mi nombre se pronuncia así: **NINE**.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 78 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 9, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 9: Nine = nueve.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 79

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños preguntándole al número nueve por su hermano el número diez. Nueve les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán en una lomita, se despiden y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: And your brother number ten? (¿Y tu hermano el número 10?)

(Abre los brazos preguntándole).



Número 9: Recorre este camino y lo encontrarás en la cima de una loma
(Se mueve saltando de alegría).

Junior: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Número 9: Ok bye my friends.

(Salta de alegría).

Escena 80

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver la lomita y en la cima se encontraba el número 10 corriendo por sus pelotas de fútbol que caían por la lomita, Doty y los niños se le acercan a saludar.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, there is my friend number ten (Miren niños, allí esta mi amigo número 10)

(Señala el lago con su mano derecha).

Junior: ¿Esta corriendo?

(Lo señala con el dedo).

Andy y Emily: ¡Cuidado!

(Lo señalan).

Doty: Hello Number 10! (¡Hola número 10!)

(La saluda agitando la mano).

Número 10: Hello Doty!

(Salta de felicidad).

Doty: Those are my friends Junior, Andy and Emily (Ellos son mis nuevos amiguitos Junior, Andy y Emily)

(Salta con dirección al número 10 de felicidad).

Emily: What's that?

(Señala con el dedo hacia el objeto).

Doty: There are ten soccer balls down the hill. (Hay diez pelotas de fútbol bajando la colina).

(Señala con dirección hacia el objeto).

Emily: Si hay diez pelotas de fútbol bajando la colina).

(Salta de felicidad y aplaudiendo).



Escena 81

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al número diez saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Número 10: Hola yo soy el número diez, como las pelotas de fútbol que se encuentran aquí y mi nombre se pronuncia así: TEN.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 81 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al número 10 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Número 10: Ten = diez.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 82

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños despidiéndose del número 10 subiendo la colina para continuar con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: I like to see you again my friends (Me da gusto encontrarlos de nuevo, mis amiguitos).

(Agita la mano despidiéndose del número 10 y los demás números).

Número 10: me too!

(Se mueve saltando de alegría).

Junior: ok bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Andy: Bye.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Emily: Chao.

(Se despide agitando con la mano y sigue adelante).

Todos los Número: Bye bye!

(Saltan de alegría).

Escena 83**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty y los niños en la cima, felices por la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: You like my friends the numbers? (¿Les gustó conocer a mis amigos los números?)

(Salta de alegría).

Los tres niños: Yesss!

(Saltan de alegría y aplaudiendo).

Doty: Are you ready for a new aventure? (¿Están listo para una nueva aventura?)

(Salta de alegría).

Los tres niños: Yesss!

(Saltan de alegría y aplaudiendo).

Doty: Let's go! (¡Vamos!)

(Salta de alegría y continúan con el viaje).

Descripción de escena (JUEGO)

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY



para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego tomando como ejemplo objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambia de objeto.

En el juego aparece en el centro de la pantalla un número segmentado y como cursor un lápiz pequeño. Lo que el usuario debe hacer es mantener presionado el mouse y trazar la línea segmentada hasta terminar de formar el número. Doty estará en la parte inferior izquierda alentando al usuario. Si el usuario sigue bien la línea segmentada Doty irá diciendo EXCELENT y si el usuario se sale de la línea Doty dirá OOPS por más tiempo que el usuario se salga Doty seguirá diciendo OOPS hasta que el usuario vuelva a la línea segmentada.

Una vez terminado el juego se oirán personas celebrando la victoria por completar el juego y saldrá un tablero indicando si el usuario quiere repetir o salir del juego.

NOTA: Si el usuario repite el juego este cambiará de número.

Efectos sonoros

- Sonido especial de palabra EXCELENT.
- Sonido especial de palabra OOPS.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: Take the pencil and trace through the dots to form the number. Look at me!! (Toma el lápiz y traza una línea sobre el número. Mírenme!!)
(Señala con dirección al lápiz)

UNIDAD 3 (THE COLORS)

Escena 84 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el ícono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el ícono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el ícono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 3: THE COLORS.

Escena 84 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de los colores.

Al terminar la canción se mostrara 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de los colores.

Diálogos

Doty: Hola amiguitos, ¿Quiéren cantar conmigo?
(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yesss!!

Doty: What color is this?

It's yellow.

What color is this?

It's blue.

What color is this?

It's red.

It's blue, red and yellow.
What color is this?
It's green.
What color is this?
It's orange.
What color is this?
It's purple.
It's green, orange and purple.

Escena 84

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos siguiendo por el caminito hasta que se topan con una bajada y a lo lejos se encontraba una casita en la cima de una colina.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Escena 85

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos topándose con la casa y alrededor de ella se encontraban unos viejos amigos de Doty, eran los tarritos de pintura. Doty y sus amigos se acercaron a saludarlos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de uso de herramientas.
- Sonidos de silbidos.

Diálogos

Doty: Look guys! (¡Miren muchachos!).
(Señala hacia la casa).

Andy: A house!

(Señala la casa).

Emily: Look!

(Señala a los tarritos de pintura).

Doty: My friends, the color cans. (Mis amigos, los tarritos de pintura).

(Salta sonriendo).

Escena 86

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la casa rodeada de los tarritos de pintura pintándola.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Escena 87

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Emily agachándose un poco para observar a uno de ellos caminando sin darse cuenta de la presencia de ellos y de repente siente que lo están observando se queda estático un momento y luego se voltea. El tarrito al voltearse se la queda viendo asustado regresa donde los otros tarritos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de uso de herramientas.
- Sonidos de silbidos.

Diálogos

Emily: Son bonitos.

(Se lo queda viendo).

Tarrito: Aaaahhh!! help!!!!

(Camina, luego se voltea y salta de susto).

Escena 88

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito asustado avisa a los demás y los otros se reúnen para ver que sucedía.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de uso de herramientas.
- Sonidos de silbidos.

Diálogos

Tarritos: What is the problem?

(Se acerca hacia el tarrito asustado).
Tarrito: a.. a.. a.. a.. a.. girl!!
(Se acerca hacia el tarrito asustado).

Escena 89

Descripción de escena

Se muestra en plano general a los tarritos hablar con los niños y Doty los saluda. Los tarritos al ver a Doty saltan de felicidad y lo saludan. Doty también se emociona y los saluda saltando de alegría.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Emily: Hello!!
(Los saluda agitando la mano).
Tarritos: Who are you?
(Saltan serios).
Emily: I am Emily.
(Señala a hacia los niños).
Doty: Hello, my friends cans. (Hola mis amiguitos tarritos).
(Los saluda agitando la mano).
Tarritos: Doty? Look is Doty!
(Se lo quedan viendo y luego saltan de felicidad).
Doty: Those are my friends Junior, Andy and you really know Emily (Estos son mis amigos Junior, Andy y bueno ya conocen a Emily).
(Señala a cada uno de los niños).

Escena 90

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a un tarrito de color amarillo presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Primer tarrito: Hola amiguitos, yo me llamo YELLOW, el color amarillo y conmigo puedes pintar muchas cosas como la banana.

(Salta de alegría).

Escena 90 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito AMARILLO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Tarrito amarillo: Yellow = Amarillo.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 91

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a un tarrito de color azul presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Segundo tarrito: Hola amiguitos, yo me llamo BLUE, el color azul y conmigo pueden pintar diferentes cosas como un carro.

(Salta de alegría)

Escena 91 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito AZUL, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Tarrito azul: Blue = Azul.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 92

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a un tarrito de color rojo presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Tercer tarrito: Hola amiguitos, yo me llamo RED, el color rojo; conmigo puedes pintar otras cosas como una manzana.
(Salta de alegría).

Escena 92 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito ROJO apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Tarrito rojo: Red = rojo.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 93

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a un tarrito de color verde presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Cuarto color: Hola amiguitos, yo me llamo GREEN, el color verde y conmigo puedes pintar montón de cosas como una pera.
(Salta de alegría).

Escena 93 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito VERDE apareciendo en la parte inferior

derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Tarrito verde: Green = verde.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 94

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a un tarrito de color naranjas presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Quinto tarrito: Hola amiguitos, yo me llamo ORANGE, el color anaranjado y conmigo puedes pintar un sin número de cosas como la naranja.
(Salta de alegría).

Escena 94 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito NARANJA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Tarrito naranja: Orange = naranja.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 95

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a un tarrito de color púrpura presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Sexto tarrito: Hola amiguitos, yo me llamo PURPLE, el color púrpura y conmigo puedes pintar lo que tú quieras como las uvas.
(Salta de alegría).

Escena 95 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al tarrito MORADO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de

ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una canción que será identificada a lo largo de todo el CD.

Tarrito purpura: Purple = morado.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 96**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a todos los tarritos invitando a los muchachos a pintar la casa y estos aceptan.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Tarritos: ¿Qué les parece si nos ayudan a pintar la casa?

(Saltan de alegría).

Doty y los muchachos: Yessss!!!

Escena 97**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty, los niños y los tarritos terminando de pintar la casa. Luego los personajes se van desvaneciendo hasta quedar la casa sola brillante y limpia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de brillo.

Escena 98**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a Doty y los niños despidiéndose de los tarritos para seguir con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Well guys, I'm glad to see you again we have to continue bye (Bueno muchachos me gustó verlos otra vez, (con dirección a los colores) Tenemos que continuar, ¡Adiós! (con dirección a los niños))

(Se despiden agitando la mano).

Los 3 niños: Bye.

(Se despiden agitando la mano).

Los tarritos: Bye.

(Se despiden agitando la mano).

Descripción de escena (JUEGO)

El juego muestra una paleta de pintura con un lienzo del lado izquierdo de la pantalla con varios colores, a lado derecho de la pantalla habrá una casita sin pintar sobre un lienzo, en la parte inferior de la pantalla se ubicarán los tarritos de pintura.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego tomando como ejemplo el objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación, al hacer PLAY se cambia de objeto.

El juego consiste:

- 1.- Se debe elegir una sección del objeto este se iluminará.
- 2.- Se debe coger un color de la paleta.
- 3.- Una vez escogido el color uno de los tarrito lo nombra. (En inglés)
- 4.- Si el usuario selecciona el color para pintar una sección de la casa debe hacer clic sobre el pincel.
- 5.- La sección seleccionada será pintada a tres brochazos.
- 6.- Una vez pintada la casa los tarritos celebrarán tu casa terminada y se oirán silbidos de celebración y juegos pirotécnicos.
- 7.- Te saldrá un mensaje si quieres pintar otra vez o salir del juego.

Efectos sonoros

- Sonido especial para selección de tarrito de pintura
- Sonido especial para selección de pincel.
- Sonido especial de silbidos de celebración y juegos pirotécnicos.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: Choose a part of object and paint with the color you want. Look at me!!

(Elige una parte del objeto y pinta con el color que tú quieras. ¡Mírenme!)

(Señala con dirección a los tarritos de pintura.)

UNIDAD 4 (THE SHAPES)

Escena 99 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 4: THE SHAPES.

Escena 99

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty y los niños descansando en una pequeña cascada por el camino riéndose jugando en el agua.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de cascada.

Escena 100

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Junior preguntándole a Doty de que forma estaba hecho el. A Doty se le ocurre la idea de enseñarles las formas geométricas.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de cascada.



Diálogos

Junior: ¿Doty, qué forma tiene tu cuerpo?

(Se rasca la cabeza).

Doty: Do you want to learn something different? (¿Quiéren aprender algo diferente?)

(Se mira el cuerpo luego levanta la mano señalando una idea).

Los 3 niños: Yessss!!

(Saltan aplaudiendo de felicidad).

Doty: I am going to teach you the shapes. (Les voy a enseñar las formas geométricas).

(Salta sonriendo).

Escena 101**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a Doty creando un círculo con los dedos. Al crear el círculo con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombrarlo el círculo se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is the circle. (Miren niños, este es el círculo)

(Con los dedos hace la forma circular a lo largo y ancho de la pantalla).

Doty: Repeat after me, Circle. (Repitan después de mí, Círculo)

Los 3 niños: CIRCLE.

Escena 102**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a Doty creando un cuadrado con los dedos. Al crear el cuadrado con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombrarlo el cuadrado se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is The Square. (Miren niños, este es el cuadrado)

(Con los dedos hace la forma cuadrangular a lo largo y ancho de la pantalla).
Doty: Repeat after me, Square. (Repitan después de mi, Cuadrado)
Los 3 niños: SQUARE.

Escena 103

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty creando un triángulo con los dedos. Al crear el triángulo con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombrarlo el triángulo se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is The Triangle. (Miren niños, este es el triángulo)
(Con los dedos hace la forma triangular a lo largo y ancho de la pantalla).
Doty: Repeat after me, Triangle. (Repitan después de mi, Triangulo)
Los 3 niños: TRIANGLE.

