

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO Y  
ANALISTA DE SISTEMAS**

**TEMA:  
MULTIMEDIA INTERACTIVO  
DIDÁCTICO INFANTIL  
“TECLITAS INTERACTIVAS 4”**

**MANUAL DE ESPECIFICACIONES DE DISEÑO Y DESARROLLO  
DEL PROYECTO**

**AUTORES:**

**XAVIER HUMBERTO AGUILAR SANDOVAL  
ROXANA BETSABE ALCÍVAR MUÑOZ  
AMAT JARAMILLO CLIFFORD ELOY  
DIANA ISABEL ECHEVERRÍA MARIDUEÑA  
EDGAR RICARDO GALINDO RAMÍREZ  
LORENA ISABEL LUCERO GONZÁLEZ  
ANGELO OSWALDO POZO BAQUERIZO  
JÉSSICA ALEXANDRA SUQUILANDA ROVAYO**



**DIRECTORA:  
MBA. NAYETH SÓLORZANO DE NAN**

**AÑO:  
2008**

## AGRADECIMIENTO

A lo largo de nuestra carrera universitaria muchas personas han intervenido para hacer posible la culminación de este proyecto, es por ello que mediante estas cortas líneas queremos expresarles nuestro sincero agradecimiento. A Dios por dotarnos de la capacidad física e intelectual para desarrollar este proyecto, a nuestros padres por apoyarnos a lo largo de toda la nuestra carrera, a los amigos y personas que mediante sus consejos y ayuda nos proporcionaron el ánimo que necesitábamos.



## **DEDICATORIA**

Dedicamos este proyecto a Dios por darnos la vida y así la posibilidad de emprender esta carrera, también a las personas que supieron guiarnos y nos proporcionaron de su conocimiento y tiempo, haciendo que nuestro trabajo sea óptimo, lo que nos preparó para convertirnos en verdaderos profesionales.



## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en el Proyecto de Graduación y el Patrimonio Intelectual de la misma, le corresponden al **EDCOM** (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la **Escuela Superior Politécnica del Litoral**.

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la **ESPOL**)



**DIRECTORA DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

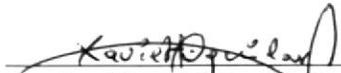


**MBA. NAYETH SOLORZANO DE NAN**



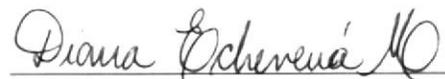
OFICINA  
DE GRADUACIÓN  
2024

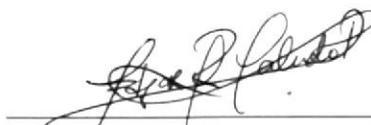
## AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

  
Xavier Humberto Aguilar Sandoval

  
Roxana Betsabé Alcívar Muñoz

  
Clifford Eloy Amat Jaramillo

  
Diana Isabel Echeverría Maridueña

  
Edgar Ricardo Galindo Ramírez

  
Lorena Isabel Lucero González

  
Angelo Oswaldo Pozo Baquerizo

  
Jéssica Alexandra Suquilanda Rovayo



## INTRODUCCIÓN

Actualmente nuestro país presenta una estructura educacional que no está al nivel de los avances de la tecnología, pues no se aprovechan mayormente los recursos apoyo visual y auditivo basado en aplicaciones tecnológicas que permitan captar el interés del niño, interactuando con su entorno informático.

Esto conlleva al poco interés de los niños, por esta razón se pensó en una idea moderna y al mismo tiempo divertida, con el fin de estimular el desarrollo del lenguaje articulado y comprensivo, acorde con su edad cronológica.

Este proyecto tiene como objetivo aportar con nuevas herramientas de apoyo para la educación básica infantil en nuestro país. Además servirá para que los niños puedan interactuar con la computadora aprendiendo, de una manera fácil, el manejo de la misma.

Las escuelas y hogares de nuestra nación, podrán contar con un CD-ROM Multimedia interactivo didáctico, resultado de una exhaustiva investigación sobre las dificultades que tienen las pocas herramientas de apoyo actuales en esta línea que se aplica a nuestros escolares, sus posibles causas y soluciones.



# ÍNDICE DE CONTENIDO

## CAPÍTULO 1

<b>1 ANTECEDENTES GENERALES .....</b>	<b>1</b>
1.1 ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	1
¿QUE ES MIDI?.....	1
¿DE DONDE SURGE LA CREACION TECLITAS INTERACTIVAS 4?.....	1
¿QUE ES TECLITAS INTERACTIVAS 4?.....	2
1.2 ANTECEDENTES DE EDCOM.....	2
1.3 ¿QUÉ ES I&D?.....	3
1.4 EQUIPO DE TRABAJO.....	1

## CAPÍTULO 2

<b>2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANEACIÓN DEL PRODUCTO .....</b>	<b>1</b>
2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO EN EL MERCADO NACIONAL.....	1
2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO EN EL MERCADO ..	1
2.1.2 ¿ESTE PRODUCTO ES APROPIADO PARA NUESTRA CULTURA?.....	1
2.1.3 ¿CUÁL ES SU COSTO?.....	1
2.1.3 EXPERIENCIAS CON PRODUCTOS SIMILARES.....	1
2.2 PLANTEAMIENTO.....	2
2.2.1¿ES POSIBLE DESARROLLAR UN PRODUCTO CON CARACTERÍSTICAS SIMILARES?.....	2
2.2.2 REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS.....	2
2.3 OBJETIVOS.....	3
2.3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	3
2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
2.3.3 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO.....	4
2.3.4 ¿PODEMOS HACERLO RENTABLE?.....	4

## CAPÍTULO 3

<b>3. DISEÑO Y DESARROLLO.....</b>	<b>1</b>
3.1 PROPUESTA GENERAL.....	1
FASE 1 Desarrollo y textos de Guiones.....	1
FASE 2 Desarrollo de Animaciones, Intefaz gráfica y Musicalización.....	2
FASE 3 Desarrollo de Programación y Control de Calidad.....	2
FASE 4: Desarrollo de Empaques, Material e Imagen Pública.....	3
3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	4
3.2.1 IMPLEMENTACIÓN NECESARIA.....	4
Requerimientos de Hardware.....	4
Requerimientos de Software.....	4
3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO.....	5
Grupo de Desarrollo.....	5
Grupo de Apoyo.....	6
3.4 ASPECTOS TÉCNICOS.....	6

## CAPÍTULO 4

<b>4. FASE DE PRE – PRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE-PRODUCCIÓN.....	1
4.1.1 ANTECEDENTES.....	1

4.1.2 INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE HISTORIAS.....	1
4.1.3 PROGRAMA DE ESTUDIOS Y SU ORGANIZACIÓN.....	1
Organigrama Temas de estudio Teclitas Interactivas 4 .....	2
4.1.4 DIAGRAMA DE FLUJO DE NAVEGACIÓN.....	3
4.1.5 CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES.....	4
4.2 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN.....	6

## CAPÍTULO 5

<b>5. FASE DE PRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
5.1 ESPECIFICACIONES DE ELABORACIÓN DEL CD .....	1
5.2 DESARROLLO DEL MULTIMEDIA.....	2
5.2.1 GUIÓN LITERARIO.....	2
5.2.2 ANIMACIÓN.....	2
5.2.3 INTERFAZ GRÁFICA .....	3
Por Navegación.....	4
Por Enseñanza .....	5
Por Enlace.....	6
Por Juegos.....	7
5.2.4 MATERIAL GRÁFICO PARA LA CAJA DEL CD.....	17

## CAPÍTULO 6

<b>6. FASE DE POST - PRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
6.1 AFINAMIENTO DEL PLAN DE TRABAJO .....	1
ANIMACION .....	1
AUDIO Y VIDEO.....	1
INTERFAZ GRAFICA .....	1
PROGRAMACION.....	1
6.2 EXPECTATIVAS, ALCANCE Y SUSTENTABILIDAD DE ESTE PROYECTO.....	2

## ANEXO 1

### CONTENIDO ACÁDEMICO

UNIDAD 1 - WINDOWS .....	1
UNIDAD 2 - FUNCIONAMIENTO DEL TECLADO .....	1
UNIDAD 3 - WORDPAD.....	1

## ANEXO 2

### GUIÓN LITERARIO

PRE-INTRODUCCIÓN.....	1
UNIDAD1 .....	4
WINDOWS.....	4
UNIDAD 2 .....	14
FUNCIONAMIENTO DEL TECLADO .....	14
UNIDAD 3 .....	28
WORDPAD .....	28

## ANEXO 3

### INTERFAZ GRÁFICA

BARRA DE SEGURIDAD DEL CD INTERACTIVO.....	1
--	---



PRESENTACIÓN DE LOGOS DE LAS ENTIDADES VINCULADAS .....	2
PRESENTACIÓN DEL LOGO TECLITAS INTERACTIVAS 4 .....	4
PANTALLA DE INGRESO .....	4
MENÚ PRINCIPAL .....	5
BARRA DEL MENÚ .....	5
EVALUACIÓN ACADÉMICA .....	6
BIBLIOTECA .....	6
PANTALLAS ENLACES CON LOS JUEGOS .....	7
INTERFACES DE JUEGOS .....	7
INTERFAZ CUANDO SE GANA UN JUEGO .....	12
INTERFAZ CUANDO SE DESEA SALIR DEL JUEGO .....	12
INTERFAZ CUANDO DESEA SALIR .....	13

## ANEXO 4

### CREACIÓN DE PERSONAJES

BIT .....	1
EMILY .....	2
MAYLIN .....	3
ALEXIS .....	4
BRUNO .....	5
MASTRIX .....	6
BYTE .....	7
FLAT .....	8

## ANEXO 6

### ANIMACIONES

UNIDAD 1 .....	3
UNIDAD 2 .....	19
UNIDAD 3 .....	41



## ANEXO 7

### MATERIAL POP

MANUAL DE USUARIO .....	1
PORTADA DE CD .....	2
ETIQUETA DEL CD .....	3
DISEÑO DE EMPAQUE .....	4
HORARIO DE CLASES .....	5
JUEGO DE MESA (CRUCIGRAMA TECLITAS 1) .....	6
JUEGO DE MESA (CRUCIGRAMA TECLITAS 2) .....	7
JUEGO DE MESA (CRUCIGRAMA TECLITAS 3) .....	8
REGLA .....	9
CAJA JUEGO DE MESA NERVIOSO .....	10
CARTAS JUEGO NERVIOSO .....	11
MEMBRETES .....	12

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>CAPÍTULO 3</b>	<b>PAG.</b>
3.1. Equipo de trabajo de la fase 1.....	1
3.2. Equipo de trabajo de la fase 2.....	2
3.3. Equipo de trabajo de la fase 3.....	3
3.4. Equipo de trabajo de la fase 4.....	3
3.5. Requerimientos de Hardware.....	4
3.6. Requerimientos de Software.....	4
3.7. Grupo de desarrollo.....	5
3.8. Grupo de apoyo.....	6

<b>CAPÍTULO 5</b>	<b>PAG.</b>
5.1. Personas que intervienen para la caracterización de las voces.....	1



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>CAPÍTULO 1</b>	<b>PAG.</b>
1.1. Organigrama – Equipo de trabajo.....	5

<b>CAPÍTULO 4</b>	<b>PAG.</b>
4.1. Organigrama – Temas de estudios Teclitas Interactivas 4.....	2
4.2. Diagrama de navegación del CD Teclitas Interactivas 4.....	2

<b>CAPÍTULO 5</b>	<b>PAG.</b>
5.1. Interfaz de navegación.....	4
5.2. Interfaz por enseñanza.....	5
5.3. Interfaz por enlace.....	6
5.4. Interfaz por juegos.....	7
5.5. Interfaz del juego: Fórmula Mouse.....	8
5.6. Interfaz del juego : Atrapa los íconos.....	9
5.7. Interfaz del juego: Memoria Reproductor.....	10
5.8. Interfaz del juego: Aventura Teclitas.....	11
5.9. Interfaz del juego: Baila Baila.....	12
5.10. Interfaz del juego: Salva las Teclas.....	13
5.11. Interfaz del juego: Turbo Letras.....	14
5.12. Interfaz del juego: Boli Bloques.....	15
5.13. Interfaz del juego: Combinetrix.....	16





CAPÍTULO I  
ANTECEDENTES GENERALES

## 1. ANTECEDENTES GENERALES

### 1.1 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

En la actualidad, nuestro país no cuenta con mayores herramientas de apoyo a la educación infantil en esta era digital. Un material de estudio completo requiere por ejemplo de un apoyo multimedia (animación, video e imágenes), para así captar la mayor atención del estudiante.

La falta de un material de estas características conlleva al poco interés por parte de los niños hacia la materia. El implementar ideas actuales y divertidas, de acuerdo con su edad, que le faciliten la comprensión de los contenidos de que se ofrece dentro de las ciencias básicas y computación. Es aquí donde nace la idea de la creación de los Multimedia Interactivos Didácticos Infantiles MIDI sería entonces, la manera efectiva de estimular el interés del estudiante hacia la nueva era de la informática.

#### ¿Qué es MIDI?

**MIDI** es un proyecto educativo que inició su desarrollo como tema de tesis con un primer producto piloto desarrollado por los alumnos de las carreras de Análisis de Sistemas y Diseño Gráfico. Las iniciales **MIDI** corresponden a las palabras **M**ultimedia **I**nteractivo **D**idáctico **I**nfantil.

#### ¿De dónde surge la creación Teclitas Interactivas 4?

El desarrollo de este proyecto surge de la necesidad de continuar elaborando una línea de productos especializada en la enseñanza de la computación y haciendo uso de tecnología que motive la creatividad de los niños, por esta razón se tomó la iniciativa de desarrollar un multimedia que sirviera de apoyo tanto a los docentes de escuela como profesionales en el tema.

El proyecto Teclitas 4 se realizó para cubrir los conocimientos y conceptos básicos para el manejo de la computadora orientados a niños que cursen el 4to año de educación básica.

El propósito de este tipo de proyectos es lograr que los niños que cursan el este año de educación básica se interesen por el uso de la computadora y estimular a los niños en esta área de la educación.

También dentro de un análisis de Costo-Beneficio para nuestros clientes, que son todas las personas involucradas con la educación de nuestros niños, podemos asegurar que es favorable, porque no van a tener que invertir considerablemente en la enseñanza directa de algunas herramientas informáticas para los niños, ya que de manera tácita estarán haciendo uso natural de dichas herramientas desde sus primeras clases.

Fue así como se diseñó el proyecto *Teclitas Interactivas 4*, con esto innovamos nuevos campos para que en un futuro se elabore una nueva forma de enseñanza, ampliando no sólo los temas tratados en el proyecto sino también los conocimientos informáticos que actualmente se están implementando e impartiendo en la educación.

### ¿Qué es Teclitas Interactivas 4?

Es un paquete infantil desarrollado para niños de 9 - 10 años que cursen el cuarto año de enseñanza básica, además de servir como material de apoyo para docentes de escuelas y profesionales especializados en el tema.

Teclitas 4 se enfoca netamente a la enseñanza de la computación, que se encuentra dividido en 3 unidades. Cada una de ellas contiene un grupo de subtemas, los cuales están orientados al aprendizaje y conocimiento del niño. Todo esto basado en las Competencias establecidas dentro de la Reforma Curricular que indic

Este Proyecto fue creado con el objetivo de ser, más que una herramienta de apoyo para los docentes de escuelas y profesionales en el tema, una ayuda para todas aquellas personas, sean niños o adultos que no conozcan acerca de: el entorno de Windows, Funciones del Teclado, Wordpad, etc..



## 1.2 ANTECEDENTES DE EDCOM

La Escuela de Diseño y Comunicación Visual **EDCOM** adscrito al Instituto de Tecnologías, es una Unidad Académica de la **ESPOL**, creada para impartir la mejor educación en Sistemas de Información y Diseño Gráfico Publicitario; y brindar servicios tecnológicos a la sociedad ecuatoriana, apoyados en la más alta tecnología disponible en el mundo de la computación, manteniendo los lineamientos y la Filosofía de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Para cumplir con nuestra misión, el **EDCOM** busca el apoyo de la empresa privada, de organismos públicos y de otras universidades para realizar intercambios de tecnologías, recursos humanos y económicos que permitan lograr el desarrollo de la nación desde el punto de vista de educación y la capacitación. Por ello forma y capacita a su personal y a sus estudiantes de la mejor manera; para ofrecer talento humano altamente especializado en las áreas que imparte, acorde a las exigencias y a los requerimientos del Ecuador en este nuevo siglo.

Los servicios que **ESPOL – EDCOM** ofrece entre otros son:

Estudios de Modernización (Reingeniería, Benchmarking, Calidad Total).

Estudios de Automatización.

Auditoria de Sistemas.

Automatización Global y Parcial.

Asesoramiento en la adquisición de Hardware y Software.

Particularización de Programas y/o sistemas.

Outsourcing (Hardware, Software, Personal).

Productos en Multimedia (CDROM, Shockware, Modelamiento 2D/3D).

Diseño de imagen (Análisis Cromático, Murales Comunicacionales, Análisis de Medio para Publicidad).

Imagen Corporativa (Logotipos y papelería en general).

Diseño y Diagramación de Libros y Revistas.

Diseño y programación de sitios Web (Java, VBScript, ADO, Macros).

Oficina de selección de personal creado para brindar a las empresas de nuestra localidad recursos humanos provistos de capacidad y creatividad en informática.

**EDCOM** cuenta con el elemento humano como son:

Profesionales con capacitación en el exterior, con niveles de Maestrías y 15 años de experiencia en el Medio.

Miembros del personal docente con experiencia en las principales Empresas del Medio.

Los mejores estudiantes que cursan las últimas materias previas a la obtención del título de Analistas de Sistemas; candidatos desde ya a laborar en las principales Empresas de la ciudad.

El intercambio de la experiencia de los Directores o Gerentes de Proyectos con las innovadoras ideas de gente joven graduados de ESPOL en carreras tecnológicas, ocasionan que sus productos finales sean de calidad insuperable.

El prestigio indiscutible que brinda el nombre de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), hace que cualquier trabajo a ser realizado cumpla con seguridad los objetivos planteados por el público en general.

### 1.3 ¿QUÉ ES I&D?

El I&D es un área de EDCOM dedicada al 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:

**Investigación y desarrollo de productos multimedia educativos** para las diferentes áreas, ya sea primaria, secundaria o de nivel superior.

**Producción y realización de Animaciones vectoriales y tridimensionales** a ser utilizados en diversos estadios de comunicación o tecnológicos.

**Facilitar recursos en sus laboratorios** para el desarrollo de varios proyectos que posean discursos visuales e informáticos mediante el uso de herramientas de tecnología como las antes mencionadas.

**Asesoramiento** con respecto a esquemas de desarrollo de productos multimedia.

**Asesoramiento con relación a diseño y presentación de proyectos** tecnológicos debidamente sustentados.

**Desarrollo de presentaciones interactivas** para diferentes eventos, usando tecnología orientada al objetivo de la misma.

I&D fue creado en Diciembre del 2001, con la convicción de hacer un cambio en los esquemas informáticos en lo que a realización de productos tecnológicos educativos concierne.

Esta unidad tiene como meta apoyar a instituciones grandes y pequeñas en aspectos comunicacionales e informáticos ya que tenemos la guía para emprender proyectos de gran envergadura, un ejemplo de esto es la realización del multimedia denominado Teclitas Interactivas 2, el mismo que muestra la capacidad y calidad de esta área al momento de desarrollar productos orientados a la educación infantil.

En conclusión la idea de la creación de esta área nació con proyectos como éste que tienen como fin lograr el desarrollo, comercialización y producción principalmente de Multimedia interactivos didácticos al alcance de la población en todos sus estratos sociales, para mejorar y estimular significativamente el aprendizaje en diferentes áreas de educación, ofreciendo a nuestros estudiantes desde sus primeros años seguridad en el uso de herramientas informáticas como parte de su desarrollo integral, en armonía con el ambiente y manejo del conocimiento, que garantizarán su formación como futuros líderes de la nación.

## 1.4 EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de trabajo está conformado por profesionales de ESPOL-EDCOM, estudiantes de Diseño Gráfico y Análisis de Sistemas; para quienes este proyecto avaliza el cumplimiento de su Proyecto de Graduación.

Debido al nivel de investigación técnica, académica y psicopedagógica, fue necesario adicionar al equipo interno de ESPOL un grupo de trabajo multidisciplinario que permitió la simetría requerida para la realización de este proyecto.

El equipo de trabajo se conformó como sigue:

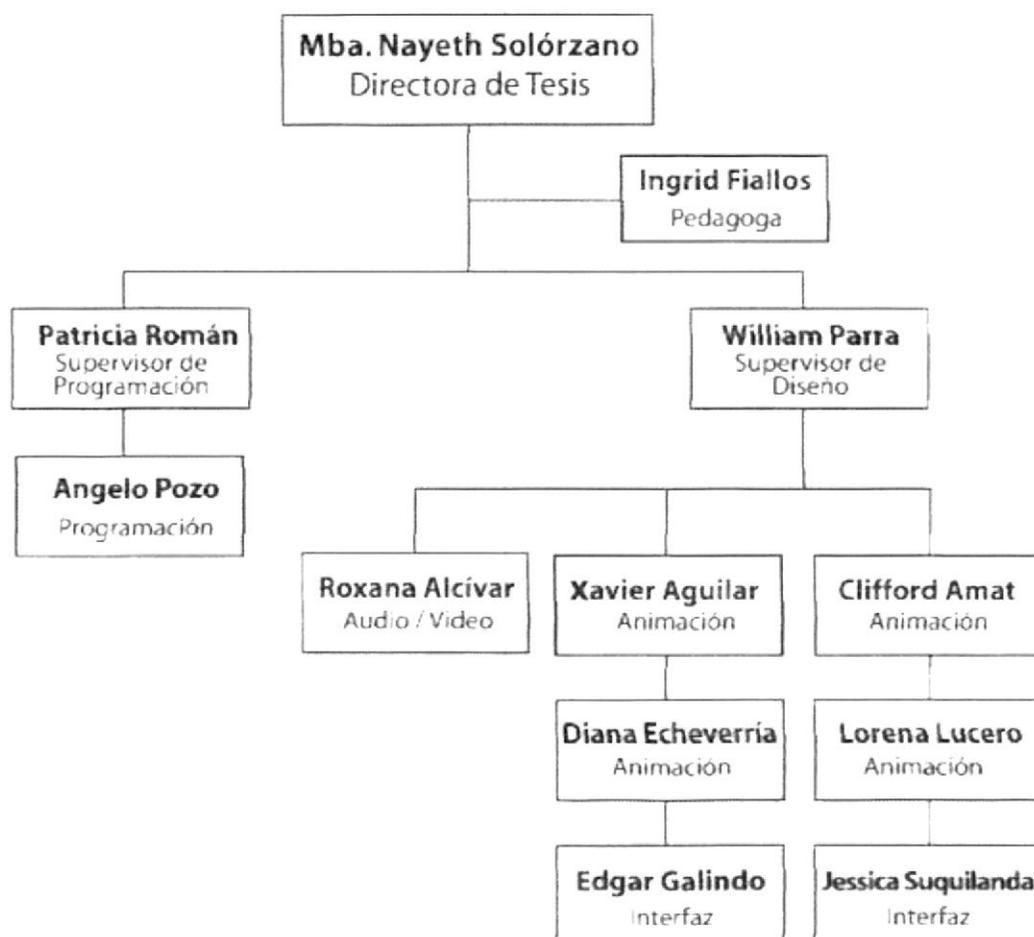


Figura 1.1 Organigrama - Equipo de Trabajo





CAPÍTULO 2  
ESTUDIO GENERAL DE MERCADO

## 2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANEACIÓN DEL PRODUCTO

### 2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO EN EL MERCADO NACIONAL

#### 2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO EN EL MERCADO

En el Ecuador contamos con una gran afluencia de diversos productos interactivos educativos provenientes de países extranjeros donde al niño se le inculca una mentalidad y forma de vida muy diferente a la nuestra, lo que genera en el infante conflictos en el género cultural en el que vive. Esto representa una gran ventaja para nosotros, ya que podemos ingresar al mercado con un producto diferente e innovador, que al ser realizado dentro del país, podemos manejar perfectamente todas las áreas sociales que influyen positivamente en el desarrollo integral del usuario.

#### 2.1.2 ¿ESTE PRODUCTO ES APROPIADO PARA NUESTRA CULTURA?

Los software que existen en nuestro país por lo general son de origen extranjero, pero encontramos muy pocos que reflejen nuestra propia identidad.

Si estos son o no los más apropiados, es muy difícil de contestar ya que el contenido presentado en algunos productos es muy bueno, pero como se puede notar el ambiente, palabras, frases e incluso el acento que encontramos no es el más idóneo para nuestro medio. La escasez de productos nacionales hace que el consumidor se vea obligado a adquirir este material, incluyendo las instituciones de enseñanza.

#### 2.1.3 ¿CUÁL ES SU COSTO?

Estos soportes de educación están disponibles en nuestro mercado a costos que oscilan entre \$20,00 a \$50,00. Muchas de las familias de nuestro país hacen esfuerzos por adquirirlos, en espera de que promueva una correcta motivación en sus hijos por estudiar.

Con la experiencia de los productos anteriormente creados en el proyecto MIDI, se ha evaluado y calculado la posibilidad de que este producto se maneje como un atractivo paquete complementado a un precio mucho más económico, de tal manera que sea asequible a todos los niveles de nuestra población.

#### 2.1.3 EXPERIENCIAS CON PRODUCTOS SIMILARES

Luego de la materialización y distribución de los CD-ROM's del Proyecto; *Teclitas Interactivas 4*, hemos obtenido una gama de experiencia, analizando los beneficios, objetivo, ventajas y desventajas del producto con respecto a costo monetario.

## 2.2 PLANTEAMIENTO

### 2.2.1 ¿ES POSIBLE DESARROLLAR UN PRODUCTO CON CARACTERÍSTICAS SIMILARES?

En la actualidad nada es imposible, pero el costo que representa elaborar este tipo de producto es alto para nuestro mercado.

### 2.2.2 REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS

Dada la necesidad multidisciplinaria del recurso humano que se requiere para este tipo de productos, damos a continuación una breve explicación de las áreas involucradas:

**Área Pedagógica.-** Grupo de profesionales especializados en educación infantil, con experiencia en niños de 8 a 9 años, para una mejor orientación del alcance del producto.

**Área Investigativa.-** Grupo de personas que se dedicó plenamente a buscar todo tipo de programas de estudios, juegos, información sobre personalidad, cromática, gustos y actividades de interés para las edades a desarrollar.

**Área Creativa.-** Personas encargadas de organizar toda la investigación en historias, juegos y personajes llamativos para el producto final.

**Área de Dibujo.-** Personas capaces de entender, adaptar y diagramar todo el trabajo creativo e investigativo en formas fáciles y sencillas para los niños.

**Área de Animación.-** Los encargados de darles vida a todas las enseñanzas y personajes que se han realizado.

**Área de Locución.-** Son los responsables de darle vida, carisma y personalidad a los gráficos a través de sus voces.

**Área de Musicalización.-** Es el grupo que tiene una de las tareas más difíciles ya que todos los sonidos, melodías y adaptaciones deben ser agradables para los niños.

**Área de Grabación y Edición.-** Ellos se encargan de hacer toda la toma fotográfica y de video que han especificado las áreas de investigación y creatividad.

**Área de Programación.-** Son personas que se encargan de programar los juegos de cada una de las enseñanzas y la funcionabilidad de cada una de las partes del CD y sus seguridades contra copias y piratería.

**Área de Supervisión.-** Son personas que controlan que todo el trabajo marche como se ha estructurado.

## 2.3 OBJETIVOS

### 2.3.1 OBJETIVOS GENERALES

En una investigación de campo pudimos darnos cuenta que vivimos en un medio que carece de métodos educativos interactivos para niños, conscientes de cubrir esta necesidad, el proyecto educativo *Teclitas Interactivas 4* pretende lograr su objetivo principal, el cual es enseñar a través de los siguientes puntos:

Implementar un método alternativo de enseñanza participativo.

Mejorar el tipo de enseñanza de cuarto año básico.

Fomentar que el aprendizaje de los niños sea eficaz y divertido.

Reforzar lo que los alumnos aprenden en clases con sus maestros y para que refuercen en casa junto a sus padres.

Promover a que nuestros niños se familiaricen con el manejo básico de una de las herramientas informáticas más comunes como es la computadora.

### 2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para poder obtener un producto de primera clase, nos hemos planteado los siguientes objetivos:

- Apoyar el mejoramiento de la educación básica, utilizando todo tipo de motivación contenidos en programas informáticos que faciliten el aprendizaje.
- Lograr que los educandos alcancen un nivel que los lleve a fomentar un estudio acelerado y uniforme.
- Destacar nuestra identidad cultural, presentando imágenes, gráficos, y ambientes referentes a nuestro entorno, en sus aspectos bio-psico-social.
- Introducir a los estudiantes en el manejo de la tecnología informática, a través de juegos que los motiven a educarse de manera divertida.
- Brindar métodos alternativos de aprendizaje, es decir, que los niños decidan cual área revisar (en el ámbito educacional). Cabe recalcar que debe estar supervisado por el docente, Terapeuta de lenguaje o padre de familia a cargo.
- Ayudar a desarrollar el interés por la investigación y documentación constante, logrando que el estudiante profundice lo que aprende en clases.
- Aportar con el compromiso de concientización de la comunidad en la que vive, y sus obligaciones con su entorno social.
- Capacitar inicialmente al niño en área de tecnología informática impulsados por el sano deseo de aprender divirtiéndose.

- Dar a conocer al niño la historia desde que inició la era informática hasta lo que se vive en la actualidad.  
Lograr que este software sirva como medio complementario de enseñanza y a la vez eternizar nuestros valores socioculturales.

### **2.3.3 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO**

- Conseguir fuentes de financiamiento para auspiciar la continuación de este tipo de proyecto hasta lograr su industrialización.
- Consolidar este tipo de proyecto como una fuente de empleo para estudiantes y egresados que se inician profesionalmente en este campo de la tecnología.
- Convertir el producto creado en una herramienta innovadora y de uso permanente en la educación de niños del Cuarto Año Básico Infantil.
- Reforzar la motivación en la metodología de la enseñanza participativa.

### **2.3.4 ¿PODEMOS HACERLO RENTABLE?**

Si se tiene una buena estrategia de lanzamiento y se vende la idea a instituciones para que estas continúen apoyando con el financiamiento de los capítulos restantes relacionados con este tema, podemos obtener ingresos del producto que sustentarán la creación de muchos otros tópicos de educación infantil, ya que la calidad que puede lograr es excelente.

CAPÍTULO 3  
DISEÑO Y DESARROLLO



### 3. DISEÑO Y DESARROLLO

#### 3.1 PROPUESTA GENERAL

Las bases para la realización de este proyecto fueron tomadas del Programa de Estudios según la Reforma Curricular establecido por el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador para niños de Cuarto año de Educación Básica. Por la extensión y tiempo establecido para el desarrollo del mismo se ha impuesto lo siguiente:

1. La creación de enseñanzas.
2. El desarrollo completo de *Teclitas Interactivas 4*, con sus respectivos contenidos académicos.

Las actividades que se llevaron a cabo en el tiempo establecido para la elaboración del MIDI, se resumen en las siguientes fases:

#### FASE 1: Desarrollo de Textos y Guiones

1. Investigación para el desarrollo de la Propuesta, con pedagogos, supervisor de diseño y director del proyecto.
2. Elaboración del contenido del Multimedia *Teclitas Interactivas 4*. Posterior a la aprobación de la propuesta.
3. Cronograma detallado de actividades de analistas, ilustradores, animadores y diseñadores.
4. Elaboración del guión (enseñanzas, texto y juegos).
5. Revisión de propuesta y guión.
6. Presentación de la propuesta.
7. Desarrollo del Story Board (desarrollo de las enseñanzas en forma de cuadros gráficos).
8. Grabaciones (locución, edición, musicalización).

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

CARGO A DESEMPEÑAR	EQUIPO DE TRABAJO
Directora de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan
Supervisores	Tcnlg. William Parra (Animación e Interfaz Gráfica )
Pedagoga	Lsi. Patricia Román (Programación)
Equipo de Desarrollo	Lsi. Ingrid Fiallos
	Xavier Humberto Aguilar Sandoval
	Roxana Betsabe Alcivar Muñoz
	Clifford Eloy Amat Jaramillo
	Diana Isabel Echeverría Maridueña
	Edgar Ricardo Galindo Ramírez
	Lorena Isabel Lucero González
	Angelo Oswaldo Pozo Baquerizo
	Jéssica Alexandra Suquilanda Rovayo

Tabla 3.1.- Equipo de Trabajo de la Fase 1

**FASE 2: Desarrollo de Animaciones, Interfaz Gráfica y Musicalización**

1. Interfaz Gráfica (creación de personajes, background).
2. Elaboración de audios.
3. Animación de personajes.
4. Elaboración de soundtrack para cada capítulo.
5. Elaboración de botones y fondos para cada juego.
6. Correcciones Continuas.
7. Entrega del material gráfico a los analistas.

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

<b>CARGO A DESEMPEÑAR</b>	<b>EQUIPO DE TRABAJO</b>
Supervisores  Equipo de Desarrollo	Tcnlg. William Parra (Animación e Interfaz Gráfica ) Lsi. Patricia Román (Programación) Xavier Humberto Aguilar Sandoval Roxana Betsabe Alcivar Muñoz Clifford Eloy Amat Jaramillo Diana Isabel Echeverria Maridueña Edgar Ricardo Galindo Ramirez Lorena Isabel Lucero González Angelo Oswaldo Pozo Baquerizo Jéssica Alexandra Suquilanda Rovayo

**Tabla 3.2.- Equipo de Trabajo de la Fase 2**

**FASE 3: Desarrollo de Programación y Control de Calidad**

1. Inicio del proceso de elaboración del multimedia.
2. Elaboración del diseño (a nivel de programación) del multimedia.
3. Montaje de gráficos, textos, grabaciones y sonidos para la elaboración del multimedia.
4. Programación de todos los elementos y flujo de navegación del multimedia.
5. Correcciones continuas.
6. Evaluaciones y observaciones de Control de Calidad.
7. Corrección final.
8. Presentación del Proyecto.
9. Elaboración de los manuales de Diseño y de Usuario.
10. Preparación de reproducción y empaques.

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

<b>CARGO A DESEMPEÑAR</b>	<b>EQUIPO DE TRABAJO</b>
Directora de Proyecto Supervisores	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan Tcnlg. William Parra (Animación e Interfaz Gráfica ) Lsi. Patricia Román (Programación)
Pedagoga Equipo de Trabajo	Lsi. Ingrid Fiallos Pozo Baquerizo Angelo Oswaldo

**Tabla 3.3.- Equipo de Trabajo de la Fase 3**

#### **FASE 4: Desarrollo de Empaques, Material e Imagen Pública**

1. Diseño de la portada del CD.
2. Diseño de empaque.
3. Diseño del manual de usuario.
4. Afiche publicitario.

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

<b>CARGO A DESEMPEÑAR</b>	<b>EQUIPO DE TRABAJO</b>
Directora del Proyecto Supervisores	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan Tcnlg. William Parra (Animación e Interfaz Gráfica )
Equipo de Trabajo	Xavier Humberto Aguilar Sandoval Edgar Ricardo Galindo Ramirez

**Tabla 3.4.- Equipo de Trabajo para la Fase 4**

## 3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

### 3.2.1 IMPLEMENTACIÓN NECESARIA

Para poder desarrollar este tipo de proyecto se tienen los siguientes requerimientos básicos a nivel de herramientas tecnológicas y equipo de trabajo.

#### Requerimientos de Hardware

CANTIDAD	DETALLE
3 Computadoras Macintosh	Elaboración de Gráficos, Audio y Video.
2 Computadoras PC	Animación y Programación Multimedia.
1 Impresora a Inyección	Pruebas y presentaciones.
1 Cámara Fotográfica Digital	Tomar fotos.
1 Cámara de Video	Grabación de video "El teclado".
1 CD Writer	Para presentar el resultado final (CD).
1 Pen Drive	Transportar el material gráfico.
1 Estudio de Grabación	Grabar voces de los diferentes personajes.
1 CD con Sonidos e Imágenes	Su contenido será utilizado en ciertas áreas del multimedia a desarrollar.

Tabla 3.5.- Requerimientos de Hardware

#### Requerimientos de Software

HERRAMIENTA	DETALLE
Adobe After Effects 5.5	Software para la edición de videos.
Adobe Illustrator CS2	Herramienta para ilustración mediante vectores.
Adobe Photoshop CS2	Retoque y procesamiento de imágenes.
Cinema 4D R10	Modelado y animación en 3D.
Macromedia Flash MX 2004	Elaboración de animaciones.
DigiDesign ProTools 6.2.2	Captura de voces y pre-producción de audio.
Macromedia Sound Edit 6 2.2	Edición de sonidos y locución.
Macromedia Director MX 2004	Desarrollo multimedia interactivo.

Tabla 3.6.- Requerimientos de Software

### 3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO

#### Requerimiento Operativo

#### Grupo de Desarrollo

CANTIDAD	FUNCIÓN	INTEGRANTES
1 Directora de Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Supervisar y coordinar la ejecución del proyecto.</li> </ul>	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan
1 Supervisor de Diseño e Investigación, Audio y Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Desarrollo de Videos y sonidos.</li> <li>⊙ Desarrollar la parte textual.</li> </ul>	Tcnlg. William Parra
1 Diseñador para audio y Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Desarrollo de Videos y sonidos.</li> </ul>	Roxana Alcivar (e)
1 Supervisor de Programación	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Supervisar la programación del trabajo realizado por los programadores de este multimedia.</li> </ul>	Lsi. Patricia Román
1 Analista y Programador	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Desarrollo de la programación del multimedia.</li> </ul>	Angelo Pozo (e)
1 Supervisor de Animación e Ilustración	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Elaborar las animaciones de los gráficos a mostrar.</li> </ul>	Tcnlg. William Parra Xavier Aguilar (e) Clifford Amat (e)
4 Animadores (Diseñadores Gráficos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Ayudar a elaborar las animaciones de los gráficos a mostrar.</li> </ul>	Diana Echeverria (e) Lorena Lucero (e)
1 Supervisor de Interfaces y Fotografía	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Presentar la temática gráfica.</li> </ul>	Tcnlg. William Parra
2 Diseñadores de Interfaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Ayudar a presentar la temática gráfica.</li> </ul>	Ricardo Galindo (e) Jéssica Suquilandawe(e)
1 Control de Calidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ Para que verifique que el Multimedia cumpla con los estándares respectivos.</li> </ul>	Lsi. Patricia Román

**Tabla 3.7.- Grupo de Desarrollo**

(e) Estudiante de Proyecto de Graduación.



**Grupo de Apoyo**

CANTIDAD	FUNCIÓN	INTEGRANTES
1 Pedagoga	⊙ Brindar apoyo en el contenido académico acorde a las necesidades de los niños de Cuarto Año Básico.	Lsi. Ingrid Fiallos
1 Creador de Musicalización	⊙ Elaboración de soundtrack de cada capítulo.	Roberto Córdova
10 Locutores/Voces	⊙ Narrará los capítulos, historias y juegos.	Estudiantes
1 Equipo de Redacción Creativa	⊙ Revisará que la historia a presentar sea clara y concisa.	Equipo de trabajo
Control de Seguridad	⊙ Esta persona estará encargada de elaborar el control de seguridad y acceso al Multimedia.	Lsi. Patricia Román

**Tabla 3.8.- Grupo de Apoyo****3.4 ASPECTOS TÉCNICOS**

En base a las herramientas de software de aplicación utilizada en este proyecto se estableció lo siguiente:

- ▶ Las fotografías, botones, pantallas e íconos que se utilizan en este multimedia se trabajaron en un programa editor de píxeles llamado Adobe Photoshop CS2.
- ▶ Las ilustraciones, los backgrounds y la interfaz gráfica que se utilizan para la animación fueron creadas en un programa vectorial llamado Adobe Illustrator CS2.
- ▶ Las animaciones fueron ejecutadas en el software Macromedia Flash MX 2004.
- ▶ Todos los audios y música para este multimedia se grabaron en el software Pro Tools 6.2.2. y editados en Macromedia Sound Edit 16 2.0
- ▶ El montaje de los videos, animaciones, ejecución de juegos y programación del multimedia MIDI se elaboró en el programa Macromedia Director MX 2004.

Todas las herramientas utilizadas para la ejecución del proyecto (MIDI), se han conjugado con la creatividad e ingenio de profesionales y alumnos, logrando un producto de primera calidad para ser utilizado con los niños guiados por educadores y padres de familia en el proceso de aprendizaje.



**CAPÍTULO 4**  
**FASE DE PRE-PRODUCCIÓN**

## 4. FASE DE PRE – PRODUCCIÓN

### 4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE-PRODUCCIÓN

#### 4.1.1 ANTECEDENTES

Para el desarrollo del contenido de este producto, se tomaron en consideración varios aspectos tales como:

- ▶ Análisis y estudios de mercado.
- ▶ Investigación del contenido académico según el ministerio de Educación y Cultura.
- ▶ Revisión de la Reforma Curricular Consensuada en el Cuarto Año de Educación Básica.
- ▶ Ayuda Psicopedagógica de Computación.
- ▶ Referencia de Libros para Cuarto Año de Educación Básica.

#### 4.1.2 INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE HISTORIAS

Basándonos en la Reforma Curricular de Cuarto Año de la Educación y evaluaciones psicopedagógicas se crearon historias, las mismas que nacieron de la imaginación y creatividad de cada uno de los integrantes de este proyecto.

*Nota.- El guión de historia lo podrá encontrar en el ANEXO 1: Guión Literario.*

#### 4.1.3 PROGRAMA DE ESTUDIOS Y SU ORGANIZACIÓN

Nuestro Programa de Estudios se ha basado en la Reforma Curricular emitida por el Ministerio de Educación para el Cuarto Año de educación básica, aplicable mayormente a niños 8 a 9 años de edad. No obstante, se contó con la supervisión de una Pedagoga de computación, quien nos ayudó a conseguir un mejor desarrollo en el proyecto.

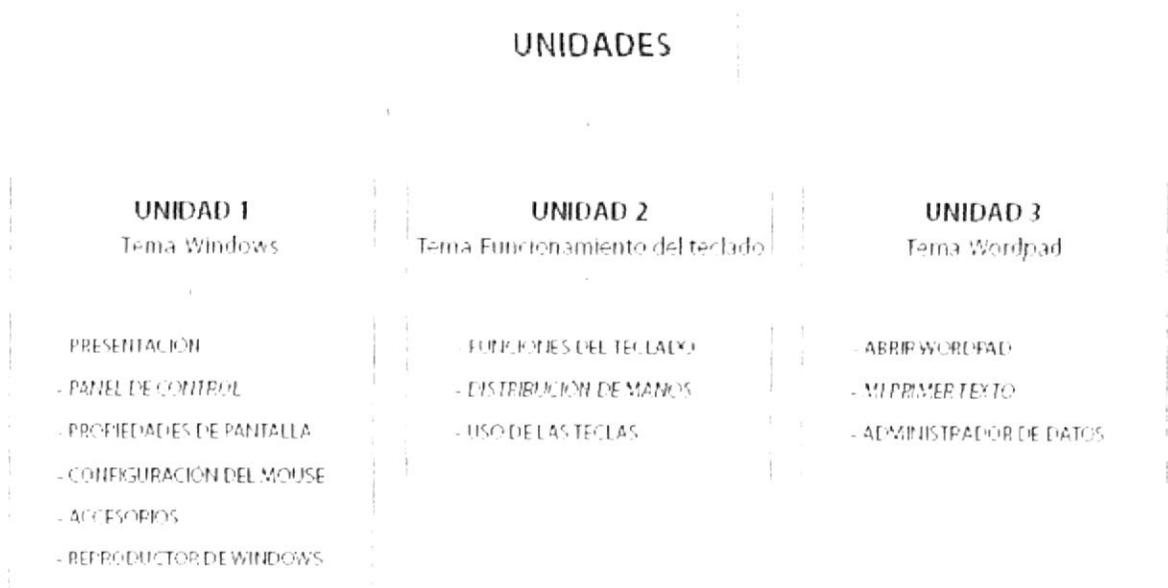
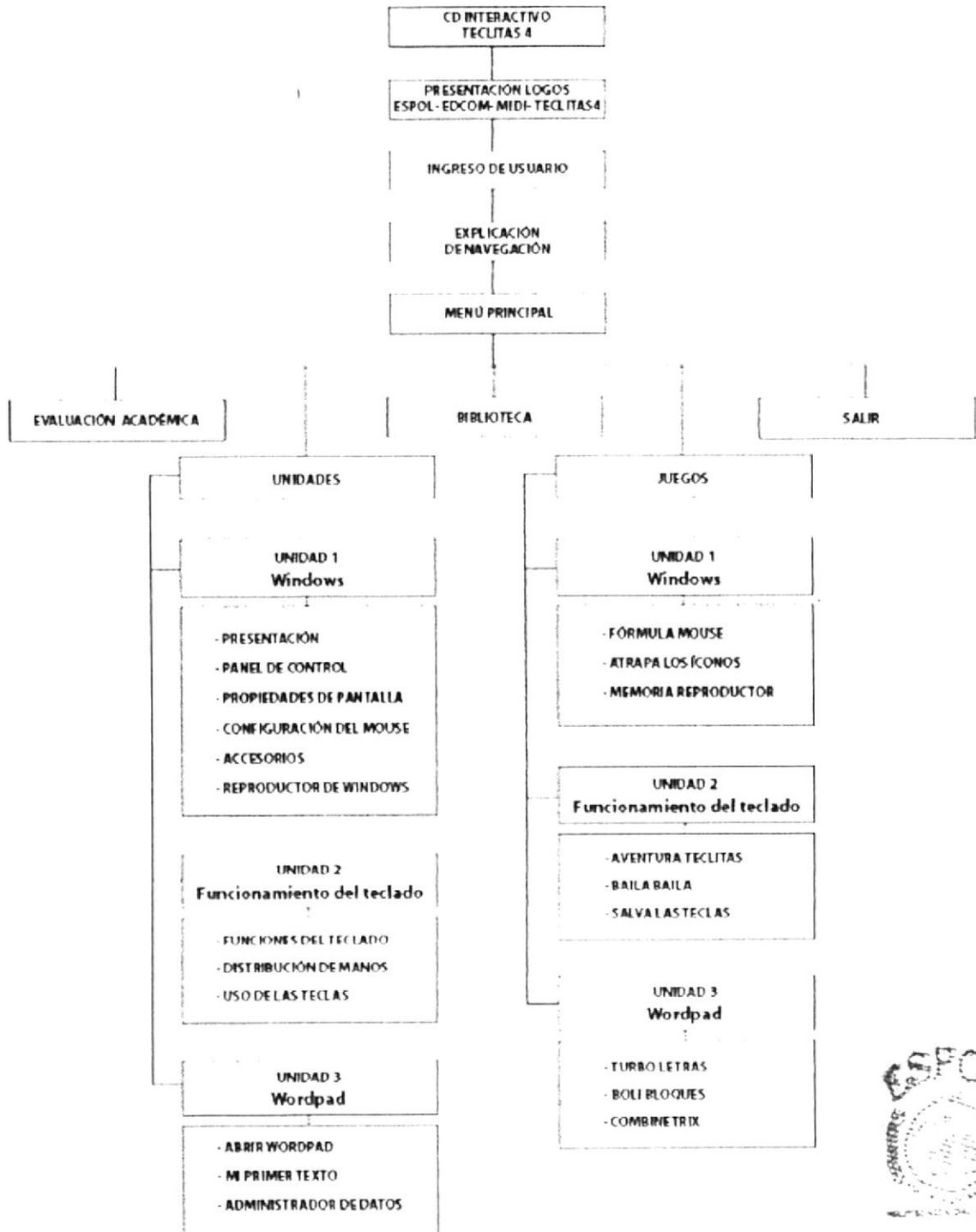


Figura 4.1 Organigrama.- Temas de Estudios Teclitas Interactivas 4



#### 4.1.4 DIAGRAMA DE FLUJO DE NAVEGACIÓN – TECLITAS INTERACTIVAS 4

A continuación encontrará el diagrama en el cual se basa el contenido de Teclitas Interactivas 4:



#### 4.1.5 CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

Las características de los personajes se basan en los famosos dibujos Manga (dibujo procedente de Asia) debido a la gran acogida que tiene en los niños de edad escolar.

Como en los CD's anteriores, los personajes que intervienen son ilustrados en base a los elementos informáticos.

Los pasos para la creación fueron los siguientes:

- Basándonos en nuestras experiencias personales y personalidades se plasmó una idea en boceto.
- Luego de ser aprobado, el dibujo es digitalizado y posteriormente utilizado en la computadora (vectorización).