Escena 104

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty creando una estrella de 5 puntas con los dedos. Al crear la estrella con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombrarlo la estrella se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is The Star. (Miren niños este es la estrella).
(Con los dedos hace la forma de la estrella a lo largo y ancho de la pantalla).
Doty: Repeat after me, Star. (Repitan después de mi, Estrella).
Los 3 niños: STAR.



Escena 105

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty en la parte media izquierda saltando hacia la derecha de la pantalla haciendo repetir el nombre de las formas geométricas. Las formas geométricas se encuentran en la parte superior de la pantalla con su respectivo nombre, cuando Doty pasa debajo de ella la forma geométrica se ilumina y se agranda. Doty repetirá acción 5 veces cada una más rápido que la otra y diciendo el nombre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Ok children, repeat after me. (Ok niños, repitan después de mi).

(Salta de felicidad señalando la forma geométrica).

Doty: CIRCLE, SQUARE, TRIANGLE, STAR.

Los 3 niños: CIRCLE, SQUARE, TRIANGLE, STAR.

Escena 106

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty mareado de saltar y los niños preguntándoles si estaba bien. Doty feliz les dice que sí y continúan con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de mareo.

Diálogos

Junior: ¿Doty, estas bien?

(Se rasca la cabeza).

Andy: Are you ok?

(Se lo queda viendo preocupado).

Emily: Doty?

(Se coge la cara).

Doty: I'm ok. do you like the shapes? (Si estoy bien. ¿Les gustó las formas geométricas?).

(Salta de felicidad).

Los tres niños: Yesss!!!

(Saltan de felicidad).

Doty: Do you want to continue the aventure? (¿Quiéren seguir con la aventura?)

(Salta de felicidad).

Los tres niños: Yesss!!!

(Saltan de felicidad).

Doty: Let's go, follow me! (¡Vamos síganme!)

(Salta de felicidad).

Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en que en el centro de la pantalla aparecerá un objeto casi transparente Ej: (casa) hecha con partes de figuras geométricas y a la derecha de la pantalla estarán las figuras geométricas para poder ser seleccionadas.

En la parte inferior de la pantalla se ubicarán colores en el cual el usuario podrá colorear el objeto ya seleccionado esto quiere decir que una vez puesto el objeto sobre la plantilla el usuario lo puede seleccionar y colorear de acuerdo al color que el usuario seleccione haciendo clic sobre este mismo.

El usuario deberá arrastrar la figura geométrica hacia el objeto establecido que vaya rellenando el objeto.

Doty se encontrará en la parte inferior izquierda alentando al usuario.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego tomando como ejemplo objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambia de objeto.

Si el usuario acierta con el objeto Doty lo felicitará con un VERY GOOD y la palabra aparecerá en la parte superior de la pantalla, si no acierta el dirá OOPS. Una vez terminado el juego saldrá sonidos de personas gritando y aplaudiendo, luego saldrá un tablero indicando si quiere salir o repetir el juego.

NOTA: Si el usuario desea repetir el juego este se realizará con un objeto diferente.

Efectos sonoros

- Sonido especial para palabra VERY GOOD.
- Sonido especial para palabra OOPS.
- Sonido especial para selección de figura geométrica.
- Sonido especial de silbidos de celebración y juegos pirotécnicos.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: This is a puzzle. Choose piece by piece to form an object. Look at me!!
(Este es un rompecabezas. Elige la pieza acorrecta para formar el objeto.
¡Mírenme!)
(Señala con dirección a las figuras geométricas).



UNIDAD 5 (THE SCHOOL)

Escena 107 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 5: THE SCHOOL.

Escena 107 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de los útiles escolares.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de los útiles.
- Melodía específica para cada vez que al hacer clic en un útil este se mueva a la par con la melodía.

Diálogos

Doty: Hola amiguitos, ¿Quiéren cantar conmigo?
(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yesss!!!

Doty: Books, books, count the books.

1, 2, 3, 4, 5, Green books.

Chairs, chairs count the chairs.

1, 2, 3, 4, 5, Brown chairs.

Tables, tables count the tables.

1, 2, 3, 4, 5, Blue tables.

How many books?

5 books

How many chairs?

5 chairs

How many tables?

5 tables

1, 2, 3, 4, 5



Escena 107

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos recorriendo el camino cuando de repente en una bajada, a lo lejos, se percatan de la existencia de una escuela. Doty y los niños felices deciden acercarse a ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look friends, in front of you! (¡Miren amigos, delante de ustedes!).
(Señala hacia delante con dirección a la escuela).

Andy: A school!
(Salta de felicidad).

Junior: ¡Vamos!
(Señala hacia delante con dirección a la escuela).

Emily: Yesss!
(Salta de felicidad).

Escena 108

Descripción de escena

Se muestra en plano general la escuela, luego Doty y sus amigos se acercan a ella. Doty feliz la señala y les comenta sobre su vieja escuela y los niños felices deciden entrar en ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look friends, this is my school, I learn to many things here. (Miren amigos, es mi escuela, aquí aprendí muchas cosas).

(Señala la escuela y salta de felicidad).

Emily: ¡Qué esperamos!

(Salta de felicidad).

Junior y Andy: Yessss!.

(Salta de felicidad).



Escena 109

Descripción de escena

Se muestra en primer plano el salón de clases, en él, el usuario podrá interactuar con los gráficos haciendo clic a cada uno de la cual ellos estarán haciendo alguna acción.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "CONTINUAR", si el usuario le hace click en "CONTINUAR" este los guiará al resto de la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Escena 110

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty, presentando a su amigo el lápiz de repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar al lápiz. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: This is my friend the pencil. (Éste es mi amigo el Lápiz).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

Lápiz: Hello my friends, I am pencil y conmigo podrás hacer muchos dibujitos.

(Salta de felicidad).

Escena 110 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al LÁPIZ apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Lápiz: Pencil = Lápiz.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 111

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amiga la mesa, de repente se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar a la mesa. Ella se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look friends, this is my friend the table. (Miren amigos este mi amiga la mesa).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

La mesa: Hello my friends, I am the table y conmigo podrás apoyarte para que tu puedas hacer tus tareas.

(Salta de felicidad).

Escena 111 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la MESA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Mesa: Table = Mesa.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 112

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amiga la silla de repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar a la silla. Ella se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is my friend the chair. (Miren niños, este mi amiga la silla).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

La silla: Hello my friends, I am the chair y conmigo podrás sentarte para que tu puedas hacer tus tareas.

(Salta de felicidad).

Escena 112 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la SILLA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Silla: Chair = Silla.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 113

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amiga la mochila. De repente, se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar a la mochila. Ella se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is my friend, the school bag (Miren niños, este mi amiga, la mochila escolar).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

La mochila: Hello my friends, I am the school bag y conmigo podrás cargar muchos libros para colorear

(Salta de felicidad).

Escena 113 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la MOCHILA ESCOLAR, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Mochila: School bag = Mochila escolar.
(Se mueve saltando de alegría).



Escena 114

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el borrador. De repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar al borrador. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is my friend, the eraser. (Miren niños, este mi amigo, el borrador).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

El borrador: Hello my friends, I am the eraser y conmigo podrás corregir tus errores.

(Salta de felicidad).

Escena 114 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al BORRADOR, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos iconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Borrador: Eraser = Borrador.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 115

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el porta lápices. De repente se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar al porta lápices. El se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is my friend, the pencil case (Miren niños, este mi amigo, el porta lápices).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

El porta lapices: Hello my friends, I am the pencil case y conmigo podrás sostener a mis amigos los lápices.

(Salta de felicidad).

Escena 115 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al PORTAL LÁPIZ apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Porta lápiz: Pencil case = Porta lápiz
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 116

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el cuaderno. De repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar al cuaderno. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is my friend, the notebook. (Miren niños, este mi amigo, el cuaderno).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

El cuaderno: Hello my friends, I am the notebook y conmigo podrás escribir y dibujar todo lo que quieras.

(Salta de felicidad).

Escena 116 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al CUADERNO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Cuaderno: Notebook = Cuaderno
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 117

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el libro de repente se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar al libro. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Look children, this is my friend, the book. (Miren niños, este es mi amigo, el libro).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

El libro: Hello my friends, I am the book y conmigo podrás leer y aprender muchas cosas.

(Salta de felicidad).

Escena 117 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general al LIBRO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Libro: Book = Libro.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 118

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos despedirse de la escuela, luego Doty les pregunta a los niños si les gustó la incursión a la escuela y les dice para continuar con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Ok friends, do you like the school? (Ok amiguitos, ¿Les gustó mi escuela?).
(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

Los tres niños: Yessss!!

(Saltan de felicidad).

Doty: Do you learn a lot? (¿Aprendieron mucho?).

(Salta de felicidad).

Los tres niños: Yessss!!

(Saltan de felicidad).

Doty: Let's follow with the aventure! (¡Sigamos con la aventura!).

(Señala hacia un lado y salta de felicidad).

Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en la parte superior de la pantalla saldrá el nombre de uno de los útiles escolares este será nombrado y en la parte inferior saldrán algunos de los útiles.

Lo único que se debe realizar el usuario es hacer click en el objeto de acuerdo al nombre pronunciado del útil escolar, Doty aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla nombrando al objeto y alentando al usuario si acierta o si se equivoca.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego tomando como ejemplo objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambia de objeto.

Si el usuario acierta Doty dirá EXCELENT y si se equivoca dirá NO

El usuario tendrá opción a 5 oportunidades una vez dadas las 5 oportunidades Doty evaluará diciendo al usuario EXCELENT, VERY GOOD, GOOD.

Al terminar el juego se oirán sonidos de personas celebrando y con juegos pirotécnicos y luego saldrá un tablero que indicará si el usuario quiere repetir o salir del juego.

NOTA: El usuario al repetir el juego será con diferentes objetos a los anteriores.

Efectos sonoros

- Sonido especial para palabra EXCELENT.
- Sonido especial para palabra NO.
- Sonido especial para selección de útil escolar.
- Sonido especial de silbidos de celebración y juegos pirotécnicos.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: This is a riddle. Choose the correct object when I say it. Look at me!!
(Esta adivinanza Elige el objeto correcto cuando yo lo diga. ¡Mírenme!)
(Señala con dirección a los útiles escolares).

UNIDAD 6 (MY FAMILY)

Escena 119 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 6: MY FAMILY.

Escena 119 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de la familia.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de la familia

Diálogos

Doty: Hola amiguitos, ¿Quiéren cantar conmigo?
(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yesss!!!

Doty: This is my mother.

Nice to meet you.

Nice to meet you too.

This is my father.

Nice to meet you.



Nice to meet you too.

This is my sister.
Nice to meet you.
Nice to meet you too.

This is my brother.
Nice to meet you.
Nice to meet you too.

Escena 119

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando cuando de repente Emily se encuentra con una familia de mariquitas.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Emily: Miren amigos una familia de mariquitas.
(Las señala con el dedo y corre con dirección a ellas).

Escena 120

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Emily medio agachada observando a la familia de mariquitas.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Emily: ¡Qué bonitas que son!
(Se las queda viendo).

Escena 121

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty preguntándole por su familia como eran.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: How is your family Emily? (¿Emily como es tu familia?).

(Se la queda viendo).

Emily: Mi familia es grande y bonita.

(Mueve los brazos hacia los extremos y sonriendo).

Escena 122**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano una foto de la familia de Emily.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

Diálogos

Emily: They are my family.

NOTA: SE REPETIRÁ EL FRAGMENTO DE LA CANCIÓN INICIAL REFERENTE AL MIEMBRO DE LA FAMILIA SEÑALADO.

Escena 123**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano al papá y luego lo nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

Diálogos

Emily: This is my father.

Nice to meet you.

Nice to meet you too.

Escena 124

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la mamá y luego la nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

Diálogos

Emily: This is my mother.
Nice to meet you.
Nice to meet you too.

Escena 125

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la hermanita y luego la nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

Diálogos

Emily: This is my sister.
Nice to meet you.
Nice to meet you too.

Escena 126

Descripción de escena

Se muestra en primer plano al hermanito y luego lo nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

Diálogos

Emily: This is my brother.

Nice to meet you.
Nice to meet you too.

Escena 127

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Emily y luego se nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

Diálogos

Emily: I am Emily.

Emily: This is my family.

Emily: FAMILY.

Escena 128

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Emily y sus amigos caminar para continuar con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Emily: ¿Les gustó conocer a mi familia?.

(Se los queda viendo).

Los tres personajes: Yesss!!!

(Saltan de felicidad).

Doty: Let's continue with the aventure. (Continuemos con nuestra aventura).

(Continúan caminando caminando).

Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en que en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá la foto familiar. En el centro de la pantalla aparecerá una silueta de uno de los miembros de la familia, con un signo de interrogación, cubriéndole el cuerpo.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego tomando como

ejemplo objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambia de objeto.

En el lado derecho de la pantalla aparecerán varios elementos pertenecientes a la familia.