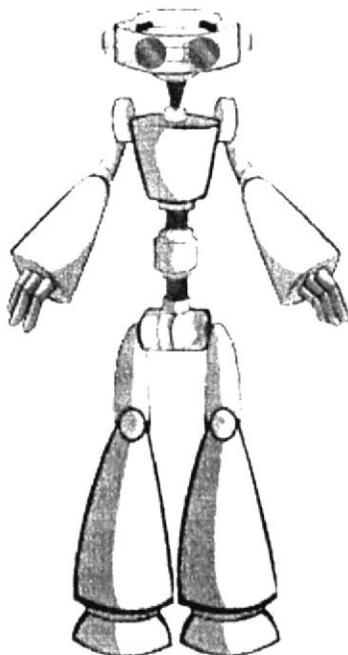
##### 4.1.5.1 ORIGINALIDAD DE LOS PERSONAJES

Para este CD se debió dar el siguiente paso para elevar la calidad y secuencia de los proyectos educativos de computación al siguiente nivel, los personajes principales llevan personalidades diferentes y corresponden elementos informáticos diferentes.

##### 4.1.5.2 PERSONAJES TECLITAS INTERACTIVAS 4

En el desarrollo de todo el contenido del multimedia, intervienen los siguientes personajes:

###### Personajes Principales:



###### **BIT**

Es un divertido robot que acompaña a los niños y comparte con ellos toda clase de enseñanza. Posee poderes y los utilizará para hacer del aprendizaje algo más entretenido.



### MASTRIX

Es una maestra agradable que ama enseñar y compartir sus conocimientos con los niños. Es muy inteligente y te ayudará a conocer el grandioso mundo de la computación.



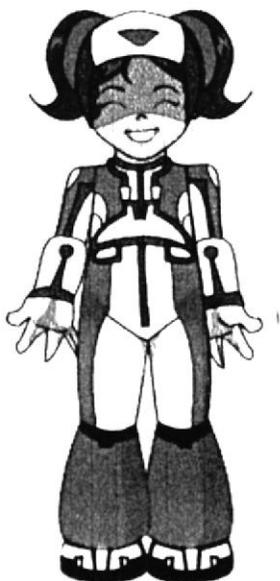
### ALEXIS

Alexis es un niño muy inteligente y educado. Siempre apoya a sus amigos y disfruta mucho de las aventuras. Alexis presentará la primera unidad del CD, donde aprenderá el manejo del Sistema Operativo Windows.



### EMILY

Emily es una niña lista que aprende rápido, es la más curiosa del grupo. Emily descubrirá lo fantástico del Sistema Operativo Windows y de Wordpad.



### MAYLIN

La inocencia y timidez de Maylin hacen de ella una niña muy dulce y tierna. Disfruta mucho compartir con sus amigos.

Maylin disfrutará de una aventura inolvidable, enseñando el manejo del Reproductor de Windows y Wordpad.



### BRUNO

Bruno es alegre, curioso y travieso. Todo el tiempo pregunta, por lo que su deseo de aprender lo hace el más activo de la clase.

Bruno les enseñará a sus amiguitos como imprimir un documento en Wordpad y así salvar a Utopía.



### Personajes Secundarios:

*Nota.- Los diferentes personajes de las respectivas historias y sus expresiones utilizadas en la ambientación los podrá encontrar en el ANEXO 4: Ilustración y origen de Personajes.*

## 4.2 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN

Los diferentes backgrounds creados para la ambientación de este CD, fueron elaborados de acuerdo a la temática de cada unidad.



## **CAPÍTULO 5** **FASE DE PRODUCCIÓN**

## 5. FASE DE PRODUCCIÓN

### 5.1 ESPECIFICACIONES DE ELABORACIÓN DEL CD

Una vez finalizada la etapa de Pre – Producción se iniciaron las diferentes actividades para la elaboración del MIDI, como:

- ▶ Grabaciones de voces de los personajes, sonidos y musicalización.
- ▶ Interfaces en papel.
- ▶ Animaciones en el computador.
- ▶ Elaboración de la Interfaz Gráfica.
- ▶ Navegación del Multimedia.

En conclusión el producto final contiene los temas:

1. Un CD Multimedia.
2. Tres capitulos principales:
  - 1.-Windows.
  - 2.-Funciones del Teclado
  - 3.-Wordpad
3. En cada capítulo se encontrarán sub-capitulos los cuales contienen juegos se detalla a continuación:

Menú Principal:

Unidad 1 Windows

Juegos:

Fórmula Mouse

Atrapa los Iconos

Memoria Reproductor

Menú Principal:

Unidad 2 Funciones del teclado

Juegos:

Salva las Teclas

Baila Baila

Aventura Teclitas

Menú Principal:

Unidad 3

Juegos:

Turbo Letras

Boli Bloques

Combinetrix

4. Una caja atractivamente diseñada con los personajes y el contenido del multimedia.
5. Un manual de usuario de fácil seguimiento.
6. Membretes de los personajes.
7. Estuche porta CD.
8. CD con la aplicación lista para instalar.

Además del contenido educativo del CD, cuenta también con una parte denominada **EVALUACIÓN ACADÉMICA**, que le permitirá al padre de familia, profesor o profesional en el tema, llevar un control de todos los avances que tenga el niño. Esta evaluación se realiza de dos maneras:

1. **Mi Evaluación Académica:** Muestra todos los aciertos y desaciertos por usuario.
2. **Tu Usuario:** Muestra todos los resultados de los juegos del usuario.
3. **Todos los Usuarios:** Muestra todos los resultados de los usuarios en un mismo juego.
4. **Año Básico:** Debe especificar el año de estudio y el juego para ver los resultados.

## 5.2 DESARROLLO DEL MULTIMEDIA

### 5.2.1 GUIÓN LITERARIO

El guión literario comprende todas las enseñanzas divididas por capítulos y subcapítulos.

PERSONAJES	PERSONA QUE LO CARACTERIZA
Bit	Luis Alberto Macías
Matrix	Evelyn Cires
Alexis	Johanna Cordero
Bruno	Raquel Jaramillo
Emily	Nathali Filián
Maylin	Wendy Villegas
Bite	Clifford Amat
Canción	Roxana Alcívar

Tabla 5.1: Personas que intervinieron para la caracterización de las voces.

### 5.2.2 ANIMACIÓN

Para lograr los resultados obtenidos en el CD Multimedia las animaciones se desarrollaron de la siguiente manera:

- ▶ Etapa de Esquematización.
- ▶ Etapa de Desarrollo.



## Etapa de Esquematización

En esta fase se definió la cantidad de movimientos, en qué tomas iban a aparecer los personajes, cuántos y cuáles eran los fondos que se iban a utilizar, se dibujó un esquema para cada capítulo a manera de Story Board como guía para los animadores.

### 5.2.3 INTERFAZ GRÁFICA

La interfaz gráfica es la presentación que se da al CD Multimedia Interactivo, cuya imagen es muy importante, por medio de ella se puede llegar al usuario ya que es lo primero que se visualiza, como son los fondos, botones e imágenes que fueron elaboradas de acuerdo a la situación.

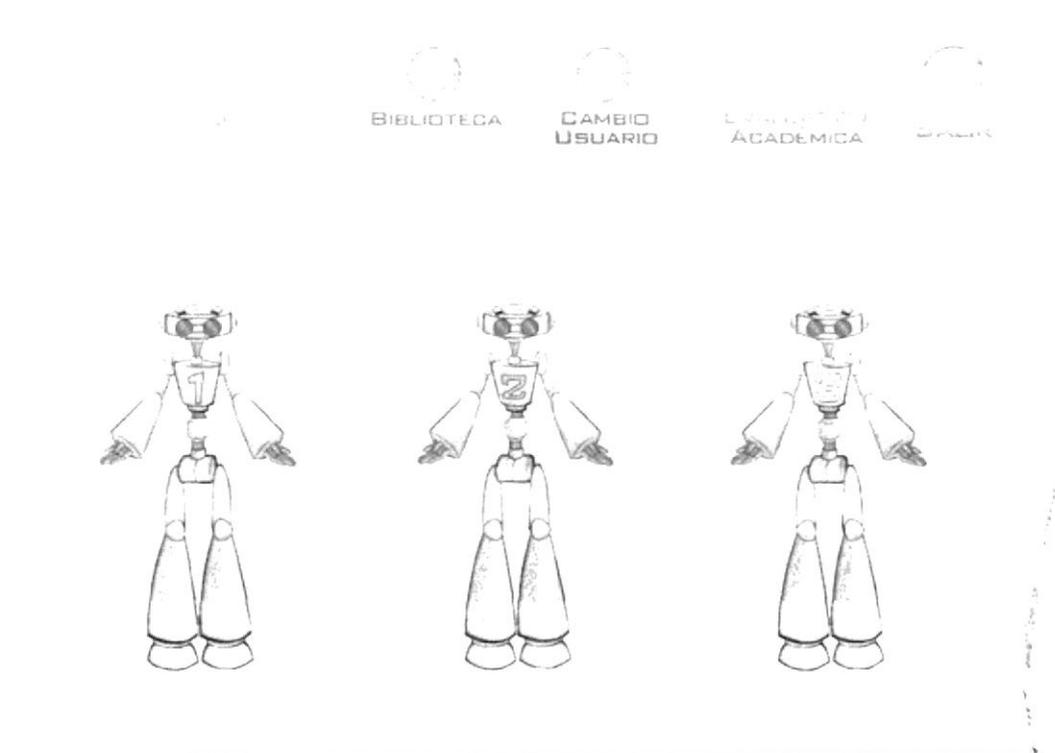
A continuación encontrará la explicación gráfica y cromática de cada uno de las siguientes divisiones:

- Por Navegación
- Por Enseñanza
- Por Enlace
- Por Juegos



### 5.2.3.1 POR NAVEGACIÓN

Luego de dar inicio al CD y pasar el intro y pre-intro, llegarán al menú principal que será donde el usuario podrá moverse dentro del disco. Aquí se encuentran 9 enlaces que lo llevarán a diferentes lugares, como: Repetir explicación, juegos, biblioteca, cambio usuario, evaluación académica, salir, unidad 1, unidad 2, unidad 3.



**Figura 5.1 Interfaz por Navegación**

#### **Justificación Cromática:**

Las gráficas para navegación que se ha utilizado están compuestas en base de los colores primarios RGB que estos al mezclarse nos da una amplia gama de colores, entre ellos están los de tonalidad clara y vibrante.

El color que hemos utilizados se los han dividido por unidad los cuales son: Celeste (Unidad 1), Verde (Unidad 2), Naranja (Unidad 3).

En los botones se ha utilizado colores cálidos para que en conjunto con los colores fríos contrasten y así den una gran armonía y estabilidad a la interfaz.

Estos tonos logran llamar la atención del niño, ya que generan dinamismo y no induce al aburrimiento.

#### **Justificación Gráfica:**

Esta interfaz está compuesta botones en forma de esferas y por 3 bit cada uno de ellos representa a cada unidad.

Como base de los íconos implementados se ha proporcionado un fondo que no llame tanto la atención del niño para que a su vez éste se incline hacia los botones de navegación que poseen dinamismo y pueda poner en práctica las unidades de aprendizaje.

Las animaciones que corresponden a cada icono son afines a cada significado de éstas, para complementar estas acciones ha sido necesario el audio.

### 5.2.3.2 POR ENSEÑANZA

Estos botones que se encuentran ubicados en la esquina inferior izquierda de la pantalla le brindarán al usuario la facilidad necesaria para poder controlar las diversas explicaciones y navegación que se encuentran en el CD Multimedia, como lo explica Emily al comienzo de la misma.



Figura 5.2 Interfaz por enseñanza

#### Justificación Cromática:

Para la barra de opciones se ha empleado una cromática de colores fríos y cálidos, destacando los colores cálidos estos darán estabilidad y armonía a las animaciones exhibidas.

La tonalidad que más predomina es el naranja con su complementario que es el cian entre otros colores de la misma gama, los cuales connotan inteligencia y destreza.

#### Justificación Gráfica:

En la parte inferior izquierda de la pantalla se empleó un botón con un icono de flecha con dirección a la izquierda de color rojo, éste se desplegará al dar clic sobre él. Fue diseñado con el fin de dar mayor facilidad al niño y no perder su atención a la explicación que muestra la animación.

En esta barra contienen las gráficas de retroceder, avanzar, pausar y salir de la explicación, planteadas de la manera más clara para el entendimiento del niño.

### 5.2.3.3 POR ENLACE

Los iconos utilizados para enlazar los juegos; se realizarán a través de la opción juegos, que le ayudará a llegar más rápidamente al destino. Esta opción está dividida en secciones, en cada sección se encuentra un botón con el número de la unidad la que a su vez contiene los juegos que corresponden a dicha unidad.

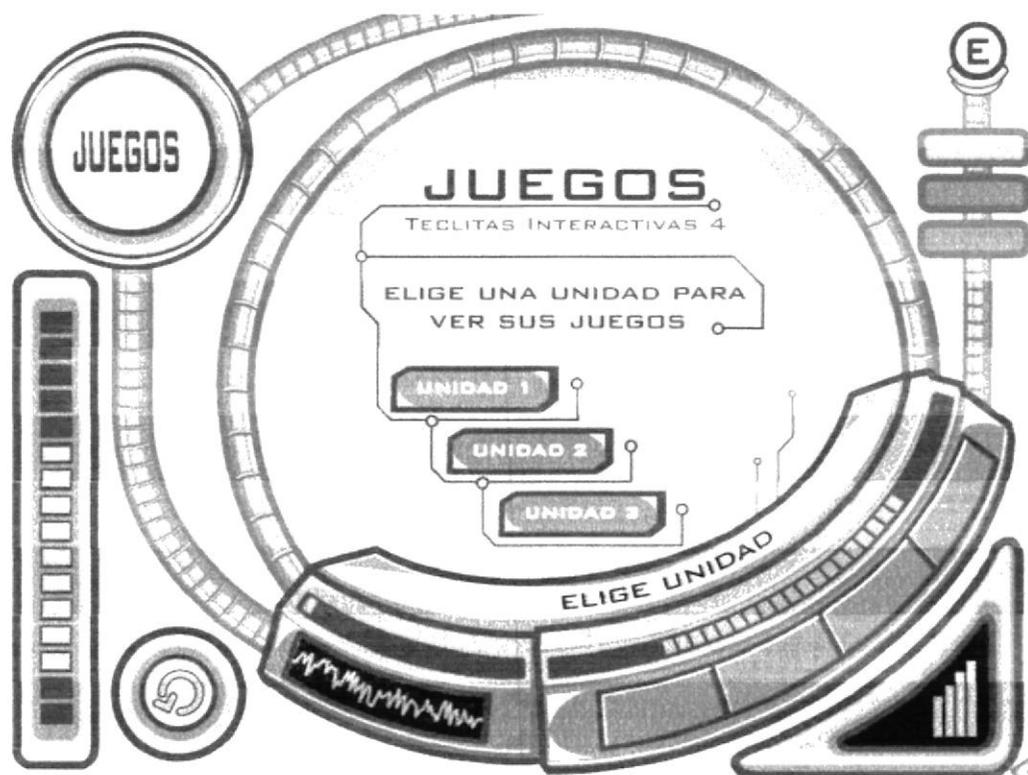


Figura 5.3 Interfaz por Enlace

#### Justificación Cromática:

Siguiendo la línea gráfica se ha recurrido a tomar una serie de colores derivados del azul contrastado con el color cálido que es el naranja éste dará un mejor orden y claridad que será mucho más sugestivo para el usuario.

No obstante, se ha suministrado de manera equilibrada cada tono entre claros y oscuros para así poder resaltar las áreas de interés.

#### Justificación Gráfica:

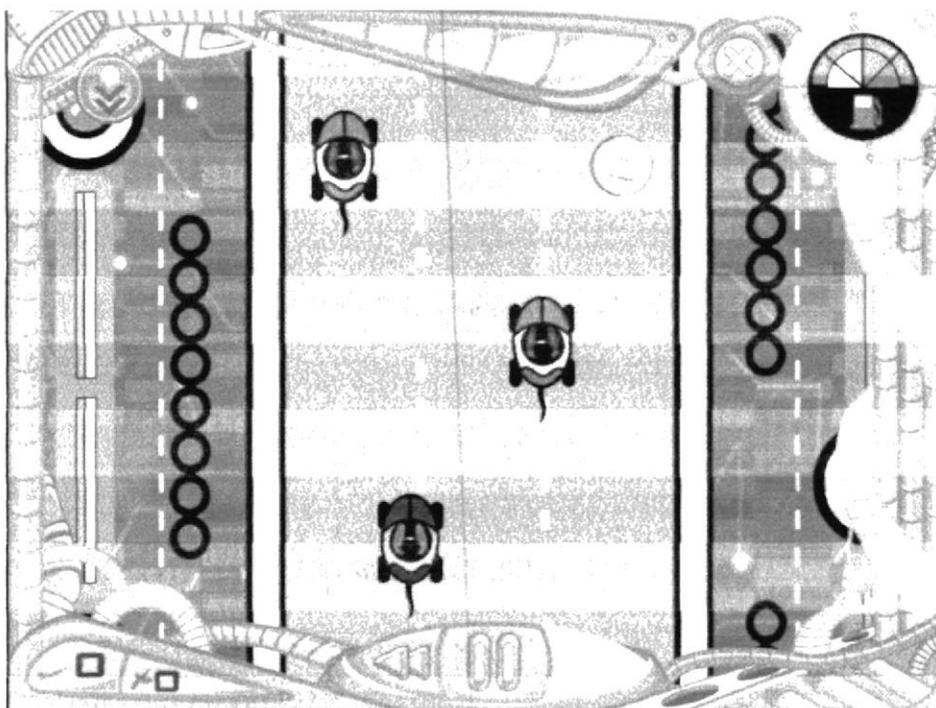
Para el *Memí de Juegos* las unidades están encolumnadas en el centro de la pantalla, al entrar se abrirá una nueva pantalla donde se encontrarán la lista de juegos de dicha unidad.

El objetivo de la presentación del *Memí de Juegos* es dar mayor facilidad de navegación por lo cual se ha distribuido equilibradamente las gráficas por unidades, tomando en cuenta la importancia de cada juego y así el usuario habilite cada juego en el que quiera

reforzar lo aprendido.

### 5.2.3.4 POR JUEGOS

Los fondos utilizados varían en color de acuerdo al capítulo al que pertenece el juego, pero mantienen el mismo esquema.



**Figura 5.4** Interfaz por juegos

#### **Justificación Cromática**

Entre la cromática que se ha utilizado están los colores de tonalidades fuertes como verde, magenta, naranja y sin faltar el color predominante, el azul que va a realzar estos colores. Esto proyectará seguridad y confianza, siendo sugestivo para el usuario.

#### **Justificación Gráfica**

Como fondo para este juego se ha empleado gráficos dando forma a una carretera para carreras de carros.



## Juego Fórmula Mouse

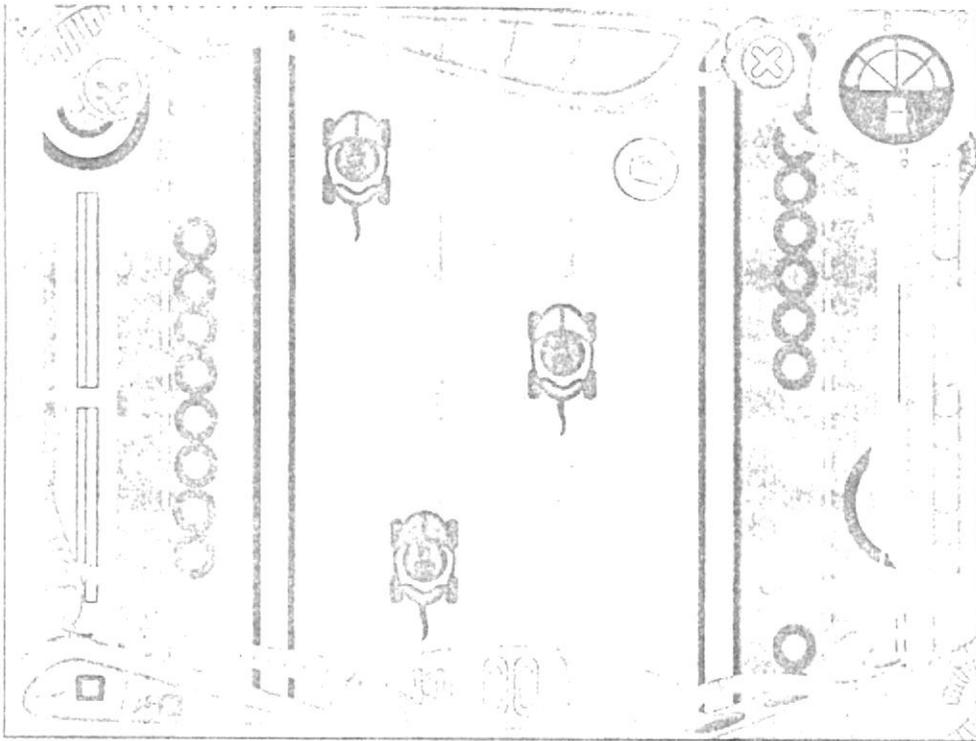


Figura 5.5 Interfaz del Juego: Fórmula Mouse

### Justificación Cromática

Los colores que predominan en este fondo son cálidos como el verde, amarillo.

Se presenta también gráficas en primer plano con tonos fríos para llamar atención del usuario al aprendizaje el cual es nuestro fin.

### Justificación Gráfica

En la interfaz de este juego está compuesta una carretera de carros.

De fondo se observa la carretera y a los lados el césped.

### Juego Atrapa los Iconos

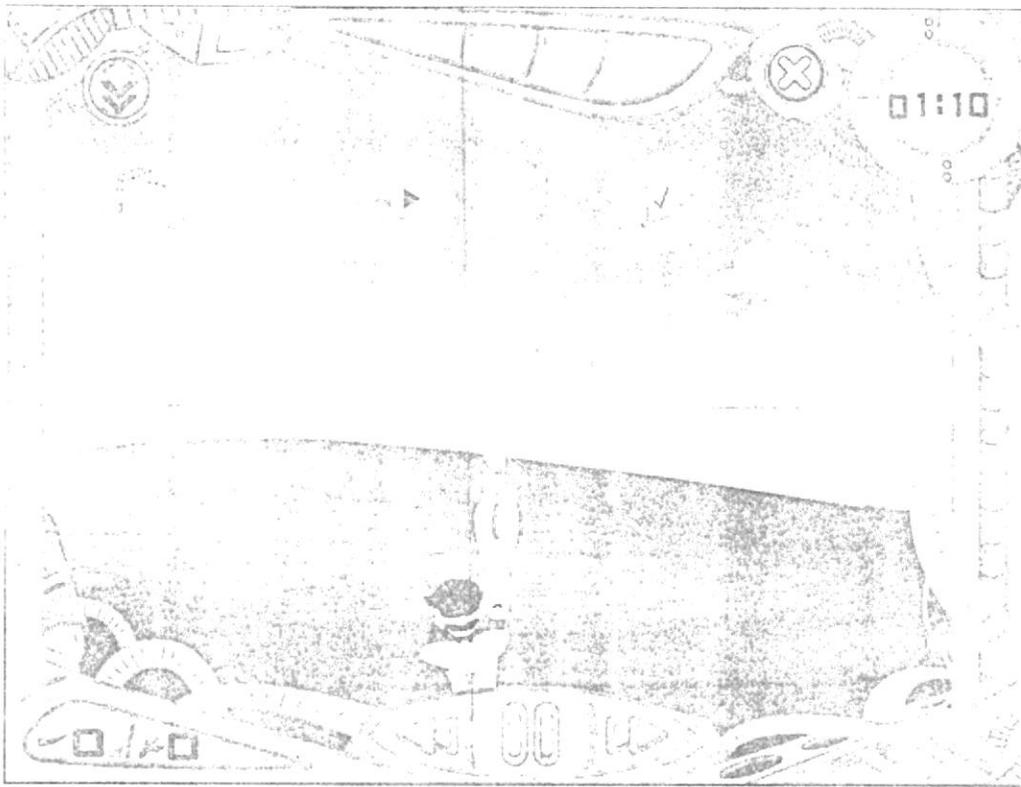


Figura 5.6 Interfaz del Juego: Atrapa los iconos

#### Justificación Cromática

Para el fondo de este juego se ha recurrido a tomar un color cálido como el verde y un color frío como el azul con la finalidad de dar una armonía.

#### Justificación Gráfica

El objetivo de esta interfaz es crear un ambiente adecuado para el juego, en consecuencia se ha utilizado como fondo la apariencia de Windows.

Se puede observar un césped con el cielo y en la parte superior se encuentran las burbujas que contienen los iconos a escoger.

En la parte inferior se encuentra Bruno con una pistola que dispara una red, con el cual podrá atrapar al ícono correcto.



## Juego Memoria Reproductor

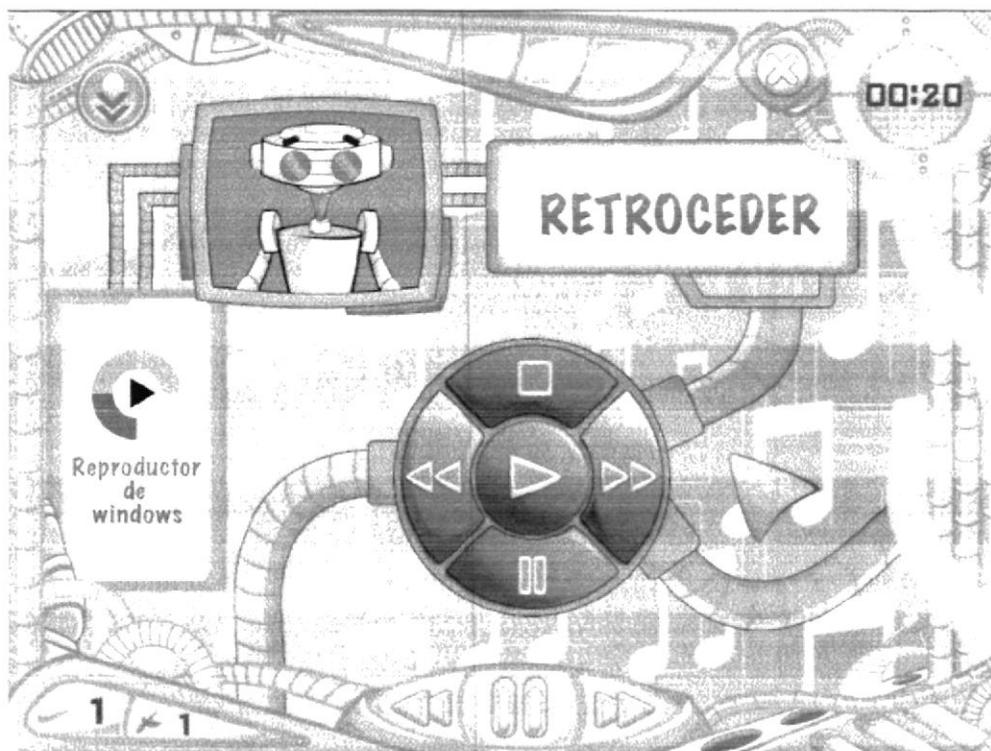


Figura 5.7 Interfaz del Juego: Memoria Reproductor

### Justificación Cromática

El fondo que mantiene esta interfaz es colorido, por lo que las gráficas en la que se desarrolla el juego están constituidas con tonos fuertes como el verde, fucsia, amarillo, morado, rojo etc., que se han aplicado precisamente para centrar la atención del usuario, esta cromática nos sugiere energía, dinamismo y rapidez.

### Justificación Gráfica

Para esta interfaz se ha implementado un fondo con notas musicales y un monitor con una pantalla donde contiene las palabras.

En primer plano se muestra un gráfico compuesto con elementos tecnológicos como: cables, botones, visor de opciones, etc., por efecto a que los objetos o elementos de enseñanza nos sugiere.



## Juego Aventura Teclitas

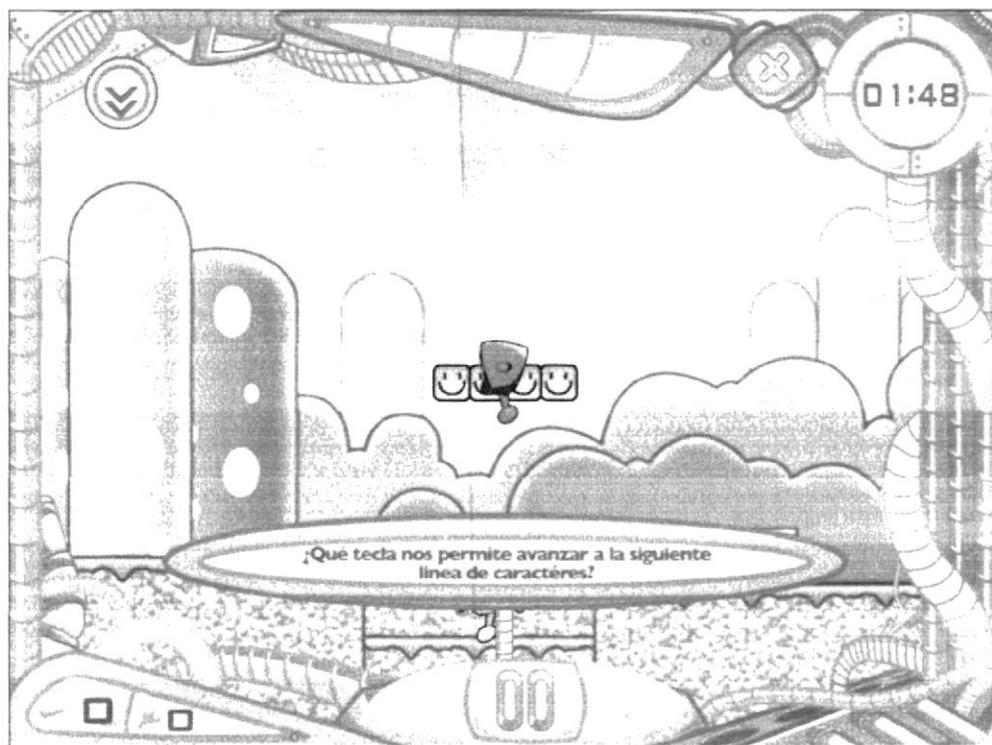


Figura 5.8 Interfaz del Juego: Aventura Teclitas

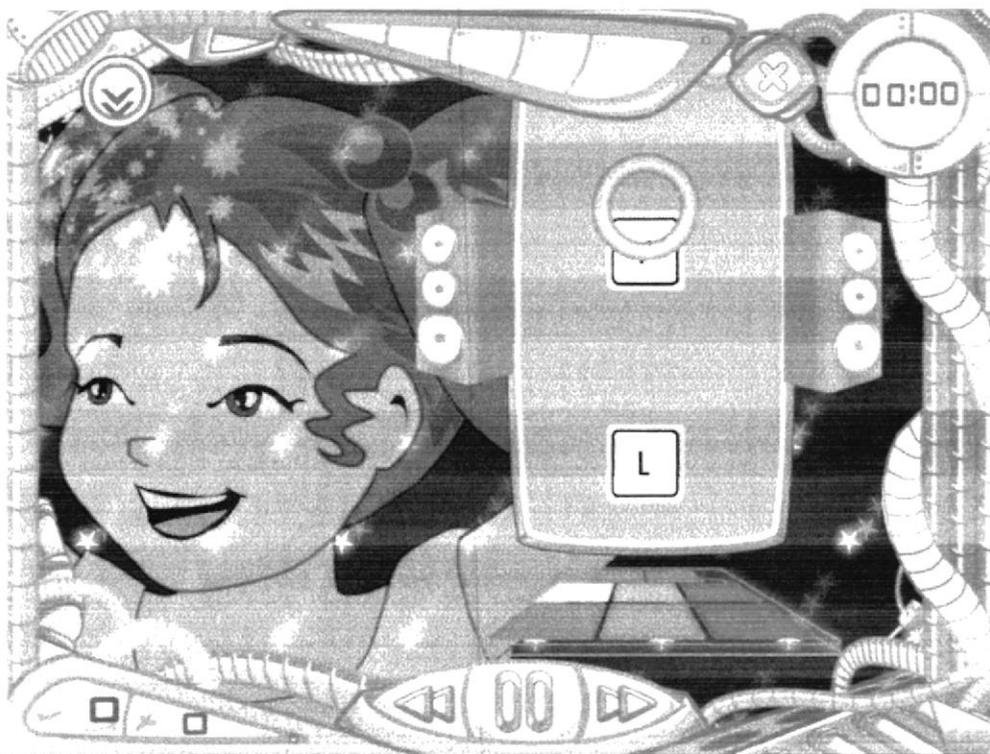
### Justificación Cromática

Entre la cromática que se ha utilizado esta los colores vivos como amarillo, celeste y sin faltar el color predominante como el verde que va a realzar estos colores contraste, esto proyectará seguridad y confianza, siendo sugestivo para el usuario.

### Justificación Gráfica

Como fondo para este juego se ha empleado gráficas divertidas que contienen un significado ecológico como: el sol, árboles, hongos, arbustos, con el fin de crear un ambiente natural.

### Juego Baila Baila



**Figura 5.9 Interfaz del Juego: Baila Baila**

#### **Justificación Cromática**

Los tonos predominantes que se utiliza en esta interfaz provienen de la gama de azules, se ha explotado estos tonos por el significado psicológico que posee, que ayuda a desarrollar el intelecto. También se ha utilizado gráficas de tonos cálidos como el violeta, naranja etc., para armonizar y equilibrar el ambiente con el fin de connotar diversión, para que así el aprendizaje se más fácil.

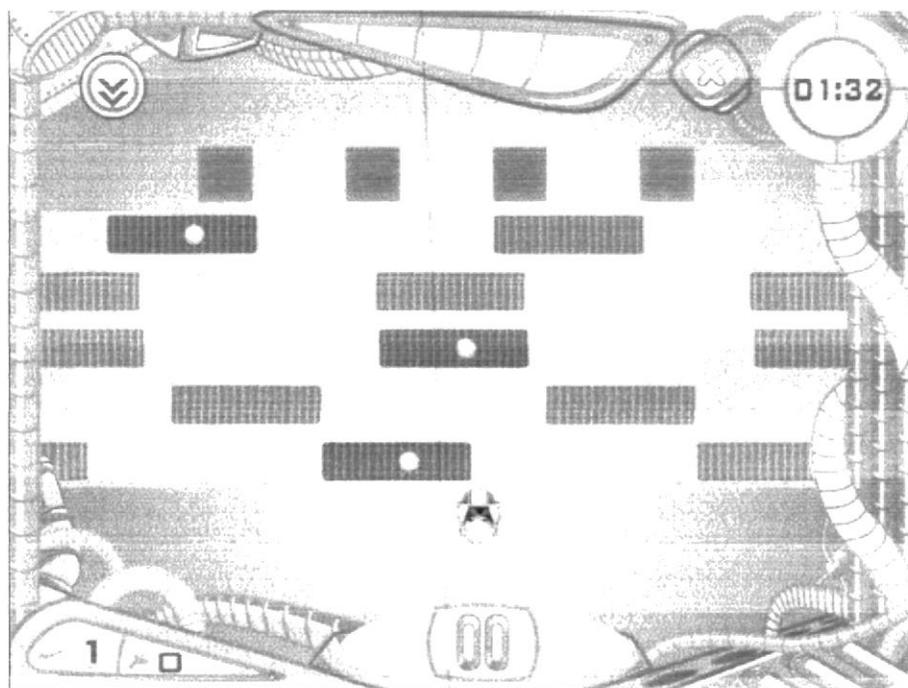
#### **Justificación Gráfica**

Los gráficos que se han distribuidos de la siguiente manera:

En la parte izquierda se encuentra el rostro de Meylin , en la parte derecha una consola de baile que con contiene teclas.



## Juego Salva las Teclas



**Figura 5.10 Interfaz del Juego: Salva las teclas**

### Justificación Cromática

Para el fondo se ha usado una tonalidad fucsia y naranja de la gama de los colores cálidos respaldado con un diseño electrónico.

La interfaz está en tonos cálidos, estos colores fuertes hacen que sea divertida la interfaz del juego sin dejar a un lado que el CD es dedicado a niños. Los colores usados en las pantallas representan tecnología evitando ser cansado y aburrido para el usuario.

### Justificación Gráfica

La interfaz tiene un diseño electrónico que simula el Interior de un chip.

En el centro se encuentra una franja color naranja que representa peligro, encima se encuentran puentes de color morado.



## Juego Turbo Letras

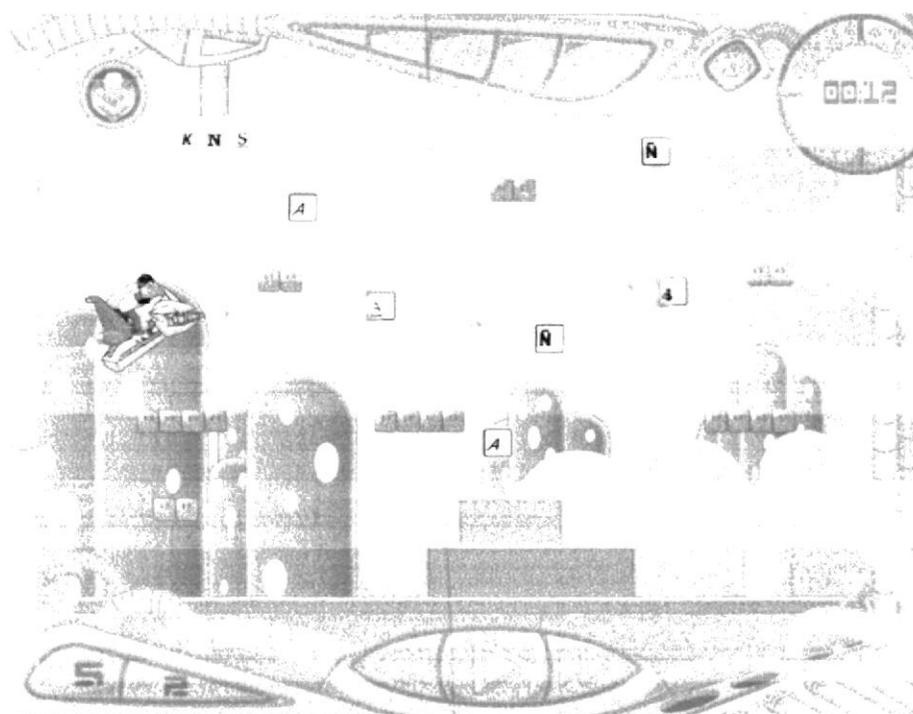


Figura 5.11 Interfaz del Juego: Turbo letras

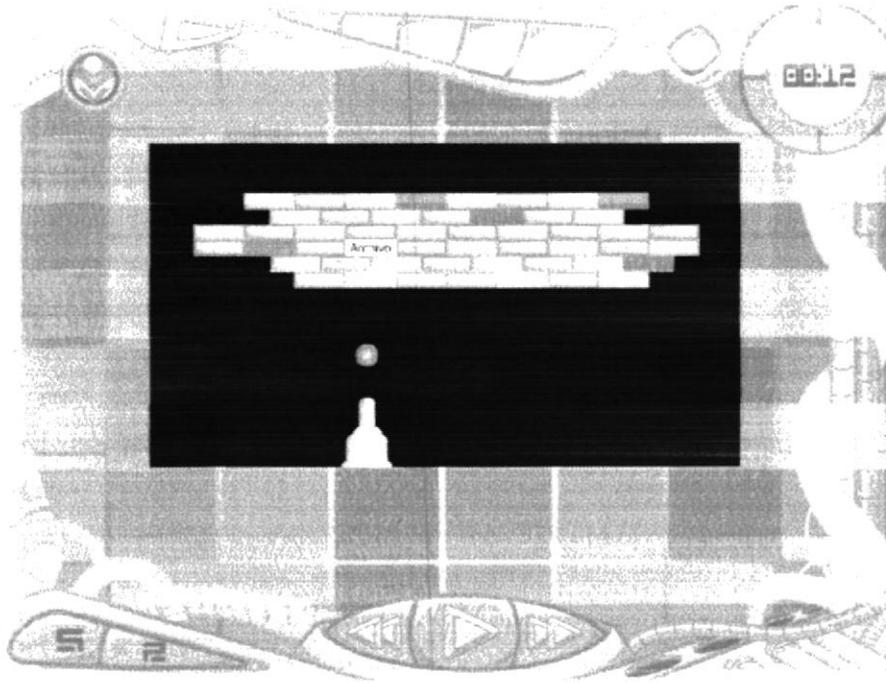
### Justificación Cromática

La interfaz del juego contiene tonos verdes, naranja y morado dándole contraste a la interfaz, tratando de connotar diversión.

### Justificación Gráfica

El diseño del juego es un mundo de fantasías con hongos y nubes, también contiene plataformas. También podemos observar conjuntos de cuadros en la parte superior de la pantalla.

## Juego Boli Bloques



**Figura 5.12 Interfaz del Juego: Boli Bloques**

### **Justificación Cromática**

Los colores cálidos acentúan la concentración predominando el color fucsia y rosado en sus varias tonalidades.

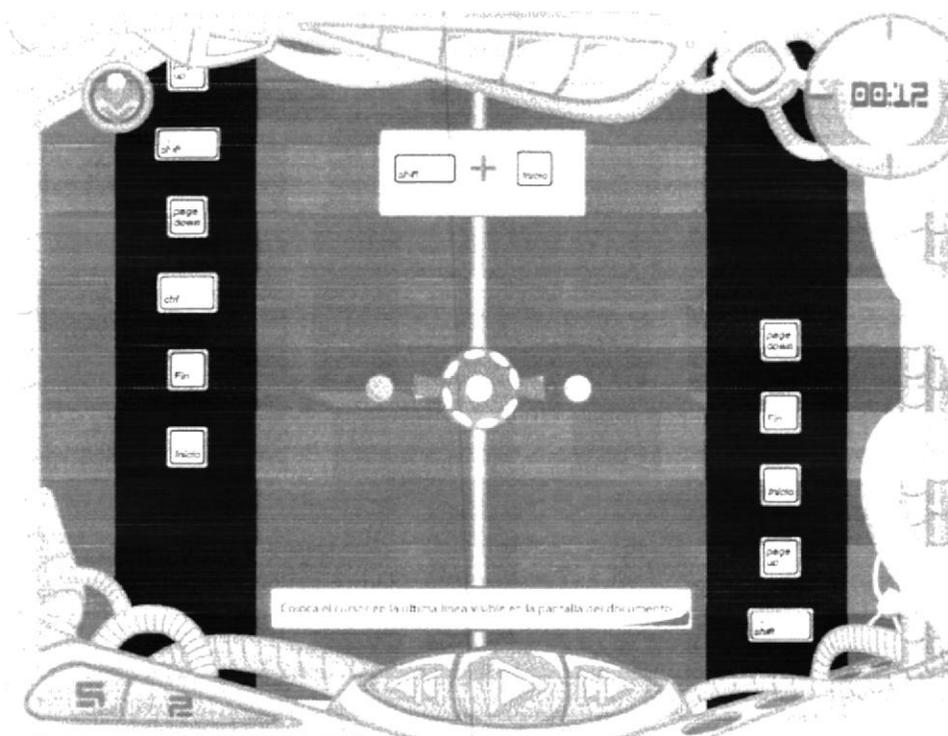
El color negro que sirve de apoyo a los colores cálidos, trasmitiendo equilibrio y unanimidad entre ellos.

### **Justificación Gráfica**

En la pantalla se encuentran un grupo de bloques de colores y en la parte inferior se encuentra un cañón de color naranja con verde que disparará bolitas de color rojo todo esto dentro de un rectángulo de color negro.



## Juego Combinetrix



**Figura 5.13 Interfaz del Juego: Combinetrix**

### Justificación Cromática

Se trabajó con colores fríos. En la parte del fondo se utilizó el color morado y a los costados se utilizó el color negro.

Los colores fríos en el fondo de pantalla ayudan a no restarle importancia a los íconos y mantener un enfoque claro y preciso del juego.

### Justificación Gráfica

En la parte superior derecha para lograr una buena visualización un cuadro blanco donde se mostrarán las teclas que el usuario seleccione como respuesta a la pregunta que aparece en la parte inferior de la pantalla. En el centro de la pantalla hay un dispositivo con dos cañones que servirán para seleccionar las respuestas, finalmente a los lados se ubican unas barras por las que suben y bajan teclas.



#### 5.2.4 MATERIAL GRÁFICO PARA LA CAJA DEL CD

Las piezas gráficas que se incluye en la caja del CD TECLITAS INTERACTIVAS 4, son diseñadas a base de colores cuya tonalidad resulta contrastante unos con otros, haciendo al material atractivo y agradable, siempre orientado a niños y adultos.

El manual de usuario fue elaborado para facilitar la aplicación y entendimiento del usuario. Esta diseñado de manera dinámica y colorida, respetando los estándares básicos de diagramación para facilitar la lectura y poder navegar en el CD sin ningún problema.

Además consta con partes adicionales dentro de la caja que contiene juegos de mesa y muchas cosas más.

El contenido de esta caja se detalla a continuación:

**Membretes**

13 Membretes con los personajes principales del CD.

**Regla**

1 regla de 18 cm. con los personajes principales del CD.

**Horario de Clases**

Horario de Clases con los personajes del CD.

**Juegos de Mesa**

Juego Crucigrama Teclitas (3 tableros), Juego Nervioso (48 cartas)

**Porta disco**

Estuche para 2 discos.

**Manual de Usuario**

Manual explicativo para el uso del CD.

*Nota: El contenido de la caja podrá encontrarlos en el Anexo 7: Diseño de piezas de productos.*





**CAPÍTULO 6**  
**FASE DE POST-PRODUCCIÓN**

## 6. FASE DE POST - PRODUCCIÓN

### 6.1 AFINAMIENTO DE PLAN DE TRABAJO

A lo largo del desarrollo del CD Interactivo *Teclitas Interactivas 4* surgieron muchos cambios especialmente en el aspecto cromático ya que por tener un aspecto tético se debía jugar con tonos opacos, debido a esto se tuvo que implementar más colores vivos en las interfaces y botones tratando de no perder el estilo original del CD.

Otros de los inconvenientes fueron: el peso de las animaciones con sus efectos, la lentitud del CD en el software Macromedia Director, la poca resolución y la baja calidad de los audios. Como una alternativa rápida y oportuna se vio en la obligación de realizar una reestructuración completa de todo el CD, realizando cambios en las diferentes áreas tales como:

#### **Animación**

- Depuración de fuentes, eliminando librerías adicionales no utilizadas.
- Optimización de imágenes, utilizando formato PNG.
- Aplicación de la técnica del Audio Sombra para evitar la descoordinación de la animación con el audio.

#### **Audio y Video**

- Grabar nuevamente los audios que daban problemas.

#### **Interfaz Gráfica**

- Optimización de gráficas por medio de flateo a través de Photoshop.

#### **Programación**

- Depuración de fuentes (enseñanzas, juegos).
- Actualización de animaciones
- Optimización de código fuente.
- Descarga de imágenes y animaciones en memoria.

Al aproximarse al tiempo previsto para culminar este proyecto, surgieron cambios y modificaciones que ameritaban su desarrollo, por tal razón se replanteó el cronograma de trabajo indicando nuevas actividades y fechas de entrega.

Finalizando este cronograma se realizaron las constantes revisiones de control de calidad y pruebas con elemento humano, las que dieron como resultado múltiples cambios para optimizar nuestro producto final. Como consecuencia de aquello, se realizó un afinamiento de plan de trabajo, en el cual se dio a conocer el tiempo máximo que llevaba realizar las últimas correcciones.

## **6.2 EXPECTATIVAS, ALCANCE Y SUSTENTABILIDAD DE ESTE PROYECTO**

### **6.2.1 EXPECTATIVAS FUTURAS**

Dentro de las expectativas que originaron la ejecución de este proyecto están:

- La difusión de este tipo de trabajos de apoyo a la educación infantil creados por **ESPOL**.
- La creación de medios de difusión de este tipo de productos con las seguridades respectivas.
- Elaborar un plan de costeo y reproducción de este paquete educativo para su comercialización.
- El mercadeo y comercialización de este producto

### **6.2.2 ALCANCE**

La ejecución de este proyecto, permitirá evaluar el nivel de aceptación de este tipo de producto en el mercado y su posible industrialización.