El usuario deberá arrastrar los elementos hacia la silueta. Si los elementos son correctos Doty que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla dirá EXCELENT por cada pieza arrastrada y si se equivoca Doty dirá NO.

Si el usuario se equivoca 3 veces dará como finalizado el juego, pero si el usuario acierta la silueta desaparecerá junto con el signo de interrogación y aparecerá el personaje respectivo.

Al terminar el juego Doty lo felicitará diciendo EXCELENT y se oirán a personas gritando y felicitando al usuario junto con juegos pirotécnicos. Luego le saldrá al usuario un tablero con 2 opciones para repetir o salir del juego.

NOTA: El usuario al repetir el juego saldrán diferentes personajes.

Efectos sonoros

- Sonido especial para palabra EXCELENT.
- Sonido especial para palabra NO.
- Sonido especial para selección de objeto.
- Sonido especial de silbidos de celebración y juegos pirotécnicos.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: This is a riddle. You have to wear the member of family and see who is it. Look at me!! (Este es una adivinanza. Viste a un miembro de la familia y mira quien es. ¡Mírenme!)

(Señala con dirección a las vestimentas).

Unidad 7 (THE FRUITS)

Escena 129 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 7: THE FRUITS.

Escena 129 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las frutas.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de las frutas.

Diálogos

Doty: Hola amiguitos, ¿Quiéren cantar conmigo?
(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yesss!!!

Doty: Mama, mama, I want an apple.

Mama, mama, I want an apple.

Mama, mama, I'm hungry I want a pear.

Please?

Here you are.

Thank you, mama!

Here you are.
Thank you mama!
Your welcome.
Your welcome.
Thank you, thank you, mama.

Escena 129 C

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigo caminando, cuando de repente se topan en medio camino con una canasta de frutas sobre un árbol cortado.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Junior: Look.
(Señala hacia adelante).
Andy: Fruitssss!
(Salta de felicidad).
Doty: A fruits basket. (Una canasta de frutas).
(Señala hacia adelante).
Emily: I am hungry.
(Mira a todos lados).

Escena 129 D

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la canasta de frutas brillando.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de brillo.

Escena 130

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty preguntándole si quieren aprender como se pronuncian las frutas.

Efectos sonoros

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: I have an idea (Tengo una idea).

(Apunta hacia arriba).

Andy: What?

(Se rasca la cabeza).

Doty: Do you like to know my friends, the fruits? (¿Les gustaría conocer a mis amigas, las frutas?)

(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yessss!!!

(Saltan aplaudiendo de felicidad).

Escena 131

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty llamando a las frutas de la canasta.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Hello my friends fruits. (Hola mi amigas las frutas).

(Las saluda agitando la mano).

Escena 132

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la pera presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace clic en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

La manzana: Hola amigos, I am Apple la manzana y a mi me puedes pronunciar así APPLE.

(Salta de felicidad).

Los tres niños: APPLE.

Escena 132 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la MANZANA apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Manzana: Apple = Manzana.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 132 C

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la pera presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

La pera: Hola amigos I am Pear la pera y a mi me puedes pronunciar así PEAR.
(Salta de felicidad).
Los tres niños: PEAR

Escena 132 D

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la PERA apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Pera: Pear = Pera.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 133

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la Naranja presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

La Naranja: Hola amigos I am Orange la Naranja y a mi me puedes pronunciar así: ORANGE.

(Salta de felicidad).

Los tres niños: ORANGE

Escena 133 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la NARANJA apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos iconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Naranja: Orange = Naranja.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 134**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a la Banana presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

La Banana: Hola amiguitos, I am banana la banana y a nosotros nos pronuncian así BANANA.

(Salta de felicidad).

Los tres niños: BANANA.

Escena 134 B**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a la BANANA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos iconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Banana: Banana = Banana.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 135

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la Cereza presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

La Cereza: Hola amigos, I am Cherry la cereza y a mi me pronuncian así CHERRY.

(Salta de felicidad).

Los tres niños: CHERRY.

Escena 135 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la CEREZA apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos iconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Cereza: Cherry = Cereza.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 136

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos despidiéndose de sus amigos las frutas para seguir con la aventura.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Well friends, do you like the lesson? (Bueno amigos, ¿Les gustó la lección?).

(Salta riéndose).

Los 3 niños: Yesssss!

(Salta riéndose).

Doty: Well my friends, see you later! (Bueno mis amiguitos nos veremos luego).

(Salta riéndose).

Las frutas: ¡Chaoooo!

(Salta riéndose).

Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en formar un rompecabezas, las piezas estarán regadas por toda la pantalla.

Antes de empezar el juego se muestran diferentes cuadros los diferentes frutas, el usuario tendrá opción a escoger una de ellas para poder armar el rompecabezas.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros, uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, El fin de este tablero es que una vez activado DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego, tomando como ejemplo el objetivo de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambia de objeto.

Al iniciar el juego el usuario tendrá que hacer click sobre la pieza y arrastrarla sobre un recuadro que habrá en medio de la pantalla.

Con el botón derecho del mouse podrás cambiar de posición la pieza del rompecabezas. El usuario tendrá un tiempo límite de 30 segundos.

Doty te estará alentando, si el usuario coloca bien la pieza, Doty dirá EXCELENT o si el usuario se equivoca dirá NO.

Al terminar el juego se oirán a personas felicitando al usuario y juegos pirotécnicos y luego le saldrá al usuario un tablero con 2 opciones para repetir o salir del juego.

NOTA: El juego tendrá 2 niveles, EASY que consiste en 4 piezas y el HARD es de 8 piezas. A medida que termine uno saldrá el otro rompecabezas.

Efectos sonoros

- Sonido especial para palabra EXCELENT.

- Sonido especial para palabra NO.
- Sonido especial para selección de fruta.
- Sonido especial de silbidos de celebración y juegos pirotécnicos.
- Melodía especial para juego.
- Sonido de juego finalizado.

Diálogos

Doty: This is a puzzle. Drag a piece of fruit to form it. Look at me!! (Este es un rompecabezas. Arrastra una pieza de la fruta para formarla. ¡Mírenme!).
(Señala con dirección hacia la pieza)



Unidad 8 (THE FOOD)

Escena 137 A

Descripción de escena

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

Luego de aparecer el icono, aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

Luego de nombrar la unidad, se retira por donde vino y el icono sube y la pantalla de color desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

Diálogos

Doty: Esta es la unidad 8: THE FOOD.

Escena 137 B

Descripción de escena

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las frutas.

Al terminar la canción se mostrara 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

Efectos sonoros

- Canción de las frutas.

Diálogos

Doty: Hola amiguitos quieren cantar conmigo.

(Salta de alegría).

Los 3 niños: Yesss!!!

Doty: What do you want for dinner?

I want a Hot-Dog.

What do you want for dinner?

I want milk.

What do you want for dinner?

I want a pizza.

I want hamburger.

I want a meat.
What do you want for dinner?
I want a Hot-Dog.
What do you want for dinner?
I want a Hot-Dog, Hot-Dog, Hot-Dog!
I want a Hot-Dog!
What do you want for dinner?
Hot-Dog.

Escena 137

Descripción de escena

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos llegando hasta el final del camino que termina en un redondel y se topan con una canasta de alimentos arrinconada a un árbol.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Well children, this is the end of the road. (Bueno niños, este es el final del camino).

(Señala hacia delante).

Junior: Tenemos hambre.

(Se toca el estomago).

Emily: Yes.

(Se pone las manos hacia atrás).

Andy: Miren amigos, una canasta de comida.

(Señala hacia delante).

Escena 138

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la canasta brillando.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de brillo.

Escena 139

Descripción de escena

Se muestra en plano general a todos sentados sobre un mantel a cuadros, rodeados de comida.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: everything looks delicious. (Todo se ve delicioso).

(Abre los brazos).

Andy: Está muy bueno.

(Esta comiendo un Hot dog y una pizza).

Junior: Rico.

(Esta comiendo una hamburguesa).

Emily: It's great.

(Esta tomando un vaso de leche).

Escena 140

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty preguntándoles si quieren aprender a pronunciar los alimentos.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: I have a idea!! Do you like to know my friends, the foods? (Tengo una idea! ¿Les gustaría conocer a mis amigos, los alimentos?)

(Abre los brazos).

Escena 141

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a los niños afirmando la pregunta.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Los 3 niños: ¡Sí!

(Alzan los brazos riendo).

Escena 142**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano a Doty llamando al hot dog.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Hot dog, my friend, are you there? (Mi amigo Perro caliente, ¿estás allí?)

(Pone su mano alrededor de su boca).

Escena 143**Descripción de escena**

Se muestra en primer plano al hot dog saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Hot dog: Hola amigos, ¿Cómo están? Yo soy hot dog, el perro caliente y a mi me pronuncian de esta manera: HOT DOG y soy muy delicioso.

(Salta de felicidad).

Escena 143B**Descripción de escena**

Se muestra en plano general al HOT-DOG apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero se muestra el

nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Hot-dog: Hot-dog = Perro-caliente.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 144

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la pizza.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Pizza, my friend, are you there? (Mi amiga, pizza, ¿Estás allí?)

(Pone su mano alrededor de su boca).

Escena 145

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la pizza saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace clic en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace clic en después de 10 segundos este continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Pizza: Hola amigos, yo soy la Pizza y a mi me pronuncian de esta manera: PIZZA.

(Salta de felicidad).

Escena 145B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la PIZZA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Pizza: Pizza = Pizza.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 146

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la Hamburguesa.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Hamburger, my friend, are you there? (Mi amiga, la hamburguesa, ¿Estás allí?)
(Pone su mano alrededor de su boca).

Escena 147

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la Hamburguesa saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

En la parte inferior derecha sale 1 ícono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.



- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Hamburguesa: Hola amigos yo soy hamburger, la hamburguesa y a mi me pronuncian así: HAMBURGER.

(Salta de felicidad).

Escena 147B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la HAMBURGUESA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos iconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Hamburguesa: Hamburger = Hamburguesa.

(Se mueve saltando de alegría).

Escena 148

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la Carne.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Meat, my friend, are you there? (Mi amiga, la Carne, ¿Estás allí?)

(Pone su mano alrededor de su boca).

Escena 149

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la Carne saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla

pronunciándolo nuevamente.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Carne: Hola amigos, no se olviden de mi yo soy meat la carne y a mi me pronuncian así: MEAT.
(Salta de felicidad).

Escena 149B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la CARNE apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba, saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Carne: Meat = Carne.
(Se mueve saltando de alegría).

Escena 150

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la Leche.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Milk, my friend, are you there? (Mi amiga, la leche, ¿Estás allí?)

(Pone su mano alrededor de su boca).

Escena 151

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a la Leche saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

En la parte inferior derecha sale 1 icono que dice: "TRADUCCIÓN", si el usuario le hace click en "TRADUCCIÓN" este se dirige a otra pantalla y si no hace click después de 10 segundos, continua con la historia.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Leche: Hola amiguitos yo soy milk, la leche y a mi me pronuncian así: MILK.
(Salta de felicidad).

Escena 151B

Descripción de escena

Se muestra en plano general a la LECHE apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba, saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

Luego aparecen dos íconos indicando si quieren repetir la traducción o salir de ella.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD

Leche: Milk = Leche.
(Se mueve saltando de alegría).

Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en que habrá un recuadro en el centro de la pantalla del cual al comenzar el juego aparecerá uno de los alimentos.

Antes de empezar el juego en la parte superior de la pantalla aparecerá varios tipos de alimentos, el usuario tiene opción a elegir cualquiera de ellos.

En la parte superior izquierda se encontrarán 2 tableros uno que diga PLAY para empezar el juego y el otro EXAMPLE, el fin de este tablero es que una vez activado, DOTY dará una explicación de cómo realizar el juego, tomando como ejemplo el objeto de acuerdo al juego.

NOTA: Una vez dada la explicación al hacer PLAY se cambiará de objeto.

De los extremos aparecerán las caras de los niños tratando de comerse el alimento. Si no lo consiguen seguirán intentando rebotando en las paredes del recuadro hasta conseguirlo.

El usuario deberá tener aplastado el botón del mouse esquivando a los niños. Si los logras esquivar durante 20 segundos, Doty te premiará con una medalla. También existe 2do que son 15 y 3er lugar que son 10 segundos.

Si el usuario pierde saldrá la cabeza del niño que se haya comido el alimento en grande saboreándola y te retará a que juegues de nuevo.

Al terminar el juego le saldrá al usuario un tablero con 2 opciones para repetir o salir del juego.

Efectos sonoros

- Música que será identificada con el juego.
- Música que será identificada con el juego terminado.
- Sonido de victoria.
- Sonido de falla.