ANEXO 1  
CONTENIDO ACADÉMICO

## CONTENIDO ACADÉMICO

### 1. UNIDAD 1 – WINDOWS

- 1.1 ¿Qué es Windows?
- 1.2 El Panel de Control
  - 1.2.1 Cambiando el Fondo de Escritorio
  - 1.2.2 Personalizar el escritorio
  - 1.2.3 El Protector de Pantalla
- 1.3 Configuración del Mouse
  - 1.3.1 Las opciones del Mouse
  - 1.3.2 Ajustando la velocidad del Mouse
- 1.4 Reproductor de Windows Media
  - 1.4.1 Las partes de Windows Media

### 2. UNIDAD 2 - FUNCIONAMIENTO DEL TECLADO

- 2.1 Las Teclas Alfanuméricas
- 2.2 La Colocación de las Manos en el Teclado
- 2.3 La Barra espaciadora
- 2.4 La Tecla Backspace
- 2.5 Las Tecla Enter
- 2.6 La Tecla Tab
- 2.7 La Tecla CapsLock
- 2.8 La Tecla Shift
- 2.9 Las Teclas de Dirección
- 2.10 Las Teclas Especiales
  - 2.10.1 Insert
  - 2.10.2 Delete
  - 2.10.3 Home
  - 2.10.4 End
  - 2.10.5 Page Up
  - 2.10.6 Page Down
  - 2.10.7 Print Screen
  - 2.10.8 Pause
- 2.11 El Teclado numérico

### 3. UNIDAD 3 – WORDPAD

- 3.1 Escribiendo textos y Documentos
  - 3.1.1 Abrir Wordpad
  - 3.1.2 Escribiendo mi primer texto
  - 3.1.3 Dando formato al texto
  - 3.1.4 Cambiando el tamaño de la letra a un texto
- 3.2 Administración de Datos
  - 3.1.1 Guardando nuestro trabajo
  - 3.2.2 Abriendo un Archivo
- 3.3 Trabajando con el formato
  - 3.3.1 Utilizando las teclas de desplazamiento



- 3.3.2 Combinación de funciones con teclas
- 3.4 Combinando los atributos de un texto
  - 3.4.1 Combinado el estilo de fuente
  - 3.4.2 Combinando el formato del párrafo
- 3.5 Imprimiendo el documento





ANEXO 2  
GUIÓN LITERARIO

El guión literario contiene todos los diálogos de las historias y cortes en las que nos basamos para la creación del CD.

## **GUIÓN LITERARIO**

### **Teclitas interactivas 4**

#### **PRE-INTRODUCCIÓN**

##### **ESCENA 1:**

Sobre un fondo blanco se encuentra escrito Teclitas Interactivas 4- Presenta, el texto se desvanece.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 2:**

De pronto se ve la escuela, se le hace un zoom in; la escuela desaparece quedando el logo de la ESPOL en primer plano.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 3:**

Aparece en escena el interior de un túnel, al final del mismo se encuentra el logo de EDCOM se hace grande y se desvanece.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 4:**

Luego se ve el laboratorio del hiperespacio, la cámara hace un paneo y sale el logo de MIDI.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 5:**

Zoom in a edificios de Utopía, quedan en primer plano los logos de DICAMCOR y EDITEXPA se van los logos.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 6:**

Entra a escena el logo de TECLITAS INTERACTIVAS 4, vuela Bit sobre el logo y se va.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 7:**

Se visualiza en la pantalla, la explicación de Ingreso de Usuario. Luego se da paso a la opción de crear “nuevo usuario”, en la cual el niño escribirá su nombre y contraseña.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

##### **ESCENA 8:**

Luego de crear nuestro Usuario aparecen las Unidades, representadas por tres Bit con sus respectivos números, La voz en off de Mastrix, dirá el nombre de cada Unidad

- 1 **UNIDAD 1:** Windows.
- 2 **UNIDAD 2:** Funcionamiento del teclado.
- 3 **UNIDAD 3:** Wordpad.

### **Introducción Sinopsis**

El inicio de este CD trae nuevas aventuras para los niños. A lo largo de la historia Emily, Maylin, Alexis y Bruno conocerán diferentes lugares, también conocerán nuevos amigos que los ayudarán a adquirir nuevos conocimientos. Ellos contarán con la compañía de Bit y de Mastrix.

## **INTRODUCCIÓN**

### **BOTONES DE LAS UNIDADES**

Estos botones permitirán acceder a las unidades, siempre y cuando hayan sido aprobadas; esto quiere decir que el usuario no podrá ingresar a la unidad 2 sin haber aprobado la unidad 1, la cual se encontrará activa al inicio del CD (el icono estará iluminado). Cada vez que el usuario apruebe una unidad automáticamente se activará la siguiente.

Una vez aprobado todo el CD, el usuario podrá ingresar a cualquiera de las unidades que desee.

Cuando el niño haga clic sobre una unidad no activada, Bit indicará que tendrá que haber aprobado las anteriores para poder ingresar a esa unidad.

**Audio/ diálogo:** BIT: Recuerda que para ingresar a esta unidad deberás aprobar las anteriores.

**NOTA:** Cada Unidad se va a caracterizar por un color, así la unidad 1 tendrá al color celeste, la unidad 2 prevalece el verde y el color naranja para la unidad 3.

### **UNIDADES**

Al término de cada historia aparecerán actividades y juegos, estos mantendrán los 4 botones de VOLVER, SEGUIR, EXIT y el de REPETIR EXPLICACIÓN, los cuales permitirán al usuario repetir la escena, salir, continuar con la historia y pedir ayuda. Al término de cada Unidad el usuario regresará, al menú principal (interfaz gráfica donde se encuentra el logotipo de “**TECLITAS INTERACTIVAS 4**” y las unidades)

Cada unidad incluirá un repaso dentro de cada historia, luego del repaso se procederá a hacer una práctica a través de juegos, incentivando al niño a practicar lo aprendido en la unidad.

*La ventana donde se apreciará la historia, junto a los juegos y las actividades ocupará un formato especial, el cual será: la cuarta parte de la pantalla del monitor.*

### **DESCRIPCIÓN DE PRÁCTICA**

Los juegos consistirán en reforzar el conocimiento que el usuario ha adquirido en el transcurso de la unidad.

Cabe recalcar que los juegos están diseñados de manera sencilla para que el usuario que no posea una gran destreza en el manejo de los periféricos del computador, también puedan ser participe de este.

El fin de hacer que el sistema haga asignaciones automáticas y que se asignen tiempos para la realización de alguna acción, no ha sido tomada deliberadamente, sino que, basados en un estudio, hemos tomado esta decisión que el único fin que persigue es la de evitar la divagación y la demora, ya sea esta consciente o inconscientemente de parte del usuario, forzando de una manera sutil, animada y motivada a la fijación mental de cada uno de los elementos estudiados en el contenido del CD.

Todos los juegos creados en este CD contienen animaciones que son basadas en características esenciales del elemento.

El fin que perseguimos con estos tipos de animación es de mantener la atención del usuario en el elemento que ha de enseñarse, debemos de acotar que estas animaciones no deben de ser exageradas en movimientos, ni en sonidos trillados o inadecuados Ej: colores, sonidos agudos o exageraciones en la caracterización, ya que estos juegos tienen una orientación didáctica, no de distracción o entretenimiento.

Hemos diseñado los juegos de manera tal, que tengan un principio y final forzado y que jamás el usuario pueda perder, de forma que subjetivamente le daremos al usuario la idea que compite con la máquina, para fomentar en el usuario el sentido de competencia y descubrimiento.

Como parte fundamental del juego es incentivar al término del mismo, para propiciar el interés a continuar con la siguiente unidad de este CD.

El usuario tendrá tres opciones de juegos y deberá aprobarlas para poder pasar a la siguiente unidad.

En caso que el usuario durante el transcurso de uno de los juegos se arrepienta y quiera salir del mismo, tendrá la opción de cancelarlo; puesto que dentro de cada juego habrá un botón de "SALIR" que llevará al usuario al menú donde se encuentran las tres opciones de juegos. Cabe recalcar que la cancelación de un juego no implica poder pasar a la siguiente unidad.

### **BOTÓN "SALIR"**

El botón "SALIR" permitirá al usuario salir del CD, este botón sólo se encontrará en el menú principal, esto quiere decir que, si el usuario se encuentra en una unidad y desea salir del CD tendrá que salir al menú principal y hacer clic en el botón "SALIR".

### **INGRESO DE USUARIO**

Se inicia con la interfaz, donde el usuario tiene que escribir su nombre y su contraseña, luego dará clic en aceptar, así de esta manera se podrá ingresar al menú principal.

Si es un nuevo usuario tendrá que dar clic en el botón **crear usuario**, y así llenar los datos requeridos por el sistema. Si ya es un usuario e ingresa otra vez al cd, tendrá que dar clic en el botón **ver usuario**, para escoger su respectivo nombre de uno de los casilleros y luego escribir su contraseña.

## **UNIDAD 1** **WINDOWS**

### **Sinopsis**

En esta unidad aprenderemos que es el Sistema Operativo Windows, El Panel de control, El protector de pantalla, configuración del Mouse, también aprenderás como escuchar música en el Reproductor de Windows Media, a utilizar la calculadora y como encontrar los juegos y todo esto lo aprenderás alrededor de juegos, diversión y grandes aventuras.

### **LITERARIO**

#### **ESCENA 1**

Pantalla de presentación y temas de la unidad.

En una pantalla en blanco BIT, el nombre de la unidad y los temas encerrados en recuadros, el primer botón permanecerá iluminado:

*Presentación.*

*El Panel de control.*

*El protector de pantalla.*

*Configuración del Mouse.*

*Accesorios.*

*Reproductor de Windows Media.*

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

#### **ESCENA 2**

Al dar clic en el botón PRESENTACIÓN, se abre la puerta de un garaje, se realiza un seguimiento de izquierda a derecha dentro del taller, se observa una máscara de soldar y frente a él se refleja un color dorado intenso en el visor de la máscara.

**Audio/ diálogo:** Sonidos metálicos, música acorde a la escena, efecto de soldador eléctrico.

#### **ESCENA 3**

Se levanta un pedazo de metal dorado, está quedando bien su trabajo, es bit.

**Audio/ diálogo:** Sonido metálicos, música acorde a la escena.

#### **ESCENA 4**

Zoom in, de toma panorámica de una escuela, de día.

**Audio/ diálogo:** música de acuerdo a la escena pero un poco lenta o bajo volumen.

#### **ESCENA 5**

Pasillos de la escuela sin nadie, continuamos con el zoom in, hasta que de repente...

Suena el timbre y la pantalla tiembla con él.

**Audio/ diálogo:** música de acuerdo a la escena pero un poco lenta o bajo volumen, sonido timbre, y ruido de niños.

#### **ESCENA 6**

La cámara realiza un seguimiento a los cuatro niños (Alexis, Emily, Maylin y Bruno) quienes salen del aula para luego dirigirse por el corredor, al laboratorio de computación. No se revelan las caras aun, se ven los pies, saliendo del aula, las manos moviéndose, el grupo de perfil caminando, y caminando de espaldas.

**Audio/ diálogo:** Ruidos de niños.

#### **ESCENA 7**

Se ve a bit en el taller levantándose de la mesa y listo para ir por los niños.

**ESCENA 8**

Se revelan las caras y el grupo ya en la entrada del laboratorio con una toma abierta...  
Todos gritan bienvenidos y Alexis que esta más próximo a la cámara saluda al usuario y presenta a sus 3 mejores amigos, ellos a continuación también saludan.

**Audio/ diálogo:** Sonido de bienvenida y sorpresa.

Todos: ¡Bienvenido!

Alexis: Hola mi nombre es Alexis, estos son mis tres mejores amigos:  
Emily, Maylin y Bruno.

Emily: ¡Hola!

Maylin: ¡Bienvenido!

Bruno: ¡Te estábamos esperando!

**ESCENA 9**

Toma de Alexis que invita al usuario a pasar con todos ellos.

**Audio/ diálogo:** Alexis: Bienvenido al nuevo mundo de la computación. ¡Síguenos!

**ESCENA 10**

Alexis grita contento: ¡Estamos listos!, pero esta escena se la aprecia en pantalla dividida, junto con la imagen de rostro de bit y grita: ¡Estamos listos!

Finalmente estas escenas se abren dando paso a la siguiente.

**Audio/ diálogo:** Alexis: ¡Estamos listos!

Bit: ¡Estamos listos!

**ESCENA 11**

Se desvanece la escena anterior y aparece el logo de “teclitas interactivas 4”, con un fondo llamativo.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off: Voz espacial **TECLITAS INTERACTIVAS 4**.

**ESCENA 12**

Aparece la animación del nombre de WINDOWS en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Matrix: Windows

**ESCENA 13**

Bit junto a la puerta del laboratorio da la bienvenida.

**Audio/ Diálogo:** BIT: Hola amiguito, bienvenido a la primera unidad. Ahora aprenderás acerca del sistema operativo Windows. En esta unidad contaremos con la compañía de Bruno quien aprenderá junto a ti.

**ESCENA 14**

(Primer plano) La puerta del laboratorio, de donde se asoma Bruno que llega con un gran atraso a la clase, seguido pide permiso a la profesora para poder ingresar.

**Audio/ Diálogo:** Bruno: Pe... Permiso señorita.

**ESCENA 15**

(Primer plano) Bruno junto a la puerta, y en el fondo hacia la derecha la maestra en su escritorio quien esta delante de la pantalla del proyector dirigiéndose a Bruno quien llega tarde.

**Audio/ Diálogo:** Matrix: Hola, Bruno otra vez atrasado

Bruno: Lo siento señorita

Matrix: Esta bien Bruno toma asiento por favor.

**ESCENA 16**

(Primer plano) Bruno enciende su monitor su rostro denota incomprensión, la maestra se acerca y trata de solucionar la duda de Bruno.

**Audio/ Diálogo:** Bruno: ¿Mmm... Windows?

Bit: ¿Que ocurre Bruno?

Bruno: bit, no... no recuerdo... que es Windows?

**ESCENA 17**

(Plano americano) Bit se coloca junto Bruno e invita a los demás niños a recordar la clase de este grandioso sistema operativo.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Está bien Bruno veamos que es Windows y así todos recordaremos lo importante que es.

¡Niños: Siii...!

**ESCENA 18**

(Primer plano) El pizarrón que contiene el icono de Windows XP, junto con bit, a continuación se apreciará imágenes de un drive, teclado y Mouse, y finalmente iconos de programas. Esto en el orden y en conjunto con la explicación.

**Audio/ Diálogo:** Voz en off de bit: Windows es un sistema operativo grafico que administra y controla, tanto a los dispositivos de la computadora, como a los programas que en ella se encuentran instalados.

**ESCENA 19**

(Primer plano) Bit preguntando a sus alumnos que le explique como este Sistema Operativo almacena los trabajos.

**Audio/ Diálogo:** Bit: -Alguien me puede decir como este Sistema Operativo almacena los trabajos?

**ESCENA 20**

(Plano detalle) Al rostro de Bruno quien contesta finalmente la profesora lo felicitará.

**Audio/ Diálogo:** Alexis: almacena los trabajos por medio de la representación de carpetas.

Bit: Muy bien Alexis!

**ESCENA 21**

(Primer plano) Bit junto al pizarrón que contiene la ventana de Wordpad, invita a sus alumnos a observar el siguiente ejemplo.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Que les parece chicos si observamos el siguiente ejemplo.

**ESCENA 22**

(Primer plano) La imagen del pizarrón donde se encuentra la ventana de Wordpad se coloca en un primer plano, seguida una flecha realizará el recorrido de la explicación, al finalizar la explicación esta escena se desvanecerá.

**Audio/ Diálogo:** Voz en off de Bit: Cada programa se ejecuta en un espacio en la pantalla llamado ventana, y todo programa esta representado por un icono.

Todos los programas contienen botones que te ayudaran fácilmente a controlar la ventana en la que trabajas:

*Botón restaurar.*

*Botón cerrar.*

*Botones de desplazamiento.*

*Además del titulo de la ventana, el icono representativo del programa y una barra de desplazamiento.*

**ESCENA 23**

Aparece la animación del nombre de PANEL DE CONTROL en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Matrix: Panel de control

**ESCENA 24**

(Plano general) Bit dirigiéndose a los niños.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Bien chicos el tema a tratar es "El panel de control".

**ESCENA 25**

(Primer plano) Bruno indicando una duda, todos sus compañeros se ríen y finalmente Alexis le resuelve su inquietud.

**Audio/ Diálogo:** Bruno: Panal de control?

¡Todos: Ja Ja Ja!

¡Alexis: Panal no Brunol, panel de control.

**ESCENA 26**

(Primer plano) Bit muy alegre invita a los niños a observar el siguiente video.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Niños ahora vamos a poner atención al video del "Panel de control".

**Audio/ Diálogo:** Sonidos acordes a la escena.

**ESCENA 27**

(Primer plano) Se observa al puntero del mouse indicando los pasos a seguir para abrir el panel de control.

**Audio/ Diálogo:** Voz en off de Bit: El panel de control de Windows XP permite personalizar la configuración de la computadora. Podemos encontrarlo en el menú inicio y con un clic lo abrirás.

En el panel de control puedes cambiar la apariencia de Windows XP y la forma en que actúa, además de quitar o agregar programas o dispositivos de hardware, configurar conexiones de red y cuentas de usuario, etc.

**ESCENA 28**

(Primer plano) Maylin deduce una importante conclusión acerca del video.

**Audio/ Diálogo:** Maylin: Ah, entonces con el panel de control le damos un toque de personalidad a la computadora.

**ESCENA 29**

(Primer plano) La maestra contenta de la conclusión formulada por Maylin, hace un gesto de afirmación.

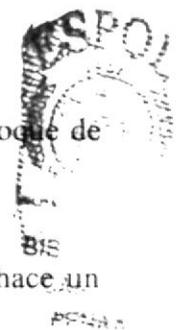
**Audio/ Diálogo:** Matrix: Así es...

**ESCENA 30**

Plano general de los niños, en la cual se enfocan a Bruno y luego a Emily quienes dialogan, lo aprendido, al término de la explicación esta escena se desvanecerá dando paso a la siguiente.

**Audio/ Diálogo:** Bruno: O sea que podemos cambiar los colores y las imágenes...

Emily: Incluso los sonidos. Todo esto para mejorar el aspecto de la Pantalla de Windows.



**ESCENA 31**

Aparece la animación del nombre de FONDO DE ESCRITORIO en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Matrix: Fondo de escritorio

**ESCENA 32**

(Primer plano) Bit junto a un computador en el cual se observará que la imagen de la pantalla cambiará de acuerdo a la explicación.

**Audio/ Diálogo:** bit: En este tema aprenderás a colocar una trama o tu fotografía favorita, o también puedes usar la selección de fondos que posee Windows XP.

**ESCENA 33**

(Primer plano) Video Real de los pasos de cómo cambiar el fondo de nuestro escritorio.

**Audio/ Diálogo:**

Voz en off de Bit:

- Abre el panel de control.
- Haz clic en apariencias y temas.
- En elija una tarea, haz clic en Cambiar el fondo del escritorio.
- En la ficha Escritorio realiza uno o varios de los siguientes pasos:
  - En la lista colores selecciona un color.
  - En la lista Fondo haz clic en una imagen de fondo.
- Ahora tendrás dos opciones a seguir:
  - En la lista posición haz clic en la posición que desees ya sea centrada, Expandida o en mosaico. Para definir el modo en el que irá la imagen.

Si deseas colocar una fotografía, dibujo o imagen tuya:

Haz clic en Examinar para que la puedas buscar en otras carpetas o unidades.

En la lista Posición haz clic en Centrada, expandida o mosaico.

Si lo que quieres es un escritorio de un solo color: En la lista de fondo pon ninguno, y finalmente selecciona un color en la lista Color.

Luego haz clic en aplicar y aceptar.

(¿Que tal?)

Si quieres continuar haz clic en el botón de siguiente.

Si deseas repetir cambiar el fondo del escritorio, haz clic en el botón de repetir.

**ESCENA 34**

Aparece la animación del nombre de EL PROTECTOR DE PANTALLA en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Matrix: El Protector de Pantalla

**ESCENA 35**

Alexis despistado se sorprende al ver su monitor, Bit se acerca su puesto y lo sorprende. Y luego se hace un acercamiento al monitor de Alexis.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Alexis ¿Estas prestando atención?

Alexis: eh, si... Bit pe, pero no sé que le pasa a mi computadora

Bit: Ah...! Entonces no estabas prestando atención.

Mira lo que pasa es que se te activo el protector de pantalla.

**ESCENA 36**

Bit junto a un monitor que muestra una pantalla con el protector activado. Una mano mueve el Mouse y lo desactiva.

**Audio/ Diálogo:** voz en off de la Bit: El protector de pantalla se enciende luego de un tiempo determinado en que la computadora no esta en uso, y se desactiva una vez que se

realiza una función como mover el Mouse, o presionar alguna tecla...

### ESCENA 37

(Primer plano) Alexis dirigiéndose al usuario, seguido Bit quien se encuentra cerca invita a nuestro amiguito a observar el siguiente video.

**Audio/ Diálogo:** Alexis: Quieres probar el protector de pantalla?

Bit: Entonces observa junto a nosotros el siguiente video.

### ESCENA 38

(Primer plano) Video real de los pasos para personalizar nuestro propio protector de pantallas, se observará que un puntero se movilizará de acuerdo a la explicación.

**Audio/ Diálogo:** Voz de Bit: Pasos a seguir:

Haz clic en inicio y después en panel de control.

Haz clic en apariencia y temas.

En apariencia y temas haz clic en elegir un protector de pantalla.

Haz clic en vista previa para poder ver el protector de pantalla durante unos segundos.

recuerda si mueves el Mouse o presionas una tecla se desactivará.

A continuación haz clic en configuración, para personalizar el funcionamiento del proyector.

Aquí puedes modificar el tiempo en el que se active el protector.

Luego haz clic en aceptar.

### ESCENA 39

Aparece la animación del nombre de CONFIGURACIÓN DEL MOUSE en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Matrix: Configuración del Mouse.

### ESCENA 40

(Primer plano) Bit se dirige a los alumnos

**Audio/ Diálogo:** Bit: Muy bien chicos, en este tema aprenderemos todo sobre el panel de control.

### ESCENA 41

(Primer plano) Bruno se levanta de su asiento y sobre su cabecita aparece un signo de interrogación y formula una pregunta.

**Audio/ Diálogo:** Bruno: ¿El panel de control tiene otras funciones?

### ESCENA 42

(Primer plano) Bit invitándolo a conocer las funciones que nos ofrece el panel de control, como lo es "Configurar el Mouse" a lado derecho de la pantalla aparece un Mouse encerrado en un círculo que da vueltas.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Si Bruno, ahora veremos como configurar el Mouse.

### ESCENA 43

Se desvanece la escena donde esta Bit, el Mouse continúa en pantalla (transición del Mouse hacia la izquierda de la pantalla). En la pantalla se encuentra una ventanita donde aparece Bit y posteriormente aparece otra que servirá para que a aparezca la animación de las ventanas a explicar)

**Audio/ Diálogo:** voz en off de Bit: En la configuración del Mouse podemos realizar acciones como:

- Cambiar la velocidad con la que se desplaza el puntero en la pantalla.

- Intercambiar la función de los botones para adaptarlo a personas zurdas.
- Reemplazar la flecha, el reloj de arena, y otros punteros estándar por símbolos diferentes que pueden ser dibujos, imágenes fotos, etc.

#### ESCENA 44

(Primer plano) Alexis frente a su computador, luego se dirige al usuario invitándolo a ajustar la velocidad de su Mouse.

**Audio/ Diálogo:** Alexis: Que tal si aprendemos como ajustar la velocidad del Mouse?  
¡Tú nos ayudarás desde tu máquina!

#### ESCENA 45

(Primer plano) Zoom in al monitor de Alexis, luego al hacer zoom out aparece en la pantalla una ventanita donde se encuentra Alexis quien explicará los pasos para configurar el Mouse.

**Audio/ Diálogo:** Voz en off de Alexis: Abre el panel de control, luego haz clic en Apariencia y temas.

- En Ver haz clic en punteros del Mouse.
- En la ficha Opciones del puntero, en Movimiento: Arrastra el control deslizante hacia la izquierda para darle lentitud al puntero, o a la derecha para aumentarle velocidad. Si eliges mayor velocidad debes ver que este activada la casilla de verificación Habilitar precisión del puntero así podrás controlar mejor el puntero cuando lo desplaces en recorridos cortos.
- Ahora da clic en aceptar.

#### JUEGO 1:

##### FÓRMULA MOUSE

Juego donde el usuario debe de guiar a Alexis en su Mouse-car para ganar la carrera.

##### REGLAS DEL JUEGO:

El usuario debe esquivar los diferentes Mouse-car que aparecerán en la pista, y que tratarán de chocar a Alexis evitando así que avance en la carrera e impedir que llegue a la gasolinera de BIT donde el evaluará los conocimientos aprendidos.

##### COMENTARIO:

El fin del juego es que el usuario recuerde como configurar su Mouse. Además, también recordará algunos íconos del panel de control.

#### ESCENA 46

Aparece la animación del nombre de ACCESORIOS en una pantalla acompañado de su icono.

(Primer plano) Bruno jugando en su computador, seguido se lleva un gran susto porque la maestra lo sorprende.

**Audio/ Diálogo:** Loc. en off de Matrix: Accesorios

Matrix: Ajá, Bruno es por eso que no prestas atención. Cómo lograste entrar a los juegos?

Bruno: Eh... mi hermano me enseñó.

#### ESCENA 47

(Primer plano) Matrix junto a Bruno, pidiéndole que le enseñe a nuestro amiguito a ubicar la sección de los juegos.

**Audio/ Diálogo:** Matrix: Qué bueno entonces que tal si le explicas a nuestro amiguito.¿Cómo abrir los juegos?

**ESCENA 48**

(Primer plano) La cámara se dirige al pizarrón donde se aprecia la imagen proyectada desde su computador, se muestra el video con los pasos respectivos. Y la indicación de los elementos de los que se habla.

**Audio/ Diálogo:** Voz en off de Bruno: Bueno. En el menú inicio damos clic en Todos los programas y ahí encontraremos los juegos.

Además de los juegos mas arriba encontramos accesorios ahí entretenimiento y dentro de ella están el control de volumen que maneja todos los sonidos de los dispositivos de la computadora, y la grabadora de sonidos con la que si tienes un micrófono puedes grabar hasta tu propia voz. Recuerda que necesitas tener un micrófono en la computadora. Y por ultimo esta el reproductor de Windows media con el cual puedes escuchar tu música favorita.

**ESCENA 49**

(Primer plano) La Mastrix le coge la cabeza a Bruno en muestra de felicitación.

**Audio/ Diálogo:** Mastrix: Muy bien Bruno, te has destacado en tu explicación.

**ESCENA 50**

La profesora junto a Bruno dando a conocer otra herramienta muy importante la cual se encuentra también en la ventana de accesorios, seguido con el diálogo se observarán los pasos hasta visualizar la herramienta.

**Audio/ Diálogo:** Mastrix: Sabian que en la ventana de accesorios también podemos encontrar una herramienta como lo es la calculadora que nos puede ayudar.

**ESCENA 51**

(Plano general) La maestra se dirige a sus alumnos y finalmente todos gritan alegres todos levantan, al finalizar esta escena se desvanece.

**Audio/ Diálogo:** Mastrix: Bueno niños ha sido todo por hoy.

    Todos los niños: ¡Ehhh!

    Mastrix:- Nos vemos la próxima clase.

**JUEGO 2:****ATRAPA LOS ÍCONOS**

Aquí el usuario debe de ayudar a Alexis a disparar y atrapar los diferentes iconos que tiene la carpeta de accesorios.

**REGLAS DEL JUEGO**

Se presentará una pregunta relacionada a cualquiera de los iconos que se visualizarán en la parte superior de la pantalla, de los cuales el usuario debe de dispararle al correcto, de ser así representará un acierto caso contrario será un desacierto.

Deberá de completar 3 para pasar de nivel.

**COMENTARIO:**

El objetivo del juego es que el usuario recuerde los diferentes iconos que tiene la carpeta de accesorios como también su funcionamiento.

**ESCENA 52**

Aparece la animación del nombre de REPRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ Diálogo:** Loc. en off de Mastrix: Reproductor de Windows Media

**ESCENA 53**

Bit dando la clase se dirige a los alumnos diciéndoles el siguiente tema.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Muy bien niños! Ahora vamos a aprender como utilizar el reproductor de Windows, a continuación nuestras dos amiguitas Emily y Maylin nos ayudaran con la explicación.

**ESCENA 54**

Bit pregunta a Emily y Maylin si están listas, y ellas responden muy animadas

**Audio/ Diálogo:** Bit: ¿Están listas?

Maylin: ¡si Bit!

Emily: ¡Estamos listas!

**ESCENA 55**

Bit pide a los niños que se pongan las gafas de realidad virtual.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Para esta explicación vamos al hiperespacio, Pónganse las gafas!

**ESCENA 56**

Bruno se pone las gafas, se hace un zoom in de hasta que solo se vea su rostro y al hacer luego un zoom out el fondo ha cambiado y ahora esta en el hiperespacio, luego a Maylin en una pantalla.

**ESCENA 57**

En el hiperespacio se ve a Maylin, luego ella queda a la izquierda.

**Audio/ Diálogo:** En Windows podemos reproducir muchos tipos de archivos de audio video gracias al Reproductor de Windows Media.

**ESCENA 58**

En la derecha se ira ilustrando las enumeraciones de Los archivos. CD's con la ilustración de un CD, radios e Internet con la ilustración de una radio con el simbolo de Internet. Clips de películas con la ilustración de una claqueta. "tus propios CD's..." con la ilustración de una caja de CD con la foto de Emily.

**Audio/ Diálogo:** También podemos reproducir CD's y DVD's.

Podemos escuchar emisoras de radio de Internet, reproducir clips de películas o ver un video musical desde Internet.

También puedes usar el reproductor de Windows Media para crear tus propios CD's de música.

**ESCENA 59**

Aparece emily en el hiperespacio y se dirige al usuario.

**Audio/ Diálogo:** Ahora te diré como abrimos el reproductor de Windows Media.

**ESCENA 60**

Emily pasa a la derecha de la pantalla y aparece a la izquierda una ilustración animada de la explicación.

**ESCENA 61**

Aparece en botón inicio en la ubicación correspondiente. También aparece un cursor que simula la selección del botón inicio, Se abrirá el menú, otra vez se simula selección y se desplaza el menú donde aparecerá visible Entretenimiento, y finalmente Reproductor de Windows media

**Audio/ Diálogo:** Emily: · En el menú Inicio, seleccionamos Todos los programas.  
· Nos vamos a Accesorios, Entretenimiento.

- Finalmente hacemos clic en reproductor de Windows Media.

### ESCENA 62

Maylin entra a escena opinando sobre el reproductor de Windows media y Emily explica más acerca del tema.

**Audio/ Diálogo:** Maylin: Entonces podemos utilizar el reproductor de Windows Media para escuchar nuestra música favorita.

Emily: Si e incluso podemos omitir automáticamente la reproducción de pistas que no nos gusten.

### ESCENA 63

Entra un video para una mejor descripción del programa. En el video se debe mostrar de manera específica a modo de primerísimo plano todo lo que se esta indicando en la voz en off.

**Audio/ Diálogo:** Al insertar un CD de audio en la unidad de CD-ROM, Windows XP abrirá el Reproductor de Medios de Windows y la reproducción comienza de manera automática. El Reproductor de Windows Media se abre en la función Reproducción en curso, que muestra el nombre del interprete, el titulo de la pista que se esta reproduciendo y una animación.

### ESCENA 64

Emily aparece en una pequeña ventana y detrás de ella el Reproductor de Windows Media. Emily empieza a hablar y se va saliendo de la escena para dar acercamiento a la ventana abierta del reproductor Media.

**Audio/ Diálogo:** Emily: Los botones del Reproductor de medios de Windows y su uso son muy similares a los de un equipo de sonido común y corriente.

### ESCENA 65

La ventana es una ilustración. En la que se anima los botones y elementos nombrados aumentando su tamaño.

**Audio/ Diálogo:** Emily: Tenemos:

- reproducir, que también es pausa.
- Detener.
- Ir al track anterior
- Ir al track siguiente
- enmudecer
- y el control de volumen.

Claro que como todo programa tiene: un menú de opciones, una barra de tarea.

### ESCENA 66

Toma general en picada de la sala, Emily y Maylin están abrazadas contentas.

**Audio/ Diálogo:** Espero que hayas aprendido con nosotras lo divertido y fácil que es el Reproductor de Windows Media.

### JUEGO 3:

#### MEMORIA REPRODUCTOR

El usuario debe de adivinar las distintas secuencias que corresponden a los nombres de botones del reproductor de Windows media y que BIT las dirá.

#### REGLAS DEL JUEGO

Por cada secuencia que adivine el usuario correctamente será un acierto, de lo contrario será un desacierto.

Se deberá de completar 3 aciertos para pasar de nivel.

**COMENTARIO:**

Al finalizar el juego el usuario recordará visualmente el nombre los distintos botones que tiene el Reproductor de Windows Media.

**UNIDAD 2****FUNCIONAMIENTO DEL TECLADO****Sinopsis**

En esta unidad los niños aprenderán el correcto funcionamiento del teclado. Junto a sus nuevos amigos los Flat, conocerán nuevas teclas y sus funciones.

**LITERARIO****ESCENA 67 (Intro animado)**

En el patio los niños caminan tristes porque las clases han terminado.

**Audio/ diálogo:** Bruno: Bostezo

Mailyn: Que pena que se hayan terminado las clases....

Alexis: Siii... y nos estábamos divirtiendo y aprendiendo mucho.

**ESCENA 68**

Bit aparece y les pide que lo sigan.

**Audio/ diálogo:** Bit: Hola amiguitos... Sigánme, les tengo una sorpresa...

**ESCENA 69**

En el laboratorio Bit pide a los niños que se pongan las gafas de realidad virtual para ir al hiperespacio los niños se las ponen.

**Audio/ diálogo:** Bit: Bueno niños ahora deben ponerse las gafas... ¿Listos?... ¡VÁMONOS!

**ESCENA 70**

Los niños llegan al hiperespacio y ven sorprendidos, luego solo se oye decir a bit que van a otro lugar y una gran nave aparece bajo sus pies y se van.

**Audio/ diálogo:** Bit: Ahora los llevaré a un lugar diferente... Vengan... Esperen un momento...

- Niños: Oooooh

**ESCENA 71**

La nave llega hasta un gran pasillo que termina en una cúpula a lo lejos y los niños se bajan.

**ESCENA 72**

Se hace un recorrido entrando por el pasillo.

**Audio/ diálogo:** Efecto de movimiento rápido, algo como que el viento soplando.

**ESCENA 73**

Los niños entran a un laboratorio donde bit y la matrix los esperan.

**Audio/ diálogo:** Bit: Desde aquí le explicaremos el uso del computador a nuestro amigo

Matrix: Y yo los guiaré en esta aventura... También tendrán la ayuda de unos nuevos amigos...

**ESCENA 74**

Unos personajes nuevos con forma de monitor entran a escena y bit los presenta luego la matrix le pide a Emily que de la explicación.

**Audio/ diálogo:** Bit: ¡Claro Matrix!... Aquí están... ellos habitan este lugar y nos ayudaran.  
 Monitores: Sonido robot. Ejemplo: Como un R2D2  
 Matrix: ¿Que tal si empiezas tu Emily?  
 Emily: ¡OK!

### ESCENA 75

Aparece la animación del nombre de FUNCIONES DEL TECLADO en una pantalla acompañado de su icono.

Emily sentada frente a una gran pantalla le dice al usuario el tema que se va a tratar.

Ambiente: Laboratorio de Computación en el hiperespacio.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Matrix: Funciones del teclado

Voz en off de Emily: Te voy a enseñar las funciones básicas del teclado. (lo dice de una manera pausada pero muy animada).

### ESCENA 76

Se abre una ventana en la cual aparece un teclado y un cpu con un monitor, del teclado sale un brillo que representa la información que Emily describe y este va hacia el computador, luego desaparecen y aparecen las ventanas con diferentes programas.

**Audio/ diálogo:** Emily: Sabías amiguito que la función básica del teclado es la de enviar datos y órdenes al computador que nosotros ingresamos (efecto de chispa eléctrica).

Sin embargo, el funcionamiento del teclado de una computadora depende mucho del programa que estemos utilizando.

### ESCENA 77

(Plano medio) Emily sigue explicando y para esto aparecen dos robots monitor y uno se adelanta poniéndose frente al usuario.

**Audio/ diálogo:** Emily: Que te parece si vemos unos ejemplos.

### ESCENA 78

(Primer plano) La pantalla del monitor muestra una ventana con una parte de un juego de un monitor.

**Audio/ diálogo:** Sonido de robot, de TV con interferencia y de un juego.

### ESCENA 79

Emily explica lo que pasa en la pantalla que contiene el juego mientras unas manos hacen lo que ella dice.

Las manos descansan sobre el teclado correctamente, cuyos pulgares están listos para presionar la Barra Espaciadora, seguido prosigue con la explicación.

**Audio/ diálogo:** Emily: Un ejemplo puede ser que: la orden que le demos a una computadora presionando la tecla de la barra espaciadora, no será la misma si utilizamos programas totalmente diferentes.

### ESCENA 80

(Primer plano) Pantalla del monitor junto con manos apoyadas sobre el teclado, sus pulgares presionarán la barra espaciadora, seguido en la pantalla el pequeño robot saltará.

**Audio/ diálogo:** Sonido de tecla siendo presionada.

Sonido de salto o algo parecido (Video juego Mario BROS).

Voz en off de Emily: En estos ejemplos vemos que la misma tecla (Ba-

rra Espaciadora) tiene diferentes funciones para diferentes programas, sonido de presionar tecla.

### ESCENA 81

Seguido con la escena donde se aprecia la pantalla con la imagen del video juego, el otro robot muestra el segundo ejemplo, este contiene una frase unida:

“BIENVENIDOATECLITASINTERACTIVAS4”, procede a separarlas dirigiendo el cursor en la sección a separar y luego presiona la Barra Espaciadora.

**Audio/ diálogo:** Efecto de maximizar, sonido de tecla presionándose.

### ESCENA 82

Bit aparece en un fondo de circuitos y luego se mantiene volando al mismo tiempo entra una ventana en la cual aparece Emily el laboratorio y una pequeña ventana con una frase con las palabras unidas.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Que te parece amiguito si presionas en tu teclado la Barra Espaciadora.

### ESCENA 83

Bit comienza a realizar gestos mientras el usuario se decide a presionar dicha tecla.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Amiguito observa lo que pasa cuando presionas la tecla Barra Espaciadora. (Frase repetitiva)

### ESCENA 84

Si el usuario presiona la Barra Espaciadora, se irán poniendo los espacios en la frase.

**Audio/ diálogo:** sonido de haberlo hecho bien y al final el sonido mas marcado, como si hubiera ganado algo.

### ESCENA 85

Bit en el laboratorio del hiperespacio junto a Emily dirigiéndose al usuario y le pide a Emily que le explique el funcionamiento de las teclas direccionales.

**Audio/ diálogo:** Bit: Amiguito ya veo que aprendes rápido, que tal si aprendemos junto a Emily lo que son las teclas direccionales.

### ESCENA 86

(Plano medio) Emily sentada en su escritorio comienza a explicar lo que son las teclas direccionales que se las ve en a parte inferior derecha de la pantalla.

**Audio/ diálogo:** Emily: Como sabrás amiguito estas son las teclas direccionales.

### ESCENA 87

Se hace un zoom in a las teclas direccionales las cuales aparecerán iluminadas arriba, abajo, izquierda y derecha de acuerdo a la explicación.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Estas flechas permiten situar al cursor: arriba, abajo, izquierda y a la derecha.

### ESCENA 88

Profesora Matrix: pregunta a Emily si se puede aplicar lo mismo para un juego, Emily le responde afirmativamente y le pide ayuda a BIT para explicar.

**Audio/ diálogo:** Profesora Matrix: Dime Emily y lo mismo se puede aplicar con los juegos.

Emily: Asi es Srta., Bit si me podrias ayudar.

Bit: pero por supuesto mi querida Emily.



**ESCENA 89**

Se observa a Bit vuelve al fondo blanco con destellos de circuitos como en el intro y a su alrededor las teclas de dirección, luego el puntero presiona dicha tecla y Bit empieza a realizar dicho movimiento o con las teclas de dirección del teclado..

(Camina, retrocede, se agacha, se levanta), finalmente esta escena se desvanece dando paso a la siguiente

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Como verás en los juegos también tendrán la misma función.

Sonido de presionar teclas.

**ESCENA 90**

(Primer plano) Profesora da las gracias a Emily por la explicación, luego se dirige a sus alumnos.

**Audio/ diálogo:** Mastrix: Gracias Emily!

Ahora que les parece chicos si le enseñamos a nuestro amiguito el uso de las teclas alfanuméricas. (Voces de niños contentos).

**ESCENA 91**

Maylin se ofrece para participar, la señorita contenta le pide que se acerque al pizarrón y explique.

**Audio/ diálogo:** Maylin: Srta me gustaría dar la explicación de las teclas alfanuméricas.

Matrix: Me parece genial.

**ESCENA 92**

Se observa a Maylin pidiéndole a Emily que le ayude con el archivo donde están contenidas las teclas alfanuméricas.

**Audio/ diálogo:** Maylin: Si me ayudas Emily.

**ESCENA 96**

(Plano general) Emily de frente al usuario, un robot monitor se acerca y proyecta en su pantalla un teclado

**Audio/ diálogo:** Sonido de dar clic.

¡Bruno: Gracias Emily!

**ESCENA 93**

El robot pasa a un primer plano separándolo a Emily de la escena, dentro de este se observarán las teclas alfanuméricas, las cuales a medida que se las menciona se irán iluminando. (Se nombrarán todas y cada una de estas teclas) lo que llevara un tiempo en explicar cada una.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Bruno: Estas teclas nos permiten escribir números y letras en la pantalla. Existen algunas teclas especiales en el teclado que nos permiten escribir símbolos que pertenecen a nuestro alfabeto (por ejemplo la tilde, signos de interrogación, signos de admiración, puntos y comas, etc) (se nombran una por una).

**JUEGO 4:****AVENTURA TECLITAS**

En este juego el usuario debe guiar a FLAT a subir por los puentes en movimientos para llegar a una de las teclas en movimiento que aparecerá en la parte superior de la pantalla.

**REGLAS DEL JUEGO**

Se presentará una pregunta asociada a unas de las teclas en movimiento, y el usuario

deberá conducir a FLAT al primer puente superior en movimiento, una vez ahí deberá presionar en su teclado la tecla correspondiente, de ser la correcta ganará un acierto caso contrario será un desacierto.

Se tiene que completar 2 aciertos para pasar de nivel.

#### COMENTARIO:

El objetivo del juego es que el usuario recuerde visualmente el nombre de algunas las teclas especiales.

#### ESCENA 94

Aparece la animación del nombre de UBICACIÓN DE MANOS en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Mastrix: Ubicación De Manos.

#### ESCENA 95

(Plano medio) Emily junto al computador gigante, se dirige al usuario, la cámara realiza un zoom a las manos que se encuentran sobre el teclado, finalmente esta escena se desvanece, coincidiendo con la siguiente escena.

**Audio/ diálogo:** Emily: Sabías que la correcta colocación de los dedos sobre el teclado es muy importante al momento de empezar a realizar un trabajo.

#### ESCENA 96

Dos manos abiertas se van colocando sobre el teclado, los dedos se dirigen a la tecla que corresponde.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Amiguito observa bien la colocación de las manos y de los dedos sobre las teclas, ahora haz lo mismo sobre tu teclado.

#### ESCENA 97

Primer plano, manos colocadas sobre el teclado, en el teclado se resaltan las 3 filas: dominante, guía e inferior de acuerdo a la explicación.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Recuerda que los dedos de las manos deben estar colocadas sobre la fila guía y los pulgares deben ir sobre la Barra Espaciadora.

#### ESCENA 98

(Primer plano) Imagen del teclado con las dos manos, en la cual los dedos se comienzan a desplazar.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Los dedos de la mano izquierda deben ir desde la tecla "A" hasta la tecla "F" y los dedos de la mano derecha deberán ir desde la tecla "J" hasta la tecla "Ñ", los pulgares deben ir sobre la Barra Espaciadora.

#### ESCENA 99

Emily procede a enseñarle a nuestro amiguito, la dirección correcta de cada dedo tanto en la fila dominante como en la inferior, estas al ser mencionadas se iluminarán.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Te voy a enseñar la dirección correcta de cada dedo tanto en la fila dominante como en la inferior.

#### ESCENA 100

Zoom a la *mano izquierda* se observa el movimiento de cada dedo tanto arriba como abajo.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Amiguito estos dedos se van a desplazar de la siguiente manera y quiero que practiques conmigo:

Con tu dedo **MEÑIQUE** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **Q**  
En la fila guía la tecla **A**  
En la fila inferior la tecla que contiene (los signos de **mayor que** y **menor que**)

#### ESCENA 101

Con tu dedo **ANULAR** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **W**  
En la fila guía la tecla **S**  
En la fila inferior **Z**

Con tu dedo **MEDIO** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **E**  
En la fila guía la tecla **D**  
En la fila inferior **X**

#### ESCENA 102

Con tu dedo **ÍNDICE** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **R - T**  
En la fila guía la tecla **F - G**  
En la fila inferior la tecla **C -V - B**

#### ESCENA 103

Emily se dirige al usuario, zoom a la **mano derecha** se observa el movimiento de cada dedo tanto arriba como abajo.

**Audio/ diálogo:** Emily: Amiguito ahora practica conmigo la posición de los dedos de tu otra mano.

#### ESCENA 104

Con tu dedo **MEÑIQUE** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **P**  
En la fila guía la tecla **Ñ**  
En la fila inferior la tecla que contiene (el **guión** y el signo de **subrayado**)

Con tu dedo **ANULAR** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **O**  
En la fila guía la tecla **L**  
En la fila inferior la tecla que contiene (el **punto** y los **dos puntos**)

#### ESCENA 105

Con tu dedo **MEDIO** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **I**  
En la fila guía la tecla **K**  
En la fila inferior la tecla que contiene (la **coma** y el **punto y coma**)

Con tu dedo **ÍNDICE** podrás presionar:  
En la fila dominante la tecla **U - Y**  
En la fila guía la tecla **J - H**  
En la fila inferior la tecla **M - N**

#### ESCENA 106

(Plano medio) Emily junto al computador gigante, se dirige al usuario y finalmente lo

invita a realizar una divertida actividad.

**Audio/ diálogo:** Emily: De esta manera colocando bien las manos sobre el teclado podrás presionar cómodamente el resto de las teclas, con tan sólo subir o bajar el dedo correspondiente a la posición de la tecla deseada. Ahora que te parece si practicamos una divertida actividad

#### ESCENA 107

(Plano general) Emily con la laptop en sus manos, entra un carrito futurista, con un diseño casi cilíndrico por el lado izquierdo de la pantalla. El carrito se detiene en el centro y empieza a transformarse y se convierte en BIT, este saluda con gestos y seguido le entrega a Emily las gafas, después Emily pide a todos ponerse las gafas.

**Audio/ Diálogo:** Efectos de sonido flotante para el carrito y tipo hidráulico para las transformaciones.

Emily: wow! Vamos todos pongámonos la gafas!!!

#### JUEGO 5:

##### BAILA BAILA

Desde la parte inferior derecha de la pantalla surgirán distintas teclas que pertenecen al teclado las cuales deberá presionar en el momento que pasen por el anillo blanco que se presentará en pantalla al iniciar el juego.

##### REGLAS DEL JUEGO

Por cada tecla correcta que presiones en el momento que mencionado elemento pase por el anillo blanco será un acierto, de lo contrario será un desacierto.

Se presentará una pregunta asociada a unas de las teclas en movimiento, y el usuario deberá conducir a FLAT al primer puente superior en movimiento, una vez ahí deberá presionar en su teclado la tecla correspondiente, de ser la correcta ganarás un acierto caso contrario será un desacierto.

Se tiene que completar 2 aciertos para pasar de nivel.

##### COMENTARIO:

Al aprobar el juego el usuario recordará la correcta posición de las manos sobre el teclado.

#### ESCENA 108

Aparece la animación del nombre de USO DE LAS TECLAS en una pantalla acompañado de su icono.

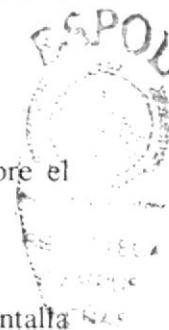
**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Mastrix: Uso de las teclas

#### ESCENA 109

Emily dice que va a explicar esto de otra forma, conecta un cable usb a las gafas, y se las pone, inmediatamente sale proyectada ella por un proyector del aula (toma aérea) Emily sobre el teclado gigante, se dirige al usuario explicándole que en el teclado tenemos teclas a más de las alfabéticas, alfanuméricas, las teclas direccionales y la barra espaciadora, tenemos también otras, cuya función son diferentes unas de otras.

*Al mencionar cada tecla se observará que en el teclado se irán iluminando dichas teclas para diferenciarse, estas quedan iluminadas para que así al final Bit realice una breve explicación de todas las teclas.*

**Audio/ diálogo:** Emily: Voy a explicar esto de otra forma... Emily: Amiguito sabías que a más de las teclas Alfabéticas, Alfanuméricas, las direccionales y la Barra



Espaciadora tenemos otras más, cuya función diferencia la una de la otra.

#### ESCENA 110

(Primer plano) Antes de continuar, Emily se saca las gafas... Emily junto al computador, se dirige al usuario.

Ambiente: Laboratorio de Computación.

**Audio/ diálogo:** Emily: Que te parece amiguito si practicas junto a mi el funcionamiento de las teclas que te voy a presentar a continuación.