Diálogos

Doty: Test your skills and don't leave the others to eat the food. Look at me!!
(Prueba tu destreza y no dejes que se coman la comida. ¡Mírenme!).
(Señala con dirección hacia la comida)

Escena 152**Descripción de escena**

Se muestra en plano general a los niños despidiéndose de Doty y dándole las gracias por la aventura. Luego se abre un agujero en forma espiral con muchos colores y en movimiento. Junior les indica que es hora de entrar y se lanza el primero, luego Andy y Emily se quedan viendo, sonríen y corren hacia

el agujero. Luego el agujero desaparece.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Well children, did you like the aventure?. (Bueno niños, ¿Les gustó la aventura?)

(Salta de felicidad).

Junior: Excelent!!!

(Agita la cabeza afirmando).

Andy: Super!.

(Salta de felicidad).

Emily: Te voy extrañar Doty.

(Abraza a Doty).

Doty: Me too children, I am going to miss you. But I'll be here always for a new aventure (Yo también niños los extrañare pero siempre estaré aquí para una nueva aventura).

(Salta de felicidad).

Los 3 niños: Yesssss!

(Saltan de felicidad).



Escena 153

Descripción de escena

Se muestra en primer plano a Doty despidiéndose del usuario. Luego se abre un agujero en forma espiral con muchos colores y en movimiento, Doty entra el agujero y de repente aparece se forma una luz muy brillante que cubre toda la pantalla.

Después desaparece de 100 a 0% y aparece la palabra Fin en grande y luego aparece Doty volando despidiéndose y desaparece a un costado de la pantalla.

Efectos sonoros

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

Diálogos

Doty: Remember little friends, I'll be here for a new aventure! (¡Así que recuerden amiguitos yo siempre estaré aquí para una nueva aventura!).

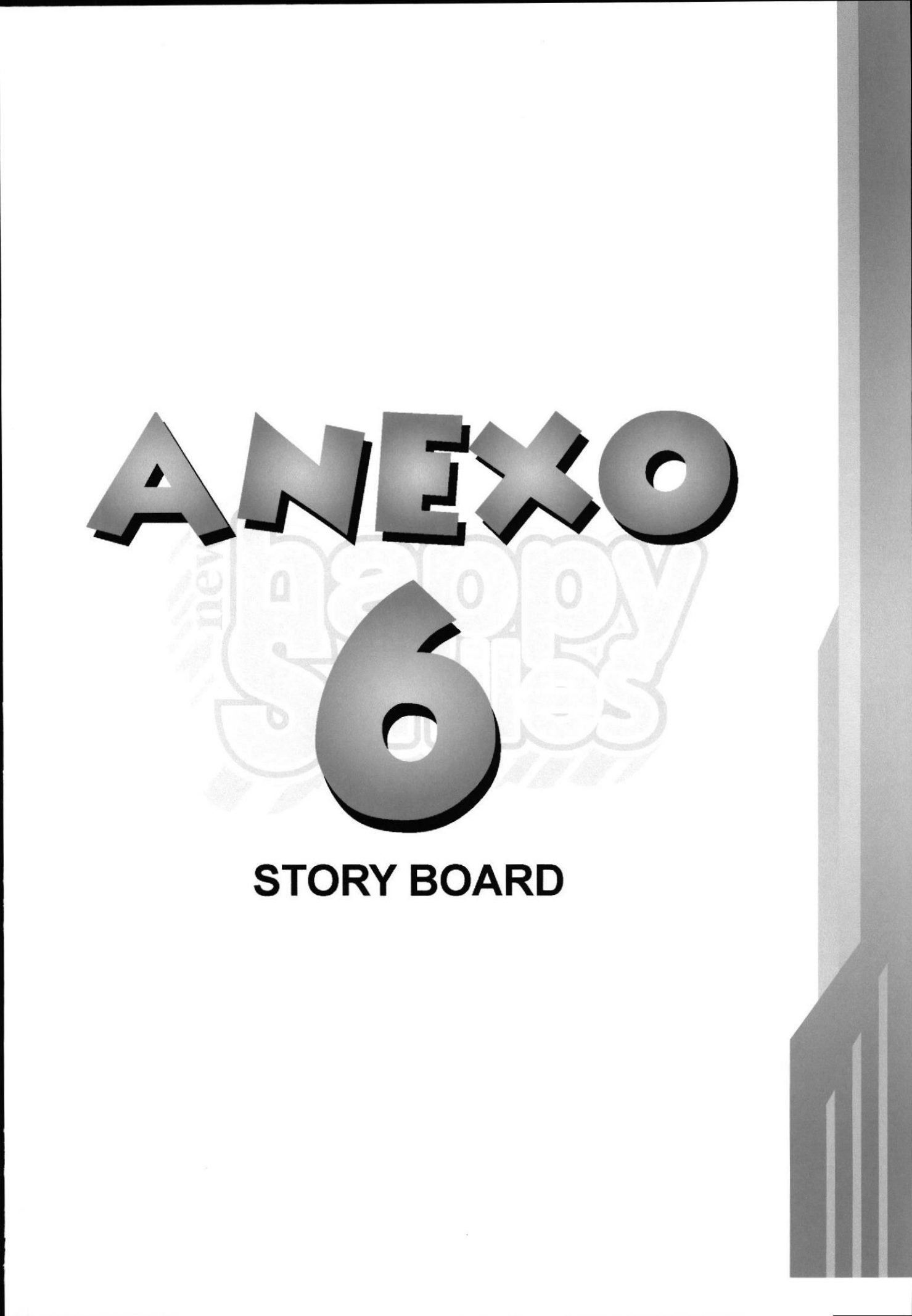
(Salta de felicidad).

Doty: Bye! (Adiós)

(Salta de felicidad).

Fin

ANEXO 6



STORY BOARD

ESCENA: 000 A

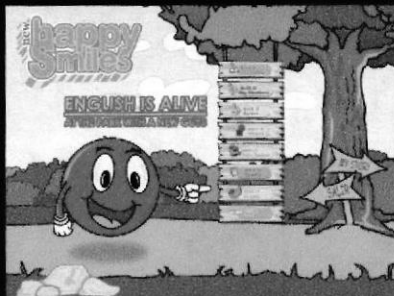
Primero se muestra la pantalla en blanco en la que de 0 a 100% aparece un cielo con nubes.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de viento

ESCENA: 000

Se muestra escena intro de la historia junto a personaje principal indicando las unidades del cuento.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de pajaritos cantando desde la aparición del cielo.
- Voz de mujer indicando el nombre del CD.
- Debe haber una canción que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de rebote en al aparición de Doty.

ESCENA: 001

Se muestra una vista general de un parque.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de columpios.
- Niños riendo.

ESCENA: 002

Se muestra un recorrido de izquierda a derecha de un parque con todo su contenido (columpios, resbaladera, etc...) mostrando al final a sus personajes principales del cuento que se encuentran jugando.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de columpios.
- Niños riendo.
- Sonido de pajaritos.

ESCENA: 003

Se muestra en primer plano a los tres niños jugando en un área de arena: Junior arrodillado con una pala haciendo huecos en la arena, Andy construyendo castillos de arena y Emily parada con su osito.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido general de flora y fauna.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

ESCENA: 004

Primero se muestra la pantalla en blanco en la que de 0 a 100% aparece un cielo con nubes.

**EFFECTOS SONOROS**

- Pajaritos cantando.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

ESCENA: 005

Se muestra a Andy en primer plano sentado con un cubo construyendo castillos de arena. Levanta la mirada, saluda, dice su nombre y explica lo que esta haciendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Pajaritos cantando.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

ESCENA: 006

Se muestra a Emily parada con su osito entre los brazos acurrucándolo de una lado a otro. Levanta la mirada, saluda, dice su nombre y explica lo que esta haciendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Pajaritos cantando.
- Sonido general del parque.
- Sonido de niños jugando.

ESCENA: 007

Se muestra en primer plano al castillo de arena terminado con brillos y luces a su alrededor.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de victoria.
- Sonido de silbidos y gente gritando

ESCENA: 008

Se muestra a los tres niños saltando de felicidad y riendo por su victoria.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de risas.
- Sonido de silbidos y gente gritando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.



ESCENA: 009

Se muestra en primer plano a los tres niños mirándose unos a otros y preguntándose de los que van hacer después sin saber nada.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de risas.
- Sonido de silbidos y gente gritando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 010

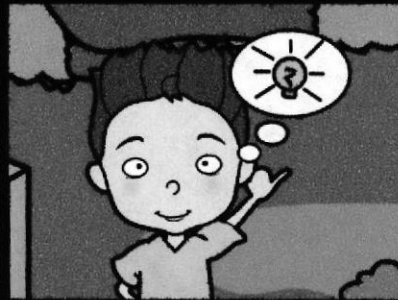
Se muestra un recorrido de izquierda a derecha en plano general a los tres niños pensativos: Junior pateando el suelo, Andy rascándose la cabeza y Emily acariciando a su osito.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 011

Se muestra en primer plano a Junior apareciéndosele una nubecita a lado de su cabeza con un foco encendido sonriendo y levantando el dedo de la mano.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de idea.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 012

Se muestra en primer plano a los 3 niños: Junior explicando su idea y Andy saltando de alegría y Emily sonriendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 013

Se muestra en primer plano a Emily preguntando como hacerlo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 014

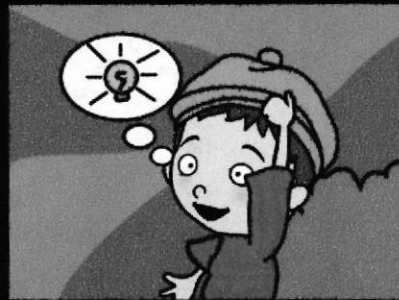
Se muestra en primer plano a Junior explicando la solución.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 015

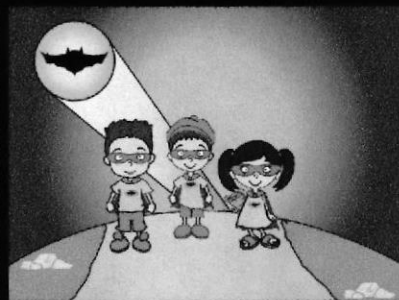
Se muestra en primer plano a Andy se le forma una nubecita teniendo una idea y luego esa nubecita se muestra en primer plano.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de idea

ESCENA: 016

Se muestra en plano general el signo de batman con la cabeza de Andy acercándose y luego alejándose hasta desaparecer, luego aparecen los tres niños desde arriba cayendo al suelo y luego corriendo frente a la pantalla pero sin avanzar nada.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Canción de BATMAN.
- Sonido de interrupción de idea.
- Sonido de burbuja explotando.

ESCENA: 017

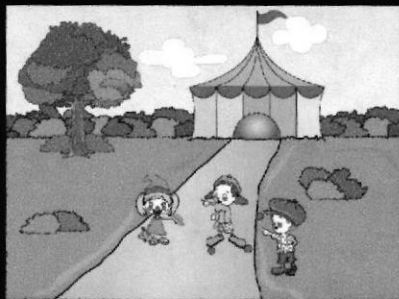
Se muestra en primer plano a Emily, se le forma una nubecita teniendo una idea y luego esa nubecita se muestra en primer plano.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de idea.

ESCENA: 018

Se muestra en plano general a los tres niños vestidos de payaso haciendo malabares: Emily lanzándole un pastel a Andy y Junior haciendo malabares con unas pelotitas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Canción de circo.
- Sonido de interrupción de idea.
- Sonido de burbuja explotando

ESCENA: 019

Se muestra en primer plano a Junior explicando su idea.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 020

Se muestra en plano general a los tres niños mirándose unos a otros aceptando la propuesta saltando y riendo de felicidad. De repente aparece una luz en un extremo de la pantalla.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de risas.
- Sonido de luz entrante.

ESCENA: 021

Se muestra en plano general a los tres niños a lado de un agujero en forma espiral con muchos colores y en movimiento. Junior les indica que es hora de entrar y se lanza el primero, luego Andy y Emily se quedan viendo, sonríen y corren hacia el agujero. Luego el agujero desaparece.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de agujero.
- Sonido de agujero cuando se cierra.

ESCENA: 022

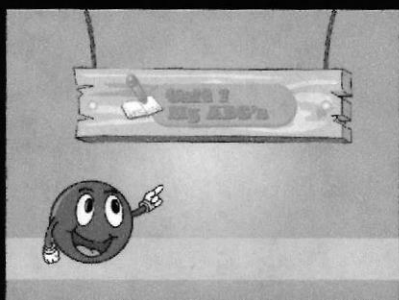
Se muestra en plano general un fondo lleno de colores y estrellas, luego se ve a Junior, Andy y Emily como si estuvieran flotando pero están yendo hacia abajo hasta desaparecer. Luego desde abajo hacia arriba aparece una luz que invade toda la pantalla.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de caída al vacío.
- Sonido de luz resplandeciendo.

ESCENA: 023A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente, al detenerse rebotará un poco hasta quedarse totalmente estático.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 023

Junior, Andy y Emily siguen el camino dorado en medio de su paisaje imaginario lleno de vida, color y rodeado de árboles.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonidos de ambiente de bosque.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido especial (sobre los brillos de la mariposa).
- Pisadas de los niños.

ESCENA: 024

Se muestra en primer plano a los niños siguiendo por el camino dorado hasta darse cuenta que este camino terminaba en una mina abandonada que se encontraba junto a una cascada.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido ambiental de bosque.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de cascada.

ESCENA: 025

Se muestra en primer plano a Junior, Andy y Emily acercarse al agujero de la cueva, pegan un grito y comienza a escucharse un eco, se miraron las caras y llenos de felicidad y entusiasmo por la aventura entraron a la cueva.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido ambiental de bosque.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Eco.
- Sonido de cascada.

ESCENA: 026

Se muestra en plano general a los tres niños entrando a la cueva y de repente se quedan sin luz visible mostrando solamente los ojos de los niños. Junior anuncia que tiene una lámpara la saca y ilumina el lugar sin darse cuenta de que estaba llena de murciélagos, Andy y Emily corren de un lugar a otro asustados y Junior se queda quieto riéndose de ellos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de cueva goteando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Eco.
- Sonido de murciélagos.

ESCENA: 027

Se muestra en primer plano a Andy encontrando un bastón de madera e imaginándose que es un Jedi (STAR WARS) mostrando sus habilidades protegiendo a sus amigos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de cueva goteando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de sable laser.
- Música de STAR WARS.



ESCENA: 028

Se muestra en plano general a los tres niños: Andy haciendo malabares con el palo, Junior y Emily riéndose. Junior se le acerca a Andy y este se asusta arrojando el bastón.

**EFFECTOS SONOROS**

- Sonido de cueva goteando.
- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 029

Se muestra en primer plano a Emily riéndose y de repente escucha un ruido como si estuvieran golpeando una puerta y ella mira con dirección hacia el ruido.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de murciélagos.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.

ESCENA: 030

Se muestra en plano general a Emily llamando a los 2 niños diciéndoles que escucho algo y al acercarse Junior y Andy escucharon también el ruido.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.

ESCENA: 031

Se muestra en plano general a los 3 niños: Junior acercándose al origen del ruido y Andy y Emily temblando detrás de él.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.

ESCENA: 032

Se muestra en plano General caminando lentamente y con temor se encuentran un resplandor en un rincón de la cueva al acercarse se dan cuenta que es un baúl rodeado de estrellas iluminándolo y de repente se escucha una voz.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.
- Sonido especial para resplandor de baúl.

ESCENA: 033

Se muestra en primer plano al baúl moverse en todas direcciones.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de ruido cuando golpeas una puerta.
- Sonido especial para resplandor de baúl.

ESCENA: 034

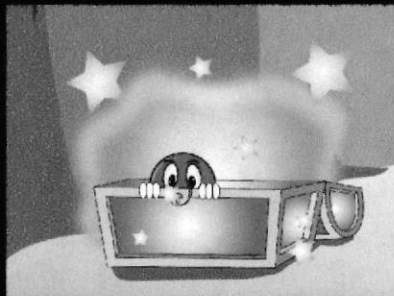
Se muestra en plano general a los tres niños que se quedan viendo y toman la decisión de abrir el baúl, Junior temeroso se acerca lentamente y lo abre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido especial para resplandor de baúl.
- Sonido de rechinido de puerta.

ESCENA: 035

Se muestra en primer plano al baúl abrirse y deja de moverse de repente del baúl se asoman a medias unos ojos y mirando de un lugar a otro se vuelven a meter dentro del baúl.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 036

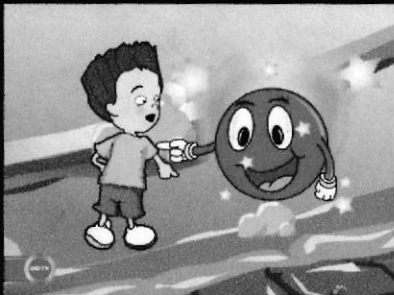
Se muestra en plano general a Junior acercarse al baúl y de repente dentro de él sale disparado una pelotita de color rojo con brazos y ojos de un lugar a otro agradeciendo a todos por liberarlo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de salto de bolita disparada.

ESCENA: 037

Se muestra en primer plano a Doty paralizado por la pregunta de Junior y le responde de forma heroica apareciéndole luces de colores atrás de él.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido heroico.

ESCENA: 038

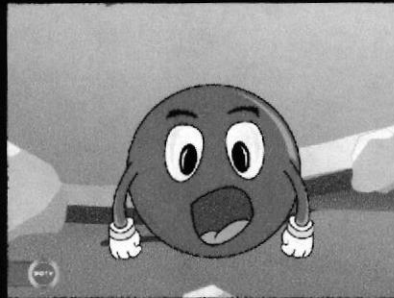
Se muestra en primer plano los tres niños negando conocerlo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 039

Se muestra en primer plano a Doty con la boca abierta y luego se explica de otra forma para que lo reconozcan.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 040

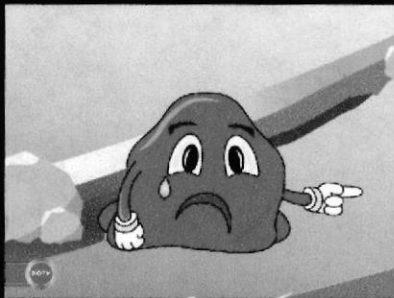
Se muestra en primer plano los tres niños negando conocerlo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 041

Se muestra en primer plano a Doty comenzando a llorar bajando la cabeza y yéndose hacia la derecha medio desinflado.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de llanto.
- Melodía triste.

ESCENA: 042

Se muestra en plano general a los tres niños y a Doty yéndose de pronto los tres niños se quedaron viendo y sonriendo lo detuvieron y se presentaron. Luego le proponen que les enseñe inglés de una forma divertida.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Melodía triste.

ESCENA: 043

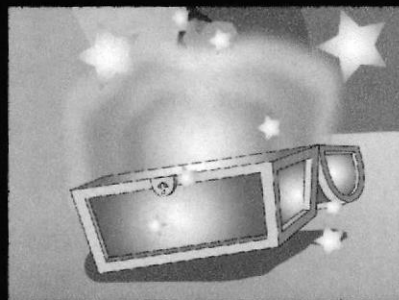
Se muestra en plano general a Doty que le estaba explicando a los niños que el tiene unos grandes amigos que presentarles esos eran los del abecedario.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 044

Se muestra en primer plano al baúl comenzando a temblar y de repente de él comienza a salir disparadas las letras del abecedario rodeados de luces y estrellas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de disparo.

ESCENA: 045

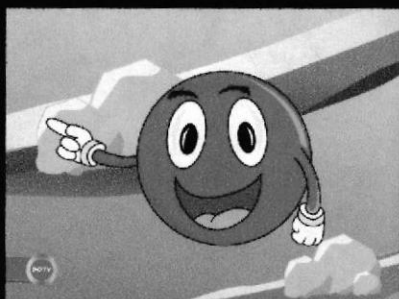
Se muestra en plano general a los niños y Doty mirando hacia arriba riendo y admirando un sin numero de luces de colores, estrellas, juegos pirotécnicos y las letras del abecedario desplazándose de un lugar a otro.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.
- Sonido de disparo.
- Sonido de juegos pirotécnicos.

ESCENA: 046

Se muestra en primer plano a Doty preguntando si quieren aprender el abecedario

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 047

Se muestra en plano general a Doty en el centro saltando de felicidad invitando a los niños a cantar la canción de las vocales y los niños aceptan.

En la parte inferior derecha habrá 2 tableros si el usuario quiere CONTINUAR con la aventura o CANTAR la canción.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 047 B

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las vocales.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

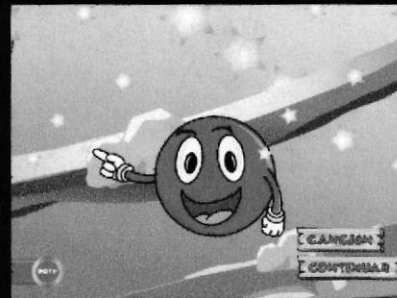
**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de las vocales.

ESCENA: 047 C

Se muestra en plano general a Doty en el centro saltando de felicidad invitando a los niños a cantar la canción del abecedario y los niños aceptan.

En la parte inferior derecha habrá 2 tableros si el usuario quiere CONTINUAR con la aventura o CANTAR la canción.

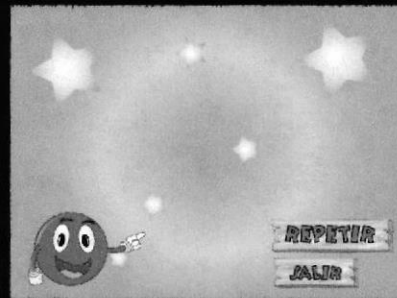
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 047 D

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las vocales.

Al terminar la canción se mostrara 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Canción del abecedario.
- Sonido de juegos pirotécnicos.

ESCENA: 048

Se muestra en plano general de Doty y los niños cansados y riendo de la canción. Doty les preguntas si aprendieron el abecedario y los niños le dijeron que sí y de repente se escuchan aplausos, silbidos y aparecen juegos pirotécnicos. Todos saltan de emoción y riendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de juegos pirotécnicos.
- Sonido de silbidos.
- Sonidote aplausos.

ESCENA: 049

Se muestra en plano general a Doty explicando a los niños que deberían seguir explorando ese mundo maravilloso y se prestan para la aventura y de repente se abre un portal que los lleva afuera de la cueva.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de portal.
- Sonido de gotas cayendo en un charco.

ESCENA: 050 A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 050 B

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de los números.

Al terminar la canción se mostrará 2 íconos de REPETIR o SALIR de acuerdo a la decisión del usuario.

**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de los números.

ESCENA: 050

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos recorriendo el paisaje lleno de vida y de repente encuentran a un personaje. Doty lo reconoce y se acerca a hablarle y decide a enseñarles a los niños como pronunciar los números.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 051

Se muestra en primer plano al número cero saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale el nombre del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 051 B

Se muestra en plano general al número 0 apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

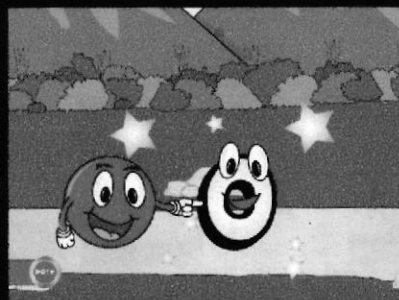
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 052

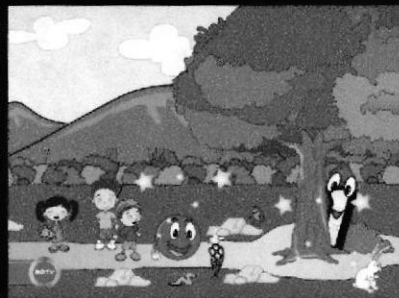
Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número cero por su hermano el número 1. Cero les comunica que sigan por el camino y se encontrarán con un árbol grande, allí lo encontrarán.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 053

Se muestra en plano general a Doty y los niños topándose con un árbol grande y detrás de él sale el número 1. Doty se da cuenta de su presencia y lo muestra a sus amigos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 054

Se muestra en primer plano al número uno saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 054 B

Se muestra en plano general al número 1, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

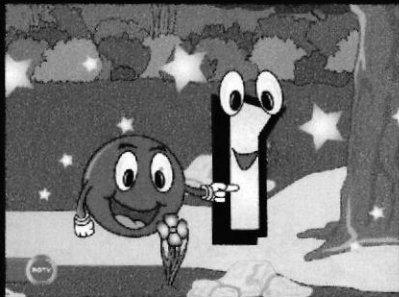
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 055

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número uno por su hermano el número dos. Uno les comunica que sigan por el camino y se toparán con un lago, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 056

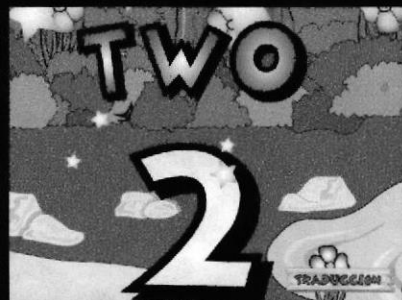
Se muestra en plano general a Doty y los niños llegar a un lago y de repente se dan cuenta de que en la orilla estaba el número 2 reflejándose en el agua. Doty se da cuenta de su presencia y lo muestra a sus amigos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 057

Se muestra en primer plano al número dos saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

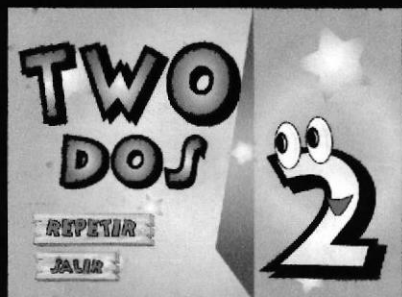
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 057 B

Se muestra en plano general al número 2, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 058

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número dos por su hermano el número tres. Dos les comunica que sigan por el camino y encontrarán tres rocas cilíndricas verticales, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 059

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que llegaron a las rocas cilíndricas y de repente se dan cuenta que el número 3 se encontraba en la cima de ella saltando sobre cada una. Doty se da cuenta de su presencia y lo llama haciéndolo perder el equilibrio y cae al suelo, a este le sale estrellitas y se recupera.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de caída.