#### ESCENA 111

(Plano general) Dos ventanas: Ventana que ocupa 1/4 de pantalla donde se aprecia a Emily en plano medio invitando al usuario, que en la ventana que aparece a continuación la cual se resaltará de color, el usuario practique lo aprendido.

*Esta ventana aparecerá automáticamente al inicio de cada explicación.*

**Audio/ diálogo:** Emily: En esta ventana tu podrás realizar los ejercicios, aplicando lo aprendido.

#### ESCENA 112

Emily frente al usuario y un robot entra a escena para ponerse frente a la pantalla y proyectar la explicación del teclado, se enciende la tecla enter, esta a su vez se separa del teclado quedando del lado derecho de la pantalla, del lado izquierdo una ventana con un texto pre-diseñado, el puntero dará clic en dicha tecla y se observará que el texto avanzará una línea.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Te presento a la tecla enter.

Esta tecla permite avanzar a la siguiente línea de caracteres.

#### ESCENA 113

(Primer plano) Emily junto a la ventana con el ejercicio realizado, invita al usuario a practicar presionando la tecla enter.

**Audio/ diálogo:** Emily: Que te parece amiguito si practicas; escribe dos líneas de texto y sepáralas presionando la tecla ENTER.

#### ESCENA 114

(Primer plano) Ventana que contiene ejercicio realizado. Seguido en la parte inferior aparecerán dos botones de VOLVER y el de SEGUIR, estos se alumbrarán seguido con la explicación.

VOLVER: El usuario recuerda la explicación de dicho tema.

SEGUIR: Sale de la actividad para dar paso a la siguiente escena.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Si quieres recordar la explicación presiona VOLVER.

Si quieres continuar presiona SEGUIR.

#### ESCENA 115

(Primer plano) Emily sentada en su puesto con la pantalla gigante de frente recuerda al usuario la tecla barra espaciadora, seguido le presenta al usuario la tecla TAB.

**Audio/ diálogo:** Emily: Amiguito te acuerdas que la Barra espaciadora nos permite escribir espacios en blanco entre caracteres o letras, date cuenta de la función de la tecla que te presentaré a continuación.

#### ESCENA 116

En una ventana que contiene la explicación se observa en el teclado la tecla TAB iluminada, se desprenderá del teclado pasando al lado izquierdo de la pantalla, junto del lado izquierdo, la ventana de texto, se apreciará el puntero dando clic en dicha tecla y se



observa la función que produce.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Esta es la tecla **TAB**, esta tecla nos permite ingresar un mayor número de espacios en blanco en una sola pulsación.

#### ESCENA 117

Aparece otra pantalla de texto bajo este la tecla barra espaciadora y al lado izquierdo la tecla tab.

Emily explica a nuestro amiguito la diferencia entre el uso de la tecla **tab** con el de la barra espaciadora y lo invita a ver un ejemplo animado.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Por ejemplo: Si queremos ingresar una gran cantidad de espacios en blanco en un línea de texto, tenemos que presionar mucha veces la barra espaciadora. Sin embargo con la tecla **Tab** podemos ingresar muchos espacios en blanco en una sola pulsación. (Sonido dar clic con el puntero), observemos el siguiente ejemplo.

#### ESCENA 118

Descripción de escena : Alexis en una bicicleta, con un banderín que contiene el nombre de Barra Espaciadora, trata de alcanzar un bus que en su puerta tiene el nombre de TAB, Emily explica al usuario las diferencias y finalmente esta escena termina.

**Audio/ diálogo:** sonido de carro y cansancio por parte de Alexis

#### ESCENA 119

(Primer plano) Emily ve entrar a Alexis en su bicicleta muy cansado se dirige al usuario, da un zoom in a Emily y agradece a Alexis

**Audio/ diálogo:** Emily: Si te distes cuenta la función de TAB es más veloz que el de la Barra Espaciadora... Gracias Alexis...

#### ESCENA 120

(Plano medio) Se escribe "TECLITAS" en mayúsculas y Emily invita al usuario a conocer la tecla Caps Lock.

**Audio/ diálogo:** Emily: Sabías que hay una tecla que te permite escribir todo en mayúsculas te presento la tecla Caps Lock.

#### ESCENA 121

Se observa en el teclado la tecla **Caps Lock** iluminada, la cual se desprenderá del teclado pasando al centro de la pantalla luego pasa al lado izquierdo y aparece una la ventana de texto, se apreciará el puntero dando clic en dicha tecla y se observa la función que produce al escribir un texto.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: La Tecla **CAPS LOCK** permite escribir letras en MAYÚSCULAS.

Cuando presionamos la tecla **CAPS LOCK** se activará la señal Caps Lock en nuestro teclado, esto indica que únicamente podemos ingresar letras MAYÚSCULAS.

#### ESCENA 122

(Primer plano) Emily junto al computador en la pantalla se observa el nombre de ella en MAYÚSCULAS, invita al usuario a que practique escribiendo su nombre en Mayúsculas, en la ventana.

**Audio/ diálogo:** Emily: Que te parece si escribes tu nombre en mayúsculas.

#### ESCENA 123

(Primer plano) Ventana que contiene el nombre de Emily en MAYÚSCULAS.

Seguido en la parte inferior aparecerán dos botones de VOLVER y el de SEGUIR, estos

se alumbrarán seguido con la explicación.

VOLVER: El usuario recuerda la explicación de dicho tema.

SEGUIR: Sale de la actividad para dar paso a la siguiente escena.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Si quieres recordar la explicación presiona

VOLVER.

Si quieres continuar presiona SEGUIR.

#### ESCENA 124

(Primer plano) Emily dirigiéndose al usuario, junto a ella un monitor en el cual se observará que irá cambiando de acuerdo a la explicación, seguido le presenta la tecla shift.

**Audio/ diálogo:** Emily: Amiguito sabías que a toda pregunta se le coloca el signo de interrogación, sí. Y hay palabras que llevan signos de admiración, comillas y otras que están encerradas entre paréntesis, sabías que la tecla shift nos permite colocar estos signos, pues te enseño como hacerlo.

#### ESCENA 125

Se observa en el teclado la tecla **Shift** iluminada, la cual se desprenderá del teclado pasando al lado izquierdo de la pantalla, junto a este una ventana de texto y por debajo las teclas alfanuméricas, se aprecia el puntero dando clic en dicha tecla y se observa la función que produce.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: La Tecla Shift permite escribir los caracteres y símbolos que se encuentran en la parte superior de las teclas alfanuméricas.

Por ejemplo para poder escribir el signo de interrogación, mantenemos presionada la tecla shift y a continuación presionamos la tecla que contiene dicho símbolo luego, soltamos la tecla shift.

#### ESCENA 126

(Primer plano) Emily invitando al usuario a escribir el texto: ¡Qué divertido es la Computación!, que se encuentra en la pantalla de su computador.

**Audio/ diálogo:** Emily: Que te parece si escribes este texto en la ventana y le colocas los signos de admiración.

#### ESCENA 127

(Primer plano) Texto: ¡Qué divertido es la Computación!

Seguido en la parte inferior aparecerán dos botones de VOLVER y el de SEGUIR, estos se alumbrarán seguido con la explicación.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Si quieres recordar la explicación presiona VOLVER.

Si quieres continuar presiona SEGUIR.

#### ESCENA 128

En un fondo blanco aparecen los robot monitor, cada uno llevando una de las teclas especiales, un se tropieza y al levantarse aparece una escena en donde se indica la ubicación de las teclas especiales.

**Audio/ diálogo:** Sonido de presionar tecla.

#### ESCENA 129

Emily invita al usuario a conocer acerca de ellas. Mientras se muestra en la pantalla las teclas especiales.

**Audio/ diálogo:** Amiguito se las llama especiales porque nos brindan muchas ventajas.

**ESCENA 130**

Se alumbran las teclas especiales y se realiza el efecto, que se separan del teclado, se procede a explicar dichas teclas, junto a estas al dar clic se irá observando la función en la pantalla de texto.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Las teclas Especiales se encuentran en la parte superior de las teclas direccionales se llaman: teclas especiales.

**Insert:** Permite ingresar caracteres sobreponiéndolos en otros caracteres.

**Delete:** Posee la misma función que Backspace con la diferencia que permite borrar caracteres de atrás para adelante.

**Home:** Permite posicionar el cursor al inicio de la línea de caracteres.

**End:** Permite posicionar el cursor al final de la línea de caracteres.

**Page up:** Permite posicionar el cursor al inicio de una página.

**Page down:** Permite posicionar el cursor al final de una página.

**Print screen:** Permite capturar la imagen que se encuentra en el monitor.

**Pause:** Permite hacer un pausa al programa que estamos ejecutando. Por lo general se lo utiliza en video juegos.

**ESCENA 131**

Emily volando con la ayuda de unos propulsores se dirige al usuario recordando algo de la barra espaciadora y de las direccionales y finalmente explica el uso de las teclas Alt, Control, F1 y F2, mientras estas aparecen a la izquierda de la pantalla.

**Audio/ diálogo:** Emily: Amiguito como ya sabrás la Barra Espaciadora y las Direccionales dependen mucho del programa que estemos utilizando, lo mismo sucede con las teclas las Alt, Control, F1 y F2.

**ESCENA 132**

Las teclas Alt, Control, F1 y F2; las cuales se aprecian a la izquierda de la pantalla, y delante de ellas se observarán imágenes de hojas de cálculo, videojuegos, programas.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: Estas teclas poseen funciones especiales que varían de acuerdo al programa que este ejecutándose. Son utilizadas en conjunto con otras teclas.

**ESCENA 133**

En el teclado se iluminan las teclas numéricas y Emily indica al usuario su igualdad, con una calculadora, la cual aparece y se ubica a la derecha.

**Audio/ diálogo:** Emily: Si te das cuenta mi teclado numérico se asemeja mucho a esta calculadora, sabes porque, mira lo siguiente.

**ESCENA 134**

Las teclas se iluminan separándose del fondo (teclado) al lado la calculadora se fusionan, estas teclas forman parte de la estructura de una calculadora. (es decir estos reemplazarán a los botones de una calculadora).

El puntero da clic en el número efectúa seguidamente la operación ya sea una suma, resta, multiplicación y división, la cual aparecerá en el rectángulo superior.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Emily: El teclado posee una parte que es numérica.

Esta parte simula la posición de las teclas de una calculadora.

Nos facilita el ingreso y círculo de cantidades numéricas.

**ESCENA 135**

Aparece un teclado del cual se desprenden unas teclas con tres caracteres, luego una flecha señala el carácter que se activa con la tecla Alt Gr, y finalmente muestra la tecla Alt Gr.

**Audio/ diálogo:** Maylin: En el teclado hay teclas que tienen 3 caracteres diferentes

Emily: Este se ubica en la parte inferior derecha, ¿Pero cómo lo escribo?... ¡Presiono shift, y nada!

Maylin: Es que para utilizar esos caracteres se debe mantener presionada la tecla Alt Gr y luego la tecla que contiene el símbolo que se desea.

### ESCENA 136

Emily está con un Flat que parece no funcionar y Maylin le ayuda explicándole lo que pasa.

**Audio/ diálogo:** Emily: ¡Oh no!

Maylin: ¿Qué te pasa Emily?

Emily: Es que no se que hice y algo se está cargando en el monitor.

### ESCENA 137

En el escritorio de Windows hay una ventana cargando información, se muestra la tecla Esc y al presionarla detiene el proceso de la ventana.

**Audio/ diálogo:** Maylin: No te preocupes, para eso tenemos la tecla Esc o escape que detiene un proceso que esté ejecutándose en el computador.

### ESCENA 138

Emily llega con un teclado y le pregunta a Maylin sobre la tecla Escape, Maylin le explica y todo lo que dice se muestra en un monitor.

**Audio/ diálogo:** Emily: Maylin, ¿Qué me dices de esta tecla? Se parece a la ventanita de Windows.

Maylin: ¡Esa es la tecla Windows! Y su función es la de abrir el menú inicio en la barra de tareas.

### ESCENA 139

Emily muy contenta da por concluido el curso, pero Maylin la detiene porque tiene nueva información, la cual la explica mientras uno de los Flat se transforma en un teclado moderno. Finalmente se muestran las teclas que Maylin enumera.

**Audio/ diálogo:** Emily: Estas son todas las teclas con las que contamos para utilizar nuestra computadora.

Maylin: ¡Espera Emily!... Hay nuevos teclados que tienen más funciones y por lo tanto más teclas, entre estas tenemos:

- Teclas de Internet
- Teclas de Office
- Y teclas de apagado y encendido del computador.

### ESCENA 140

Emily pregunta dudosa si ya terminaron y Maylin le responde enérgicamente que sí.

**Audio/ diálogo:** Emily: ¿Ahora si son todas?

Maylin: Sí, ¡Ahora si son todas!

### ESCENA 135

Bit aparece sobre el fondo blanco junto a la imagen de una calculadora con los botones del teclado numérico, seguido este vuelve a formar parte del teclado, el cual estará con los botones apagados, bit invita a realizar un breve repaso de todas las teclas, al término de este repaso se desvanecerá esta escena dando paso a la siguiente.

**Audio/ diálogo:** Bit: Amiguito que tal si hacemos una actividad para captar mejor el lugar de las teclas que hemos visto... vamos todos, sus gafas!...

**ESCENA 136**

Profesora (plano medio) se dirige al usuario, indicándole la siguiente actividad; luego la cámara se aleja y se observa que junto a la maestra están sus alumnos y bit.

**Audio/ diálogo:** Profesora Matrix: Amiguito que te parece si le presentas a tu profesor; impreso y coloreado el teclado que aparecerá al final de esta Unidad..

**ESCENA 137**

Profesora junto a sus alumnos y bit, se despiden del usuario.

**Audio/ diálogo:** sonido de campanas o timbre señalando la finalización de la clase,

Niños: Hasta luego.... hasta pronto.... nos vemos....

Profesora Matrix: Espero que te hayas divertido aprendiendo con nosotros el uso del teclado; te esperamos en la siguiente unidad con más juegos y fascinantes explicaciones, no te olvides de la actividad.

**ESCENA 138**

(Primer plano) Imagen del teclado en blanco por debajo de éste en el extremo inferior derecho el icono de una impresora.

**Audio/ diálogo:** Voz en off Profesora Matrix: Imprime esta imagen dando clic en el icono de la impresora, diferencia las teclas pintándolas con diversos colores y presenta este trabajo a tu profesor en una carpetita.

**JUEGO 6****SALVA LAS TECLAS**

En la pantalla se presentarán cuatro teclas con una pregunta a la cual se deberá responder dando clic con el puntero del Mouse a una de las teclas.

De haber seleccionado la tecla correcta se deberá ayudar a BIT (quien llevará la teclas que se seleccionó) a cruzar los puentes que estarán en constante movimiento, y llegar a uno de los cuatro casilleros donde el colocará la tecla.

**REGLAS DEL JUEGO**

Por cada pregunta correcta que se responda será un acierto de lo contrario será un desacierto.

Se tiene que completar 2 aciertos para pasar de nivel, pero se debe de tomar en cuenta que a medida de que el usuario avance en el juego los aciertos para pasar al siguiente nivel aumentarán.

**COMENTARIO:**

Al finalizar el juego el usuario habrá aprendido el funcionamiento del uso correcto de las teclas especiales.

**UNIDAD 3****WORDPAD****Sinopsis**

En este capítulo exploraremos Wordpad y los niños junto con los Bytes nos darán una descripción breve y detallada del manejo de los documentos en Wordpad hasta su impresión.

**LITERARIO****ESCENA 139**

Bit en primer plano dentro del laboratorio cerca del tubo de salida explicándoles a los



chicos sobre la misión. Se va haciendo un zoom out mientras Bit esta explicando.

**Audio/ Diálogo:** Bit: Bien chicos, creo que ya están listos de enfrentar una prueba en la cual demostrarán su verdadero trabajo en equipo.

Este control abre el tubo de escape hacia la ciudad, en donde tendrán una misión pero sobre todo aprenderán muchas cosas.

Alexis: ¿Pero Bit qué vamos a hacer?

BIT: Tranquilos chicos, no teman... acérquense

#### ESCENA 140

Descripción de la escena:

Cada uno de los personajes está en el laboratorio y se los ve en primer plano.

**Audio/ Diálogo:**

Bit: ¿Están listos?

Emily: Sí Bit

Maylin: Está bien Bit

#### ESCENA 141

Los chicos van cayendo del tubo del cual salieron y cada uno llega a lugares distantes de los demás. Lugar: tubos de salida y diferentes partes de la ciudad.

**Audio/ Diálogo:**

Emily: ¡ay!!!

Maylin: ¡ay ya yai!!!!

Alexis: ¡auch!!!!

Bruno: ¡ohh si otra vez!!!

#### ESCENA 142

Los chicos en diferentes lugares los unos de los otros, preguntándose ¿dónde están?

**Audio/ Diálogo:**

Maylin: ¿dónde estoy?

Alexis: ¿qué pasó?

Emily: ¿dónde están todos?

Bruno: ¡este lugar es lo máximo!!!!

#### ESCENA 143

Bit aparece en diferentes pantallas en puntos estratégicos de la ciudad explicando donde se encuentran y qué tienen que hacer.

**Audio/ Diálogo:**

BIT: ¿chicos, chicos me pueden ver? tranquilos, están en Utopía la ciudad en donde habitan los Bytes y ellos necesitan de su ayuda. Utopía está a punto de desaparecer y sólo ustedes podrán salvarla.

Alexis: Pero ¿cómo? ¿Qué tendremos que hacer?

#### ESCENA 144

Bit explicando la misión de los chicos desde diferentes pantallas, y los chicos aparecen desde los lugares donde se encuentran.

**Audio/ Diálogo:**

Bit: Como lo habrán notado se encuentran en distintos lugares uno de los otros; cada uno tiene una parte de la misión, la misma que consiste en escribir, guardar e imprimir un documento en Wordpad y llevarlo hasta el edificio central en el cual me encuentro esperando por ustedes.

**Emily:** ¿Pero que pasó? ¿si fallamos qué pasará con Utopía?

**Bit:** Utopía es una ciudad virtual y una red de virus causo la pérdida de información

dejando el riesgo de desaparecer para siempre, este documento al descifrado por códigos utópicos completará la información perdida.

No olviden que para que esta tenga éxito tienen que enviar a su compañero la información necesaria que lo ayude a cumplir con su deber.

A cada uno les llegará un documento con las respectivas instrucciones y contarán con la compañía de un Byte quien será su ayudante y guiará su camino hacia el edificio central.

Si no hay mas preguntas no me queda sino desearles mucha suerte con su misión.

Y no se preocupen chicos yo estaré aquí si me necesitan.

**Maylin:** ¡Está bien Bit yo empezaré con mi misión!

#### ESCENA 145

**Audio/ Diálogo:** Maylin: **ABRIENDO WORDPAD**

Maylin se encuentra en la ciudad dispuesta a empezar con su misión. Se hace un plano general del lugar donde se encuentra.

Audio/ Diálogo: Maylin: Muy bien Byte estoy muy nerviosa lo único que espero es que todo salga bien. ¿Tú me ayudarás, verdad?

Byte: guru guru guru

Maylin: Sabes justo ayer leí sobre Wordpad en el libro de Teclitas y lo que recuerdo es que esta aplicación nos permite hacer escritos como cartas y documentos, crear invitaciones, historias y muchas cosas más. Para poder crear una carta utilizaremos este programa llamado WORDPAD que es un procesador de palabras.

Para esta explicación se hace la presentación de diferentes iconos e imágenes de cartas, documentos, etc

Este programa nos facilita la escritura de una carta o documento ya que podemos cambiar el tamaño y el tipo de la letra. Podemos centrar títulos, cambiar el color de la letra, así como su tamaño o tipo, entre otras opciones.

¿No te parece interesante Byte? Este programa nos ayudará con nuestra misión.

Byte: guru guru

#### ESCENA 146

Maylin: Ahora necesito saber cómo ingresar a Wordpad. ¡Ah!! Lo encontré ha sido muy fácil.

Doy un clic en inicio luego voy a todos los programas, dirijo el mouse hacia accesorios y dentro de accesorios está Wordpad.

#### ESCENA 147

##### ACTIVIDAD

Presentación de la actividad dentro de pantallas interactivas.

##### AUDIO PARA LA ACTIVIDAD

Maylin: Ahora amiguito haz conmigo la siguiente actividad

Tienes que recordar los pasos para abrir el programa Wordpad y colocarlos en el orden correcto.

¡Vamos amiguito tú puedes hacerlo!!!

Byte: Guru guru

Maylin: Todos los programas

Wordpad

Accesorios

Inicio

Si estás seguro de la respuesta presiona ACEPTAR  
 Si no recuerdas los pasos, te aconsejo que revises otra vez el tema presionando el botón VOLVER  
 Excelente tienes muy buena retentiva

#### ESCENA 148

Maylin hace la explicación de las partes de la ventana de wordpad ella esta en la ciudad y las pantallas para la explicación formarán parte del cielo.

**Audio/ Diálogo:** Maylin: Me pregunto que serán todos estos iconos que están en la ventana de Wordpad. ¡Listo!! aquí está lo que estaba buscando las partes de la ventana de Wordpad.

Aqui tenemos la Barra de titulo.  
 Esta es la Barra de Menú.  
 Aqui la Barra de herramienta Estándar.  
 Barra de herramientas para dar formato.  
 Área de edición.  
 Esta es una regla.  
 Este es el punto de inserción.  
 Y esta es la Barra de estado.

Nunca imaginé todo lo que aprendería con esta misión. En este programa se pueden hacer cosas muy divertidas. ¡Ya quiero empezar e escribir!

#### ESCENA 149

Bit aparece dentro de una pantalla se hace un zoom in hacia la pantalla combinando tomas en donde esta Maylin.

**Audio/ Diálogo:**

Bit: Maylin, Maylin, puedes verme

MaYlin: Si Bit

Bit: ¿Cómo va todo Maylin?

Maylin: Muy bien Bit, he aprendido mucho gracias a tus instrucciones y a la ayuda de Byte.

Bit: Veo que estás bien y avanzas rápido no olvides que al finalizar tienes que enviarle los datos a Emily quien es la que va a continuar con nuestra misión.

Maylin: Está bien Bit no te preocupes estoy dando mi mejor esfuerzo, gracias por todo.

Bit: Nos vemos Maylin.

Maylin: Chao.

#### ESCENA 150

Audio/ Diálogo:

Maylin: **ESCRIBIENDO MI PRIMER TEXTO**

Pantallas de explicación sobre Wordpad. Según lo que explica Maylin se ve dentro de la ventana.

**Audio/ Diálogo:**

Maylin: en dónde me quedé ahh ya una vez abierto el programa encontrarás una ventana parecida a esta.

Ummm, Ahora voy a escribir la palabra Hola.

Presiono la tecla ENTER. ¿Ahora qué puedo escribir?

Byte: guru guru

Maylin: Buena idea, ahora escribiré Este es mi primer trabajo.

**ESCENA 151****ACTIVIDAD**

(Primer plano) Ventana de WordPad que contiene el texto, Maylin pide al usuario que escriba su nombre, seguido presione la tecla Enter y escriba a continuación este es mi primer trabajo, en la parte inferior aparecerán dos botones: el de VOLVER y SEGUIR.

**VOLVER:** Retrocede a la explicación de dicho ejercicio.

**SEGUIR:** Sale de la Actividad para dar paso a la siguiente escena.

**Audio/ diálogo:** Voz en off de **Maylin:** Amiguito escribe tu nombre, da un Enter, y finalmente escribe: "Este es mi primer trabajo".

¡Muy bien amiguito lo haz hecho correctamente!

**ESCENA 152**

Maylin está conversando con Byte sobre como darle formato al texto para esto Maylin debe recordar como subrayar el texto y Byte la ayuda, lugar: están en la ciudad y la explicación se ve proyectada en el cielo.

**Audio/ diálogo:**

Maylin: Quisiera darle formato a este texto. Pero qué tengo hacer primero??? Hace un tiempo cuando mi hermano hacia sus deberes en la casa me enseñó cómo subrayar un texto pero ya olvidé cómo hacerlo.

Byte: Guru, guru, guru, guru, guru

Maylin: Tú crees que funcione Byte? Voy a intentarlo.

Veamos tú dices que una vez escrito el texto, dirijo el mouse al comienzo del texto y presionado el botón izquierdo sin soltarlo señalo todo el texto hasta el final, luego suelto el botón del mouse.

Si, si Byte si funcionó qué inteligente eres, gracias x ayudarme a recordar. Con esto yo podría cambiarle el color, tipo y tamaño a las letras. Primero le voy a cambiar el color Repito los mismos pasos y voy hacia esta paletita de colores y escojo el que más me guste ummmm a mí me gusta el rojo. Oye Byte si te gusta cómo quedó?

Byte: guru guru guru guru....

**ESCENA 153**

Maylin se siente muy triste porque extraña a sus amiguitos lo dice mirando al cielo y se ve la misma toma pero ahora con bruno sentado, después se una navecita y la cámara hace el recorrido de la misma y pasa por donde está Alexis está caminando cerca de un puesto de libros y le llama la atención un libro turistico de UTOPIA lo abre y se ve una foto de una fuente de la ciudad, se hace un zoom in de la imagen y se cambia la escena de Emily sentada en la misma fuente. Se hace un alejamiento de donde esta Emily y un acercamiento hacia donde está Maylin.

**Audio/ diálogo:**

Maylin: No lo puedo creer ahora ya sé cómo abrir Wordpad, cómo seleccionar un texto y hasta cómo darle color al mismo.

Maylin: Me encantaría que mis amigos estuvieran conmigo. Me pregunto cómo y dónde estarán?

Bruno: ahhhh (bostezo) Me siento cansado, esperar tanto me ha dado sueño, creo que voy a dormir un poco hasta que llegue mi turno.

Alexis: ¡guauuu!!! ¡Esto es increíble!!!

Emily: ahh (suspiro) Que ciudad tan grande ya deseo volver a ver a mis amigos para jugar todo el día, los extraño mucho.

**ESCENA 154****DANDO FORMATO AL TEXTO**

Maylin está con Byte quien fue por algo de comer y al regreso le explica cómo cambiarle el tipo de fuente a un texto. Ellos están conversando en la ciudad.

**Audio/ diálogo:**

Maylin: Por fin llegaste Byte qué trajiste? Bueno no importa cuando terminemos comeremos lo que trajiste.

Mientras fuiste por comida estuve practicando y logré cambiar el tipo de letra, mira. Primero Escribimos un documento en WordPad.

Segundo: Seleccionamos el texto que deseamos modificar

Tercero: Luego hacemos un clic en la lista de fuentes y seleccionamos un tipo de letra. Por ejemplo: Comic Sans Ms.

Byte te diste cuenta lo fácil que es darle formato a un texto.

Byte: guru guru guru

Maylin: hablando a la cámara: ya hemos aprendido algo nuevo, ahora te sientes listo no tan sólo cambiarle el color a un texto, sino también de fuente. Amiguito ten en cuenta que fuente, formato y tipo de letra son lo mismo.

**ESCENA 155**

Maylin le explica como modificar el tamaño del texto.

**Audio/ diálogo:**

Maylin: **CAMBIANDO EL TAMAÑO DE LA LETRA DE UN TEXTO**

Maylin: Ahora si dime lo que trajiste para comer.

Byte: guru guru

Maylin: Creo que la hamburguesa suena mejor que caparazones de insecto.

Maylin: esta comiendo y le pregunta y de qué es la hamburguesa

MMMMM!!!! ¿Qué rica hamburguesa de qué es?

Byte: guru guru guru

Maylin: Eso me pasa por preguntar, tenía mejor sabor antes de saber qué era.

Mejor cómetela tú yo ya me llené. Además me tengo que poner a trabajar, falta poco para terminar con mi misión, al parecer todo esta saliendo como esperaba.

Byte: guru guru guru

Maylin: Tienes razón mejor cambio el tamaño de la letra.

Seleccionemos el texto que deseamos modificar de tamaño 12. Luego hacemos un clic en la lista de tamaño y escojemos 20.

**ESCENA 156 ACTIVIDAD**

Presentación de la actividad en pantallas interactivas. Esta presentación la hace Maylin.

**Audio/ diálogo:**

Maylin: ¡Ahora amiguito que tal si tú haces lo mismo!! Escribe un texto y colócale el tamaño que prefieras.

Maylin: ¡Excelente lo has hecho muy bien!

**ESCENA 157**

Maylin y Byte están conversando sobre los diferentes atributos de un texto. Al final de esto Maylin le agradece por todo y se despiden.

**Audio/ diálogo:**

Maylin: Esto es increíble Byte ahora ya sabemos cambiarle el color, fuente y tamaño a un texto.

Creo que he terminado con mi misión.

Sólo falta enviarle mi información a Emily para que pueda continuar.

Toma Byte aquí está todo lo que Emily va ha necesitar para su misión. Entrégaselo por



favor y muchas, pero muchas gracias Byte, aprendí y me divertí muchísimo, ojala y podamos ayudar a Utopía.

Adiós Byte , Adiós, mucha suerte

#### ESCENA 158

Aparece la animación del nombre de ADMINISTRACIÓN DE DATOS en una pantalla acompañado de su icono.

**Audio/ diálogo:** Loc. en off de Mastrix: Administración de datos.

#### ESCENA 159

Emily y Byte caminan por Utopía

**Audio/ diálogo:**

Emily: Byte. ¡Este mundo es increíble! Qué edificios tan altos.

Byte: Guru, guru, guru.

Emily: ¿Byte dónde estas?

Byte: (Regresa con una palm)

Emily: ¿Dónde te fuiste?

Byte: Guru, guru, guru.

(Le da la palm a Emily)

#### ESCENA 160

Emily se queda sola de pronto Byte aparece

**Audio/ diálogo:**

Emily: Ahhh! Trajiste un mensaje que me envía Bit, Vamos a ver que dice!

(Enciende la palm, aparece Bit y le dice:

Bit: ¡Hola Emily! Maylin ha cumplido exitosamente con su misión. Ella les enseñó a nuestros amiguitos Qué es y cómo se escribe un texto en Wordpad. Ahora es tu turno.

Ahora tu debes enseñarle a nuestros amiguitos como Administramos los documentos en Wordpad.

#### ESCENA 161

Emily: Bit, pero yo no sé como se Administran los documentos en Wordpad.

Bit: No te preocupes Emily... Aquí te dejo todas las instrucciones para Administrar un documento en WordPad. Tú debes seguirlas muy bien para que los chicos aprendan como hacerlo. Bueno Emily que comience tu misión Qué te vaya bien!!!

#### ESCENA 162

**Emily:** Muy bien Bit. Estoy preparada para comenzar.

Emily: Golpea la pantalla y dice: Hola amigos ahora aprenderemos Como administrar un documento en Wordpad.

#### ESCENA 163

Emily: Pero yo no sé que es administrar datos. Tú sabes que es Byte?

Byte: Guru,guru,guru,guru,guru,guru,guru

#### ESCENA 164

Emily: Ah ósea que administrar datos no es otra cosa que: *almacenar datos*, si a mi archivo una vez guardado le quiero agregar más información sólo lo vuelvo a abrir y seguido lo vuelvo a grabar para que me aparezcan los últimos cambios. Entonces ahora que ya se lo que es administrar datos manos a la obra Byte!

Byte: guru,guru,guru,guru

**ESCENA 165****Guardando nuestro trabajo**

Emily: Muy bien, con la información que me envió Maylin ahora se como escribir un texto en wordpad. Entonces Byte primero escribamos un documento en wordpad para posteriormente guardarlo.

Byte: guru,guru,guru,guru

**ESCENA 166**

Emily: Si me parece muy bien Byte escribámosle una carta a Alexis para avisarle que el es el siguiente en esta misión.

Entonces tenemos que realizar los siguientes pasos:

Primero tenemos que colocar un texto en la ventana WordPad. Byte redactemos la carta.

*Hola Alexis:*

*Te escribo para decirte que estés listo, tú eres el siguiente en esta misión. Espero que estés bien. Cuidate mucho.*

*Saludos.*

*Att. Emily y Byte*

**ESCENA 167**

Listo, ahora que ya tengo mi Documento lo puedo guardar

Hagamos clic en el menú Archivo.

Presionemos la opción Guardar.

Luego elijamos la carpeta Mis Documentos.

Asignemos un nombre a nuestro trabajo.

En este caso le vamos a poner el nombre "Carta".

Y por último presionemos el botón Guardar.

**ESCENA 168**

Muy bien ya tenemos nuestro archivo guardado, en la carpeta de "Mis Documentos".

Emily: Pero Byte ¿No crees que debería haber una forma más rápida para guardar un archivo?

Byte: Guru, guru, guru

**ESCENA 169**

Emily: ¿Cómo? ¿Qué si la hay? Dime como hacerlo.

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru, guru, guru

Emily: ¡Ah, entonces déjame practicarlo!

Tenemos nuestro texto en la ventana WordPad.

Luego hacemos clic en el icono del diskette que se encuentra en la barra de herramientas.

Elegimos la carpeta Mis Documentos.

Ponemos un nombre al trabajo para luego guardarlo.

Y finalmente presionamos el botón Guardar.

**ESCENA 170**

Emily: ¡Qué fácil es guardar un documento en Wordpad! Además puedo elegir como hacerlo.

Byte: Guru, guru, guru, guru

**ESCENA 171**

Emily: Ósea que si presiono el icono de la hoja en blanco se cierra el documento que tengo abierto y automáticamente se colocará un Nuevo Documento en blanco.

Byte: Guru, guru  
Emily: Estoy muy contenta Byte, estoy aprendiendo mucho...

**ESCENA 172*****“Abriendo un Archivo”***

Emily: Byte que bueno que la carta ya esta guardada ahora ya se la podré enviar a Bruno. Oh, sabes Byte olvidé escribirle a Bruno que le avise a Alexis que él va a concluir esta misión, para que se prepare.

Y ahora que hago si ya cerré el documento?

Byte: Guru, guru, guru, guru

**ESCENA 173**

Emily: En serio? Qué chévere que se pueda ingresar más información a nuestro documento!

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: De acuerdo, veamos como podemos abrir, revisar y modificar los archivos que hemos guardado. Indícame lo que tengo que hacer

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

**ESCENA 174**

Emily: - Bien... En la ventana de WordPad  
hacemos clic en el menú Archivo.

- Luego presiono la opción Abrir... que más tengo que hacer Byte?

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

Emily:- Ah ya... Ahora elegimos la carpeta Mis Documentos que es la carpeta en la que guardamos nuestra carta.

- Seleccionamos nuestro documento que tiene el nombre de Carta y luego presionamos el botón Abrir.

**ESCENA 175**

Ahora que esta abierto nuestro archivo le puedo agregar más texto...

*Ah, se me olvidaba decirte que por favor le avises a Bruno que él concluirá la misión.*

Byte: Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: No te preocupes no olvidaré presionar el botón Guardar...

Muy bien la carta ya esta terminada. Ahora presionaré el botón guardar, que es el icono q tiene forma de diskette verdad?

Byte: Guru. Guru, guru, guru

**ESCENA 176**

Emily: Esta bien ahora cerraré el documento.

Emily: ¿Byte por qué es tan importante presionar el botón guardar después de adicionar más información?

Byte: Guru. Guru, guru

**ESCENA 177**

Emily: Entonces no olvidaré guardar siempre los últimos cambios que haga en mis archivos. Byte ahora verifiquemos si nuestro archivo contiene la información que hemos aumentado.

Abramos nuestro archivo “Carta” que se encuentra en la carpeta de: “Mis Documentos”.

Byte: Guru. Guru, guru, guru

**ESCENA 178**

Emily: Sí, ya me di cuenta Byte en el archivo se encuentra la información que hemos agregado. Entonces podemos agregarle o quitarle información a cualquier archivo: tanto textos como imágenes pero eso sí no tenemos que olvidar presionar el botón de guardar para que nos aparezcan los últimos cambios.

Ojo! Amiguito ten mucho cuidado al momento de guardar porque al momento de abrir tu archivo, sólo podrás ver los últimos cambios realizados.

**ESCENA 179**

Emily: ¿Byte también hay una forma más rápida para abrir un archivo?

Byte: Guru. Guru, guru, guru

Emily: Entonces teniendo nuestra ventana de Wordpad hacemos clic en el icono de la carpeta que se encuentra en la barra de herramientas.  
Elegimos la carpeta Mis Documentos.  
Seleccionamos nuestro archivo "Carta"  
Y por último presionamos el botón Abrir.

**ESCENA 180**

Ahora, que te parece si en la siguiente actividad reconoces el botón, colocando en el recuadro el número correspondiente.

**ACTIVIDAD.**

Emily: Colócale al botón el nombre correspondiente.

- ¡Muy bien!
- ¡Tienes muy buena retentiva!
- ¡Eres muy inteligente!
- ¡Correcto!
- ¡Excelente!
- ¡Sabía que lo lograrías!

**JUEGO 7:****BOLI BLOQUES**

En la mitad de la pantalla aparecerá un bloque con ladrillos y varias figuras entre las cuales visualizarás también iconos, y en la parte inferior un cañón y una pequeña definición que te indica a cual de los iconos del bloque deberás dispararle.

**REGLAS DEL JUEGO**

Por cada icono correcto que dispares será un acierto, de lo contrario será un desacierto, deberás completar cuatro aciertos para pasar de nivel.

**COMENTARIO:**

El objetivo del juego es que el usuario recuerde los pasos para administrar un documento en WordPad.

**ESCENA 181****"Combinación de funciones con teclas"**

Alexis: adivina que descubrí Byte.

Byte: guru guru

Alexis: Sabías que al mantener presionada la tecla "Ctrl" o "Shift" y al mismo tiempo una de las teclas de desplazamiento suceden algunas acciones.

Byte: guru guru

**ESCENA 182**

Alexis: Observemos lo que pasa al combinar las teclas control o shift con las teclas de desplazamiento: Pg Up, Pg Down, Inicio, Fin y las teclas direccionales: Arriba, abajo, izquierda y derecha.

**ESCENA 183**

- **Primero:** Combinemos la tecla Control con cada una de las teclas de desplazamiento.

Amiguito al combinar la tecla control + la tecla inicio el cursor se desplazara al inicio del documento y si la combinas con la tecla fin, el cursor se desplazara al final del documento. Ahora si utilizamos la tecla control + page up el cursor se moverá al inicio de la primera línea de texto que podamos ver dentro de nuestra pantalla y si combinamos control + la tecla page down el cursor se moverá al final de la última línea de texto que podamos ver dentro de nuestra pantalla.

**ESCENA 184**

- **Segundo:** Combinemos la tecla Shift con cada una de las teclas de desplazamiento.

Ahora amiguito si combinamos la tecla shift con la tecla inicio el cursor seleccionara la línea de texto en la q se encuentre o también podrá seleccionar las palabras que se encuentren desde el inicio de la línea hasta donde se encuentre ubicado el cursor. Y lo mismo ocurrirá si presionamos la tecla shift + fin. Ahora presionando la tecla shift + page up podemos seleccionar un bloque de texto desde la ubicación del cursor hasta unas líneas mas arriba y en viceversa ocurrirá lo mismo presionando shift + page down.

**ESCENA 185**

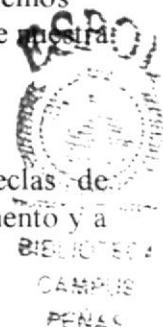
- **Tercero:** Combinemos las teclas Control + Shift con cada una de las teclas de desplazamiento.

Si presionamos las teclas control + shift con la tecla inicio seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta el inicio del documento y si lo hacemos con la tecla fin seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta el final del documento. Ahora si combinamos las teclas control + shift con la tecla page up seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta la primera línea de texto en nuestra pantalla y si lo hacemos con la tecla page down seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta la última línea de texto dentro de nuestra pantalla.

**ESCENA 186**

Alexis: guaaaoo Byte, combinar las teclas control y shift con las teclas de desplazamiento, nos ayudan a desplazarnos rápidamente por nuestro documento y a seleccionar texto con facilidad.

Byte: guru guru



## JUEGO 8: COMBINETRIX

En este juego se visualizarán tanto a la izquierda como a la derecha de tu pantalla un sin número de teclas en movimiento y en el centro una ruleta con dos cañones con los que podrás disparar para ambos lados donde y en la parte inferior un definición de la combinación de teclas que deberás formar al momento de dispararles.

### REGLAS DEL JUEGO

Por cada combinación correcta que realices será un acierto, de lo contrario será un desacierto, deberás completar cuatro aciertos para pasar de nivel.

### COMENTARIO:

Al aprobar el juego el usuario recordará las distintas combinaciones de teclas que se pueden emplear en el momento de escribir un documento en WordPad.

### ESCENA 187

#### *“Cambiando los atributos de un texto”*

Alexis: Byte tu crees que podemos cambiar algunos atributos en un texto.

Byte: guru guru

Alexis: esto quiere decir que además de aplicarle color, formato y tamaño; podemos colocarle negrilla, cursiva y subrayado, al igual lo podemos alinear, tanto a la izquierda, a la derecha y centrarlo.

Byte: guru guru

### ESCENA 188

#### *“Cambiando el estilo de fuente”*

Alexis: Cambiar el estilo de fuente es colocarle al texto ya sea negrilla, cursiva o subrayado. Byte como puedo cambiar el estilo de fuente de un texto

Byte: guru guru

Alexis: ah, lo puedo hacer a través de las opciones negrita, cursiva y subrayado.

Byte: guru guru

### ESCENA 189

Alexis: y donde las puedo encontrar Byte.

Byte: guru guru

Alexis: ah eso es en la barra de formato de WordPad, ya las vi. Byte Que te parece si me explicas para que sirve cada uno de ellas

Byte: guru guru

### ESCENA 190

Audio/ diálogo: Alexis: La opción negrita nos permite resaltar un texto haciéndolo más oscuro. Por lo general se lo utiliza para resaltar temas importantes dentro de un texto.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle negritas a un texto: Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de **negrita**.

Byte: guru guru

### ESCENA 191

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: La siguiente opción nos permite cambiar el estilo del texto a Cursiva es decir inclinándolo a la derecha. Por lo general se utiliza este tipo de letra cuando queremos destacar algo que una persona ha dicho o mencionado en algún momento.

Byte: guru guru

### ESCENA 192

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Alexis: Para colocarle cursiva a un texto primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de *cursiva*.

Byte: guru guru

### ESCENA 193

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Alexis: La ultima opción permite subrayar el texto que hemos seleccionado, se lo utiliza para hacer un énfasis en textos y frases importantes.

Byte: guru guru

### ESCENA 194

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Alexis: Para colocarle Subrayado a un texto: Primero seleccionamos el texto a modificar, y finalmente damos clic en el botón de subrayado.

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Alexis: que chévere Byte que también se puedan combinar estas tres opciones. que te parece si a tu texto le colocas los 3 estilos de fuentes: Negrita, cursiva y subrayado.

### JUEGO 9:

#### TURBO LETRAS

En este juego se deberá guiar a Alexis desde su nave a disparar y a seleccionar las letras que conformarán la palabra que se indicará en la parte derecha de la pantalla, pero dependiendo del estilo de fuente que se indicará en la esquina superior izquierda sea esta **negrita**, *cursiva* o subrayado.

#### REGLAS DEL JUEGO

Por cada disparo correcto a una de las teclas un acierto, de lo contrario será un desacierto, deberás completar veinte aciertos para pasar de nivel.

#### COMENTARIO:

El objetivo del juego es que el usuario diferencie visualmente los botones que se emplean para cambiar el estilo de fuente de un texto.

### ESCENA 195

*“Cambiando el formato del párrafo”*

**Audio/ diálogo:** Alexis: Byte podemos cambiar el formato de un párrafo

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Alexis: y como lo podemos hacer.

Byte: guru guru

### ESCENA 196

**Audio/ diálogo:** Alexis: no ha sido tan difícil Byte, vamos a ver si puedo

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Alexis: Para alinear un párrafo a la izquierda.

Primero seleccionamos el texto a modificar.

Y finalmente damos clic en el botón de alinear a la izquierda.

### ESCENA 197

**Audio/ diálogo:** Voz en off de Alexis: Para centrar un párrafo.

Primero seleccionamos el texto a modificar.

Y finalmente damos clic en el botón centrar.

### ESCENA 198

**Audio/ diálogo:** Vox en off de Alexis: Para alinear un párrafo a la derecha.

Primero seleccionamos el texto a modificar.

Y finalmente damos clic en el botón de alinear a la derecha..

Byte: guru guru

### ESCENA 199

**Audio/ diálogo:** Alexis: se me olvidaba que también podemos alinear líneas de texto, palabras o frases, por ej: un título. En conclusión cambiar el formato de un párrafo, es alinear el párrafo ya sea a la derecha, izquierda o centrado.

### ESCENA 200

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Alexis: bueno ya termine mi parte de la misión Byte, ahora tengo que enviar la información a Bruno. Toma Byte llévasela y dile que le deseo la mejor suerte del mundo.

### ESCENA 201

*“Imprimiendo el documento”*

**Audio/ diálogo:** Bruno: hola Byte te he estado esperando, como están los chicos

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Bruno: de verdad Byte, estamos casi por terminar la misión, que bien y que nos falta por hacer Byte.

### ESCENA 202

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Bruno: ah! solo nos falta imprimir el documento, bieeeeeen.

Byte: guru guru

### ESCENA 203

**Audio/ diálogo:** Vox en off de Bruno: Bien, entonces empecemos, primero tenemos que abrir el archivo que vamos a imprimir.

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Bruno: Una vez abierto nuestro archivo procedemos a imprimirlo.

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Bruno: todavía no, ¿Por qué Byte?

### ESCENA 204

Byte: guru guru

**Audio/ diálogo:** Bruno: aaa es por eso, Byte. Antes de imprimir un trabajo siempre es preferible darle una vista preliminar. No sabía eso.

Byte: guru guru

### ESCENA 205

**Audio/ diálogo:** Bruno: aaah... es solo para asegurarnos de que todo esta bien, dentro de nuestro documento. Entonces hagamos una vista preliminar. Primero.

- Abrimos el menú archivo.
- Seleccionamos la opción vista preliminar
- Si te das cuenta esta es la lista de porcentajes, si tienes más de dos hojas tendrás que seleccionar menor porcentaje, para saber el número exacto de cantidad de

- hojas a imprimirse.
- Y finalmente presionamos cerrar.

**ESCENA 206**

Voz en off de Bruno: ahora para imprimir este archivo debemos realizar los siguientes pasos:

- Abrimos el menú archivo.
- Seleccionamos la opción imprimir.
- Y finalmente hacemos clic en el botón de imprimir.

Byte: guru guru

**ESCENA 207**

Voz en off de Bruno: es verdad Byte, se me olvidaba que hay una forma más rápida de imprimir el documento.

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Así es Byte, presionando el botón que contiene el icono de la impresora que se encuentra en la barra de herramientas.

**ESCENA 208**

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Mira Byte, aquí esta nuestro documento, quedo perfecto

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Asi es Byte, Utopia se va a salvar, eh eh eh...

Byte: guru guru guru guru

**FINAL****Escena 209**

Alexis, Maylin y Emily llegan al edificio central.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Efectos:** Pasos

**Escena 210**

Bruno llega al edificio en su nave, desciende de la misma.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Maylin:** Vamos Bruno, apresúrate

**Emily:** Si, solo faltas tú!!

**Efectos:** Ninguno

**Escena 211**

Todos entran al ascensor y suben a la terraza del edificio donde Bit los espera

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Alexis:** Chicos démonos prisa, Bit nos espera

**Escena 212**

Los chicos en la terraza y Bit los ve desde la torre.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Bit:** Bruno lánzame el dispositivo.

**Escena 213**

Se ve que Bruno le lanza el dispositivo a Bit

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Bruno:** Atrápalo Bit.

**Escena 214**

Bit atrapa el dispositivo y levita hasta el cristal de la sabiduría tocándolo con un dedo.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Escena 215**

La ciudad se ilumina. Bit y los niños están con los habitantes de utopía festejando el logro

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Alexis:** Lo logramos.

**Todos:** eh!!! Viva!!

**Emily:** por un momento pensé que no lo lograríamos.

**Escena 216**

Bit les entrega el diploma a los niños y Alexis lo recibe.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Bit:** Todos confiábamos en que podrían salvar a utopía, el conocimiento ha sido salvado es por esto que en nombre de utopía los bite les otorgan este diploma que destaca sus logros alcanzados en esta misión.

**Alexis:** muchas gracias.

**Emily:** nos gusto mucho poder ayudarlos.

**Escena 217**

Bit y los niños se despiden de Utopía se ven en forma de siluetas que caminan hacia el horizonte

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Bit:** Creo que es todo debemos regresar.

**Maylin:** Bit y a donde iremos???

**Bit:** Que les parece si vamos en busca de mas aventuras.

**Escena 218**

Los chicos saltan y la toma se desvanece dando paso a los créditos.

**Audio/ Diálogo:** Música acorde a la escena.

**Todos:** siiiiiiiiiiiiii!!!!!!!



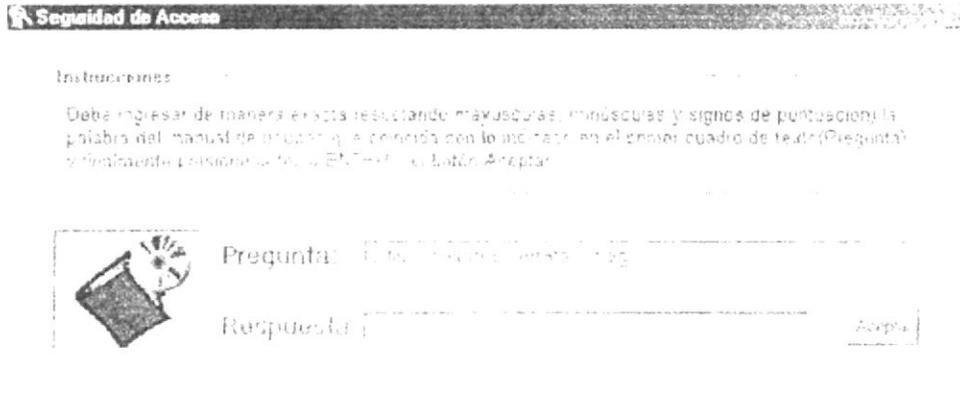


ANEXO 3  
INTERFAZ GRÁFICA



## BARRA DE SEGURIDAD

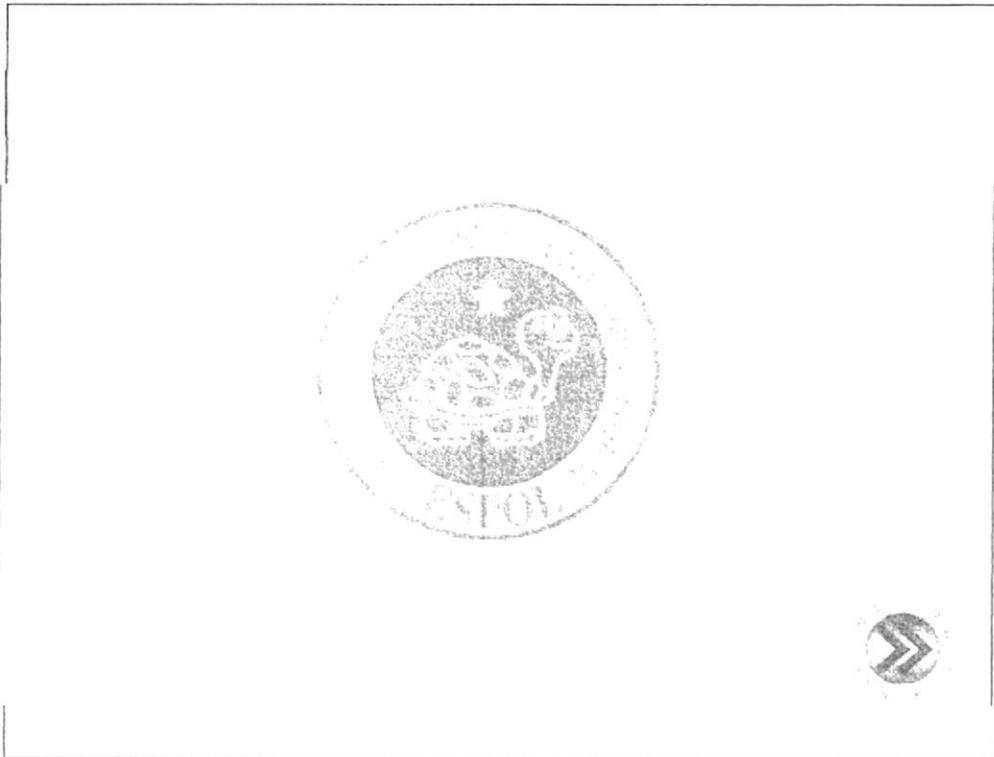
### SEGURIDAD DE ACCESO VERSIÓN VENTANA



### SEGURIDAD DE ACCESO VERSIÓN CAJA



# PRESENTACIÓN DE LOGOS DE LAS ENTIDADES VINCULADAS





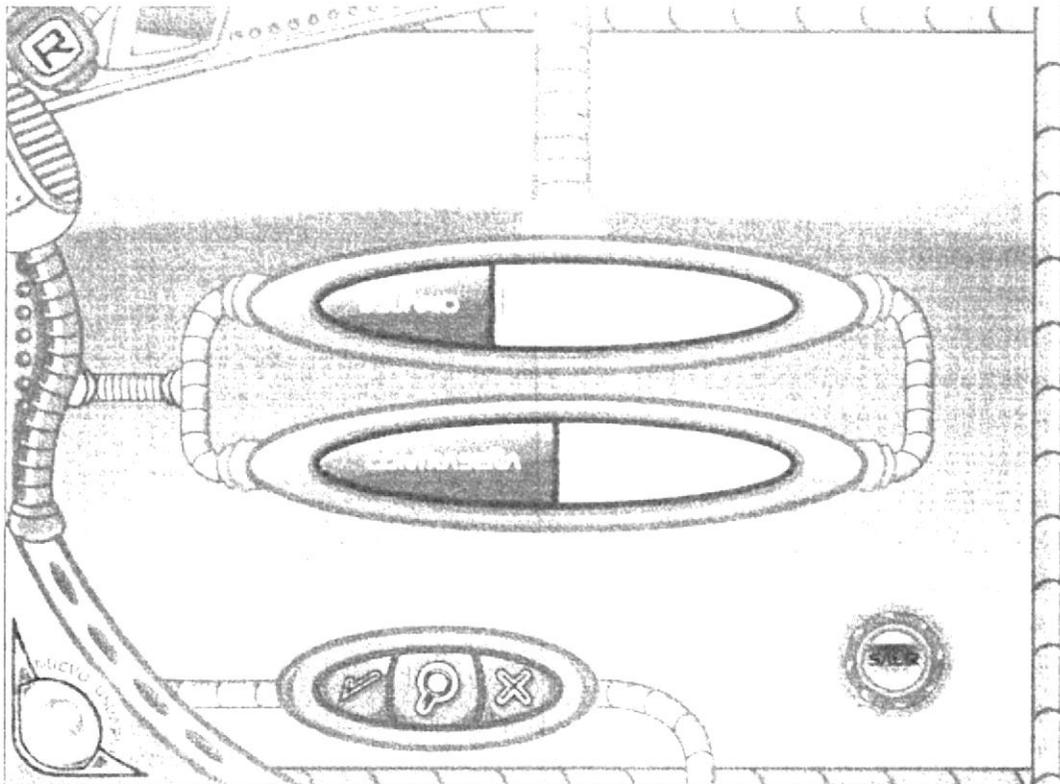
CON EL AUSPICIO DE :



**PRESENTACIÓN DEL LOGO  
TECLITAS INTERACTIVAS 4**



**PANTALLA DE INGRESO  
(INGRESO DE USUARIO)**



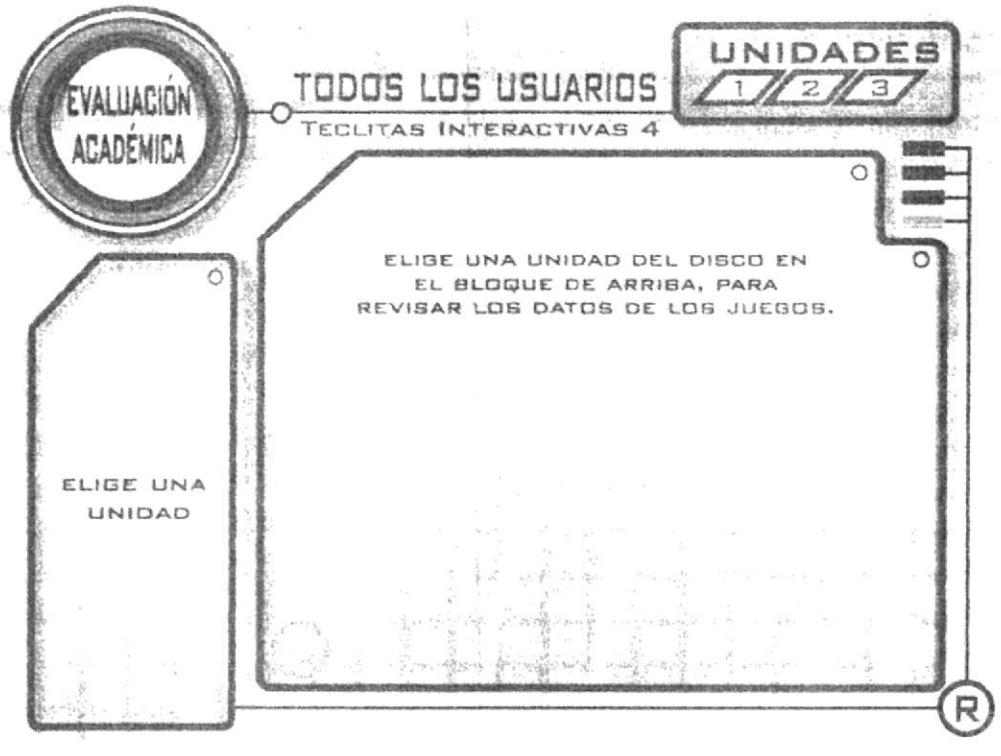
### MENÚ PRINCIPAL



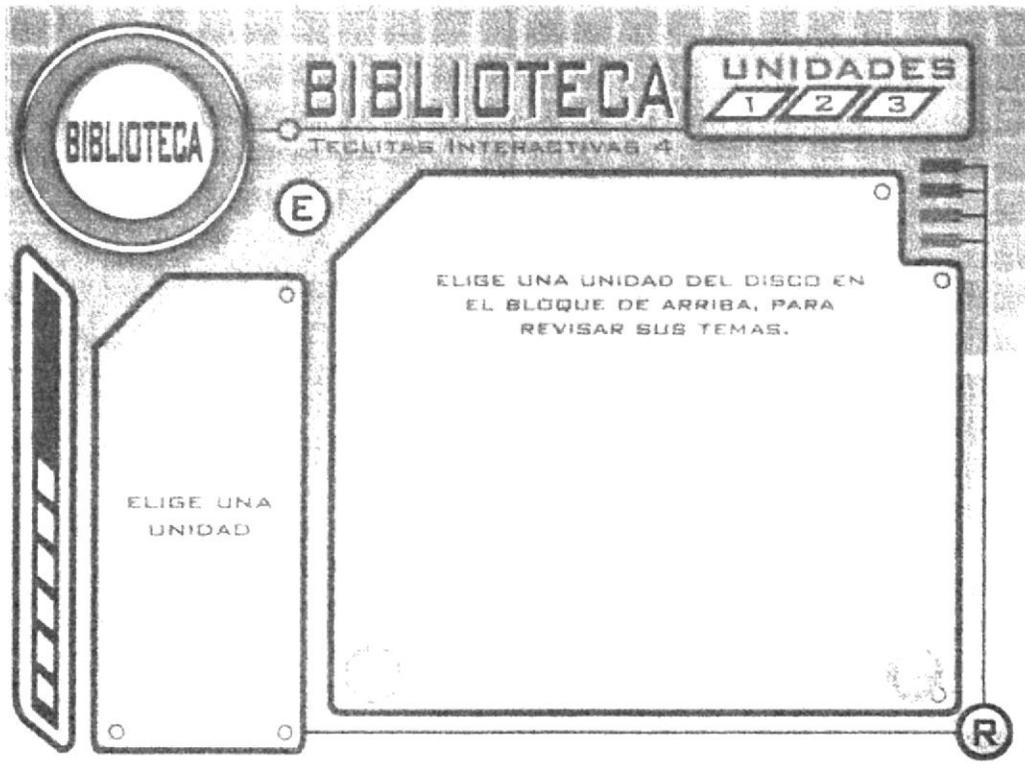
### BARRA DEL MENÚ (durante la historia)



### EVALUACIÓN ACADÉMICA

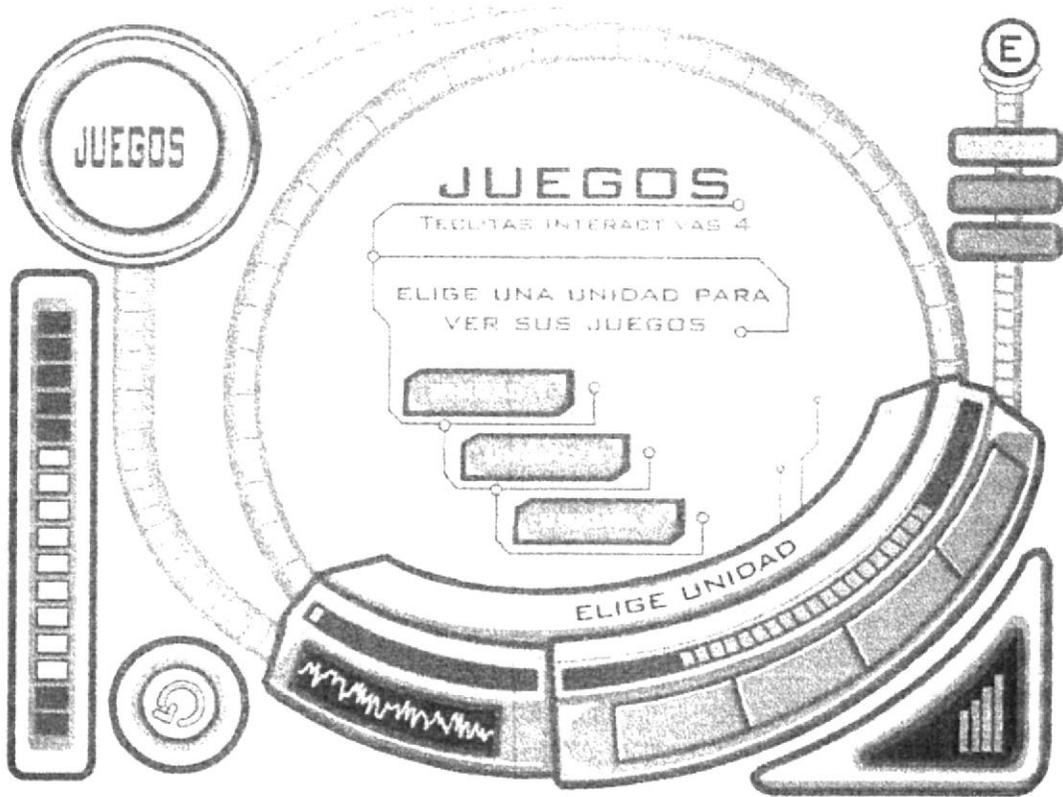


### BIBLIOTECA

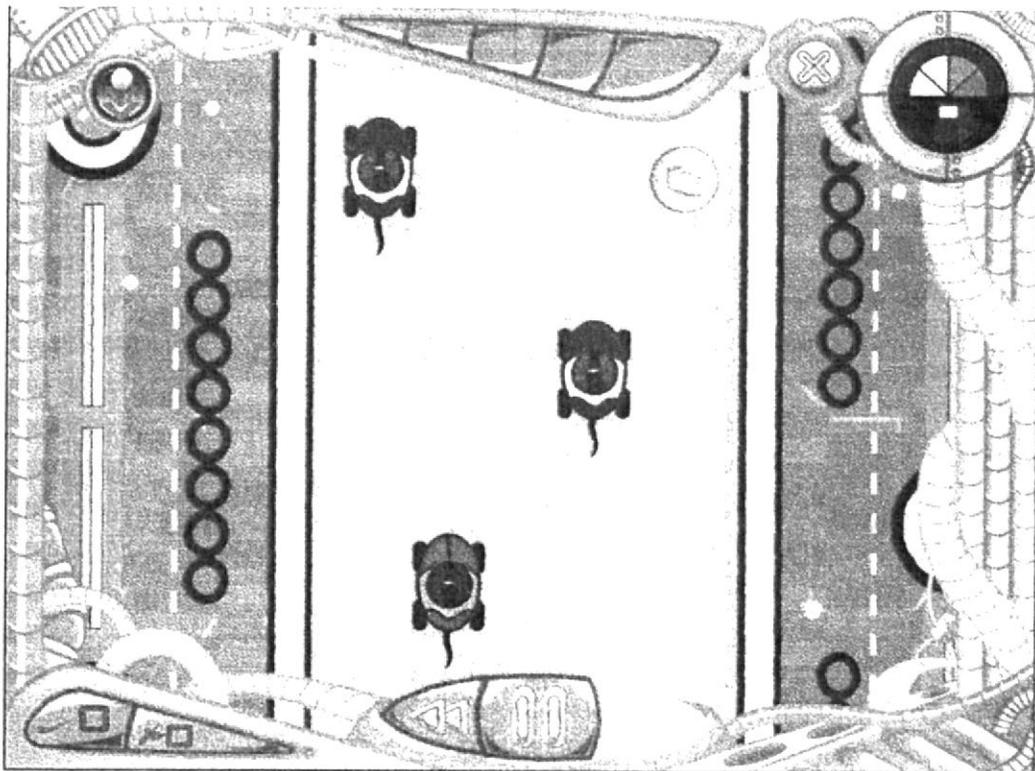


Y  
BIB:  
CAE  
PER

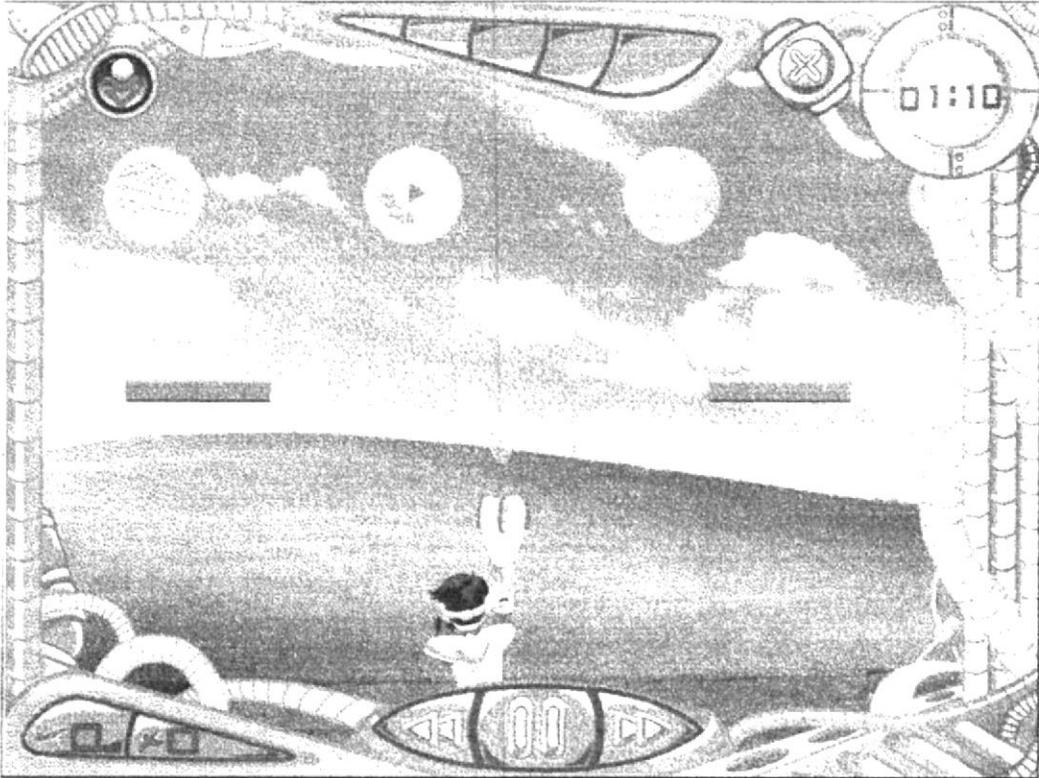
PANTALLAS ENLACES CON LOS JUEGOS



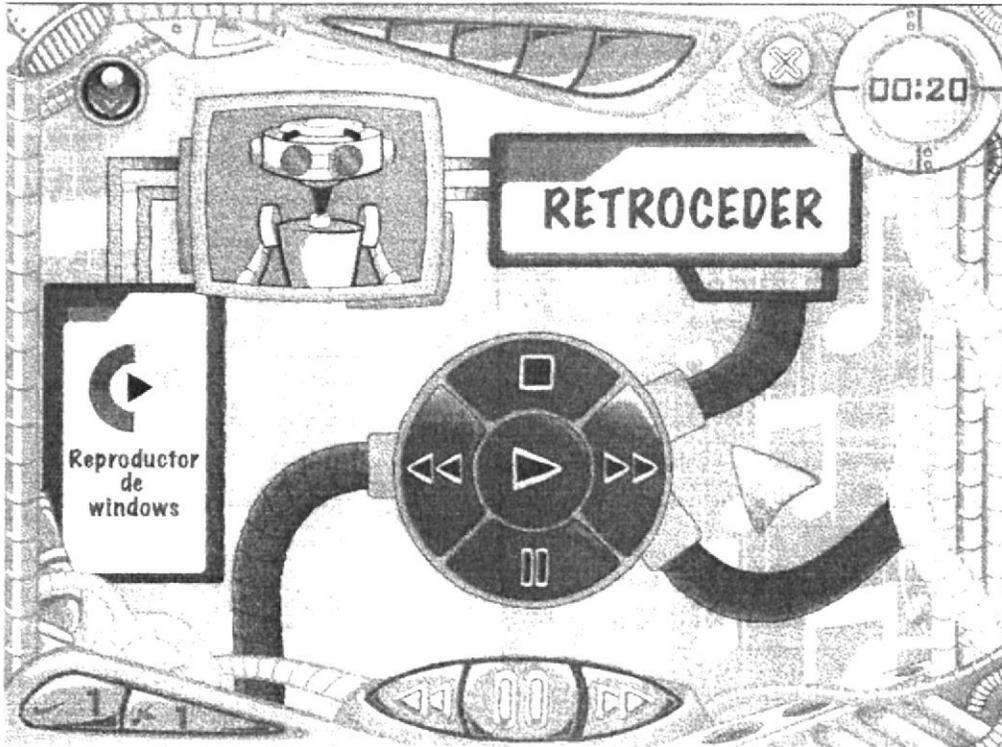
INTERFACES DE JUEGOS  
FÓRMULA MOUSE



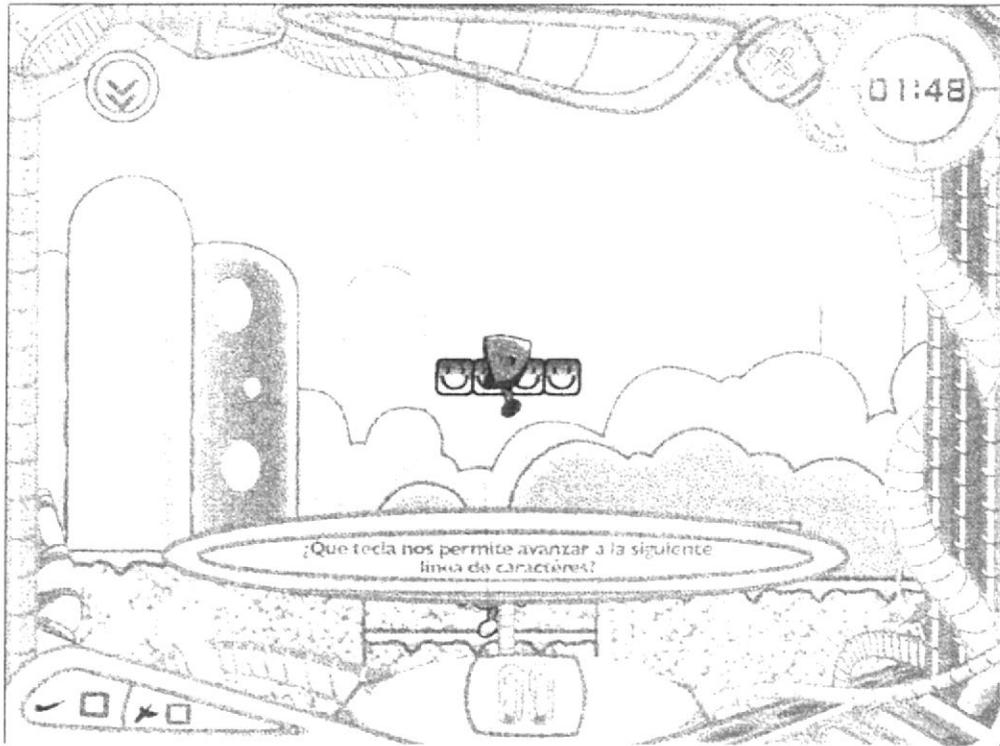
### ATRAPA LOS ICONOS



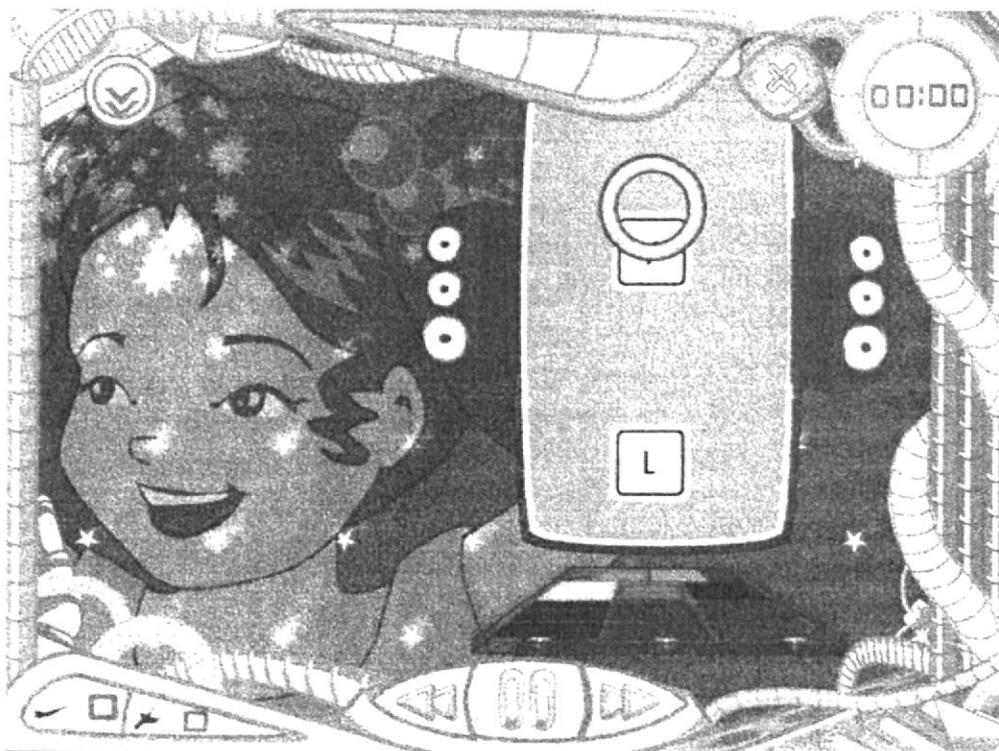
### JUEGO MEMORIA REPRODUCTOR



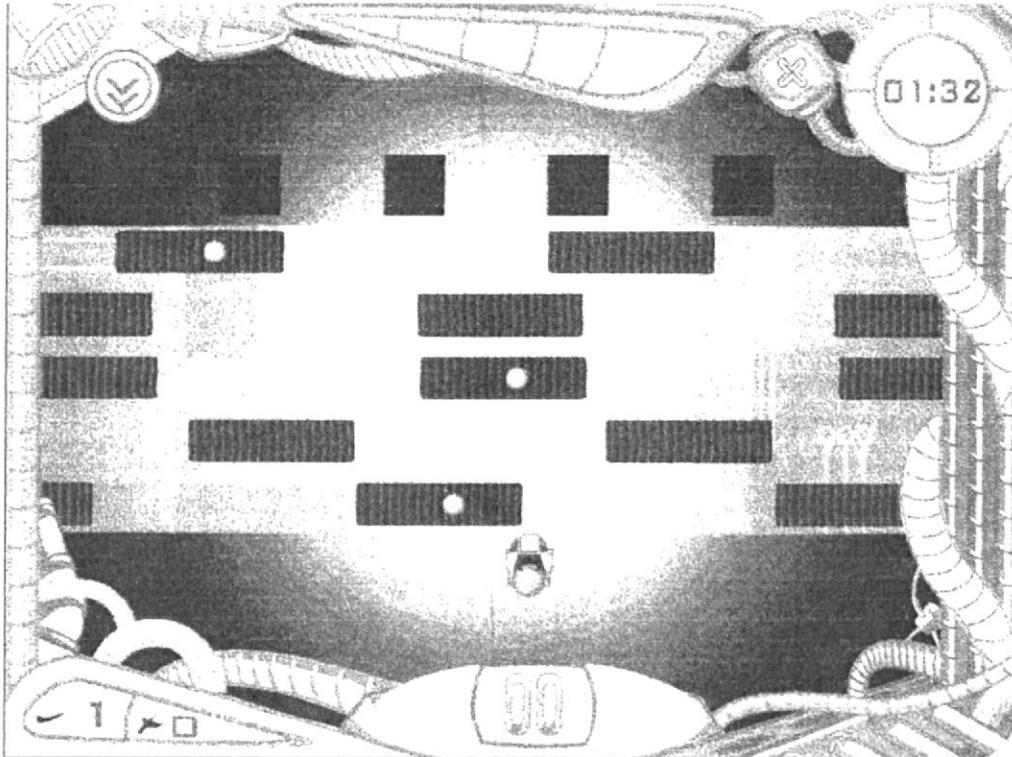
### JUEGO AVENTURA TECLITAS



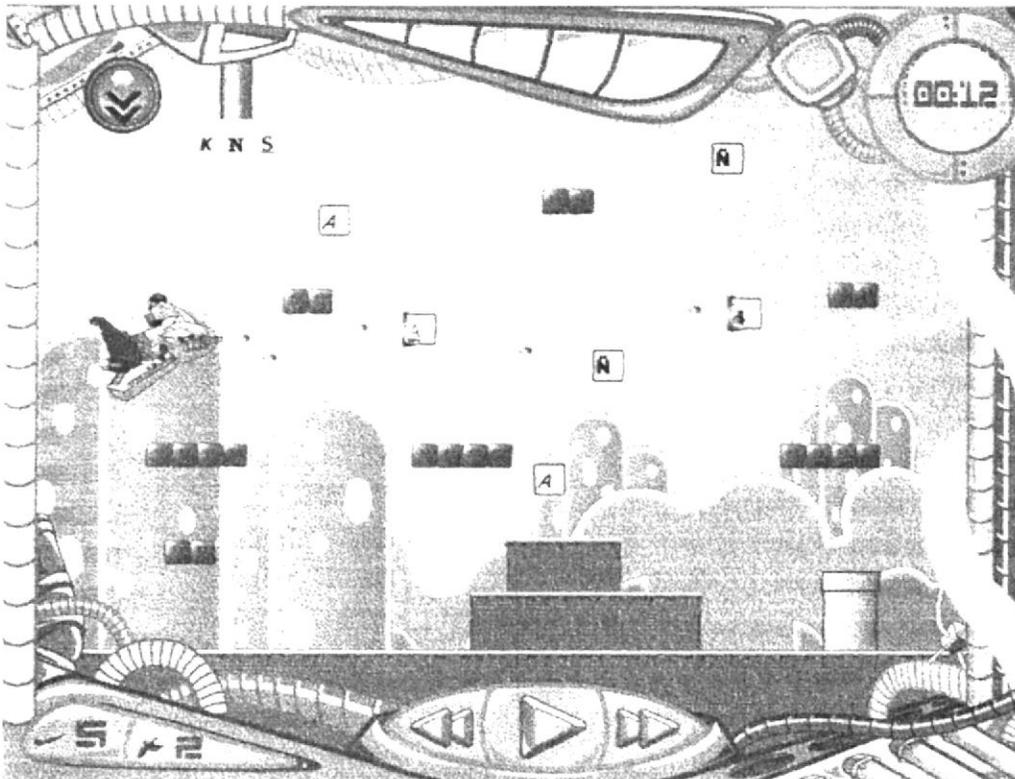
### JUEGO BAILA BAILA



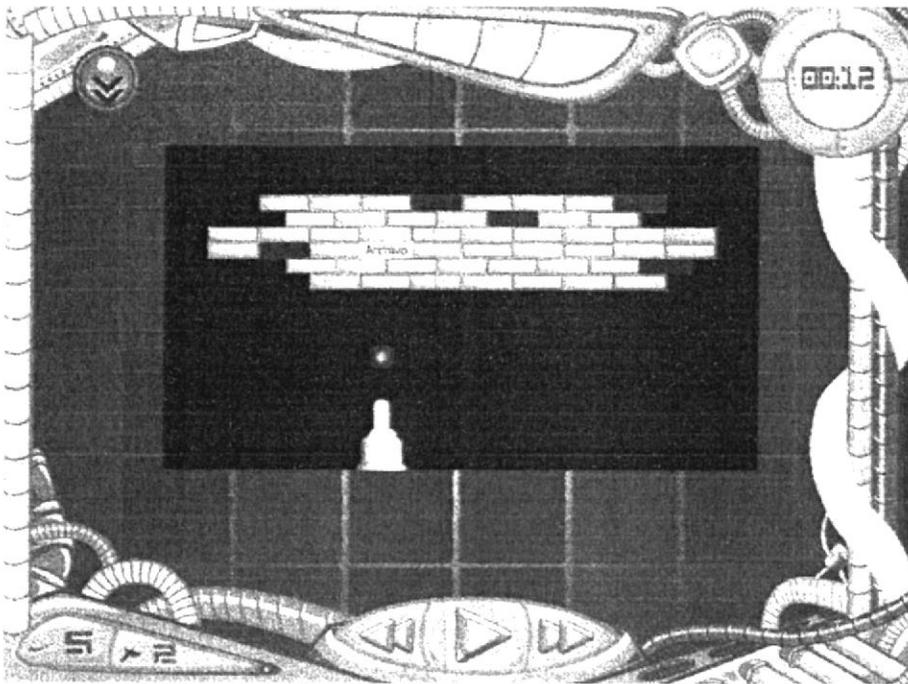
### JUEGO SALVA LAS TECLAS



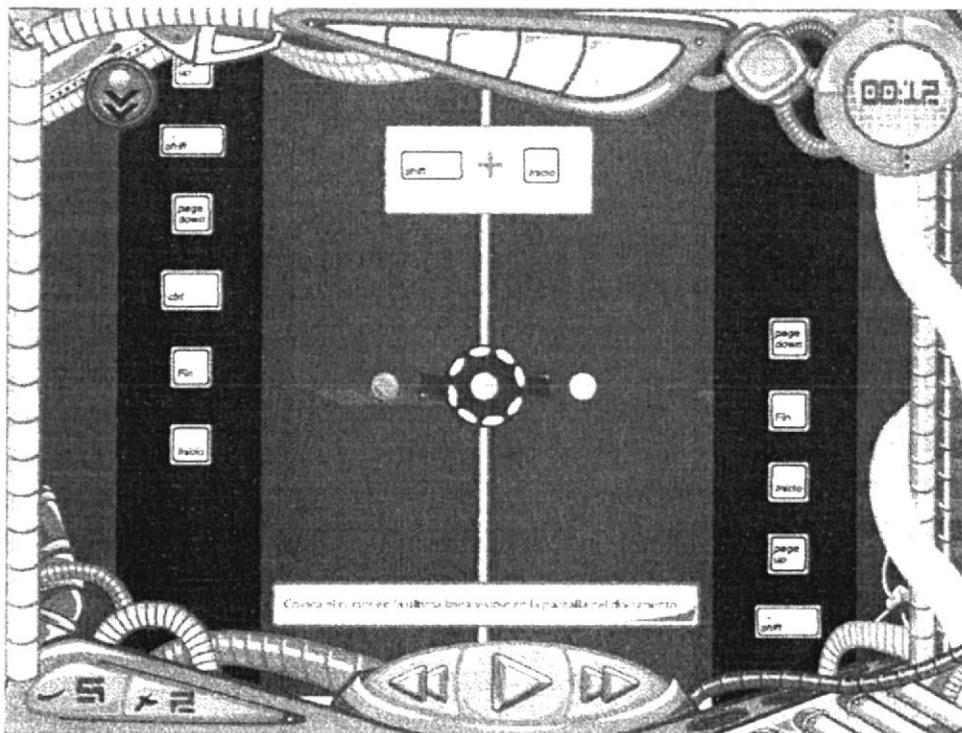
### JUEGO TURBO LETRAS



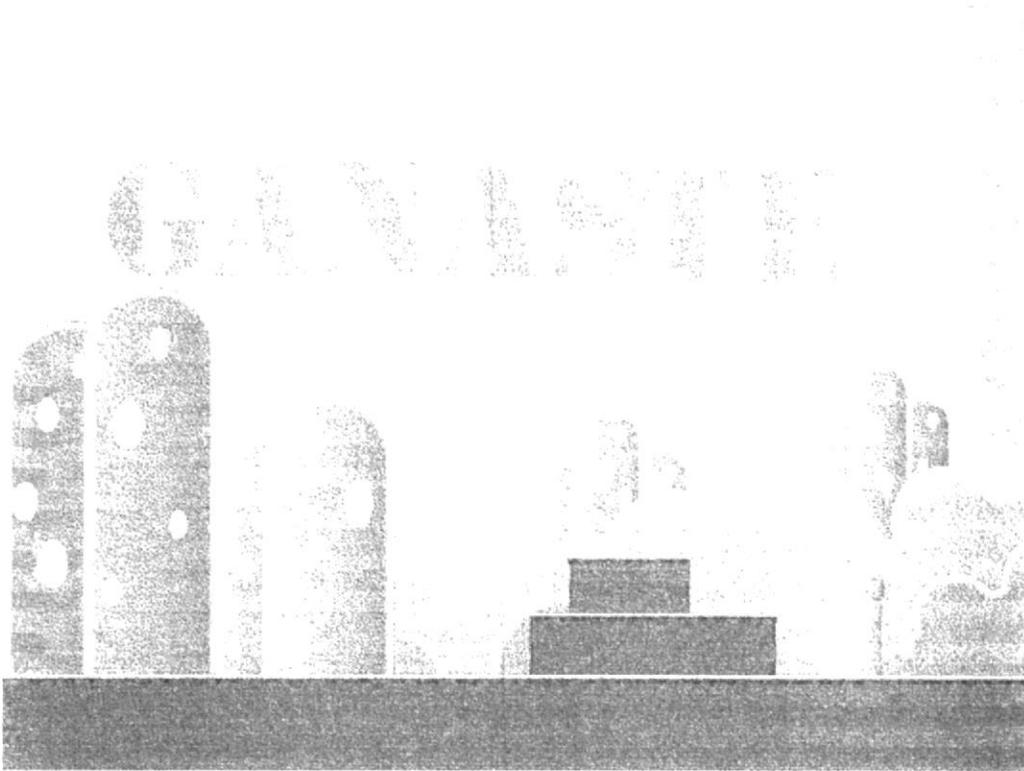
### JUEGO BOLI BLOQUES



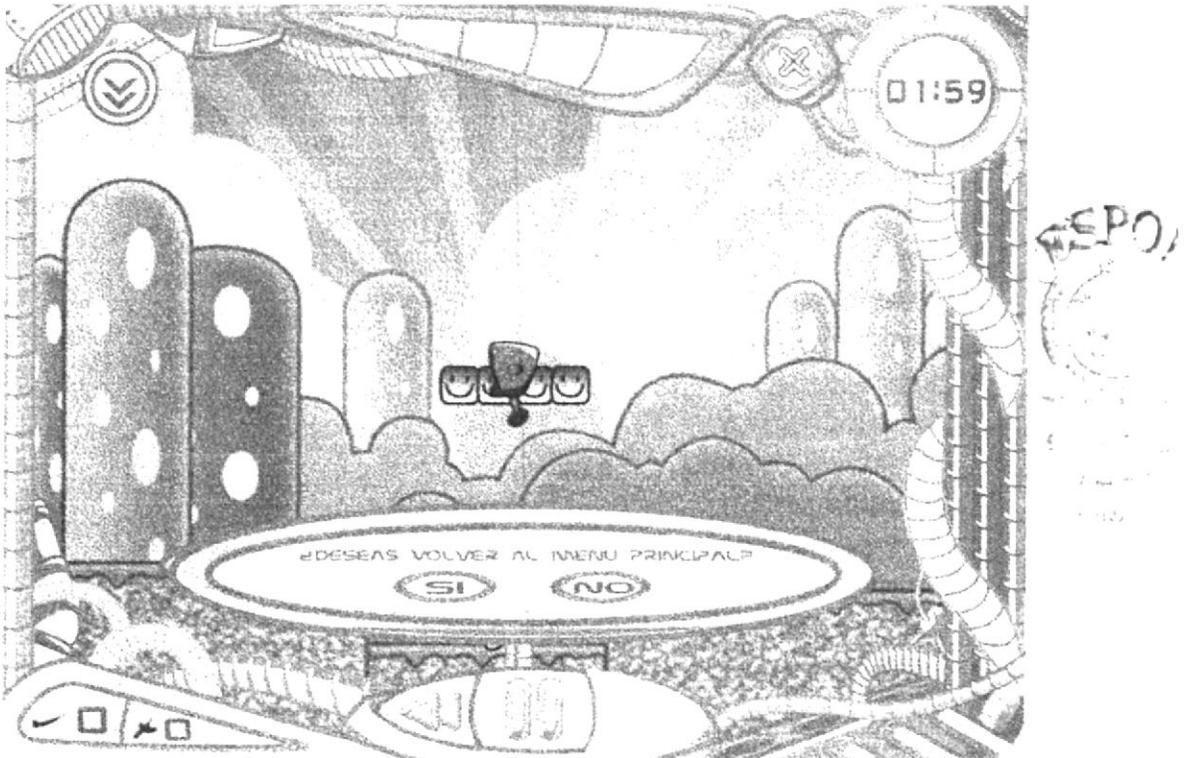
### JUEGO COMBINETRIX



**INTERFAZ CUANDO SE GANA UN JUEGO**



**INTERFAZ CUANDO SE DESEA SALIR DEL JUEGO**



### INTERFAZ CUANDO SE DESEA SALIR DEL CD



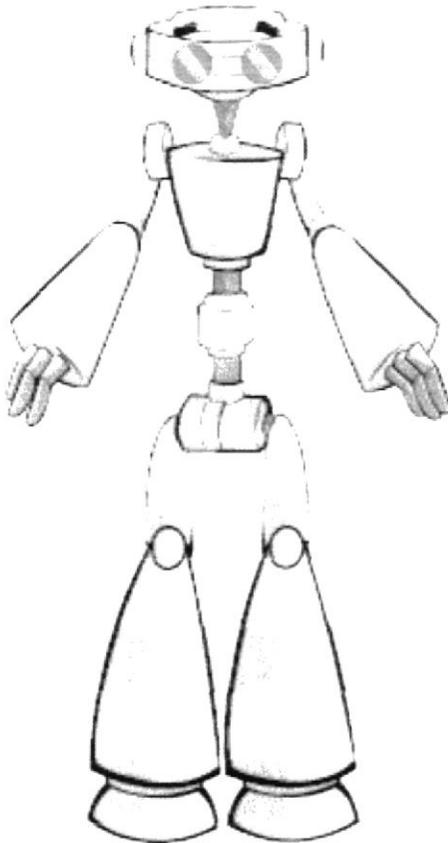


**ANEXO 4**  
**CREACIÓN DE PERSONAJES**

# PERSONAJES



**BIT**



	C	M	Y	K
	3,92	34,5	82,3	0,39
	16,8	71,3	92,1	4,31
	5,88	5,88	26,6	0
	6,67	50,2	88,6	0,39
	94,5	90,2	21,1	8,24
	41,1	5,49	10,9	0,39
	86,2	76,4	8,63	1,18
	28,6	34,5	2,75	0,39
	56,8	57,6	3,53	0
	23,1	95,6	89,0	9,41
	3,92	92,5	90,9	0,39
	91,7	93,3	5,49	1,18
	0	0	0	100
	R	G	B	
	245	164	39	
	203	65	14	
	242	236	180	
	237	123	19	
	22	15	96	
	151	203	203	
	46	41	132	
	180	150	195	
	113	86	162	
	177	12	11	
	245	19	13	
	35	14	124	
	0	0	0	

50  
IPUS  
4.5

# EMILY



	S	M	L	R		P	G	B
	150	155	160	165		200	205	210
	115	115	115	115		235	26	225
	51	52	53	54		244	275	13
	49	49	49	49		11	7	56
	22.75	26.38	30.25	34.25		190	45	12
	16	16	16	16		0		1
	50	51	52	53		59	71	146

# MAYLIN



	M	F	A
	18,65	55,29	0
	1,71	59,90	87,77
	1,01	59,61	90,70
	10,29	70,00	40,75
	21,55	4,37	91,75
	15,04	0	87,67
	0,46	17,60	26,71
	5,58	55,43	41,57
	1,00	1,00	1,00

	S	E	L
	140	122	154
	233	147	51
	233	125	51
	265	155	126
	36	27	4
	113	55	26
	232	219	173
	228	121	126
	0	0	0

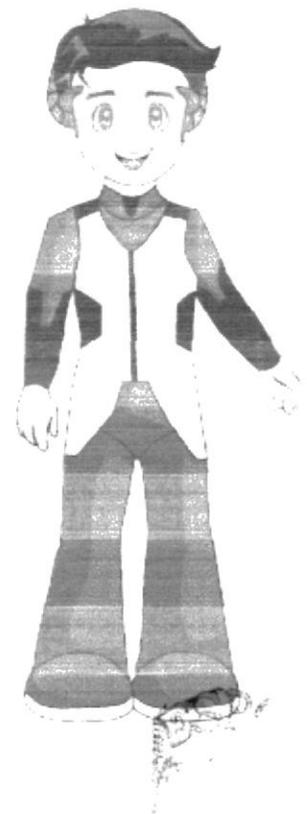


# ALEXIS

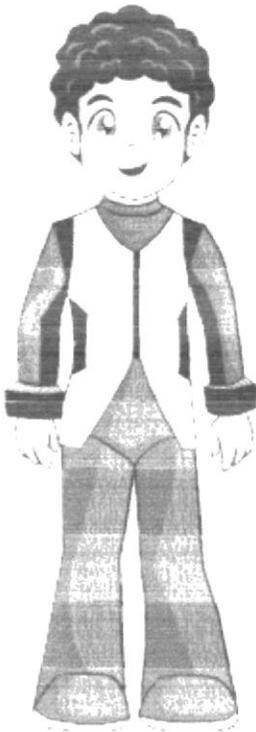
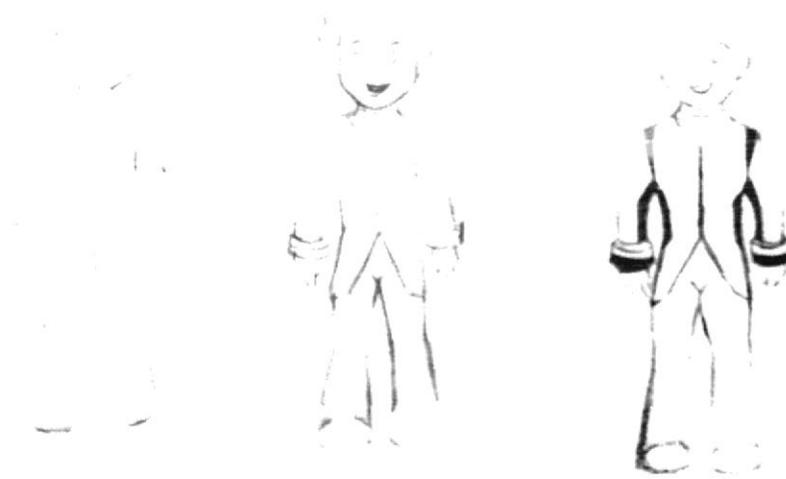


	M	C	K
	275	84.12	90.2
	42	12.76	26
	624	27.37	33.54
	17.24	51.9	0
	136	19	4
	190	190	190
	72.57	89.08	6.25
	29.02	62.92	80.75

	R	G	B
	235	126	146
	27	25	25
	244	278	42
	127	117	169
	160	45	52
	0	0	0
	69	27	146
	155	97	62



# BRUNO



	A	B	C	D	E	F	G
	275	241	217	193	169	145	121
	275	241	217	193	169	145	121
	528	484	440	396	352	308	264
	1040	936	832	728	624	520	416
	7025	6318	5611	4904	4197	3490	2783
	4265	3821	3377	2933	2489	2045	1601
	100	100	100	100	100	100	100
	3560	3167	2774	2381	1988	1595	1202
	225	200	175	150	125	100	75

ESD  
 LIBRO  
 C.A.M.  
 CEBA



# MASTRIX



	C	M	Y	K
	18,04	82,75	80,78	5,1
	4,71	78,04	79,22	0,39
	34,12	94,51	94,12	27,45
	39,22	80,39	60	41,96
	33,33	74,51	51,37	25,49
	5,1	49,45	60,78	0,78
	4,31	35,29	45,88	0,39
	20	60	78,43	6,67
	0	0	0	100
	91,37	68,63	19,61	7,45
	32,55	2,75	6,27	0
	0	0	0	0
	R	G	B	
	197	41	28	
	243	56	34	
	122	0	0	
	90	25	35	
	126	43	57	
	240	136	77	
	244	162	113	
	190	87	38	
	0	0	0	
	29	48	114	
	173	220	226	
	255	255	255	





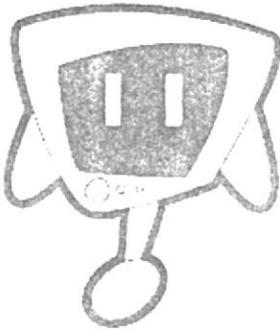
**BYTE**



	C	M	Y	K	R	G	B
	12.91	115	29.8	0	212	217	176
	5.14	11.7	17.25	2.31	194	7.1	127
☺	16.98	42.35	92.16	1.96	223	136	9
	32.74	15	97.06	0	127	21.1	6
■	10.2	85.1	96.08	1.57	225	16	9
■	107	107	7.81	100	4		4
☺	42.75	29.02	0	0	137	14	22.1



**FLAT**



	A	B	C	D
100	23.7	34	36	36
150	26.7	37.6	37	37
200	30.1	40	38	38
250	33.1	42	39	39
300	35.7	44	40	40
350	38.1	46	41	41
400	40.3	48	42	42
450	42.3	50	43	43
500	44.1	52	44	44
550	45.7	54	45	45
600	47.1	56	46	46
650	48.4	58	47	47
700	49.6	60	48	48
750	50.7	62	49	49
800	51.8	64	50	50
850	52.8	66	51	51
900	53.8	68	52	52
950	54.7	70	53	53
1000	55.6	72	54	54

	A	B
100	11.9	23.8
150	13.2	26.4
200	14.3	28.6
250	15.2	30.4
300	16.1	31.8
350	16.9	33.1
400	17.6	34.3
450	18.3	35.4
500	18.9	36.4
550	19.5	37.3
600	20.1	38.2
650	20.6	39.1
700	21.1	40
750	21.6	40.8
800	22.1	41.6
850	22.5	42.4
900	23	43.2
950	23.4	44
1000	23.8	44.8

500  
400  
300  
200  
100



ANEXO 5  
STORY BOARD

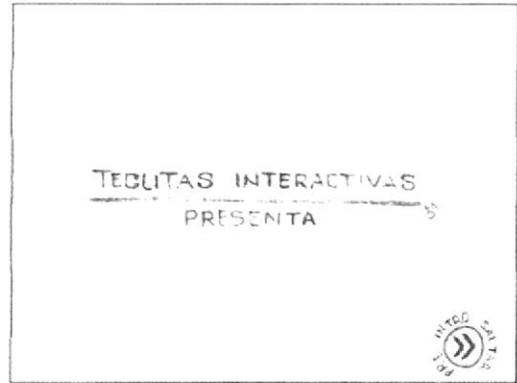


# STORY BOARD

### ESCENA 1:

Sobre un fondo se encuentra escrito Teclitas Interactivas 4 Presenta, el texto se desvanece.