ESCENA: 060

Se muestra en primer plano al número tres saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 060 B

Se muestra en plano general al número 3, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 061

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número 3 por su hermano el número cuatro. Tres les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán caminando sin rumbo, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 062

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando por el paisaje y de repente se encuentran al número 4 tratando de agarrar unas mariposas. Doty se da cuenta de su presencia y se lo presentan a sus amigos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 063

Se muestra en primer plano al número 4 saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 063 B

Se muestra en plano general al número 4, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

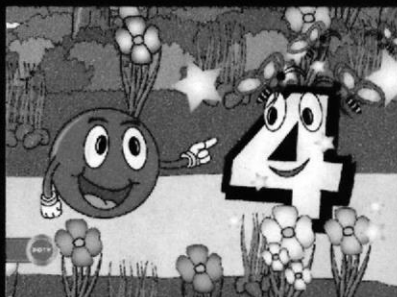
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 064

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número 4 por su hermano el número cinco. Cuatro les comunica que sigan por el camino y se encontrarán con unos pinos, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 065

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que se toparon con unos pinos, y a lado de ellos se encontraba el número 5 observándolos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 066

Se muestra en primer plano al número cinco saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 066 B

Se muestra en plano general al número 5, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

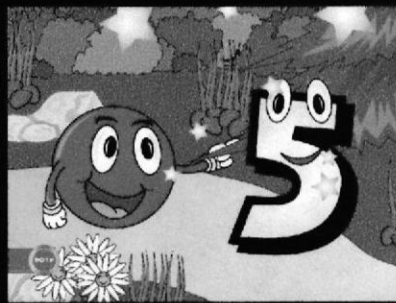
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 067

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número 5 por su hermano el número seis. Cinco les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán amarrado a unos globos, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 068

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver a número 6 flotando con sus globos, Doty y los niños se le acercan a saludar.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 069

Se muestra en primer plano al número seis saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de el sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 069 B

Se muestra en plano general al número 6, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 070

Se muestra en plano general a Doty preguntándole al número 6 por su hermano el número siete. Seis les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán amarrado junto a un árbol de manzana, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 071

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver a número 7 estrellándose contra el árbol de manzana haciéndolo temblar y caer 7 manzanas, Doty y los niños se le acerca a saludar.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 072

Se muestra en primer plano al número siete saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 072 B

Se muestra en plano general al número 7, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

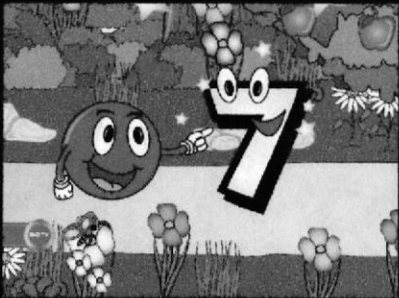
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 073

Se muestra en plano general a Doty y los niños comiendo manzanas y preguntándole al número 7 por su hermano el número ocho. Siete les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán jugando con sus amigas las mariquitas, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 074

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver a número 8 jugando con 8 mariquitas, Doty y los niños se le acerca, a saludar.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 075

Se muestra en primer plano al número ocho saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 075 B

Se muestra en plano general al número 8, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 076

Se muestra en plano general a Doty y los niños preguntándole al número 8 por su hermano el número 9. Ocho les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán paseando a su gato, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 077

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que se topan con su amigo el número 9 paseando su gato, Doty y los niños se le acerca a saludar.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 078

Se muestra en primer plano al número nueve saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.



ESCENA: 078 B

Se muestra en plano general al número 9, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

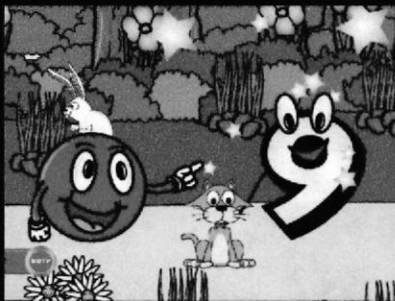
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 079

Se muestra en plano general a Doty y los niños preguntándole al número nueve por su hermano el número diez. Nueve les comunica que sigan por el camino y lo encontrarán en una lomita, se despiden y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 080

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando hasta que logran ver la lomita y en la cima se encontraba el número 10 corriendo por sus pelotas de fútbol que caían por la lomita, Doty y los niños se le acercan a saludar.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 081

Se muestra en primer plano al número diez saltando de alegría y pronunciando su nombre y cuando lo pronuncia arriba de él sale la traducción del número.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 081 B

Se muestra en plano general al número 10, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 082

Se muestra en plano general a Doty y los niños despidiéndose del número 10 subiendo la colina para continuar con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 083

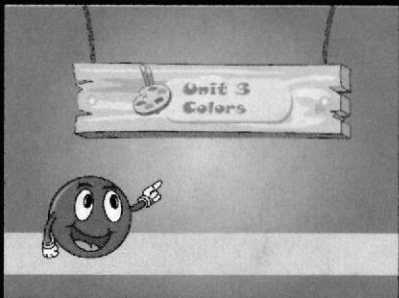
Se muestra en plano general a Doty y los niños en la cima, felices por la aventura

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 084 A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 084 B

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de los colores.

**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de los colores.

ESCENA: 084

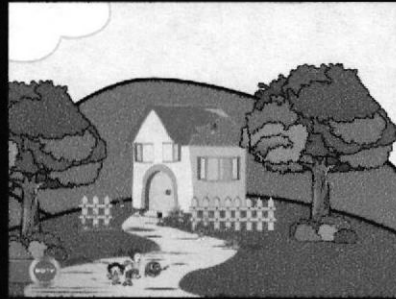
Se muestra en plano general a Doty y sus amigos siguiendo por el caminito hasta que se topan con una bajada y a lo lejos se encontraba una casita en la cima de una colina.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 085

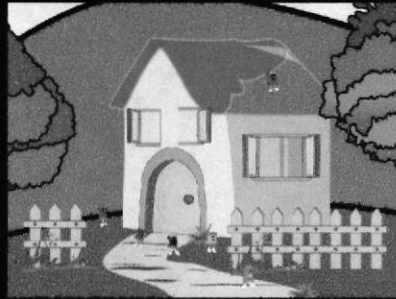
Se muestra en plano general a Doty y sus amigos topándose con la casa y alrededor de ella se encontraban unos viejos amigos de Doty, eran los tarritos de pintura. Doty y sus amigos se acercaron a saludarlos

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de uso de herramientas.
- Sonidos de silbidos.

ESCENA: 086

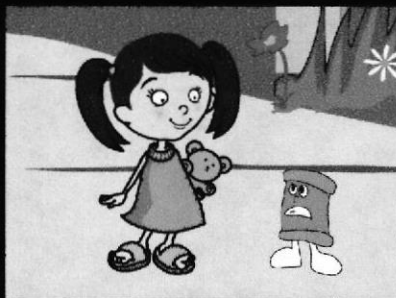
Se muestra en primer plano a la casa rodeada de los tarritos de pintura pintándola.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 087

Se muestra en primer plano a Emily agachándose un poco para observar a uno de ellos caminando sin darse cuenta de la presencia de ellos y de repente siente que lo están observando se queda estático un momento y luego se voltea. El tarrito al voltearse se la queda viendo asustado regresa donde los otros tarritos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de uso de herramientas.
- Sonidos de silbidos.

ESCENA: 088

Se muestra en plano general al tarrito asustado avisa a los demás y los otros se reúnen para ver que sucedía.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de uso de herramientas.
- Sonidos de silbidos.

ESCENA: 089

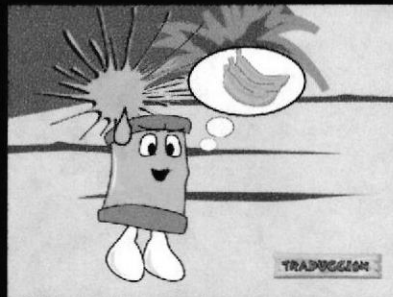
Se muestra en plano general a los tarritos hablar con los niños y Doty los saluda. Los tarritos al ver a Doty saltan de felicidad y lo saludan. Doty también se emociona y los saluda saltando de alegría.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 090

Se muestra en primer plano a un tarrito de color amarillo presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 090 B

Se muestra en plano general al tarrito AMARILLO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

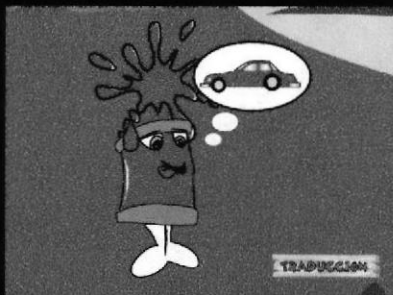
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 091

Se muestra en primer plano a un tarrito de color azul presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 091 B

Se muestra en plano general al tarrito AZUL, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

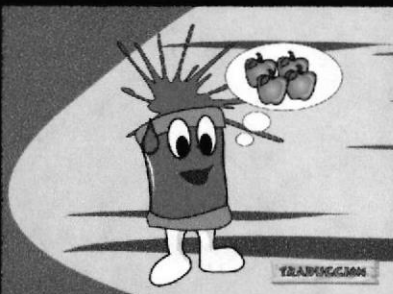
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 092

Se muestra en primer plano a un tarrito de color rojo presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 092 B

Se muestra en plano general al tarrito ROJO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

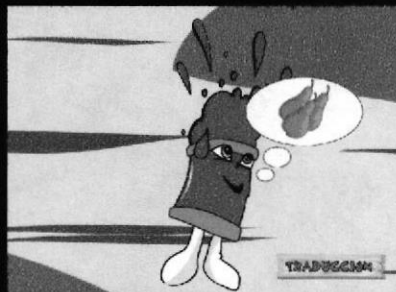
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 093

Se muestra en primer plano a un tarrito de color verde presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 093 B

Se muestra en plano general al tarrito VERDE, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

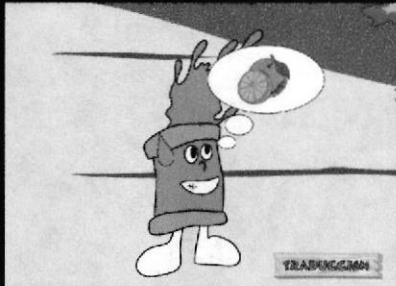
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 094

Se muestra en primer plano a un tarrito de color naranjas presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 094 B

Se muestra en plano general al tarrito NARANJA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 095

Se muestra en primer plano a un tarrito de color púrpura presentándose dando un paso al frente y dice el nombre de un objeto con el que se puede pintar con su color. Al dar su ejemplo se le forma una nube de imaginación arriba de ellos con el objeto que ellos nombraron y con cada objeto que muestran se emocionan y se le quedan viendo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 095 B

Se muestra en plano general al tarrito PURPURA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

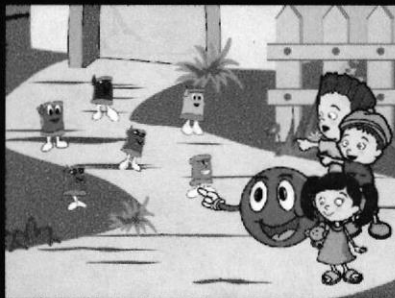
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una canción que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 096

Se muestra en primer plano a todos los tarritos invitando a los muchachos a pintar la casa y estos aceptan.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 097

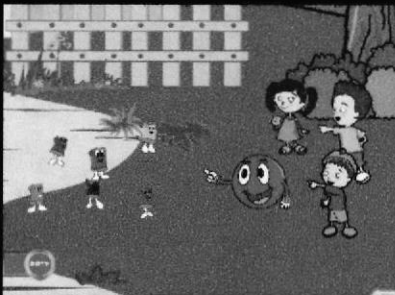
Se muestra en plano general a Doty, los niños y los tarritos terminando de pintar la casa. Luego los personajes se van desvaneciendo hasta quedar la casa sola brillante y limpia.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de brillo.

ESCENA: 098

Se muestra en plano general a Doty y los niños despidiéndose de los tarritos para seguir con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 099 A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 099

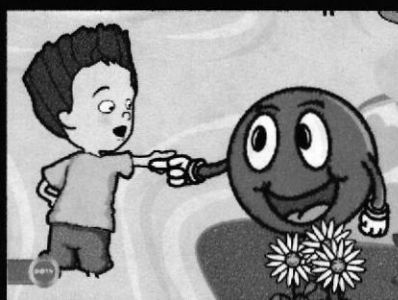
Se muestra en primer plano a Doty y los niños descansando en una pequeña cascada por el camino riéndose jugando en el agua.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de cascada.