Audio/Diálogo: Música acorde a la escena.



### ESCENA 2:

De pronto se ve la escuela, se le hace un zoom in; la escuela desaparece quedando el logo de la ESPOL en primer plano.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



### ESCENA 3:

Aparece en la escena el interior de un túnel, al final del mismo se encuentra el logo de EDCOM se hace grande y se desvanece.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



### ESCENA 4:

Luego se ve el laboratorio del hiperespacio, la cámara hace un pánico y sale el logo de MIDI.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



## ESCENA 5:

Zoom in a edificios de Utopía, quedan en primer plano los logos de DICAMCOR y EDUEXPA se van los logos.

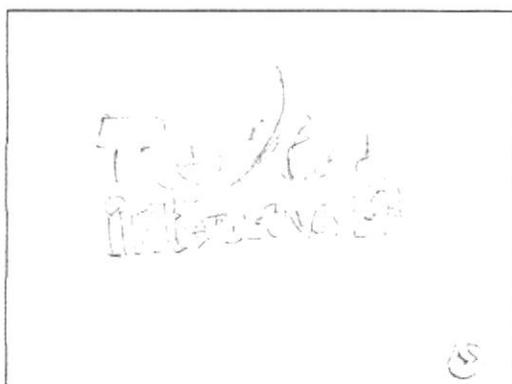
Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.



## ESCENA 6:

Entra a escena el logo de TECLITAS INTERACTIVAS 4, vuela Bit sobre el logo y se va.

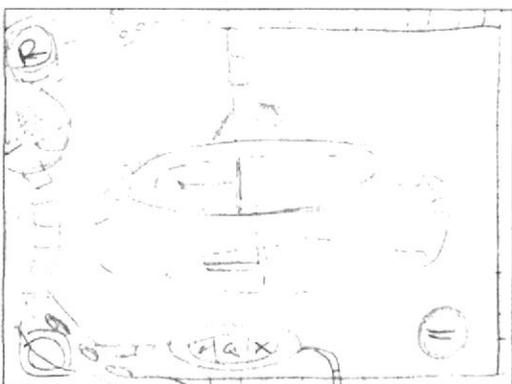
Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.



## ESCENA 7:

Se visualiza en la pantalla, la explicación de Ingreso de Usuario. Luego se da paso a la opción de crear "nuevo usuario", en la cual el niño escribirá su nombre y contraseña.

Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.



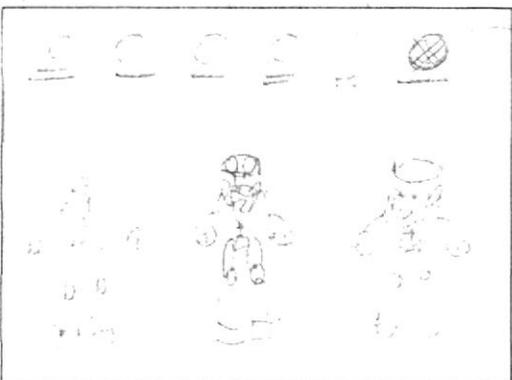
## ESCENA 8:

Luego de crear nuestro Usuario aparecen las Unidades, representadas por tres Bit con sus respectivos números. La voz en off de Mastrix, dirá el nombre de cada Unidad

UNIDAD 1: Windows.

UNIDAD 2: Funcionamiento del teclado.

UNIDAD 3: Wordpad.



ESCENA 1:

Pantalla en blanco BIT, el nombre de la unidad y los temas encerrados en recuadros, el primer botón permanecerá iluminado:

Presentación.

El Panel de control.

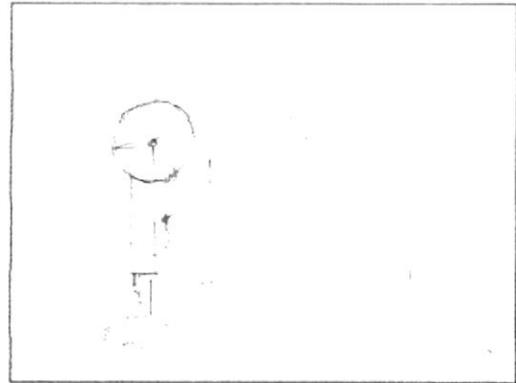
El protector de pantalla.

Configuración del Mouse.

Accesorios.

Reproductor de Windows Media.

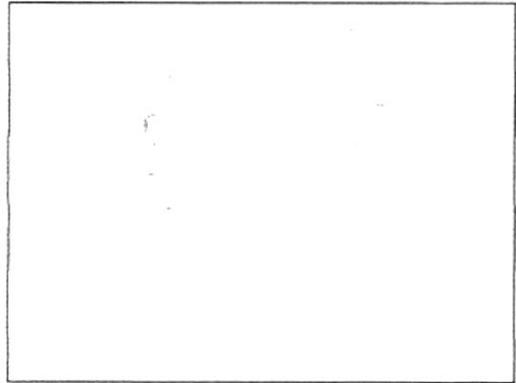
Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



ESCENA 2:

Al dar clic en el botón PRESENTACIÓN, se abre la puerta de un garaje, se realiza un seguimiento de izquierda a derecha dentro del taller, se observa una máscara de soldar y frente a él se refleja un color dorado intenso en el visor de la máscara.

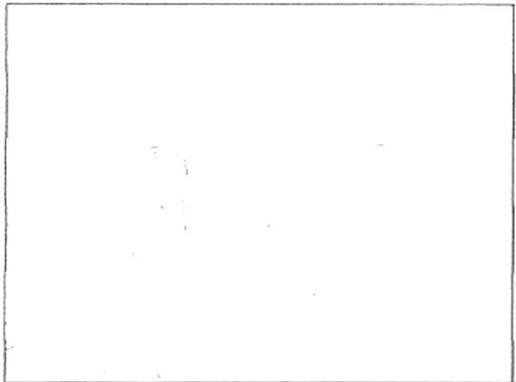
Audio: diálogo: Sonidos metálicos, música acorde a la escena, efecto de soldador eléctrico.



ESCENA 3

Se levanta un pedazo de metal dorado, está quedando bien su trabajo, es bit.

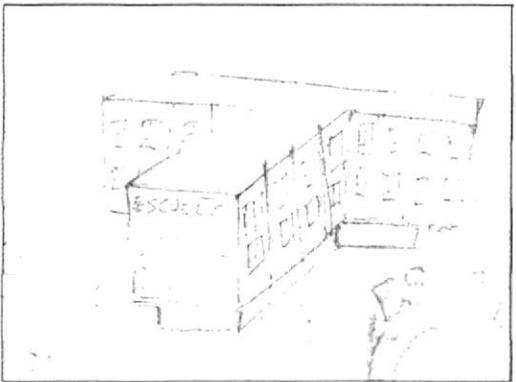
Audio: diálogo: Sonido metálicos, música acorde a la escena.



ESCENA 4

Zoom in, de toma panorámica de una escuela, de día.

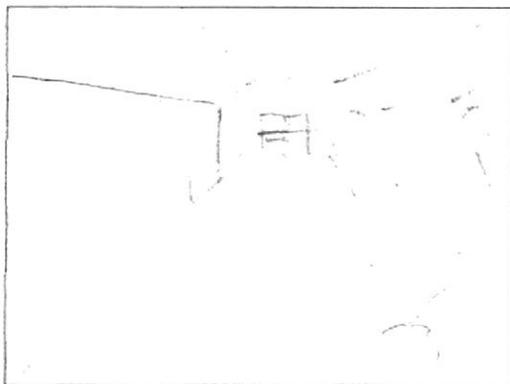
Audio: diálogo: música de acuerdo a la escena pero un poco lenta o bajo volumen.



## ESCENA 5

Pasillos de la escuela sin nadie, continuamos con el zoom in, hasta que de repente... Suena el timbre y la pantalla tiembla con el.

Audio/ diálogo: música de acuerdo a la escena pero un poco lenta o bajo volumen, sonido timbre, y ruido de niños.



## ESCENA 6

La cámara realiza un seguimiento a los cuatro niños (Alexis, Emily, Maylin y Bruno) quienes salen del aula para luego dirigirse por el corredor, al laboratorio de computación. No se revelan las caras aun, se ven los pies, saliendo del aula, las manos moviéndose, el grupo de perfil caminando, y caminando de espaldas.

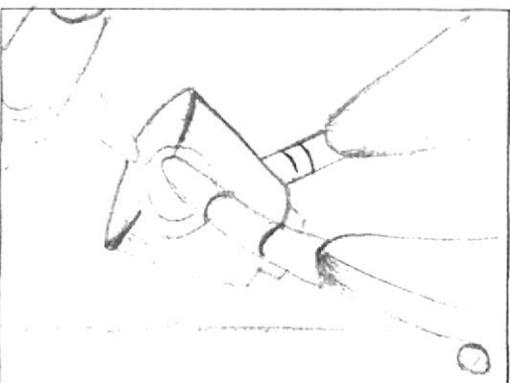
Audio/ diálogo: Ruidos de niños.



## ESCENA 7

Se ve a bit en el taller levantándose de la mesa y listo para ir por los niños.

Audio/ diálogo: música de acuerdo a la escena



## ESCENA 8

Se revelan las caras y el grupo ya en la entrada del laboratorio con una toma abierta...

Audio/ diálogo: Sonido de bienvenida y sorpresa.

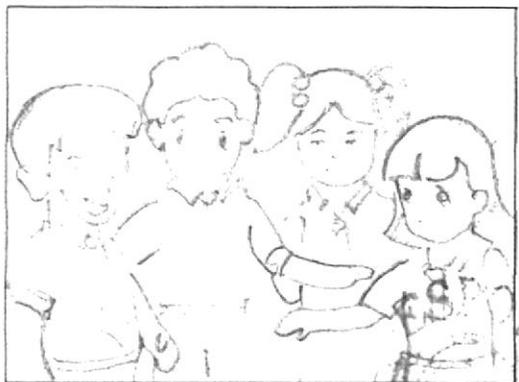
Todos: ¡Bienvenido!

Alexis: Hola mi nombre es Alexis, estos son mis tres mejores amigos: Emily, Maylin y Bruno.

Emily: ¡Hola!

Maylin: ¡Bienvenido!

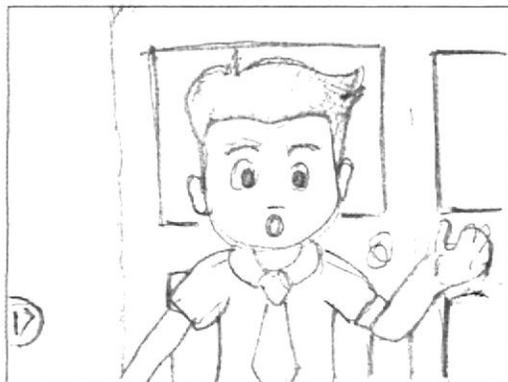
Bruno: ¡Te estábamos esperando!



ESCENA 9

Toma de Alexis que invita al usuario a pasar con todos ellos.

Audio/ diálogo: Alexis: Bienvenido al nuevo mundo de la computación. ¡Síguenos!

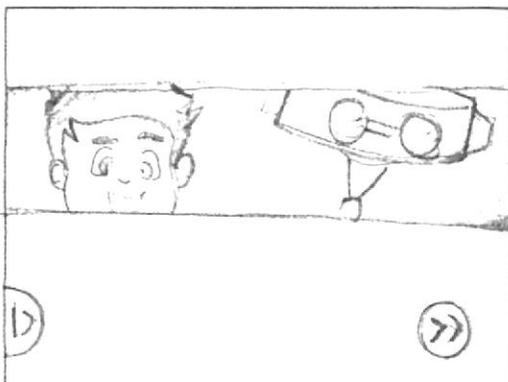


ESCENA 10

Alexis grita contento: ¡Estamos listos!, pero esta escena se la aprecia en pantalla dividida, junto con la imagen de rostro de bit y grita: ¡Estamos listos! Finalmente estas escenas se abren dando paso a la siguiente.

Audio/ diálogo: Alexis: ¡Estamos listos!

Bit: ¡Estamos listos!



ESCENA 11

Se desvanece la escena anterior y aparece el logo de "teclitas interactivas 4", con un fondo llamativo.

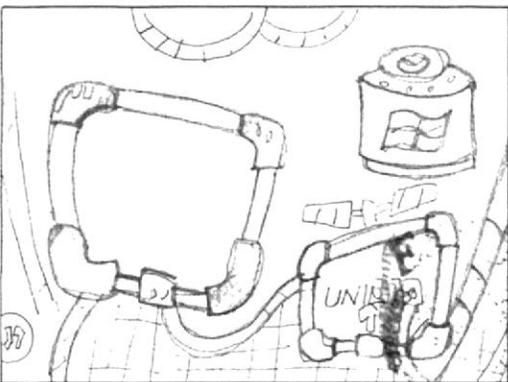
Audio/ diálogo: Loc. en off: Voz espacial TECLITAS INTERACTIVAS 4.



ESCENA 12

Aparece la animación del nombre de WINDOWS en una pantalla acompañado de su icono.

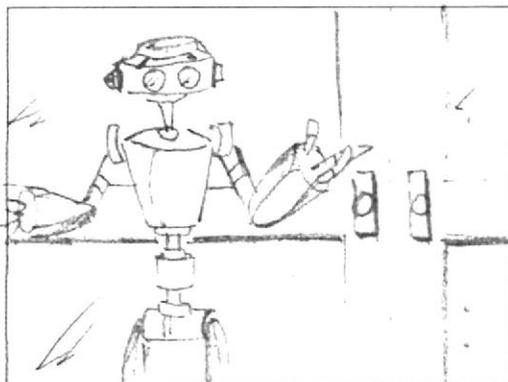
Audio/ diálogo: Loc. en off de Matrix: Windows



BIBLIOTECA  
DABPUR  
MELAS

## ESCENA 13

Bit junto a la puerta del laboratorio da la bienvenida.  
 Audio/ Diálogo: BIT: Hola amiguito, bienvenido a la primera unidad. Ahora aprenderás acerca del sistema operativo Windows. En esta unidad contaremos con la compañía de Bruno quien aprenderá junto a ti.



## ESCENA 14

(Primer plano) La puerta del laboratorio, de donde se asoma Bruno que llega con un gran atraso a la clase, seguido pide permiso a la profesora para poder ingresar.

Audio/ Diálogo: Bruno: Pe... Permiso señorita.



## ESCENA 15

(Primer plano) Bruno junto a la puerta y de frente esta la Mastrix dirigiéndose a Bruno quien llega tarde.

Audio/ Diálogo:

Mastrix: Hola, Bruno otra vez atrasado

Bruno: Lo siento señorita

Mastrix: Esta bien Bruno toma asiento por favor.



## ESCENA 16

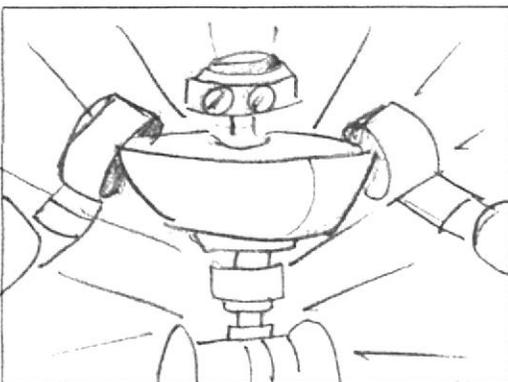
La Mastrix presenta a Bit (primer plano) el robot ayudante quien fue internamente recargado.

Audio / Diálogo:

Mastrix: Ahora contaremos con la yuda de Bit quien ha sido internamente recargado.

Bit: Así es!

Ahora estoy más recargado que nunca



## ESCENA 17

(Primer plano) Bruno enciende su monitor su rostro denota incomprensión, la maestra se acerca y trata de solucionar la duda de Bruno.

Audio/ Diálogo: Bruno: Mmm... Windows?

Bit: Que ocurre Bruno?

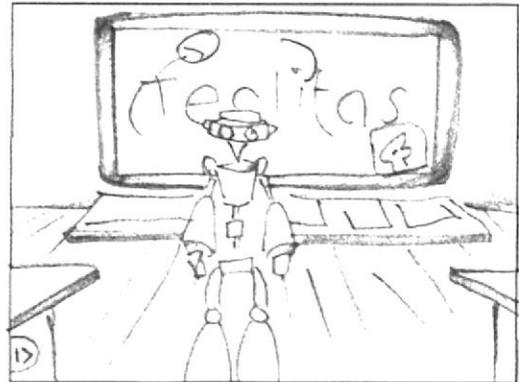
Bruno: bit, no... no recuerdo... que es Windows



## ESCENA 18

(Plano americano) Bit se coloca junto Bruno e invita a los demás niños a recordar la clase de este grandioso sistema operativo.

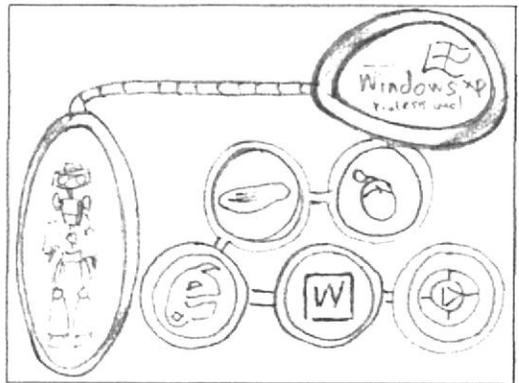
Audio/ Diálogo: Bit: Está bien Bruno veamos que es Windows y así todos recordaremos lo importante que es.



## ESCENA 19

(Primer plano) El pizarrón que contiene el icono de Windows XP, junto con bit, a continuación se apreciará imágenes de un drive, teclado y Mouse, y finalmente iconos de programas. Esto en el orden y en conjunto con la explicación.

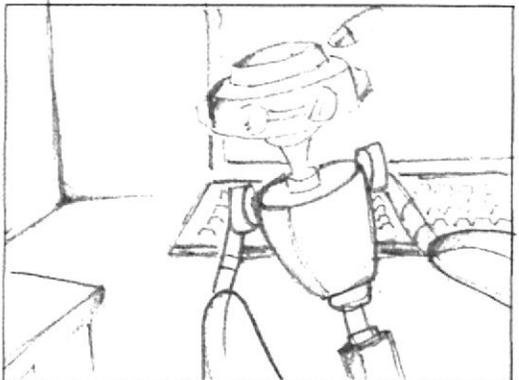
Audio/ Diálogo: Voz en off de bit: Windows es un sistema operativo grafico que administra y controla, tanto a los dispositivos de la computadora, como a los programas que en ella se encuentran instalados.



## ESCENA 20

(Primer plano) Bit preguntando a sus alumnos que le explique como este Sistema Operativo almacena los trabajos.

Audio/ Diálogo: Bit: -Alguien me puede decir como este Sistema Operativo almacena los trabajos?

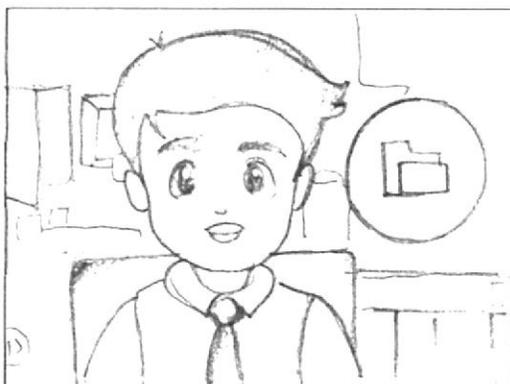


## ESCENA 21

(Plano detalle) Al rostro de Alexis quien contesta finalmente Bit lo felicitará.

Audio/ Diálogo: Alexis: almacena los trabajos por medio de la representación de carpetas.

Bit: Muy bien Alexis!



## ESCENA 22

(Primer plano) Bit junto al pizarrón que contiene la ventana de Wordpad, invita a sus alumnos a observar el siguiente ejemplo.

Audio/ Diálogo: Bit: Que les parece chicos si observamos el siguiente ejemplo.



## ESCENA 23

Al finalizar la explicación esta escena se desvanecerá.

Audio/ Diálogo:

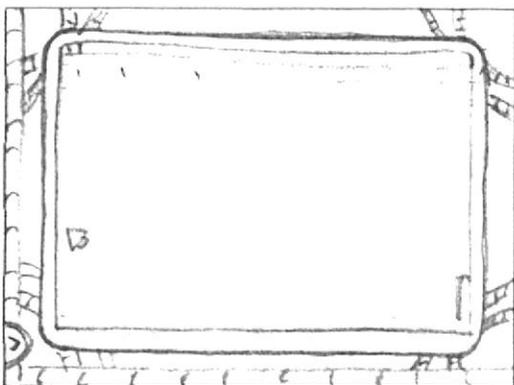
Voz en off de Bit: Cada programa se ejecuta en un espacio en la pantalla llamado ventana, y todo programa esta representado por un icono. Todos los programas contienen botones que te ayudaran fácilmente a controlar la ventana en la que trabajas:

Botón restaurar.

Botón cerrar.

Botones de desplazamiento.

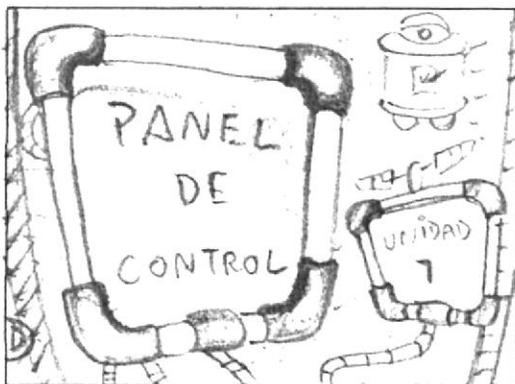
Además del título de la ventana, el icono representativo del programa y una barra de desplazamiento.



## ESCENA 24

Aparece la animación del nombre de PANEL DE CONTROL en una pantalla acompañado de su icono.

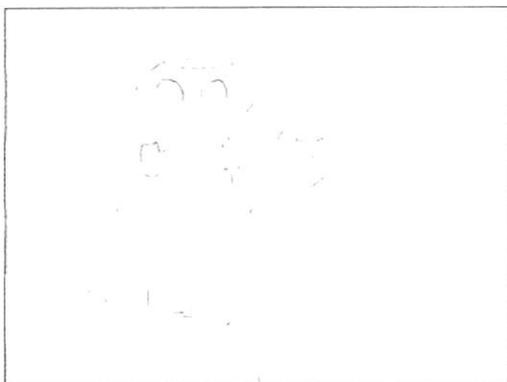
Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: Panel de control.



## ESCENA 25

(Plano general) Bit dirigiéndose a los niños.

Audio/ Diálogo: Bit: Bien chicos el tema a tratar es "El panel de control".

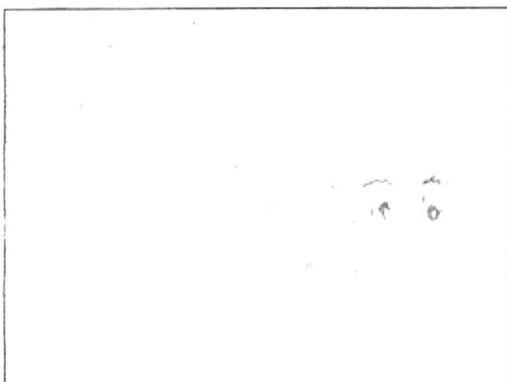


## ESCENA 26

(Primer plano) Bruno indicando una duda, todos sus compañeros se ríen y finalmente Alexis le resuelve su inquietud.

Audio/ Diálogo: Bruno: Panal de control?

Alexis: Panal no Brunol, panel de control.

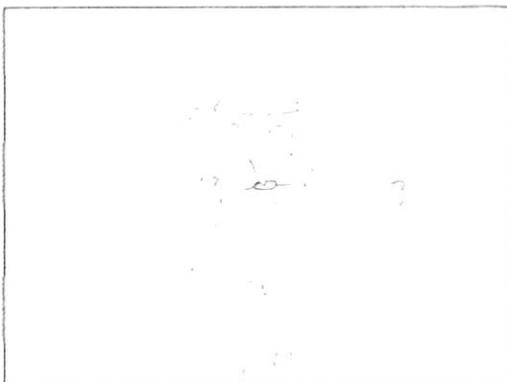


## ESCENA 27

(Primer plano) Bit muy alegre invita a los niños a observar el siguiente video.

Audio/ Diálogo: Bit: Niños ahora vamos a poner atención al video del "Panel de control".

Audio/ Diálogo: Sonidos acordes a la escena.

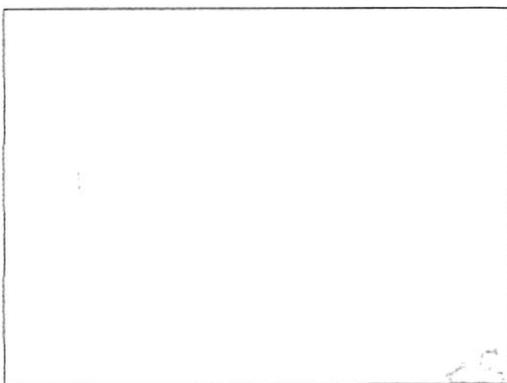


## ESCENA 28

(Primer plano) Se observa al puntero del mouse indicando los pasos a seguir para abrir el panel de control.

Audio/ Diálogo: Voz en off de Matrix: El panel de control de Windows XP permite personalizar la configuración de la computadora. Podemos encontrarlo en el menú inicio y con un clic lo abrirás.

En el panel de control puedes cambiar la apariencia de Windows XP y la forma en que actúa, además de quitar o agregar programas o dispositivos de hardware, configurar conexiones de red y cuentas de usuario, etc.



## ESCENA 29

(Primer plano) Maylin deduce una importante conclusión acerca del video.

Audio/ Diálogo: Maylin: Ah, entonces con el panel de control le damos un toque de personalidad a la computadora.



## ESCENA 30

(Primer plano) La maestra contenta de la conclusión formulada por Maylin, hace un gesto de afirmación.

Audio/ Diálogo: Mastrix: Así es...



## ESCENA 31

Plano general de los niños, en la cual se enfocan a Bruno y luego a Emily quienes dialogan, lo aprendido, al término de la explicación esta escena se desvanecerá dando paso a la siguiente.

Audio/ Diálogo: Bruno: O sea que podemos cambiar los colores y las imágenes...

Emily: Incluso los sonidos. Todo esto para mejorar el aspecto de la Pantalla de Windows.



## ESCENA 32

Aparece la animación del nombre de FONDO DE ESCRITORIO en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: Fondo de escritorio.



## ESCENA 33

(Primer plano) Bit junto a Bruno Emily frente al computador en el cual se observará que la imagen de la pantalla cambiará de acuerdo a la explicación.

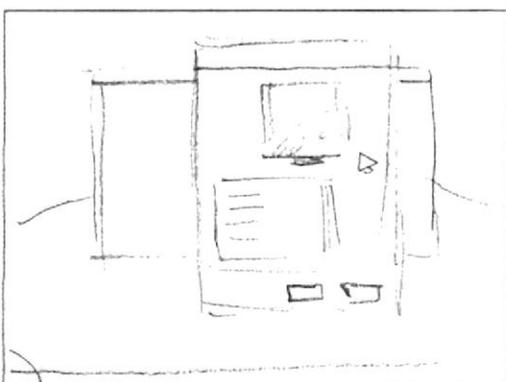
Audio/ Diálogo: bit: En este tema aprenderás a colocar una trama o tu fotografía favorita, o también puedes usar la selección de fondos que posee Windows XP.



## ESCENA 34

(Primer plano) Animación de los pasos de como cambiar el fondo de nuestro escritorio.

Audio/ Diálogo: Voz en off de Mastrix: Abre el panel de control, haz clic en apariencias y temas, en elija una tarea, haz clic en Cambiar el fondo del escritorio, en la ficha Escritorio realiza uno o varios de los siguientes pasos: En la lista colores selecciona un color. En la lista Fondo haz clic en una imagen de fondo. Ahora tendrás dos opciones a seguir: En la lista posición haz clic en la posición que desees ya sea centrada, Expandida o en mosaico. Para definir el modo en el que irá la imagen. Si deseas colocar una fotografía, dibujo o imagen tuya. Haz clic en Examinar para que la puedas buscar en otras carpetas o unidades. En la lista Posición haz clic en Centrada, expandida o mosaico. Si lo que quieres es un escritorio de un solo color: En la lista de fondo pon ninguno, y finalmente selecciona un color en la lista Color. Luego haz clic en aplicar y aceptar. (¿Que tal?).



## ESCENA 35

Aparece la animación del nombre de EL PROTECTOR DE PANTALLA en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: El Protector de Pantalla.



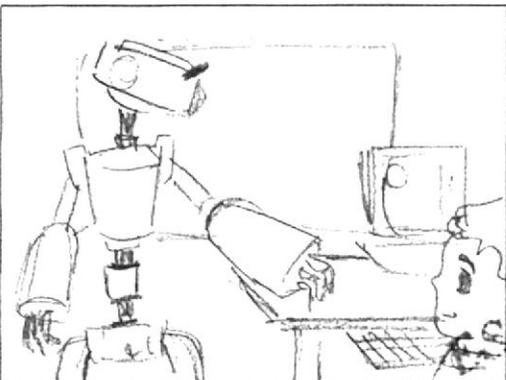
## ESCENA 36

Alexis despierto se sorprende al ver su monitor, Bit se acerca su puesto y lo sorprende. Y luego se hace un acercamiento al monitor de Alexis.

Audio/ Diálogo: Bit: Alexis ¿Estas prestando atención? Alexis: eh, si... Bit pe, pero no sé que le pasa a mi computadora

Bit: Ah...! Entonces no estabas prestando atención.

Mira lo que pasa es que se te activo el protector de pantalla.



ESPOL  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PERAS

## ESCENA 37

Bit junto a un monitor que muestra una pantalla con el protector activado. Una mano mueve el Mouse y lo desactiva.

Audio/ Diálogo: voz en off de la Bit: El protector de pantalla se enciende luego de un tiempo determinado en que la computadora no esta en uso, y se desactiva una vez que se realiza una función como mover el Mouse, o presionar alguna tecla...

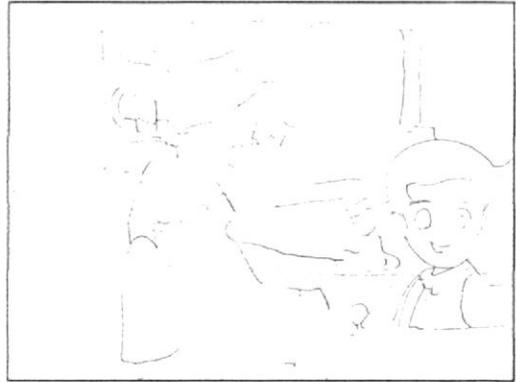


## ESCENA 38

(Primer plano) Alexis dirigiéndose al usuario, seguido Bit quien se encuentra cerca invita a nuestro amiguito a observar el siguiente video.

Audio/ Diálogo: Alexis: Quieres probar el protector de pantalla?

Bit: Entonces observa junto a nosotros el siguiente video.



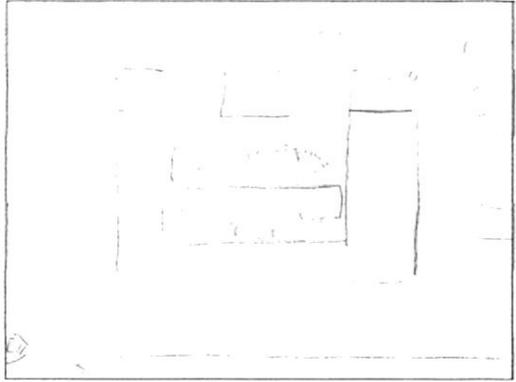
## ESCENA 39

(Primer plano) Explicación de los pasos para personalizar nuestro propio protector de pantalla.

Audio- Diálogo: Voz de Bit:

Haz clic en inicio y después en panel de control.

Haz clic en apariencia y temas. En apariencia y temas haz clic en elegir un protector de pantalla. Haz clic en vista previa para poder ver el protector de pantalla durante unos segundos recuerda si mueves el Mouse o presionas una tecla se desactivará. A continuación haz clic en configuración, para personalizar el funcionamiento del protector. Aquí puedes modificar el tiempo en el que se active el protector. Luego haz clic en aceptar.



## ESCENA 40

Aparece la animación del nombre de CONFIGURACIÓN DEL MOUSE en una pantalla acompañado de su icono.

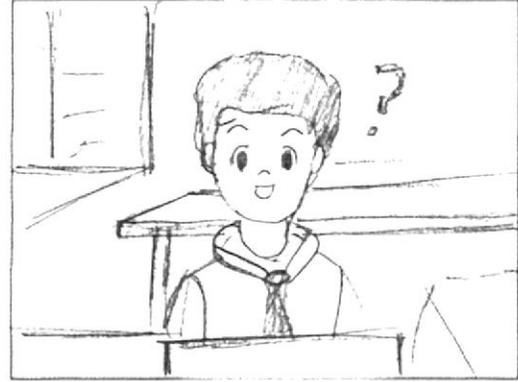
Audio/ diálogo: Voz en off de Mastrix: configuración del mouse



## ESCENA 41

(Primer plano) Bruno se levanta de su asiento y sobre su cabecita aparece un signo de interrogación y formula una pregunta.

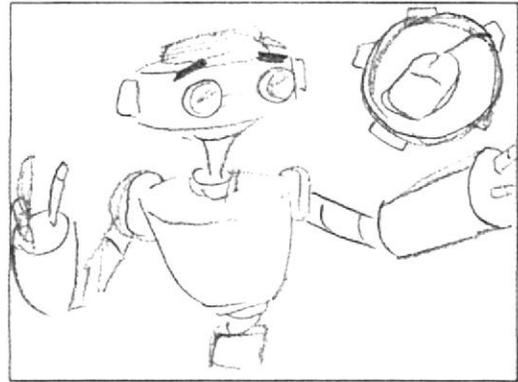
Audio/ Diálogo: Bruno: ¿El panel de control tiene otras funciones?



## ESCENA 42

(Primer plano) Bit invitándolo a conocer las funciones que nos ofrece el panel de control, como lo es "Configurar el Mouse" a lado derecho de la pantalla aparece un Mouse encerrado en un círculo que da vueltas.

Audio/ Diálogo: Bit: Sí Bruno, ahora veremos como configurar el Mouse.

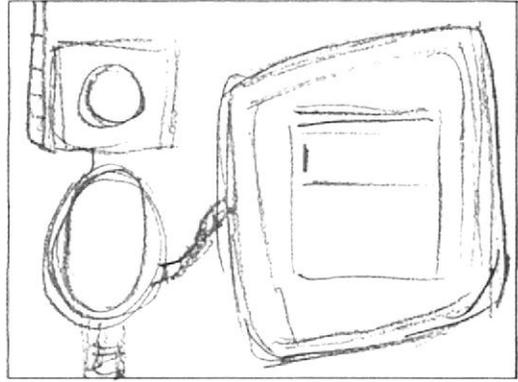


## ESCENA 43

Se desvanece la escena donde esta Bit, el Mouse continúa en pantalla (transición del Mouse hacia la izquierda de la pantalla). En la pantalla se encuentra una ventanita donde aparece Bit y posteriormente aparece otra que servirá para que aparezca la animación de las ventanas a explicar)

Audio/ Diálogo: voz en off de Bit: En la configuración del Mouse podemos realizar acciones como:

- Cambiar la velocidad con la que se desplaza el puntero en la pantalla.
- Intercambiar la función de los botones para adaptarlo a personas zurdas.
- Reemplazar la flecha, el reloj de arena, y otros punteros estándar por símbolos.



## ESCENA 44

(Primer plano) Alexis frente a su computador, luego se dirige al usuario invitándolo a ajustar la velocidad de su Mouse.

Audio/ Diálogo: Alexis: Que tal si aprendemos como ajustar la velocidad del Mouse?

¡Tú nos ayudarás desde tu máquina!



## ESCENA 45

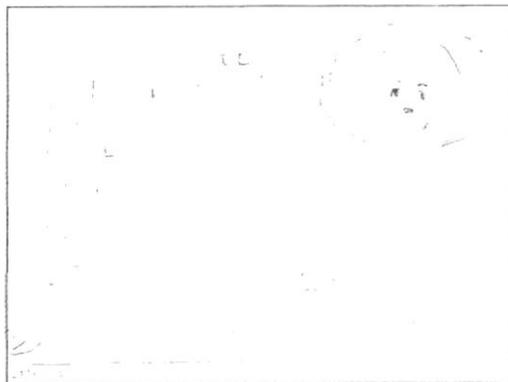
en la pantalla una ventana donde se encuentra Alexis quien explicará los pasos para configurar el Mouse

Audio/ Diálogo: Voz en off de Alexis: Abre el panel de control, luego haz clic en Apariencia y temas.

- En Ver haz clic en punteros del Mouse.
- En la ficha Opciones del puntero, en Movimiento: Arrastra el control deslizante hacia la izquierda para darle lentitud al puntero, o a la derecha para aumentarle velocidad.

Si eliges mayor velocidad debes ver que este activada la casilla de verificación Habilitar precisión del puntero así podrás controlar mejor el puntero cuando lo desplaces en recorridos cortos.

- Ahora da clic en aceptar.



## ESCENA 46

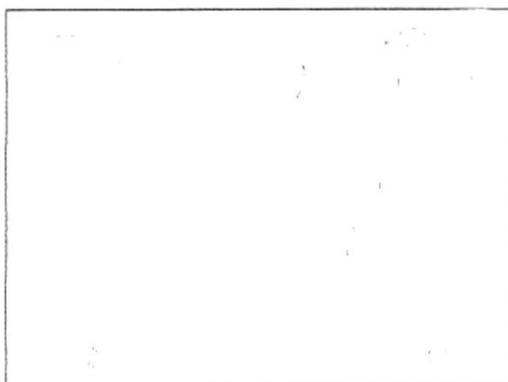
Aparece la animación del nombre de ACCESORIOS en una pantalla acompañado de su icono.

(Primer plano) Bruno jugando en su computador, seguido se lleva un gran susto porque la maestra lo sorprende.

Audio/ Diálogo: Loc. en off de Matrix: Accesorios

Matrix: Ajá, Bruno es por eso que no prestas atención. Cómo lograste entrar a los juegos?

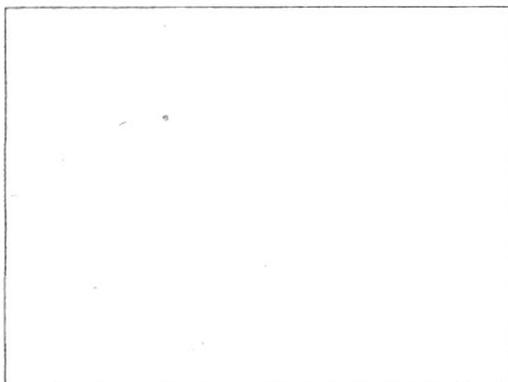
Bruno: Eh... mi hermano me enseñó.



## ESCENA 47

(Primer plano) Matrix junto a Bruno, pidiéndole que le enseñe a nuestro amiguito a ubicar la sección de los juegos.

Audio/ Diálogo: Matrix: Qué bueno entonces que tal si le explicas a nuestro amiguito, ¿Cómo abrir los juegos?

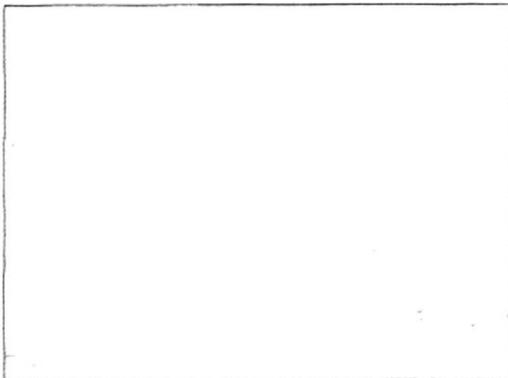


## ESCENA 48

(Primer plano) La cámara se dirige a la pantalla donde aparece la explicación de los pasos para entrar a los juegos.

Audio/ Diálogo: Voz en off de Bruno: Bueno. En el menú inicio damos clic en Todos los programas y ahí encontraremos los juegos.

Además de los juegos mas arriba encontramos accesorios ahí entretenimiento y dentro de ella están el control de volumen que maneja todos los sonidos de los dispositivos de la computadora, y la grabadora de sonidos con la que si tienes un micrófono puedes grabar hasta tu propia voz. Recuerda que necesitas tener un micrófono en la computadora. Y por ultimo esta el reproductor de Windows media con el cual puedes escuchar tu música favorita.



## ESCENA 49

(Primer plano) La Mastrix le coge la cabeza a Bruno en muestra de felicitación.

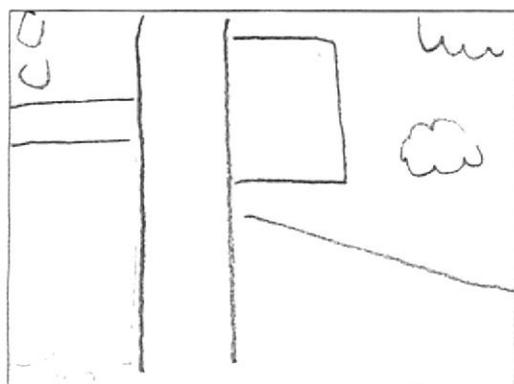
Audio/ Diálogo: Mastrix: Muy bien Bruno, te has destacado en tu explicación.



## ESCENA 50

La profesora junto a Bruno dando a conocer otra herramienta muy importante la cual se encuentra también en la ventana de accesorios, seguido con el diálogo se observarán los pasos hasta visualizar la herramienta.

Audio/ Diálogo: Mastrix: Sabían que en la ventana de accesorios también podemos encontrar una herramienta como lo es la calculadora que nos puede ayudar.



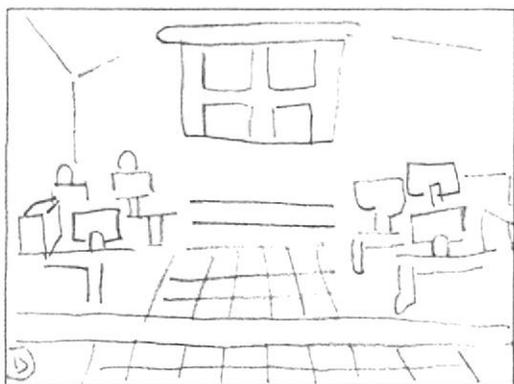
## ESCENA 51

(Plano general) La maestra se dirige a sus alumnos y finalmente todos gritan alegres todos levantan, al finalizar esta escena se desvanece.

Audio/ Diálogo: Mastrix: Bueno niños ha sido todo por hoy.

Todos los niños: EEEhhh!

Mastrix:- Nos vemos la próxima clase.



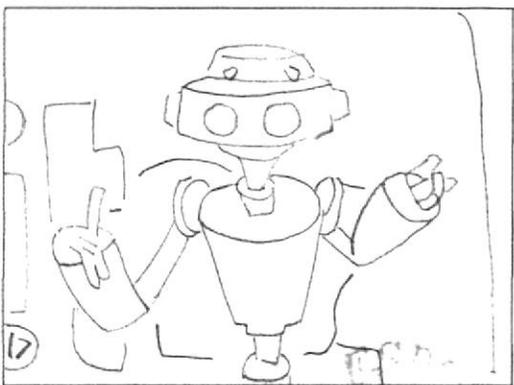
## ESCENA 52

Aparece la animación del nombre de RE-PRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA en una pantalla acompañado de su ícono.

Bit dando la clase se dirige a los alumnos diciéndoles el siguiente tema.

Audio/ Diálogo: Loc. en off de Mastrix: Reproductor de Windows Media

Bit: Muy bien niños! Ahora vamos a aprender como utilizar el reproductor de Windows, a continuación nuestras dos amiguitas Emily y Maylin nos ayudaran con la explicación.



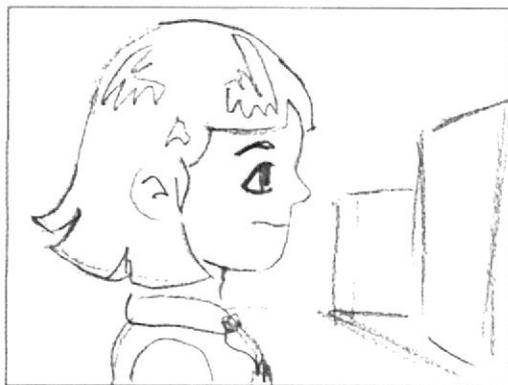
## ESCENA 53

Bit pregunta a Emily y Maylin si están listas, y ellas responden muy animadas

Audio/ Diálogo: Bit: Están listas?

Maylin: si Bit!

Emily: Estamos listas!



## ESCENA 54

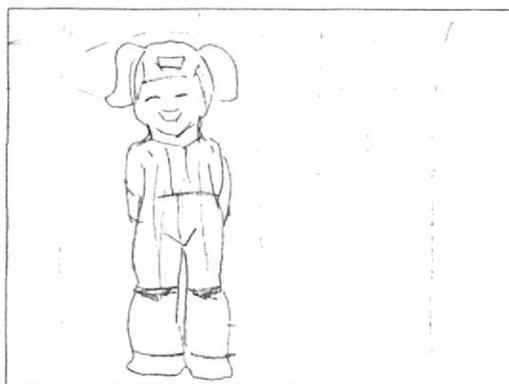
Bit pide a los niños que se pongan las gafas de realidad virtual.

Audio/ Diálogo: Bit: Para esta explicación vamos al hiperespacio. Pónganse las gafas!...



## ESCENA 55

Bruno se pone las gafas, se hace un zoom in de hasta que solo se vea su rostro y al hacer luego un zoom out el fondo ha cambiado y ahora esta en el hiperespacio, luego a Maylin en una pantalla.



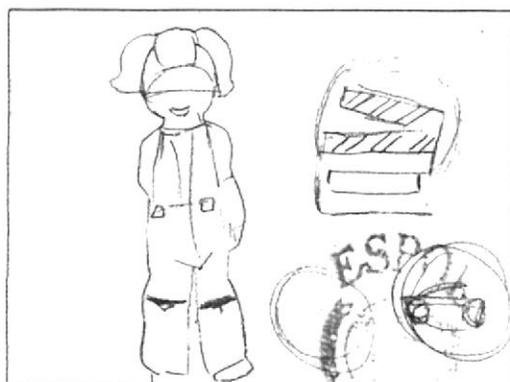
## ESCENA 56

En el hiperespacio se ve a Maylin. luego ella queda a la izquierda. En la derecha se ira ilustrando toda la explicación del Reproductor de Windows Media.

Audio/ Diálogo: En Windows podemos reproducir muchos tipos de archivos de audio video gracias al Reproductor de Windows Media. También podemos reproducir CD's y DVD's.

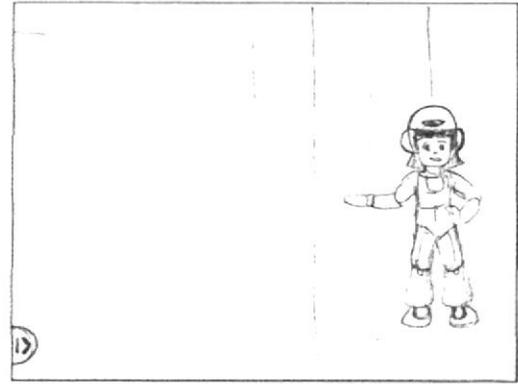
Podemos escuchar emisoras de radio de Internet, reproducir clips de películas o ver un video musical desde Internet.

También puedes usar el reproductor de Windows Media para crear tus propios CD's de música.



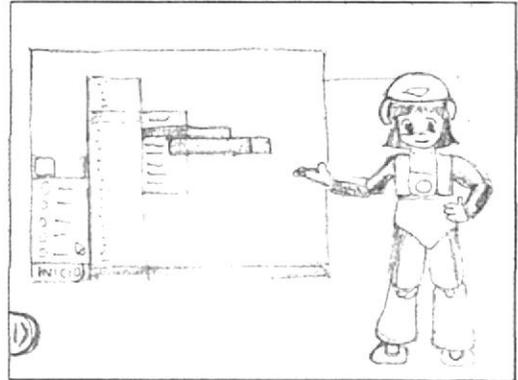
## ESCENA 57

Aparece emily en el hiperespacio y se dirige al usuario.  
 Audio/ Diálogo: Ahora te diré como abrimos el reproductor de Windows Media.



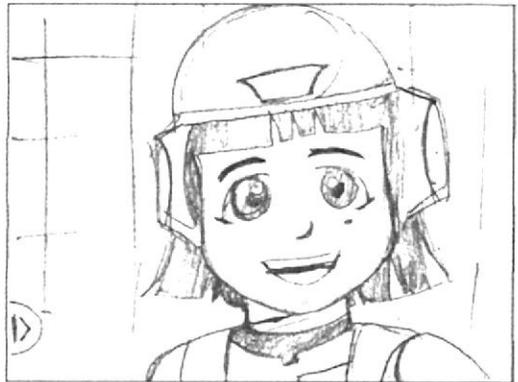
## ESCENA 58

Emily pasa a la derecha de la pantalla y aparece a la izquierda una ilustración animada de la explicación. Aparece en botón inicio en la ubicación correspondiente. También aparece un cursor que simula la selección del botón inicio. Se abrirá el menú, otra vez se simula selección y se desplaza el menú donde aparecerá visible Entretenimiento, y finalmente Reproductor de Windows media  
 Audio/ Diálogo: Emily: En el menú Inicio, seleccionamos Todos los programas, Nos vamos a Accesorios, Entretenimiento. Finalmente hacemos clic en reproductor de Windows Media.



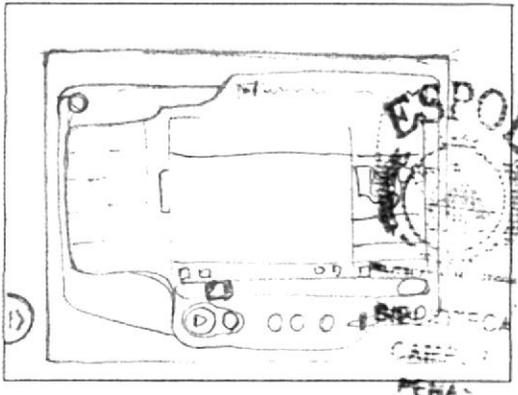
## ESCENA 59

Maylin entra a escena opinando sobre el reproductor de Windows media y Emily explica más acerca del tema.  
 Audio/ Diálogo: Maylin: Entonces podemos utilizar el reproductor de Windows Media para escuchar nuestra música favorita.  
 Emily: Sí e incluso podemos omitir automáticamente la reproducción de pistas que no nos gusten.



## ESCENA 60

Entra un video para una mejor descripción del programa. En el video se debe mostrar de manera específica a modo de primerísimo plano todo lo que se esta indicando en la voz en off.  
 Audio/ Diálogo: Al insertar un CD de audio en la unidad de CD-ROM, Windows XP abrirá el Reproductor de Medios de Windows y la reproducción comienza de manera automática. El Reproductor de Windows Media se abre en la función Reproducción en curso, que muestra el nombre del interprete, el título de la pista que se esta reproduciendo y una animación.



## ESCENA 61

Emily aparece en una pequeña ventana y detrás de ella el Reproductor de Windows Media. Emily empieza a hablar y se va saliendo de la escena para dar acercamiento a la ventana abierta del reproductor Media.

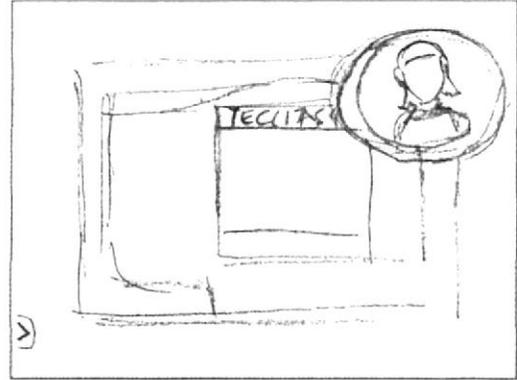
La ventana es una ilustración. En la que se anima los botones y elementos nombrados aumentando su tamaño.

Audio: Diálogo Emily. Los botones del Reproductor de medios de Windows y su uso son muy similares a los de un equipo de sonido común y corriente.

Tenemos:

- reproducir, que también es pausa.
- Detener
- Ir al track anterior
- Ir al track siguiente
- emudecer
- y el control de volumen.

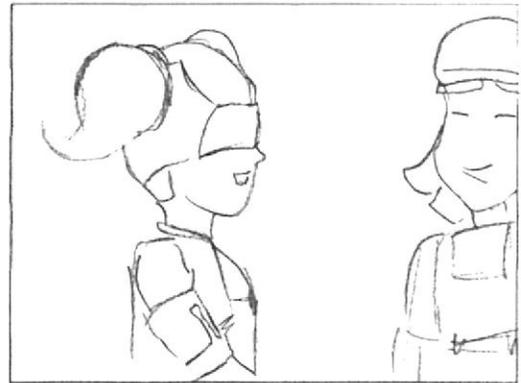
Claro que como todo programa tiene: un menú de opciones, una barra de tarea.



## ESCENA 62

Toma general en picada de la sala. Emily y Maylin están abrazadas contentas.

Audio: Diálogo: Espero que hayas aprendido con nosotras lo divertido y fácil que es el Reproductor de Windows Media.



# UNIDAD 2

ESCENA 63 ( Intro animado )

En el patio los niños caminan tristes porque las clases han terminado.

Audio/ diálogo: Bruno: Bostezo

- Mailyn: Que pena que se hayan terminado las clases...

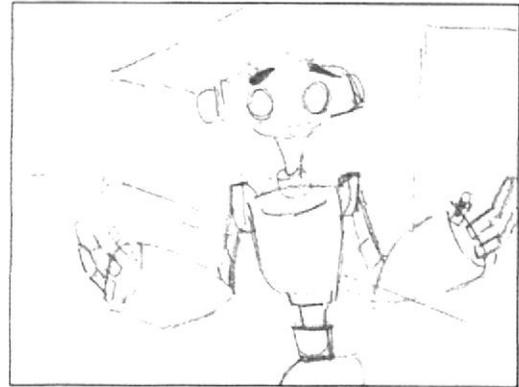
- Alexis: Siii... y nos estábamos divirtiendo y aprendiendo mucho.



ESCENA 64

Bit aparece y les pide que lo sigan.

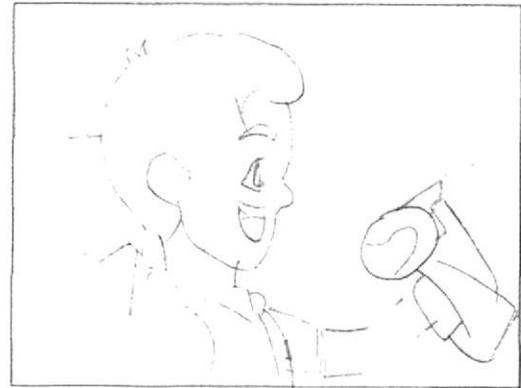
Audio/ diálogo: Bit: Hola amiguitos... Sigánme, les tengo una sorpresa...



ESCENA 65

En el laboratorio Bit pide a los niños que se pongan las gafas de realidad virtual para ir al hiperespacio los niños se las ponen.

Audio/ diálogo: Bit: Bueno niños ahora deben ponerse lagafas... ¿Listos?... ¡VÁMONOS!



ESCENA 66

Los niños llegan al hiperespacio y ven sorprendidos, luego solo se oye decir a bit que van a otro lugar y una gran nave aparece bajo sus pies y se van.

Audio/ diálogo: Bit: Ahora los llevaré a un lugar diferente... Vengan... Esperen un momento...

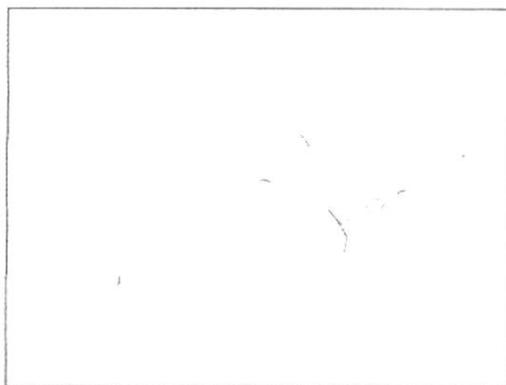
- Niños: Ooooooh



## ESCENA 67

La nave llega hasta un gran pasillo que termina en una cúpula a lo lejos y los niños se bajan.

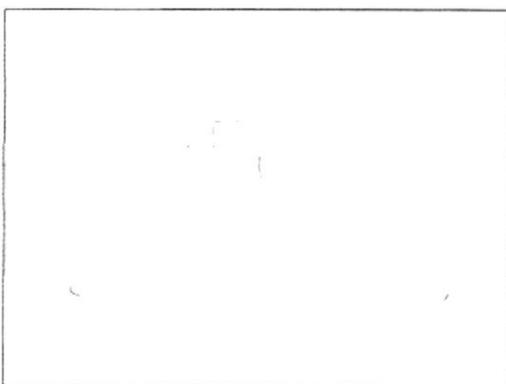
Audio/ diálogo: Música de acuerdo a la escena



## ESCENA 68

Se hace un recorrido entrando por el pasillo.

Audio/ diálogo: Efecto de movimiento rápido, algo como que el viento soplando.

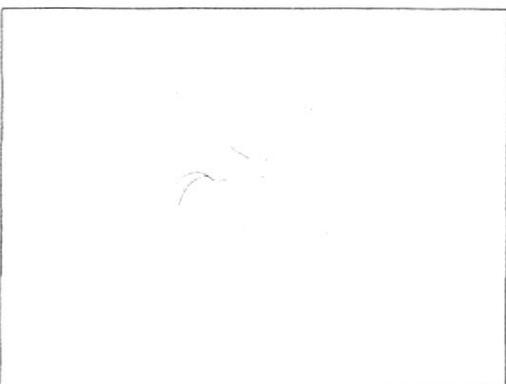


## ESCENA 69

Los niños entran a un laboratorio donde bit y la mastrix los esperan.

Audio/ diálogo: Bit: Desde aquí le explicaremos el uso del computador a nuestro amiguito.

- Mastrix: Y yo los guiaré en esta aventura... También tendrán la ayuda de unos nuevos amigos...



## ESCENA 70

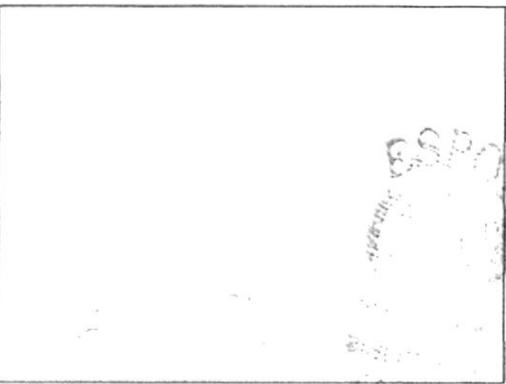
Unos personajes nuevos con forma de monitor entran a escena y bit los presenta luego la mastrix le pide a Emily que de la explicación.

Audio/ diálogo: Bit: Claro Mastrix!... Aquí están... ellos habitan este lugar y nos ayudaran.

Monitores: Sonido robot. Ejemplo: Como un R2D2

Mastrix: ¿Que tal si empiezas tu Emily?

- Emily: OK!



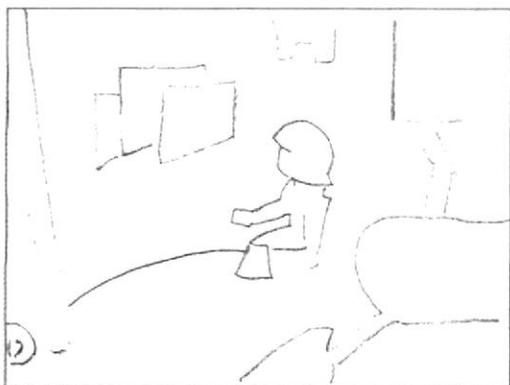
## ESCENA 71

Aparece la animación del nombre de FUNCIONES DEL TECLADO en una pantalla acompañado de su icono. Emily sentada frente a una gran pantalla le dice al usuario el tema que se va a tratar.

Ambiente: Laboratorio de Computación en el hiperespacio.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: Funciones del teclado

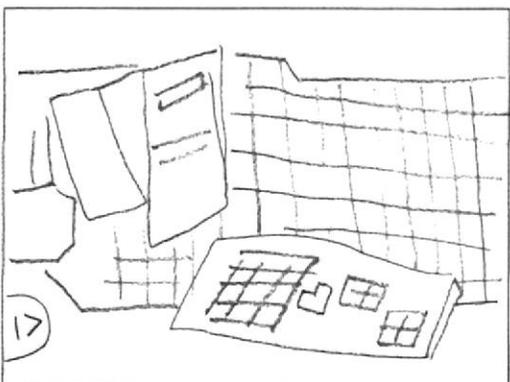
Voz en off de Emily: Te voy a enseñar las funciones básicas del teclado.



## ESCENA 72

Se abre una ventana en la cual aparece un teclado y un cpu con un monitor, del teclado sale un brillo que representa la información que Emily describe y este va hacia el computador, luego desaparecen y aparecen las ventanas con diferentes programas.

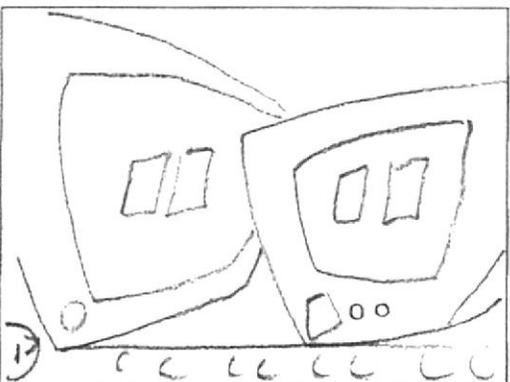
Audio/ diálogo: Emily: Sabías amiguito que la función básica del teclado es la de enviar datos y órdenes al computador que nosotros ingresamos (efecto de chispa eléctrica). Sin embargo, el funcionamiento del teclado de una computadora depende mucho del programa que estemos utilizando.



## ESCENA 73

(plano medio) Emily sigue explicando y para esto aparecen dos robots monitor y uno se adelanta poniéndose frente al usuario.

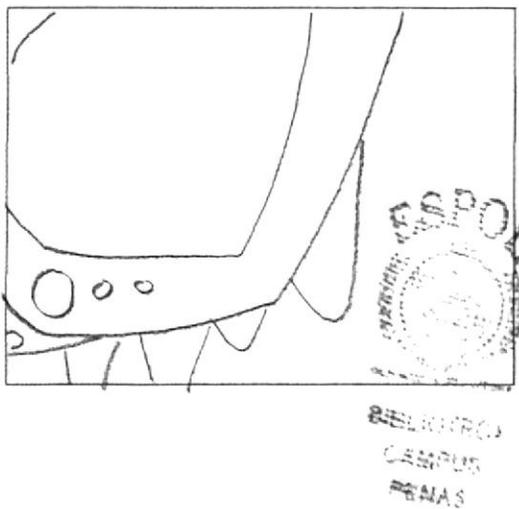
Audio/ diálogo: Emily: Que te parece si vemos unos ejemplos.



## ESCENA 74

(primer plano) La pantalla del monitor muestra una ventana con una parte de un juego de un monitor.

Audio/ diálogo: Sonido de robot, de TV con interferencia y de un juego.

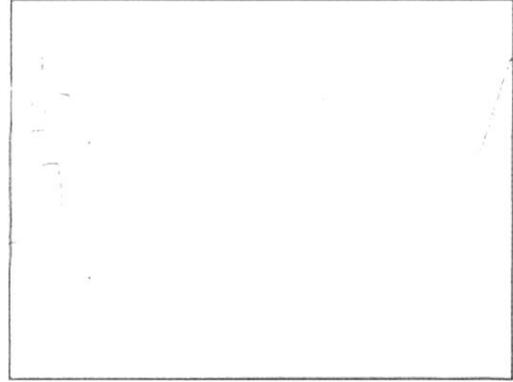


## ESCENA 75

Emily explica lo que pasa en la pantalla que contiene el juego mientras unas manos hacen lo que ella dice.

Las manos descansan sobre el teclado correctamente, cuyos pulgares están listos para presionar la Barra Espaciadora, seguido prosigue con la explicación.

Audio/ diálogo: Emily: Un ejemplo puede ser que: la orden que le demos a una computadora presionando la tecla de la barra espaciadora, no será la misma si utilizamos programas totalmente diferentes.



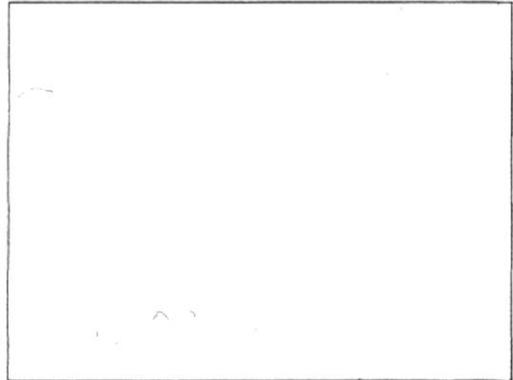
## ESCENA 76

(Primer plano) Pantalla del monitor junto con manos apoyadas sobre el teclado, sus pulgares presionarán la barra espaciadora, seguido en la pantalla el pequeño robot saltará.

Audio/ diálogo: Sonido de tecla siendo presionada.

Sonido de salto o algo parecido (Video juego Mario BROS).

Voz en off de Emily: En estos ejemplos vemos que la misma tecla (Barra Espaciadora) tiene diferentes funciones para diferentes programas, sonido de presionar tecla.

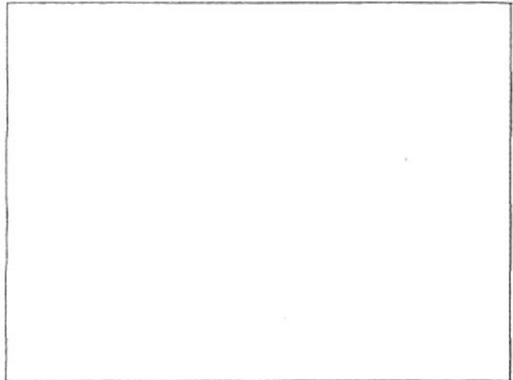


## ESCENA 77

Seguido con la escena donde se aprecia la pantalla con la imagen del video juego, el otro robot muestra el segundo ejemplo, este contiene una frase unida:

"BIENVENIDOATECLITASINTERACTIVAS4", procede a separarlas dirigiendo el cursor en la sección a separar y luego presiona la Barra Espaciadora.

Audio/ diálogo: Efecto de maximizar, sonido de tecla presionándose.



## EESCENA 78

Bit aparece en un fondo de circuitos y luego se mantiene volando al mismo tiempo entra una ventana en la cual aparece Emily el laboratorio y una pequeña ventana con una frase con las palabras unidas.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Que te parece amigoito si presionas en tu teclado la Barra Espaciadora.



## ESCENA 79

Bit comienza a realizar gestos mientras el usuario se decide a presionar dicha tecla.

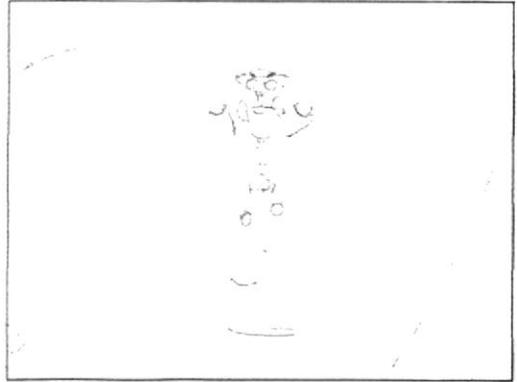
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Amiguito observa lo que pasa cuando presionas la tecla Barra Espaciadora. (Frase repetitiva)



## ESCENA 80

Si el usuario presiona la Barra Espaciadora, se irán poniendo los espacios en la frase.

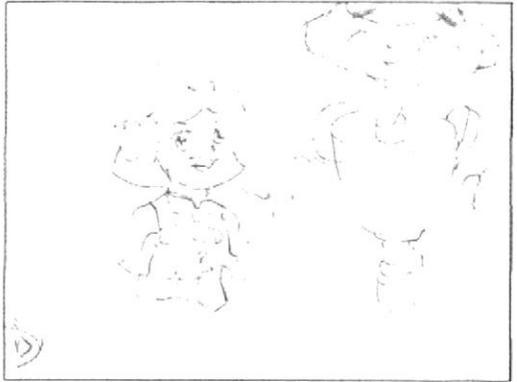
Audio/ diálogo: sonido de haberlo hecho bien y al final el sonido mas marcado, como si hubiera ganado algo.



## ESCENA 81

Bit en el laboratorio del hiperespacio junto a Emily dirigiéndose al usuario y le pide a Emily que le explique el funcionamiento de las teclas direccionales.

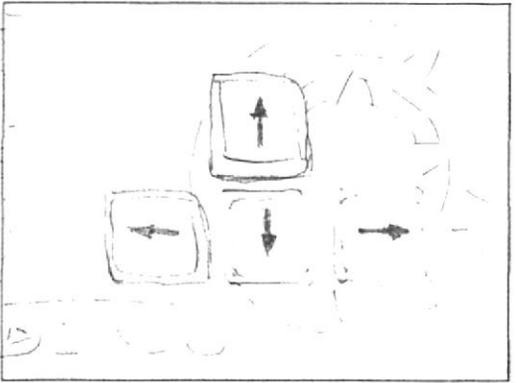
Audio/ diálogo: Bit: Amiguito ya veo que aprendes rápido, que tal si aprendemos junto a Emily lo que son las teclas direccionales.



## ESCENA 82

(Plano medio) Emily sentada en su escritorio comienza a explicar lo que son las teclas direccionales que se las ve en a parte inferior derecha de la pantalla.

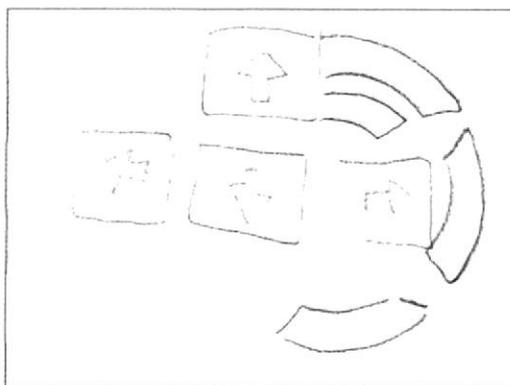
Audio/ diálogo: Emily: Como sabrás amiguito estas son las teclas direccionales.



## ESCENA 83

Se hace un zoom in a las teclas direccionales las cuales aparecerán iluminadas arriba, abajo, izquierda y derecha de acuerdo a la explicación.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Estas flechas permiten situar al cursor: arriba, abajo, izquierda y a la derecha.



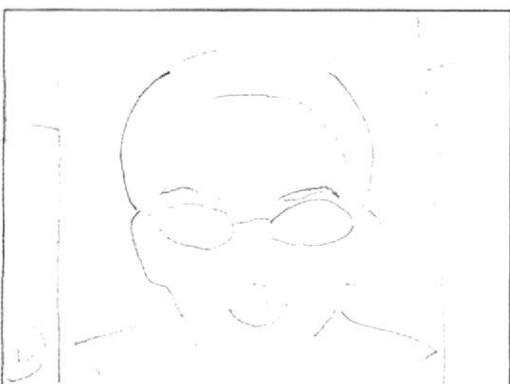
## ESCENA 84

Profesora Mastrix: pregunta a Emily si se puede aplicar lo mismo para un juego. Emily le responde afirmativamente y le pide ayuda a BIT para explicar.

Audio/ diálogo: Profesora Mastrix: Dime Emily y lo mismo se puede aplicar con los Juegos.

Emily: Así es Srta., Bit si me podrias ayudar.

Bit: pero por supuesto mi querida Emily.

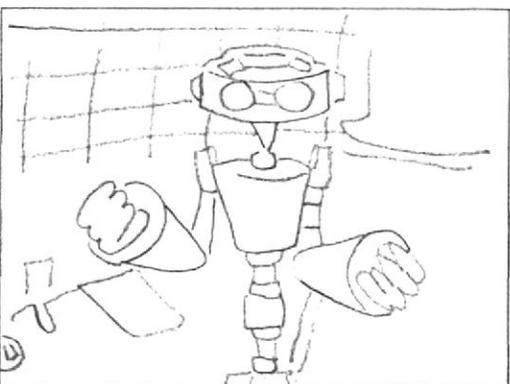


## ESCENA 85

Se observa a Bit vuelve al fondo blanco con destellos de circuitos como en el intro y a su alrededor las teclas de dirección. luego el puntero presiona dicha tecla y Bit empieza a realizar dicho movimiento o con las teclas de dirección del teclado..(Camina, retrocede, se agacha, se levanta). finalmente esta escena se desvanece dando paso a la siguiente. (JUEGO N. 1) (HAY UNA PEQUEÑA ANIMACION DE BIT DANDOLE UNAS GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL AL USUARIO Y EXPLICARA ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO DE QUE SE TRATAN ESTAS GAFAS)

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Como verás en los juegos también tendrán la misma función.

Sonido de presionar teclas.



## ESCENA 86

(Primer plano) Profesora da las gracias a Emily por la explicación. luego se dirige a sus alumnos.

Audio/ diálogo: Mastrix: Gracias Emily

Ahora que les parece chicos si le enseñamos a nuestro amiguito el uso de las teclas alfanuméricas. (voces de niños contentos).

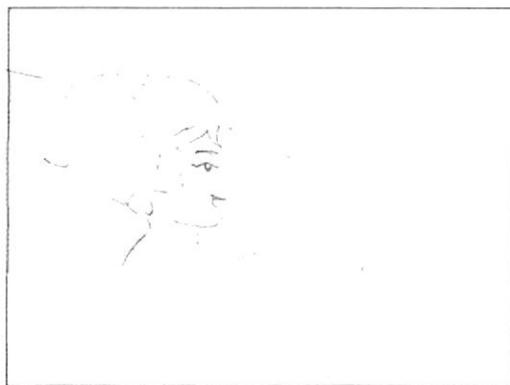


## ESCENA 87

Maylin se ofrece para participar, la señorita contenta le pide que se acerque al pizarrón y explique.

Audio/ diálogo: Maylin: Señorita me gustaría dar la explicación de las teclas alfanuméricas.

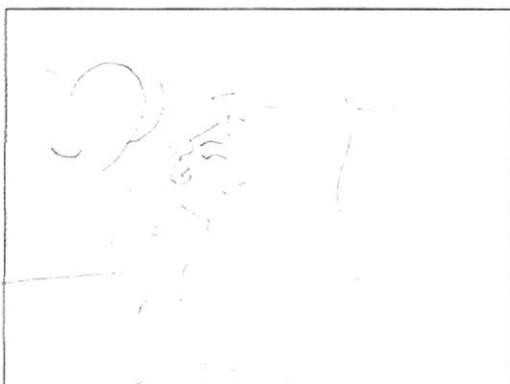
Matrix: Me parece genial.



## ESCENA 88

Se observa a Maylin pidiéndole a Emily que le ayude con el archivo donde están contenidas las teclas alfanuméricas.

Audio/ diálogo: Maylin: Si me ayudas Emily.



## ESCENA 89

(Plano general) Emily de frente al usuario, un robot monitor se acerca y proyecta en su pantalla un teclado

Audio/ diálogo: Sonido de dar clic.

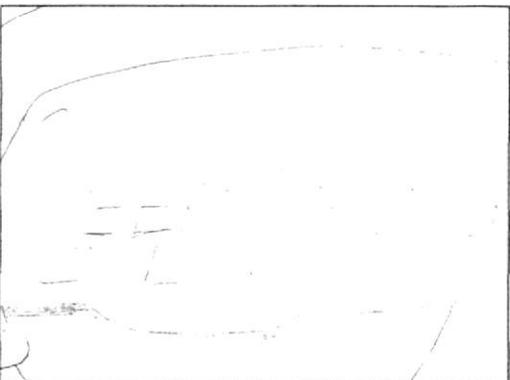
¡Bruno: Gracias Emily!



## ESCENA 90

El robot pasa a un primer plano separándolo a Emily de la escena, dentro de este se observarán las teclas alfanuméricas, las cuales a medida que se las menciona se irán iluminando. (Se nombraran todas y cada una de estas teclas) lo que llevara un tiempo en explicar cada una.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Estas teclas nos permiten escribir números y letras en la pantalla. Existen algunas teclas especiales en el teclado que nos permiten escribir símbolos que pertenecen a nuestro alfabeto (por ejemplo la tilde, signos de interrogación, signos de admiración, puntos y comas, etc)(se nombran una por una).



## ESCENA 91

Emily se dirige al usuario explicando otras teclas y sus funciones

Audio/ diálogo: Emily: Amiguito sabías que a más de las teclas Alfabéticas, Alfanuméricas, las direccionales y la Barra Espaciadora tenemos otras más, cuya función diferencia la una de la otra.

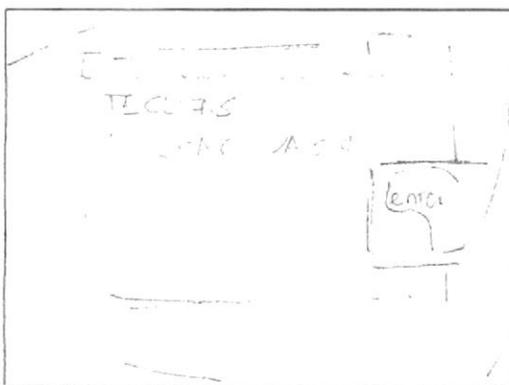


## ESCENA 92

Emily explica la función de la tecla Enter dicha tecla se presenta por medio de un ejemplo animado.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Te presento a la tecla enter.

Esta tecla permite avanzar a la siguiente línea de caracteres.



## ESCENA 93

Actividad práctica sobre el uso de la tecla ENTER

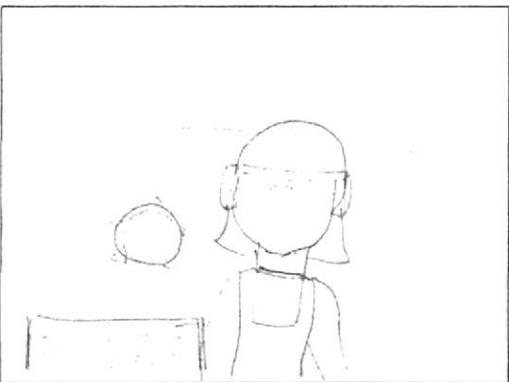
Audio/ diálogo: Emily: Tecla enter. Qué te parece amiguito si practicas en el siguiente texto. Ubica el cursor en el cuadrado azul y presiona la tecla enter para que el texto pueda avanzar a la siguiente línea.



## ESCENA 94

(Primer plano) Emily sentada en su puesto con la pantalla gigante de frente recuerda al usuario la tecla barra espaciadora, seguido le presenta al usuario la tecla TAB.

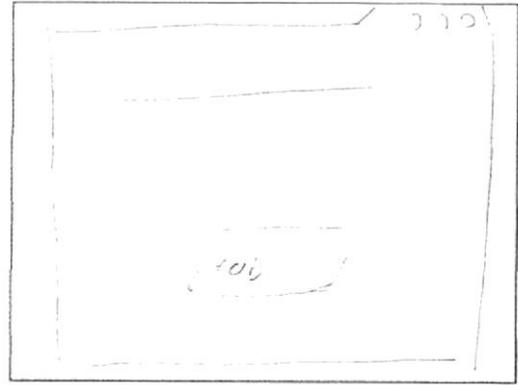
Audio/ diálogo: Emily: Amiguito te acuerdas que la Barra espaciadora nos permite escribir espacios en blanco entre caracteres o letras, date cuenta de la función de la tecla que te presentaré a continuación.



## ESCENA 95

En una ventana que contiene la explicación se observa en el teclado la tecla TAB iluminada, se desprenderá del teclado pasando al lado izquierdo de la pantalla, junto del lado izquierdo, la ventana de texto, se apreciará el puntero dando clic en dicha tecla y se observa la función que produce.

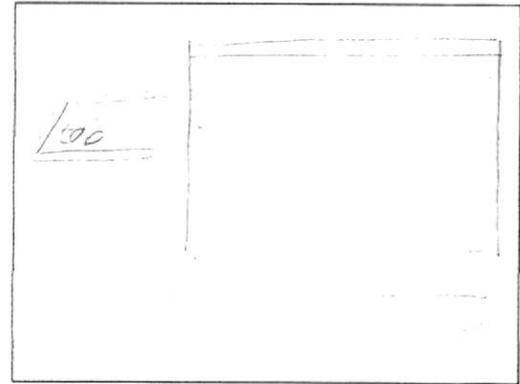
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Esta es la tecla TAB, esta tecla nos permite ingresar un mayor número de espacios en blanco en una sola pulsación.



## ESCENA 96

Emily explica a nuestro amiguito la diferencia entre el uso de la tecla tab con el de la barra espaciadora y lo invita a ver un ejemplo animado.

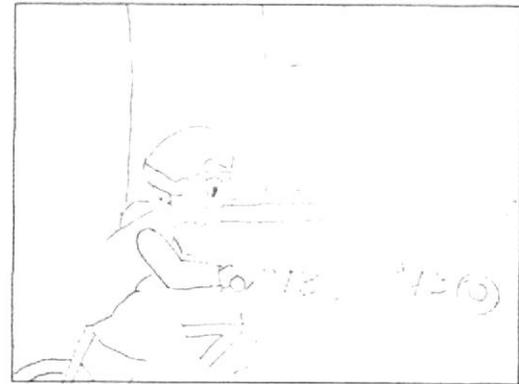
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Por ejemplo: Si queremos ingresar una gran cantidad de espacios en blanco en un línea de texto, tenemos que presionar muchas veces la barra espaciadora. Sin embargo con la tecla Tab podemos ingresar muchos espacios en blanco en una sola pulsación. (Sonido dar clic con el puntero), observemos el siguiente ejemplo.



## ESCENA 97

Descripción de escena : Alexis en una bicicleta, con un banderín que contiene el nombre de Barra Espaciadora, trata de alcanzar un bus que en su puerta tiene el nombre de TAB. Emily explica al usuario las diferencias y finalmente esta escena termina.

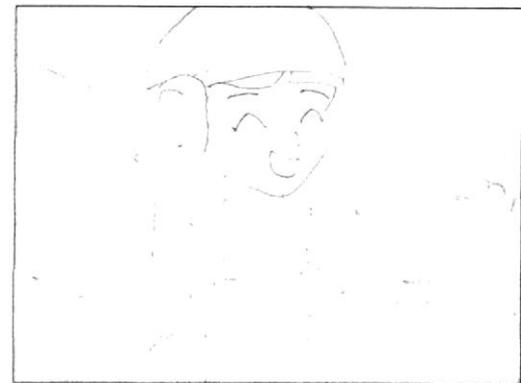
Audio/ diálogo: sonido de carro y cansancio por parte de Alexis



## ESCENA 98

(Primer plano) Emily ve entrar a Alexis en su bicicleta muy cansado se dirige al usuario, da un zoom in a Emily y agradece a Alexis

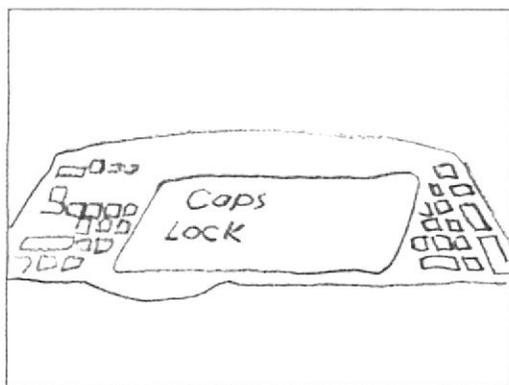
Audio/ diálogo: Emily: Si te distes cuenta la función de TAB es más veloz que el de la Barra Espaciadora... Gracias Alexis...



## ESCENA 99

Se observa en el teclado la tecla Caps Lock iluminada, Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Sabías que hay una tecla que te permite escribir todo en mayúscula. Te presento a la Tecla CAPS LOCK .

Cuando presionamos la tecla CAPS LOCK se activará la señal Caps Lock en nuestro teclado, esto indica que únicamente podemos ingresar letras MAYÚSCULAS.

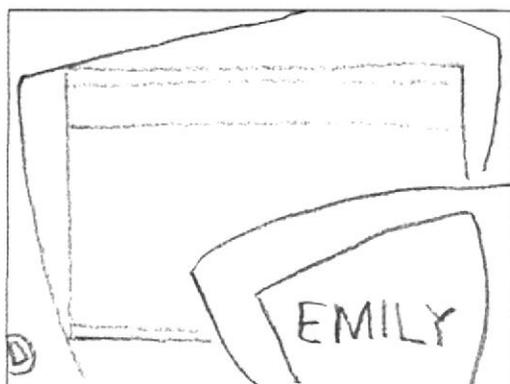


## ESCENA 100

Actividad práctica

(Primer plano) Emily junto al computador en la pantalla se observa el nombre de ella en MAYÚSCULAS, invita al usuario a que practique escribiendo su nombre en Mayúsculas, en la ventana.

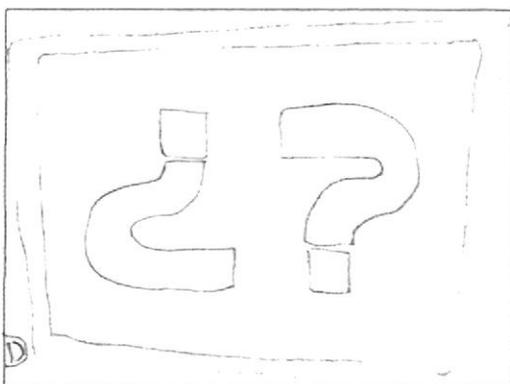
Audio/ diálogo: Emily: Que te parece si escribes tu nombre en mayúsculas.



## ESCENA 101

(Primer plano) Emily dirigiéndose al usuario, junto a ella un monitor en el cual se observará que irá cambiando de acuerdo a la explicación.

Audio/ diálogo: Emily: Amiguito sabías que a toda pregunta se le coloca el signo de interrogación, sí. Y hay palabras que llevan signos de admiración, comillas y otras que están encerradas entre paréntesis, sabías que la tecla shift nos permite colocar estos signos, pues te enseño como hacerlo.

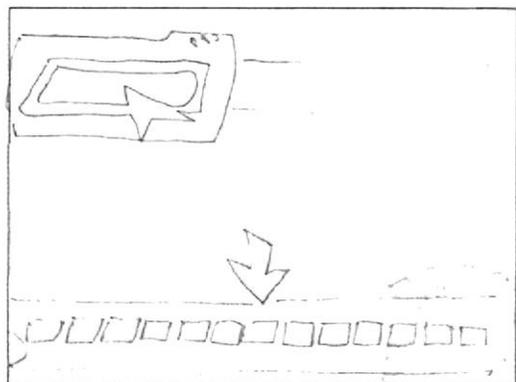


## ESCENA 102

Se observa en el teclado la tecla Shift iluminada, la cual se desprenderá del teclado pasando al lado izquierdo de la pantalla, junto a este una ventana de texto y por debajo las teclas alfanuméricas.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: La Tecla Shift permite escribir los caracteres y símbolos que se encuentran en la parte superior de las teclas alfanuméricas.

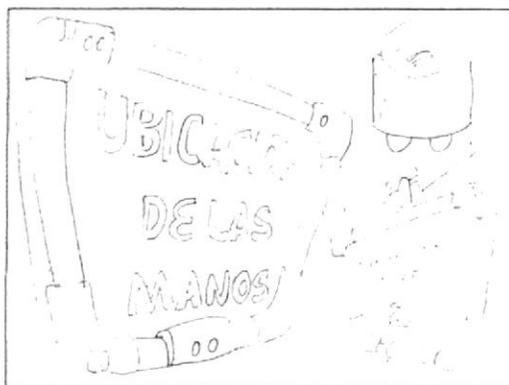
Por ejemplo para poder escribir el signo de interrogación, mantenemos presionada la tecla shift y a continuación presionamos la tecla que contiene dicho símbolo luego, soltamos la tecla shift.



## ESCENA 103

Aparece la animación del nombre de UBICACIÓN DE MANOS en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: Ubicación De Manos.



## ESCENA 104

Canción UBICACIÓN DE LAS MANOS

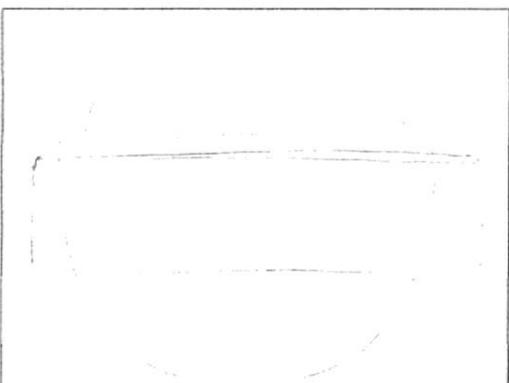
Descripción del ambiente:

Los personajes irán apareciendo en diferente lugares llenos de colores y música en ambientes explicativos de acuerdo a las teclas que se van detallando intercalándose también con partes de videos reales.



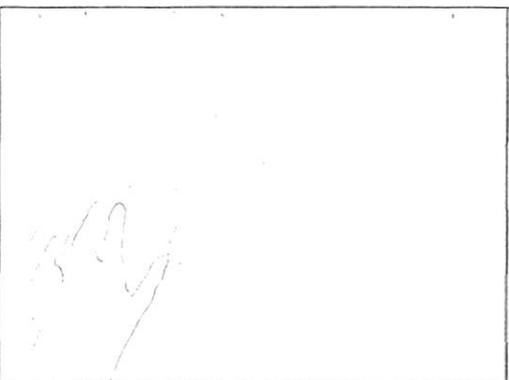
Audio/ Música:

Música de intro de la canción



Audio/ Música:

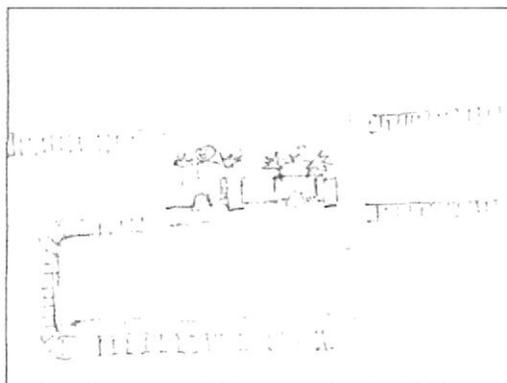
Música de intro de la canción



Audio/ Música:

Música de intro de la canción

Ambiente: Video real de niños en un laboratorio de computación

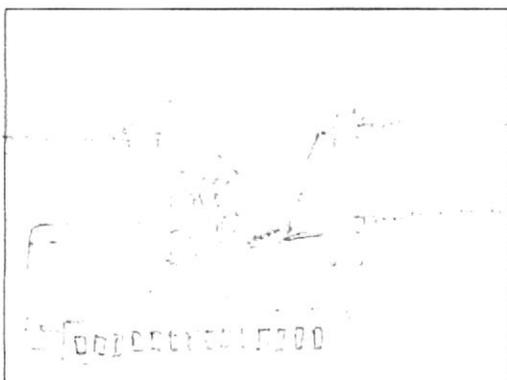


LETRA DE LA CANCIÓN

UBICACIÓN DE LAS MANOS

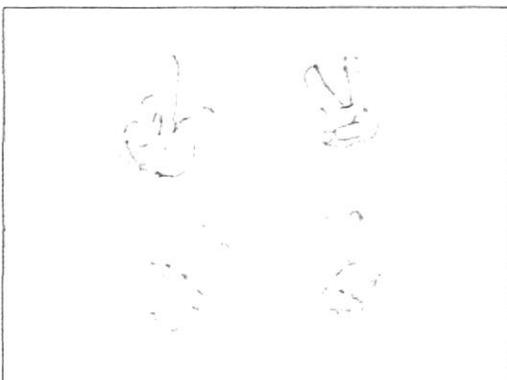
*Tengo diez deditos que quieren ya teclear  
cinco en cada manito no se en cual va a iniciar  
de izquierda a la derecha*

Ambiente: Laboratorio de computación



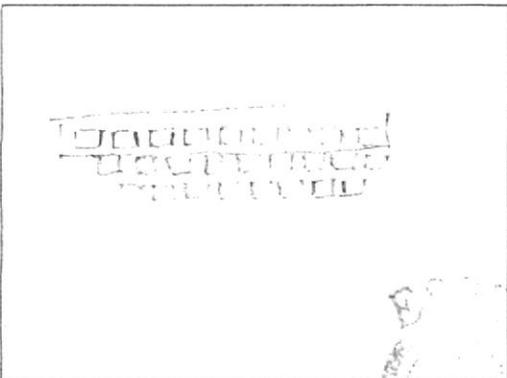
*con cual voy a empezar con cual voy a explicar  
la misión es ordenar qué dedo va a teclear  
la tecla que le toque al dedito presionar*

Descripción: Animación de manos de acuerdo al ritmo de la canción dichas manos están sobre fondos coloridos



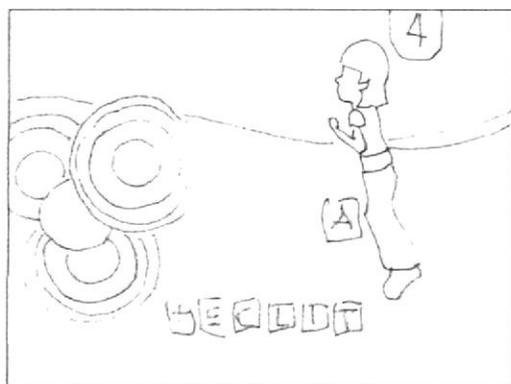
*pero teniendo en cuenta que teclitas hay  
por cual voy a empezar si tres filitas hay*

Descripción: Filas de las teclas se resalta la primera fila de acuerdo a la explicación, las cuales aparecen sobre un fondo lleno de colores llamativos y animados.