ESCENA: 100

Se muestra en primer plano a Junior preguntándole a Doty de que forma estaba hecho el. A Doty se le ocurre la idea de enseñarles las formas geométricas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de cascada.

ESCENA: 101

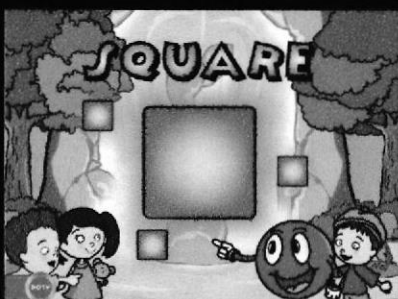
Se muestra en primer plano a Doty creando un círculo con los dedos. Al crear el círculo con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombrarlo el círculo se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 102

Se muestra en primer plano a Doty creando un cuadrado con los dedos. Al crear el cuadrado con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombrarlo el cuadrado se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 103

Se muestra en primer plano a Doty creando un triángulo con los dedos. Al crear el triángulo con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombro el triángulo se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 104

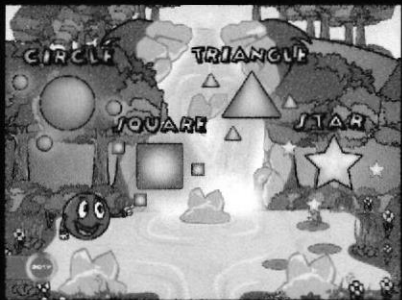
Se muestra en primer plano a Doty creando una estrella de 5 puntas con los dedos. Al crear la estrella con los dedos este se forma con líneas continuas. Luego lo nombro la estrella se ilumina saliendo un resplandor del mismo y se rellena, en la parte superior de la pantalla aparece el nombre de la forma geométrica.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 105

Se muestra en plano general a Doty en la parte media izquierda saltando hacia la derecha de la pantalla haciendo repetir el nombre de las formas geométricas. Las formas geométricas se encuentran en la parte superior de la pantalla con su respectivo nombre, cuando Doty pasa debajo de ella, la forma geométrica se ilumina y se agranda. Doty repetirá acción 5

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 106

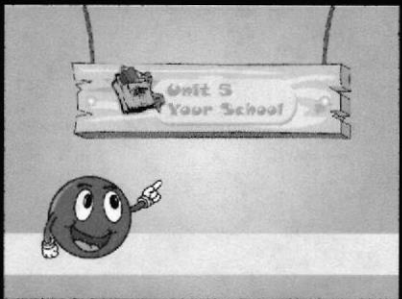
Se muestra en plano general a Doty mareado de saltar y los niños preguntándoles si estaba bien. Doty feliz les dice que sí y continúan con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de mareo.

ESCENA: 107 A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 107 B

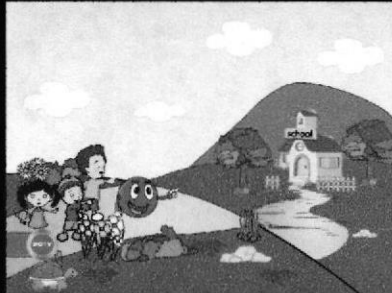
Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de los útiles escolares.

**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de los útiles.
- Melodía específica para cada vez que al hacer click en un útil este se mueva a la par con la melodía.

ESCENA: 107

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos recorriendo el camino cuando de repente en una bajada, a lo lejos, se percatan de la existencia de una escuela. Doty y los niños felices deciden acercarse a ella.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 108

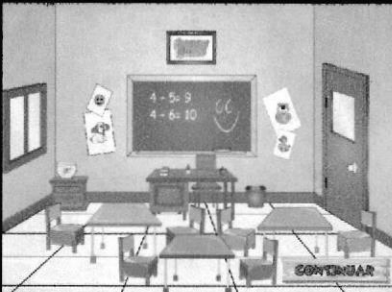
Se muestra en plano general la escuela, luego Doty y sus amigos se acercan a ella. Doty feliz la señala y les comenta sobre su vieja escuela y los niños felices deciden entrar en ella. veces cada una más rápido que la otra y diciendo el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 109

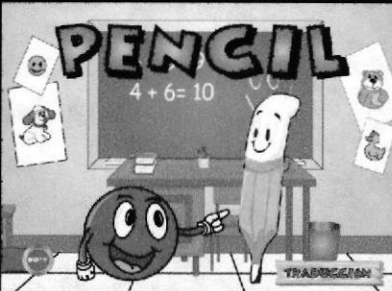
Se muestra en primer plano el salón de clases, en él, el usuario podrá interactuar con los gráficos haciendo clic a cada uno, de la cual ellos estarán haciendo alguna acción.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 110

Se muestra en primer plano a Doty, presentando a su amigo el lápiz de repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar al lápiz. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 110 B

Se muestra en plano general al LAPIZ apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

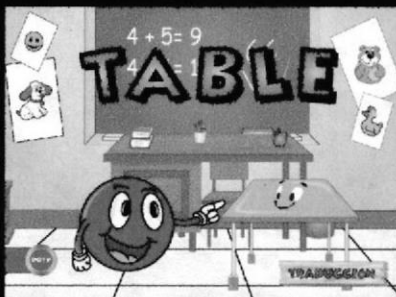
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 111

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amiga la mesa, de repente se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar a la mesa. Ella se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 111 B

Se muestra en plano general a la MESA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

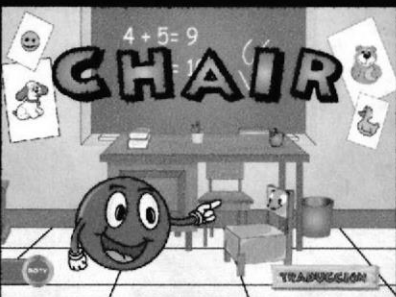
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 112

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amiga la silla de repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar a la silla. Ella se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 113

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amiga la mochila. De repente, se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar a la mochila. Ella se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 113 B

Se muestra en plano general a la MOCHILA ESCOLAR, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 114

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el borrador. De repente, se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar al borrador. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 114 B

Se muestra en plano general al BORRADOR, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

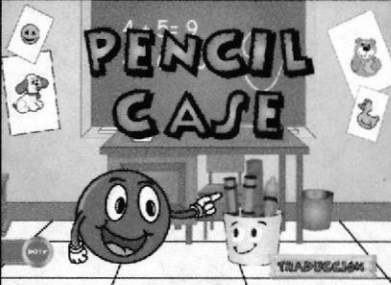
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 115

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el porta lápices. De repente, se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar al porta lápices. El se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 115 B

Se muestra en plano general al PORTAL LÁPIZ, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

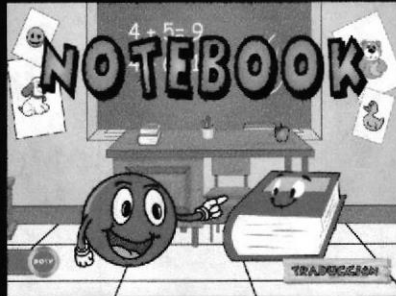
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 116

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el cuaderno. De repente se mueve la pantalla hacia la derecha hasta llegar al cuaderno. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

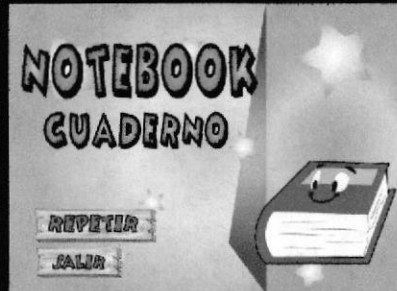
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 116 B

Se muestra en plano general al CUADERNO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

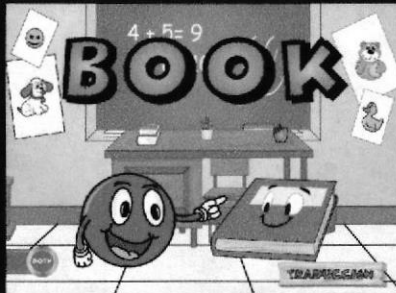
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 117

Se muestra en primer plano a Doty presentando a su amigo el libro de repente se mueve la pantalla hacia la izquierda hasta llegar al libro. Él se presenta pronunciando su nombre en inglés. Luego el nombre aparece en grande en el centro y se repite el nombre.

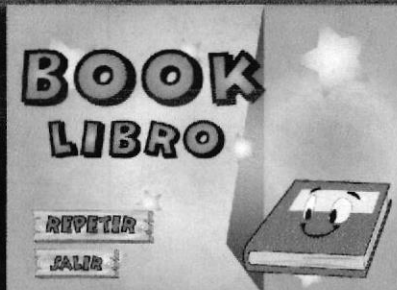
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 117 B

Se muestra en plano general al LIBRO, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 118

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos despidiéndose de la escuela, luego Doty les pregunta a los niños si les gustó la incursión a la escuela y les dice para continuar con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 119 A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 119 B

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de la familia.

**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de la familia.

ESCENA: 119

Se muestra en plano general a Doty y los niños caminando cuando de repente Emily se encuentra con una familia de mariquitas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 120

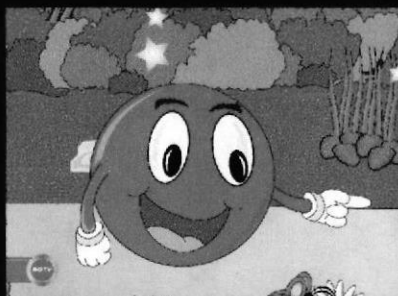
Se muestra en primer plano a Emily medio agachada observando a la familia de mariquitas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 121

Se muestra en plano general a Doty preguntándole por su familia como eran.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 122

Se muestra en primer plano una foto de la familia de Emily.

MY FAMILY**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

ESCENA: 123

Se muestra en primer plano al papá y luego lo nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

FATHER**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

ESCENA: 124

Se muestra en primer plano a la mamá y luego la nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

MOTHER**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

ESCENA: 125

Se muestra en primer plano a la hermanita y luego la nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

SISTER**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

ESCENA: 126

Se muestra en primer plano al hermanito y luego lo nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

BROTHER**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

ESCENA: 127

Se muestra en primer plano a Emily y luego se nombra. Una vez nombrado el personaje aparece en el medio de la pantalla el nombre.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Melodía para la presentación de la familia.

ESCENA: 128

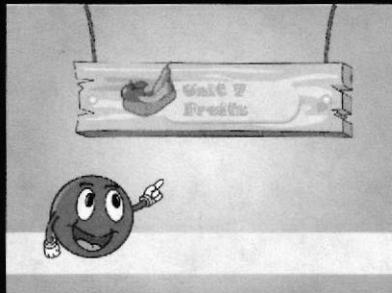
Se muestra en plano general a Emily y sus amigos caminar para continuar con la aventura.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 129 A

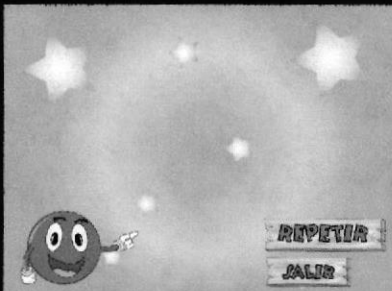
Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 129 B

Se muestra en plano general en la que Doty a parece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las frutas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de las frutas.

ESCENA: 129 C

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos caminando, cuando de repente se topan en medio camino con una canasta de frutas sobre un árbol cortado.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 129 D

Se muestra en primer plano a la canasta de frutas brillando.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de brillo.

ESCENA: 130

Se muestra en primer plano a Doty preguntándole si quieren aprender como se pronuncian las frutas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 131

Se muestra en plano general a Doty llamando a las frutas de la canasta.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 132

Se muestra en primer plano a la pera presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 132 B

Se muestra en plano general a la MANZANA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 132 C

Se muestra en primer plano a la pera presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

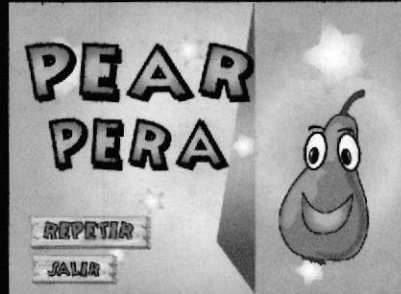
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 132 D

Se muestra en plano general a la PERA apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 133

Se muestra en primer plano a la Naranja presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 133 B

Se muestra en plano general a la NARANJA apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 134

Se muestra en primer plano a la Banana presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 134 B

Se muestra en plano general a la BANANA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

BANANA

BANANA

REPETIR

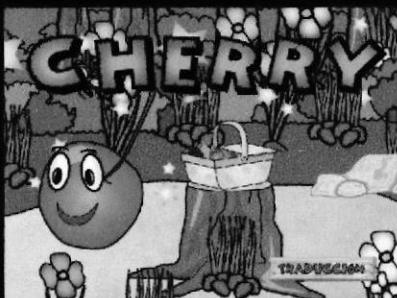
JALIR

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 135

Se muestra en primer plano a la Cereza presentándose y luego aparece el nombre en grande pronunciándolo.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 135 B

Se muestra en plano general a la CEREZA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

CHERRY

CEREZA

REPETIR

JALIR

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 136

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos despidiéndose de sus amigos las frutas para seguir con la aventura.

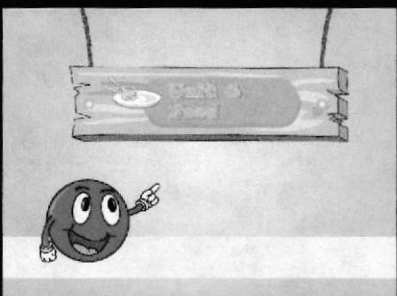
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 137 A

Se muestra en plano general una pantalla del color correspondiente a la unidad; en la parte superior de la pantalla aparecerá de arriba hacia abajo el icono de la unidad correspondiente. Luego de aparecer el icono, aparece Doty rebotando desde el lado inferior izquierdo de la pantalla deteniéndose a un costado y nombrando la unidad correspondiente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 137 B

Se muestra en plano general en la que Doty aparece en la parte inferior izquierda invitándolos a cantar la canción de las frutas.

**EFFECTOS SONOROS**

- Canción de las frutas.

ESCENA: 137

Se muestra en plano general a Doty y sus amigos llegando hasta el final del camino que termina en un redondel y se topan con una canasta de alimentos arrinconada a un árbol.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 138

Se muestra en primer plano a la canasta brillando.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.
- Sonido de brillo.

ESCENA: 139

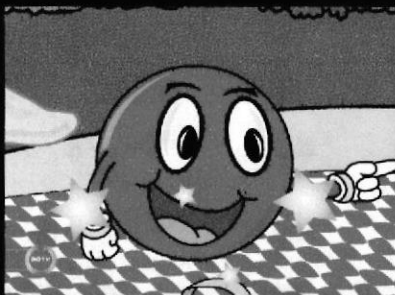
Se muestra en plano general a todos sentados sobre un mantel a cuadros, rodeados de comida.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 140

Se muestra en primer plano a Doty preguntándoles si quieren aprender a pronunciar los alimentos.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 141

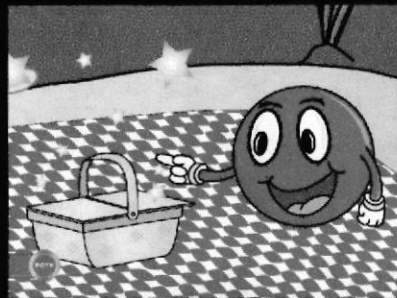
Se muestra en primer plano a los niños afirmando la pregunta.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 142

Se muestra en primer plano a Doty llamando al hot dog.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 143

Se muestra en primer plano al hot dog saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 143 B

Se muestra en plano general al HOT-DOG apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

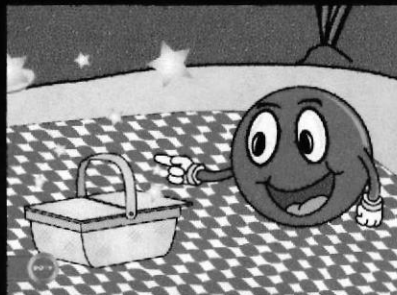
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 144

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la pizza.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 145

Se muestra en primer plano a la pizza saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 145 B

Se muestra en plano general a la PIZZA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad, traduciendo su nombre.

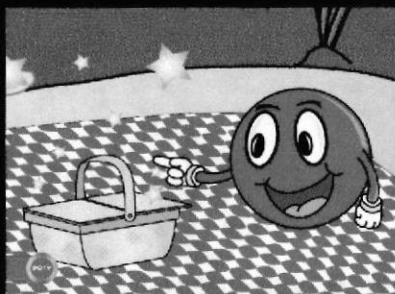
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero se muestra el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 146

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la Hamburguesa.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 147

Se muestra en primer plano a la Hamburguesa saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 147 B

Se muestra en plano general a la HAMBURGUESA, apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla mirando hacia arriba, saltando de felicidad traduciendo su nombre.

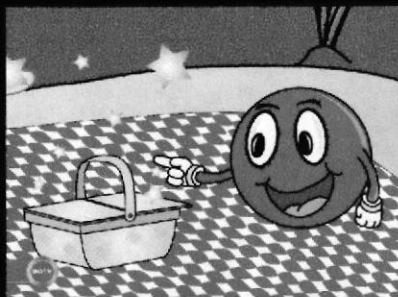
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 148

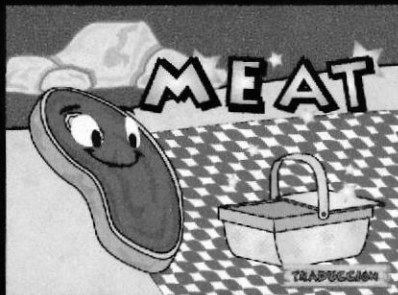
Se muestra en primer plano a Doty llamando a la Carne.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 149

Se muestra en primer plano a la Carne saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 149 B

Se muestra en plano general a la CARNE apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia, arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

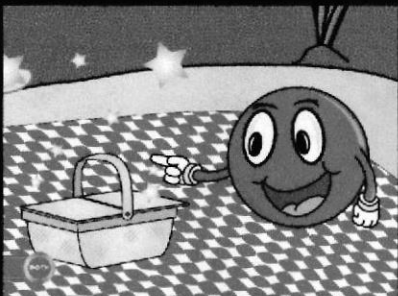
Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla, primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 150

Se muestra en primer plano a Doty llamando a la Leche.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 151

Se muestra en primer plano a la Leche saliendo de la canasta y presentándose. Luego aparece el nombre en la mitad de la pantalla pronunciándolo nuevamente.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESPOL
BIBLIOTECA
CAMPUS
FELAY

ESCENA: 151 B

Se muestra en plano general a la LECHE apareciendo en la parte inferior derecha de la pantalla, mirando hacia, arriba saltando de felicidad traduciendo su nombre.

Al aparecer el nombre en la parte superior de la pantalla primero aparece el nombre del número en inglés y luego en español.

MILK LECHE

REPETIR

JALAR

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.

ESCENA: 152

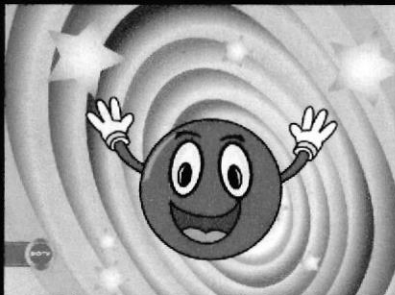
Se muestra en plano general a los niños despidiéndose de Doty y dándole las gracias por la aventura. Luego se abre un agujero en forma espiral con muchos colores y en movimiento. Junior les indica que es hora de entrar y se lanza el primero, luego Andy y Emily se quedan viendo, sonríen y corren hacia el agujero. Luego el agujero desaparece.

**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.

ESCENA: 153

Se muestra en primer plano a Doty despidiéndose del usuario. Luego se abre un agujero en forma espiral con muchos colores y en movimiento, Doty entra el agujero y de repente aparece se forma una luz muy brillante que cubre toda la pantalla. Después desaparece de 100 a 0% y aparece la palabra Fin en grande y luego aparece Doty volando despidiéndose.

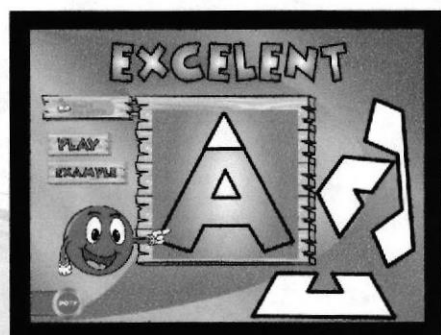
**EFFECTOS SONOROS**

- Debe haber una melodía que será identificada a lo largo de todo el CD.
- Sonido de Naturaleza.



JUEGOS

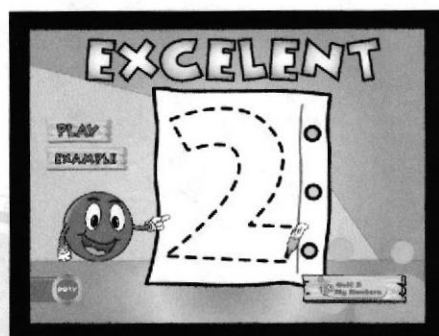
UNIDAD 1



Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en mostrar en el centro de la pantalla la silueta de una letra o vocal y a los costados de la pantalla se encontrará partes de la letra o vocal seleccionada. Lo que el usuario debe hacer es arrastrar las partes divididas hacia la silueta de la letra o vocal seleccionada relleno así la silueta hasta formar la letra o vocal. Doty se encontrará en la parte inferior izquierda de la pantalla animando al usuario.

UNIDAD 2



Descripción de escena (JUEGO)

En el juego aparece en el centro de la pantalla un número segmentado y como cursor un lápiz pequeño. Lo que el usuario debe hacer es mantener presionado el mouse y trazar la línea segmentada hasta terminar de formar el número. Doty estará en la parte inferior izquierda alentando al usuario. Si el usuario sigue bien la línea segmentada Doty irá diciendo EXCELENT y si el usuario se sale de la línea Doty dirá OOPS por más tiempo que el usuario se salga Doty seguirá diciendo OOPS hasta que el usuario vuelva a la línea segmentada.

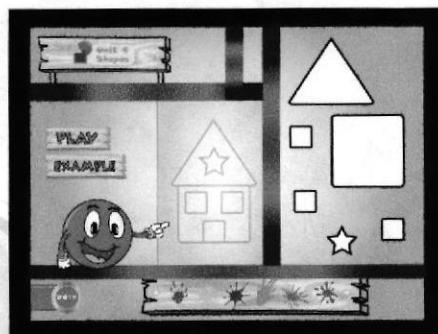
UNIDAD 3



Descripción de escena (JUEGO)

El juego muestra una paleta de pintura con un lienzo del lado izquierdo de la pantalla con varios colores, a lado derecho de la pantalla habrá una casita sin pintar sobre un lienzo, en la parte inferior de la pantalla se ubicarán los tarritos de pintura.

UNIDAD 4



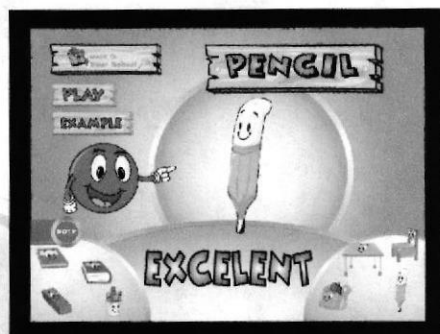
Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en que en el centro de la pantalla aparecerá una un objeto casi transparente Ej: (casa) hecha con partes de figuras geométricas y a la derecha de la pantalla estarán las figuras geométricas para poder ser seleccionadas.

En la parte inferior de la pantalla se ubicarán colores en el cual el usuario podrá colorear el objeto ya seleccionado esto quiere decir que una vez puesto el objeto sobre la plantilla el usuario lo puede seleccionar y colorear de acuerdo al color que el usuario seleccione haciendo clic sobre este mismo.



UNIDAD 5



Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en la parte superior de la pantalla saldrá el nombre de uno de los útiles escolares este será nombrado y en la parte inferior saldrán algunos de los útiles.

Lo único que se debe realizar el usuario es hacer click en el objeto de acuerdo al nombre pronunciado del útil escolar, Doty aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla nombrando al objeto y alentando al usuario si acierta o si se equivoca.

UNIDAD 6

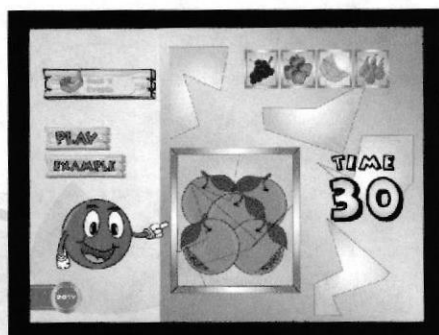


Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en que en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá la foto familiar. En el centro de la pantalla aparecerá una silueta de uno de los miembros de la familia, con un signo de interrogación, cubriéndole el cuerpo.



UNIDAD 7



Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en formar un rompecabezas, las piezas estarán regadas por toda la pantalla.

Antes de empezar el juego se muestran diferentes cuadros los diferentes frutas, el usuario tendrá opción a escoger una de ellas para poder armar el rompecabezas.

UNIDAD 8



Descripción de escena (JUEGO)

El juego consiste en que habrá un recuadro en el centro de la pantalla del cual al comenzar el juego aparecerá uno de los alimentos.

Antes de empezar el juego en la parte superior de la pantalla aparecerá varios tipos de alimentos, el usuario tiene opción a elegir cualquiera de ellos.

De los extremos aparecerán las caras de los niños tratando de comerse el alimento. Si no lo consiguen seguirán intentando rebotando en las paredes del recuadro hasta conseguirlo.