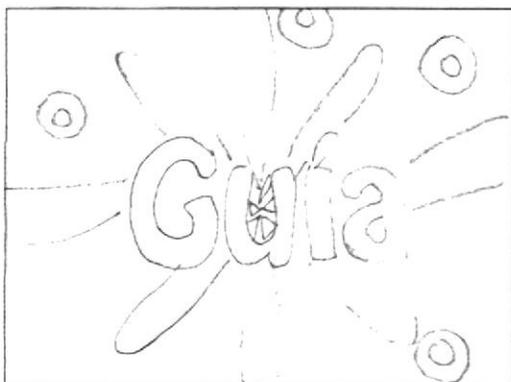
*cómo voy a nombrar las tres filitas que hay*

Descripción: Aparece Emily saltando sobre letras que unidas forman la palabra TECLITA



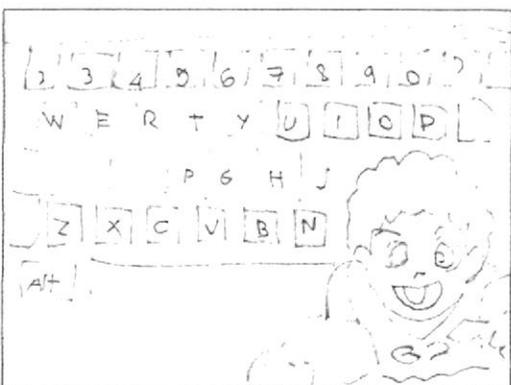
*con tanto abecedario que me puedo equivocar y para darme guía*

Descripción: Animación de la palabra GUIA sobre un fondo con figuras coloridas que aumentan su tamaño de acuerdo al ritmo de la canción



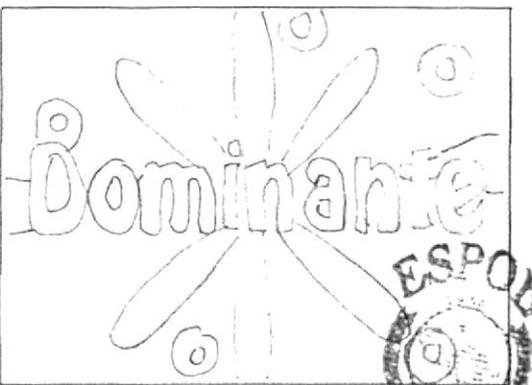
*así voy a nombrar a la fila de en medio que voy a presionar*

Descripción: Se resalta unas de las filas de acuerdo a la letra y su animación depende del ritmo de la canción



*Después de prestar me voy a descansar para seguir tecleando la fila de arriba*

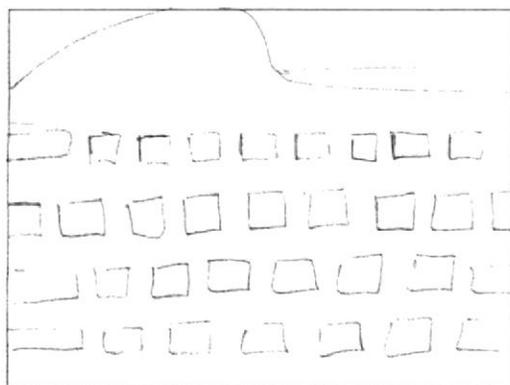
Descripción: Animación de la palabra DOMINANTE con fondo colorido y va de acuerdo al ritmo de la canción



ESPOL  
BIBLIOTECA  
TAMPUS  
2013

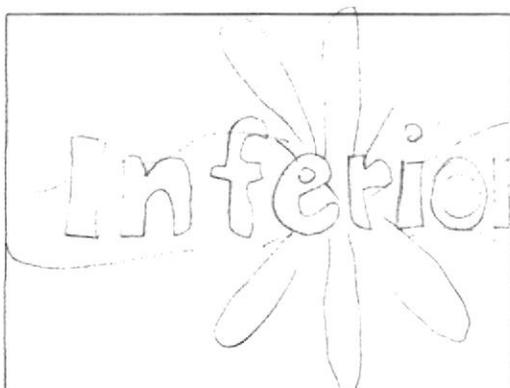
*la cual se llamará dominante nada más*

Descripción: Aparece un teclado el cual tiene resaltada una de sus filas según letra de la canción



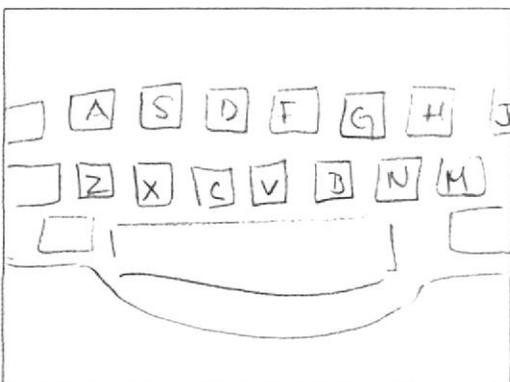
*y cómo olvidar la fila que me falta*

Descripción: Animación de la palabra INFERIOR en fondo con colores



*por último que sea inferior es la que falta así ya terminé contando las tres filas*

Descripción: Aparece en la pantalla un teclado y se resalta con un marco de referencia la fila a explicar según letra de la canción esta animación será de acuerdo al ritmo de la música.



*y ahora empezaré con la tecla más largueta la barra espaciadora que separa palabritas*

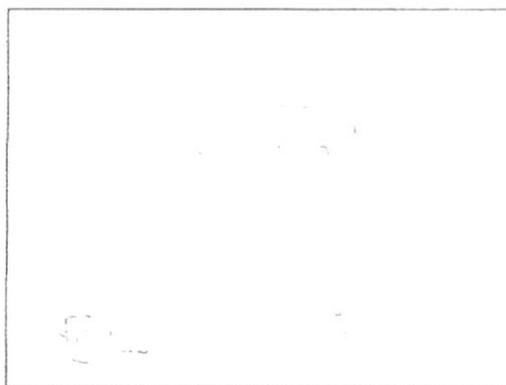
Descripción: Aparece en la pantalla la tecla BARRA ESPACIADORA sobre ella su nombre; estos elementos están sobre un fondo de cuadros animados con colores



Audio/ Música

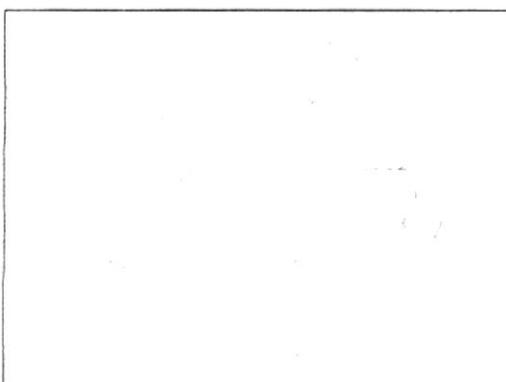
Música de transición de la canción

Descripción: Video real de la ubicación correcta de las manos sobre el teclado



*la cual presionaré con los dedos pulgarcitos  
los dedos más gorditos que tienen mis manitos*

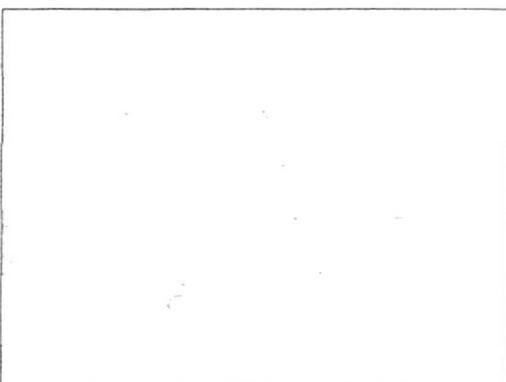
Descripción: Animación de los dedos pulgares de los niños, los cuales aparecen sobre una figura espiral animada de fondo.



Audio/ Música

Música de transición de la canción

Descripción: Alexis baila sobre un escenario con fondos cuadrados y multicolores



Audio/ Música

Música de transición de la canción

Descripción: Maylin baila y disfruta del ritmo de la canción sobre un fondo de una figura espiral animada.



Audio/ Música

Música de transición de la canción

Descripción: Emily aparece haciendo gestos animados hacia el espectador. Ella aparece sobre un fondo multicolor.



Audio/ Música

Música de transición de la canción

Descripción: Emily aparece haciendo gestos animados hacia el espectador. Ella aparece sobre un fondo multicolor.



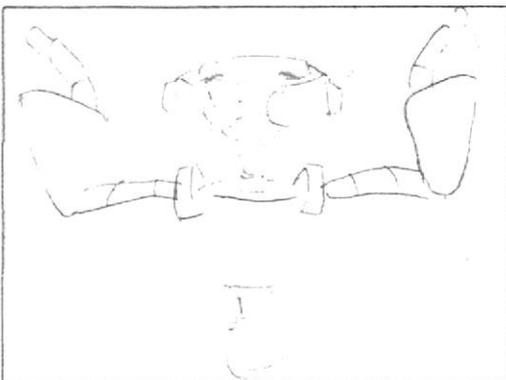
*Pon atención amigo y ponte a practicar que aquí viene lo bueno y lo bueno va a empezar*

Descripción: Bit encerrado en una esfera traslúcida animada al ritmo de la canción.



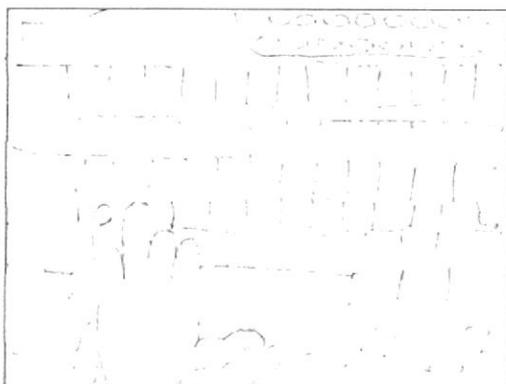
*Atentos mis sentidos que aquí vas a captar el orden de los dedos aquí comprenderás*

Descripción: Bit haciendo diferentes poses de baile de una manera muy divertida.



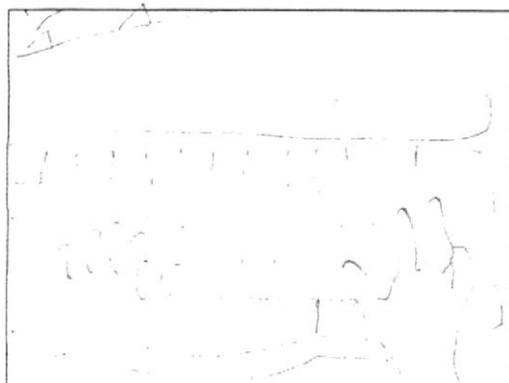
*los dedos de la izquierda irán desde la A hasta la tecla F ellos se asentarán*

Descripción: Aparece la ilustración de las manos sobre un teclado la cual se anima de acuerdo a la letra de la canción.



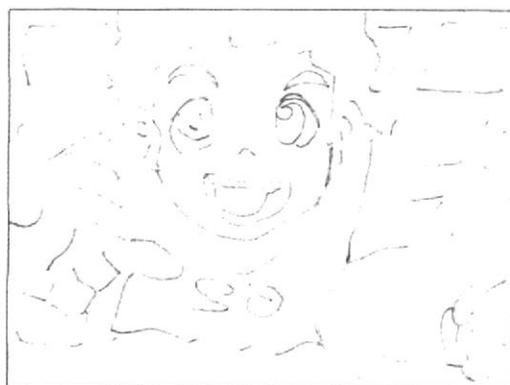
*con la mano derecha harás lo mismo que la otra empezando con la X y terminando con la J*

Descripción: Aparece la ilustración de las manos sobre un teclado la cual se anima de acuerdo a la letra de la canción.



*Y así tu subirás a la fila dominante y luego bajarás a la fila que es restante*

Descripción: Bruno con gestos efusivos hacia la cámara sobre fondo colorido.



*y para terminar no te olvides practicar las rimas de este juego que aquí estoy despidiendo  
manos al teclado deditos a teclear (BIS)*

Descripción: Maylin bailando y disfrutando del ritmo de la música.



## ESCENA 105

Aparece la animación del nombre de USO DE LAS TECLAS en una pantalla acompañado de su icono.  
 Audio/ diálogo: Loc. en off de Matrix: Uso de las teclas

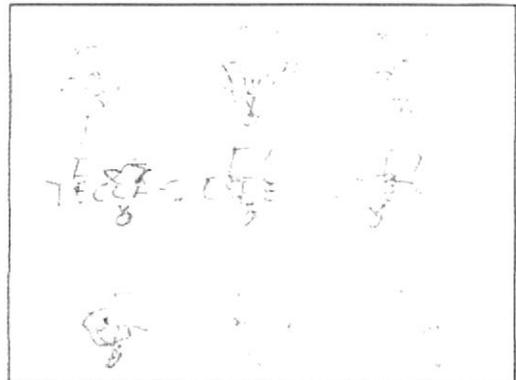


## ESCENA 106

Emily se dirige al usuario explicándole que en el teclado tenemos muchas teclas y sus funciones para un mejor entendimiento de la explicación se irán animando dichas teclas acompañadas de los ayudantes del laboratorio.

Audio/ diálogo:

Emily: Teclas especiales. Amiguito se las llama especiales porque nos brindan muchas ventajas. Las teclas especiales se encuentran en la parte superior de las teclas direccionales.

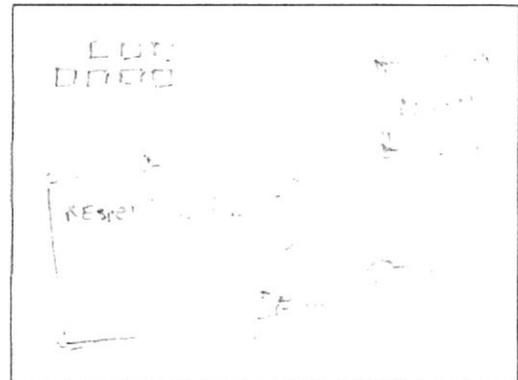


## ESCENA 107

(Primer plano) Emily se dirige al usuario.

Ambiente: Pantalla de computador

Audio/ diálogo: Emily: Insert: Permite ingresar caracteres sobreponiéndolos en otros caracteres.

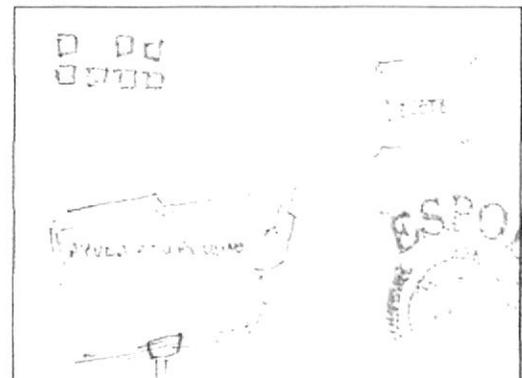


## ESCENA 108

(Primer plano) Emily se dirige al usuario.

Ambiente: Laboratorio de Computación.

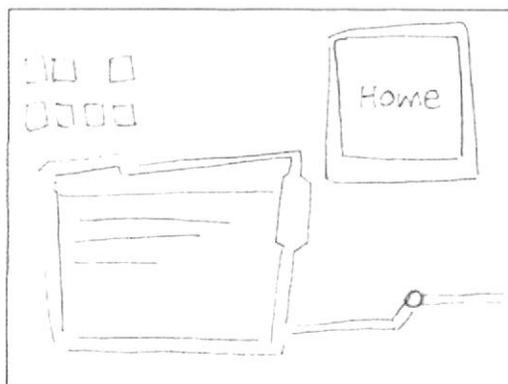
Audio/ diálogo: Emily: Delete: Posee la misma función que Backspace con la diferencia que permite borrar caracteres de atrás para adelante.



## ESCENA 109

Explicación de la función de la tecla Home

Audio/ diálogo: Emily:Home: Permite posicionar el cursor al inicio de la línea de caracteres.



## ESCENA 110

Explicación de la función de la tecla End

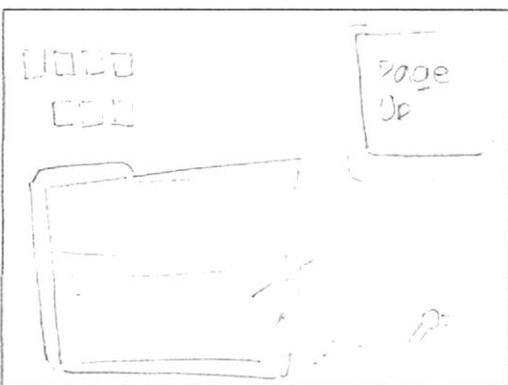
Audio/ diálogo: Emily:End: Permite posicionar el cursor al final de la línea de caracteres.



## ESCENA 111

Explicación de la función de la tecla Page Up

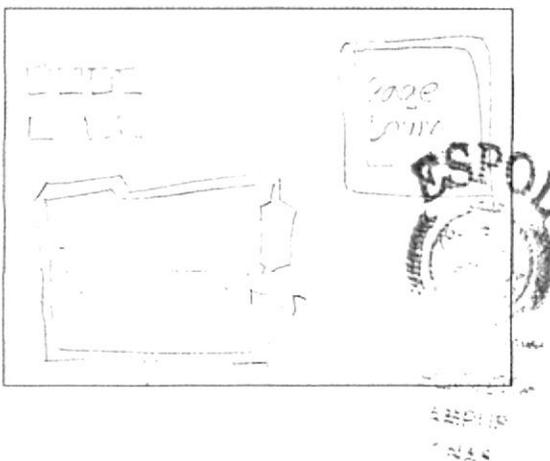
Audio/ diálogo: Emily:Page up: Permite posicionar el cursor al inicio de una página.



## ESCENA 112

Explicación de la función de la tecla Page Down

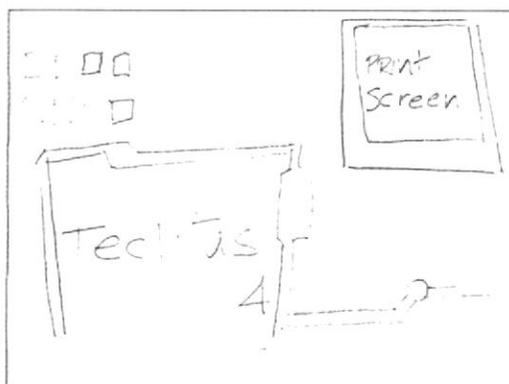
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily : Page down: Permite posicionar el cursor al final de una página.



## ESCENA 113

Explicación de la función de la tecla Print Screen

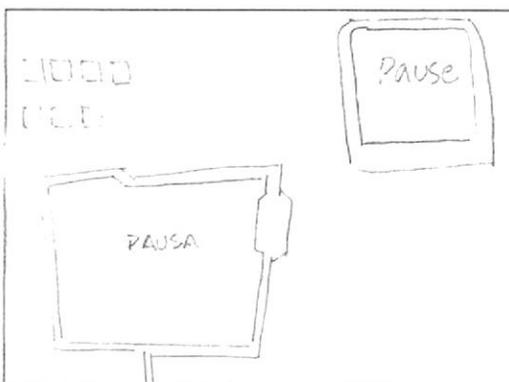
Audio/ diálogo: Emily: Print screen: Permite capturar la imagen que se encuentra en el monitor.



## ESCENA 114

Explicación de la función de la tecla Pause

Audio/ diálogo: Emily: Pause: Permite hacer un pausa al programa que estamos ejecutando. Por lo general se lo utiliza en video juegos.



## ESCENA 115

Emily volando con la ayuda de unos propulsores se dirige al usuario recordando algo de la barra espaciadora y de las direccionales y finalmente explica el uso de las teclas Alt, Control, F1 y F2, mientras estas aparecen a la izquierda de la pantalla.

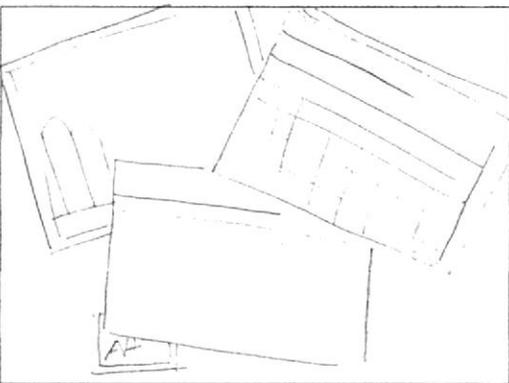
Audio/ diálogo: Emily: Amiguito como ya sabrás la Barra Espaciadora y las Direccionales dependen mucho del programa que estemos utilizando, lo mismo sucede con las teclas las Alt, Control, F1 y F2.



## ESCENA 116

Las teclas Alt, Control, F1 y F2: las cuales se aprecian a la izquierda de la pantalla, y delante de ellas se observarán imágenes de hojas de cálculo, videojuegos, programas.

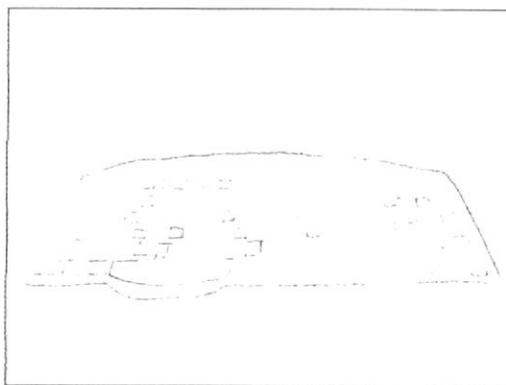
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Estas teclas poseen funciones especiales que varían de acuerdo al programa que este ejecutándose. Son utilizadas en conjunto con otras teclas.



## ESCENA 117

En el teclado se iluminan las teclas numéricas y Emily indica al usuario su igualdad, con una calculadora, la cual aparece y se ubica a la derecha.

Audio/ diálogo: Emily: Si te das cuenta mi teclado numérico se asemeja mucho a esta calculadora, sabes porque, mira lo siguiente.

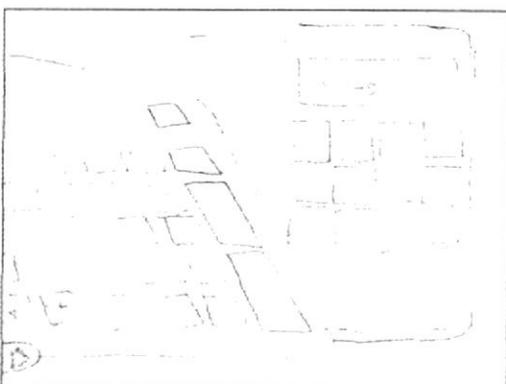


## ESCENA 118

Las teclas se iluminan separándose del fondo (teclado) al lado la calculadora se fusionan, estas teclas forman parte de la estructura de una calculadora. (es decir estos reemplazarán a los botones de una calculadora).

El puntero da clic en el número efectúa seguidamente la operación ya sea una suma, resta, multiplicación y división, la cual aparecerá en el rectángulo superior.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: El teclado posee una parte que es numérica. Esta parte simula la posición de las teclas de una calculadora. Nos facilita el ingreso y círculo de cantidades numéricas.



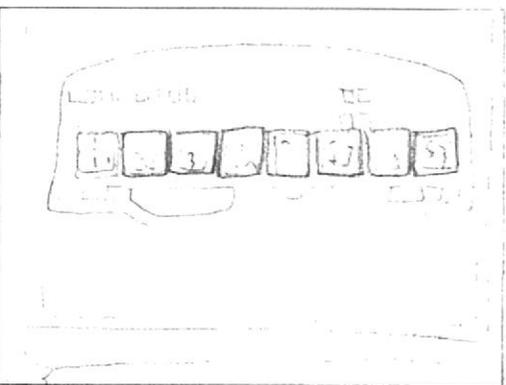
## ESCENA 119

Aparece un teclado del cual se desprenden unas teclas con tres caracteres, luego una flecha señala el carácter que se activa con la tecla Alt Gr, y finalmente muestra la tecla Alt Gr.

Audio/ diálogo: Maylin: En el teclado hay teclas que tienen 3 caracteres diferentes

Emily: Este se ubica en la parte inferior derecha. ¿Pero cómo lo escribo?... ¡Presiono shift, y nada!

Maylin: Es que para utilizar esos caracteres se debe mantener presionada la tecla Alt Gr y luego la tecla que contiene el símbolo que se desea.



## ESCENA 120

Emily está con un Flat que parece no funcionar y Maylin le ayuda explicándole lo que pasa.

Audio/ diálogo: Emily: ¡Oh no!

Maylin: ¿Qué te pasa Emily?

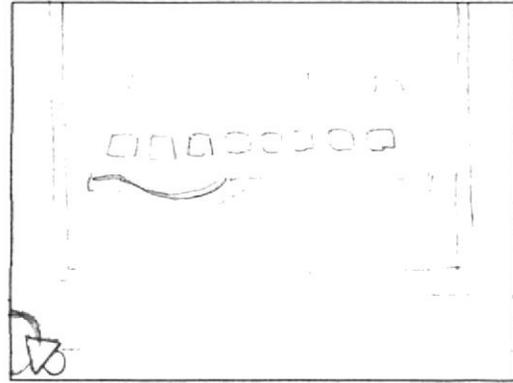
Emily: Es que no se que hice y algo se está cargando en el monitor.



ESCENA 121

En el escritorio de Windows hay una ventana cargando información, se muestra la tecla Esc y al presionarla detiene el proceso de la ventana.

Audio/ diálogo: Maylin: No te preocupes, para eso tenemos la tecla Esc o escape que detiene un proceso que esté ejecutándose en el computador.

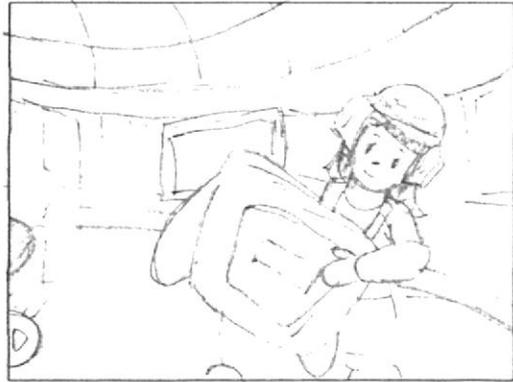


ESCENA 122

Emily llega con un teclado y le pregunta a Maylin sobre la tecla Escape, Maylin le explica y todo lo que dice se muestra en un monitor.

Audio/ diálogo: Emily: Maylin, ¿Qué me dices de esta tecla? Se parece a la ventanita de Windows.

Maylin: ¡Esa es la tecla Windows! Y su función es la de abrir el menú inicio en la barra de tareas.



ESCENA 123

Emily muy contenta da por concluido el curso, pero Maylin la detiene porque tiene nueva información, la cual la explica mientras uno de los Flat se transforma en un teclado moderno. Finalmente se muestran las teclas que Maylin enumera.

Audio/ diálogo: Emily: Estas son todas las teclas con las que contamos para utilizar nuestra computadora.

Maylin: ¡Espera Emily!... Hay nuevos teclados que tienen más funciones y por lo tanto más teclas, entre estas tenemos:

- Teclas de Internet
- Teclas de Office
- Y teclas de apagado y encendido del computador.



ESCENA 124

Emily pregunta dudosa si ya terminaron y Maylin le responde enérgicamente q sí.

Audio/ diálogo: Emily: ¿Ahora si son todas?

Maylin: Sí, ¡Ahora si son todas!



## ESCENA 125:

Pantalla de presentación del tema a tratar ABRIR WORDPAD con su respectivo ícono.



## ESCENA 126:

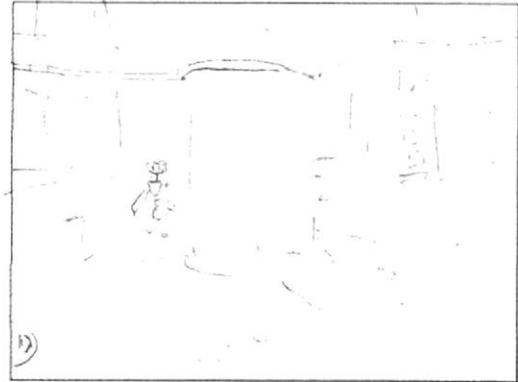
Bit en primer plano dentro del laboratorio cerca del tubo de salida explicándoles a los chicos sobre la misión.

Audio/ Diálogo: Bit: Bien chicos, creo que ya están listos de enfrentar una prueba en la cual demostrarán su verdadero trabajo en equipo.

Este control abre el tubo de escape hacia la ciudad, en donde tendrán una misión pero sobre todo aprenderán muchas cosas.

Alexis: Pero Bit qué vamos a hacer?

BIT: Tranquilos chicos, no teman... acérquense



## ESCENA 127:

Descripción de la escena:

Cada uno de los personajes está en el laboratorio y se los ve en primer plano.

Audio/ Diálogo:

Bit: Están listos?

Emily: Si Bit

Maylin: Está bien Bit



## ESCENA 128:

Los chicos en diferentes lugares los unos de los otros, preguntándose ¿dónde están?

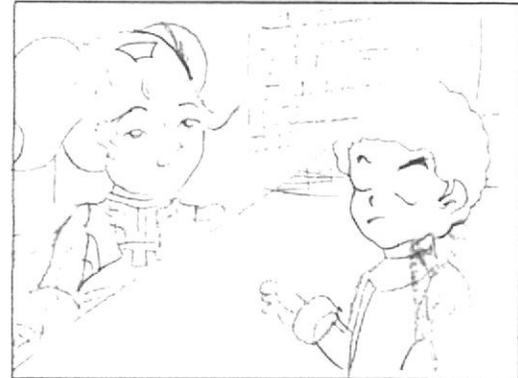
Audio/ Diálogo:

Maylin: dónde estoy?

Alexis: qué pasó?

Emily: dónde están todos?

Bruno: increíble!!!



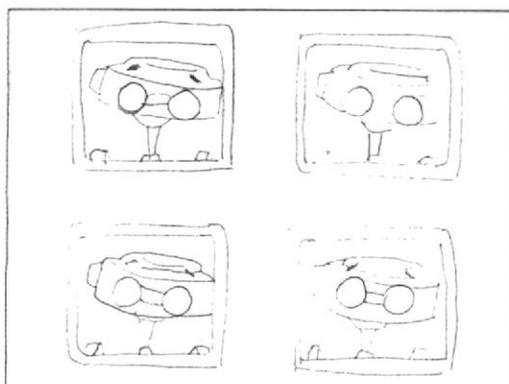
## ESCENA 129:

Bit aparece en diferentes pantallas en puntos estratégicos de la ciudad explicando donde se encuentran y qué tienen que hacer.

Audio/ Diálogo:

BIT: chicos, chicos me pueden ver? tranquilos, están en Utopía la ciudad en donde habitan los Bytes y ellos necesitan de su ayuda. Utopía está a punto de desaparecer y sólo ustedes podrán salvarla.

Alexis: Pero ¿cómo? qué tendremos que hacer?



## ESCENA 130:

Bit explicando la misión de los chicos .

Audio/ Diálogo:

Bit: Como lo habrán notado se encuentran en distintos lugares uno de los otros; cada uno tiene una parte de la misión, la misma que consiste en escribir, guardar e imprimir un documento en Wordpad y llevarlo hasta el edificio central en el cual me encuentro esperando por ustedes.

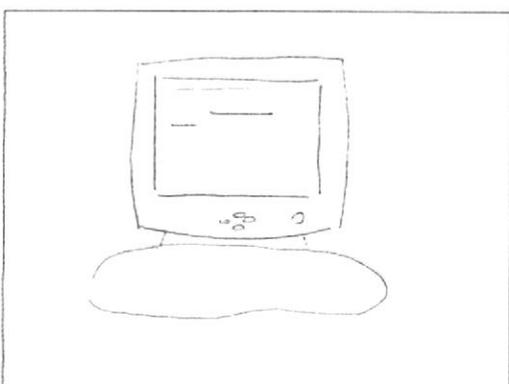
Emily: Pero que pasó? si fallamos qué pasará con Utopía?

Bit: Utopía es una ciudad virtual y una red de virus causo la pérdida de información dejando el riesgo de desaparecer para siempre, este documento al descifrado por códigos utópicos completará la información perdida. No olviden que para que esta tenga éxito tienen que enviar a su compañero la información necesaria que lo ayude a cumplir con su deber. A cada uno les llegará un documento con las respectivas instrucciones y contarán con la compañía de un Byte quien será su ayudante y guiará su camino hacia el edificio central.

Si no hay mas preguntas no me queda sino desearles mucha suerte con su misión.

Y no se preocupen chicos yo estaré aquí si me necesitan.

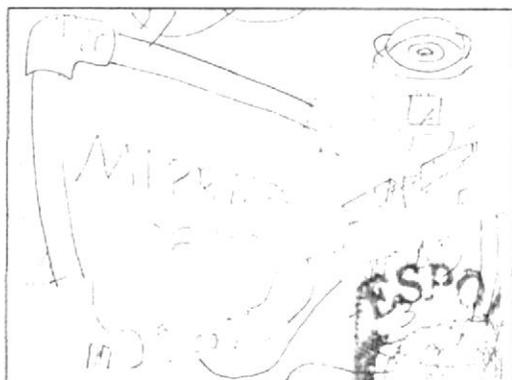
Maylin: Está bien Bit yo empezaré con mi misión!



## ESCENA 131:

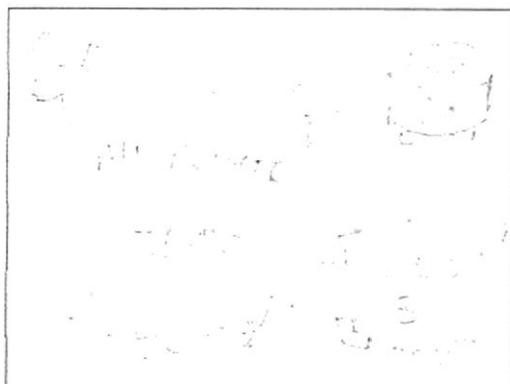
Pantalla de presentación del tema a tratar en este caso MI PRIMER TEXTO acompañado con su icono.

Audio/ Diálogo:Mastrix: MI PRIMER TEXTO



## ESCENA 132:

Pantalla de presentación del tema a tratar ABRIR WORDPAD con su respectivo ícono.



## ESCENA 133:

Maylin se encuentra en la ciudad dispuesta a empezar con su misión. Se hace un plano general del lugar donde se encuentra.

*Audio/ Diálogo:* Maylin: Muy bien Byte estoy muy nerviosa lo único que espero es que todo salga bien. Tú me ayudarás, verdad?

Byte: guru guru guru

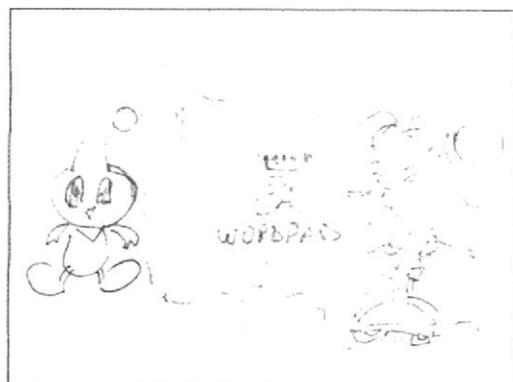
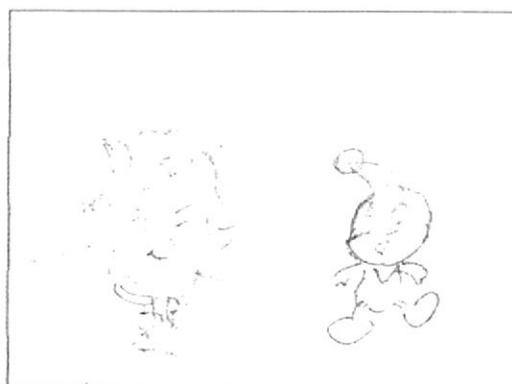
Maylin: Sabes justo ayer leí sobre Wordpad en el libro de Teclitas y lo que recuerdo es que esta aplicación nos permite hacer escritos como cartas y documentos, crear invitaciones, historias y muchas cosas más. Para poder crear una carta utilizaremos este programa llamado WORDPAD que es un procesador de palabras.

Para esta explicación se hace la presentación de diferentes íconos e imágenes de cartas, documentos, etc

Este programa nos facilita la escritura de una carta o documento ya que podemos cambiar el tamaño y el tipo de la letra. Podemos centrar títulos, cambiar el color de la letra, así como su tamaño o tipo, entre otras opciones.

No te parece interesante Byte? Este programa nos ayudará con nuestra misión.

Byte: guru guru



## ESCENA 134:

Maylin se encuentra junto a Byte y se pregunta cómo ingresar a Wordpad.

Maylin: Ahora necesito saber cómo ingresar a Wordpad. Ah!! Lo encontré ha sido muy fácil.

Doy un clic en inicio luego voy a todos los programas, dirijo el mouse hacia accesorios y dentro de accesorios está Wordpad.



## ESCENA 135:

Bit aparece dentro de una pantalla se hace un zoom in hacia la pantalla combinando tomas en donde esta Maylin.

Audio/ Diálogo:

Bit: Maylin, Maylin, puedes verme

MaYlin: Si Bit

Bit: Cómo va todo Maylin?

Maylin: Muy bien Bit, he aprendido mucho gracias a tus instrucciones y a la ayuda de Byte.

Bit: Veo que estás bien y avanzas rápido



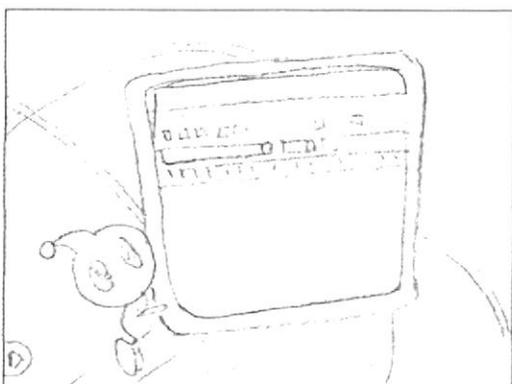
## ESCENA 136:

Pantallas de explicación sobre Wordpad. Según lo que explica Maylin se ve dentro de la ventana.

Audio/ Diálogo: Maylin: una vez abierto el programa encontrarás una ventana parecida a esta. Ummm, Ahora voy a escribir la palabra Hola. Presiono la tecla ENTER Ahora qué puedo escribir??

Byte: guru guru

Maylin: Buena idea, ahora escribiré Este es mi primer trabajo.

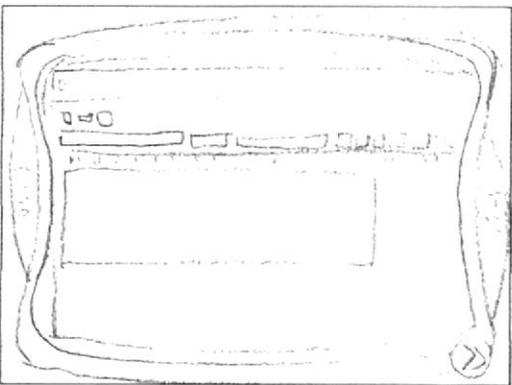


## ESCENA 137:

Esta actividad estará dentro de una ventana muy parecida a la del programa de texto WORDPAD

Audio/ diálogo: Voz en off de Maylin: ACTIVIDAD

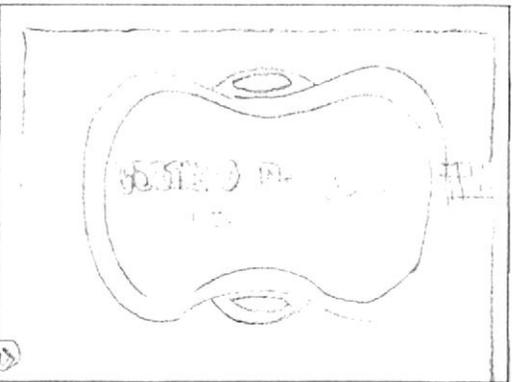
Ahora hazlo tú. En esta actividad tendrás que seleccionar el texto y cambiar su tamaño y tipo por el que tú prefieras.



## ESCENA 138:

Pantalla de presentación CAMBIO DE COLOR DEL TEXTO

Audio/ diálogo: Voz en off de Maylin: Cambio de color

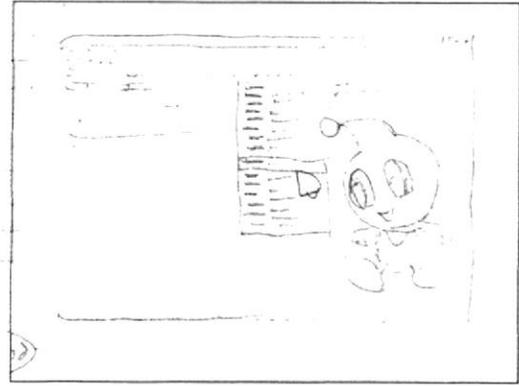


ESCENA 139:

Explicación de los pasos para poder cambiar el color al texto

Audio/ Diálogo: Maylin: Repito los mismos pasos y voy hacia esta paletita de colores y escojo el que más me guste ummmm a mí me gusta el rojo.

Byte: guru guru guru guru....

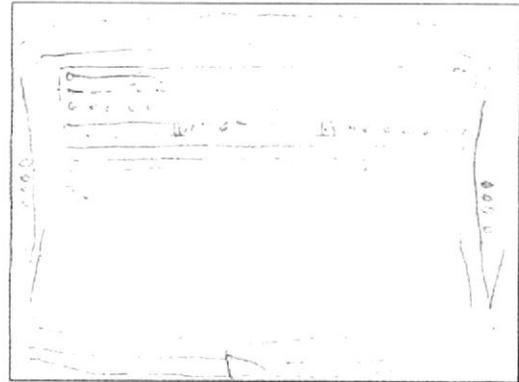


ESCENA 140:

Esta actividad estará dentro de una ventana muy parecida a la del programa de texto WORDPAD

ACTIVIDAD

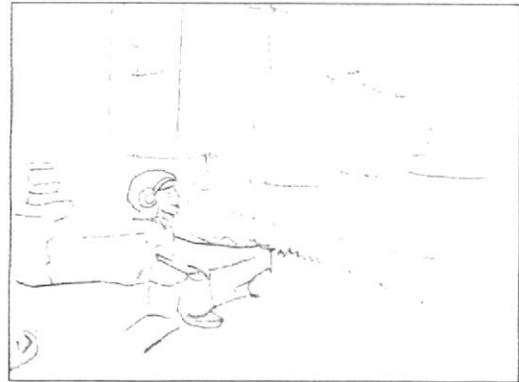
Audio/ Diálogo: Maylin: Qué te parece si ahora lo intentas tú. Tendrás que seleccionar el texto y cambiar el color por el que más te guste, podrás hacerlo las veces que quieras. Vamos tú sabes cómo hacerlo!



ESCENA 141:

Emily sentada junto a una piletta recuerda a sus amiguitos.

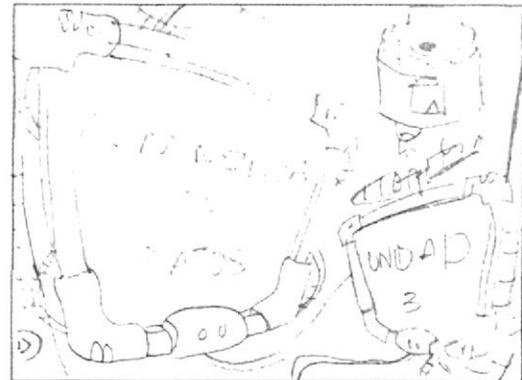
Audio/ Diálogo: Emily: ahh (suspiro) Que ciudad tan grande ya deseo volver a ver a mis amigos para jugar todo el día, los extraño mucho.



ESCENA 142:

Pantalla de presentación ADMINISTRACIÓN DE DATOS

Audio/ diálogo: Voz en off de Matrix: ADMINISTRACIÓN DE DATOS



## ESCENA 143:

Emily y Byte caminan por Utopía

Audio: diálogo:

Emily: Byte. Este mundo es increíble! Qué edificios tan altos.

Byte: Guru, guru, guru.

Emily: ¿Byte dónde estas?

Byte: (Regresa con una palm)

Emily: ¿Dónde te fuiste?

Byte: Guru, guru, guru.

(Le da la palm a Emily)



## ESCENA 144:

Emily se queda sola de pronto Byte aparece

Audio/ diálogo:

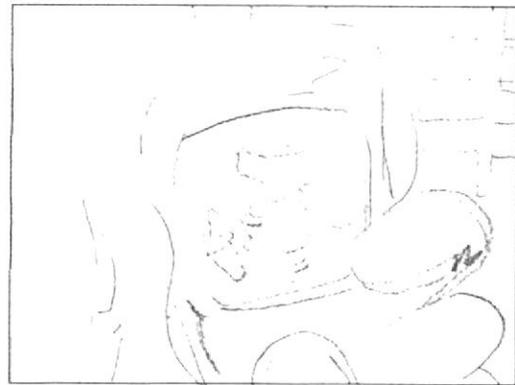
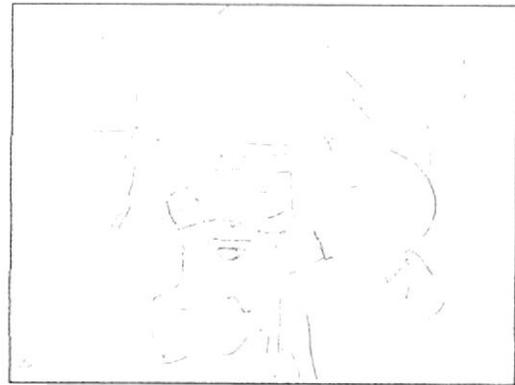
Emily: Ahhh! Trajiste un mensaje que me envía Bit. Vamos a ver que dice!

(Enciende la palm, aparece Bit y le dice:

Bit: ¡Hola Emily! Maylin ha cumplido exitosamente con su misión. Ella les enseñó a nuestros amiguitos Qué es y cómo se escribe un texto en Wordpad. Ahora es tu turno. Ahora tu debes enseñarle a nuestros amiguitos como Administramos los documentos en Wordpad.

Emily: Bit, pero yo no sé como se Administran los documentos en Wordpad.

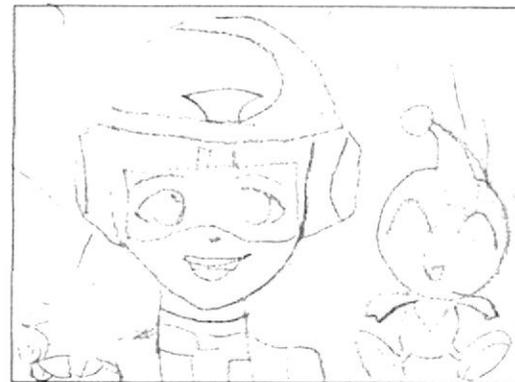
Bit: No te preocupes Emily... Aquí te dejo todas las instrucciones para Administrar un documento en WordPad. Tú debes seguir las muy bien para que los chicos aprendan como hacerlo. Bueno Emily que comience tu misión Qué te vaya bien!!!



## ESCENA 145:

Emily: Muy bien Bit. Estoy preparada para comenzar.

Emily: Golpea la pantalla y dice: ¡Hola amigos ahora aprenderemos Como administrar un documento en Wordpad.



## ESCENA 146:

Emily y Bite caminan por Utopia

Audio/Diálogo:Emily: Pero yo no sé que es administrar datos. Tú sabes que es Byte?

Byte: Guru,guru,guru,guru,guru,guru,guru



## ESCENA 147:

Amily saca una excelente conclusión sobre lo que es Administrar datos

Audio/Diálogo:Emily : Ah ósea que administrar datos no es otra cosa que: almacenar datos, si a mi archivo una vez guardado le quiero agregar más información sólo lo vuelvo a abrir y seguido lo vuelvo a grabar para que me aparezcan los últimos cambios. Entonces ahora que ya se lo que es administrar datos manos a la obra Byte!



## ESCENA 148:

Guardando nuestro trabajo

Emily dialoga con Bite sobre la forma de Administrar datosEmily: Muy bien, con la información que me envió Maylin ahora se como escribir un texto en wordpad. Entonces Byte primero escribamos un documento en wordpad para posteriormente guardarlo.

Byte: guru,guru,guru,guru

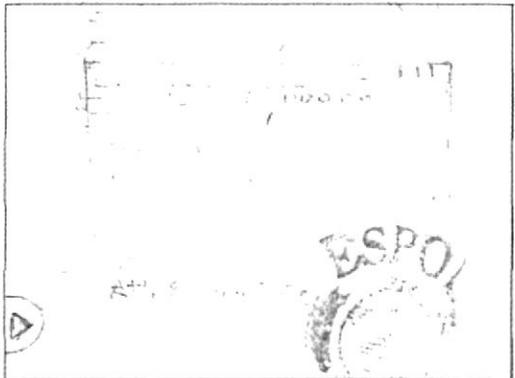


## ESCENA 149:

Bite le aconseja escribir a Alexis y Emily aprueba su idea.

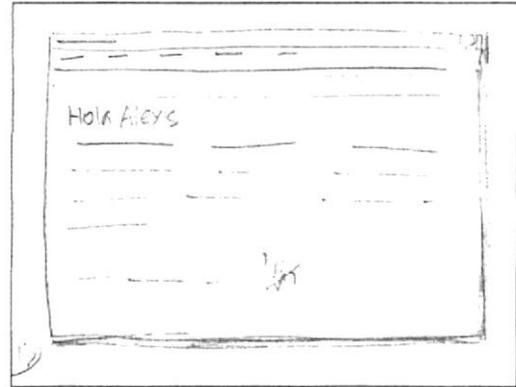
Emily: Si me parece muy bien Byte escribámosle una carta a Alexis para avisarle que el es el siguiente en esta misión.

Entonces tenemos que realizar los siguientes pasos: Primero tenemos que colocar un texto en la ventana WordPad. Byte redactemos la carta.



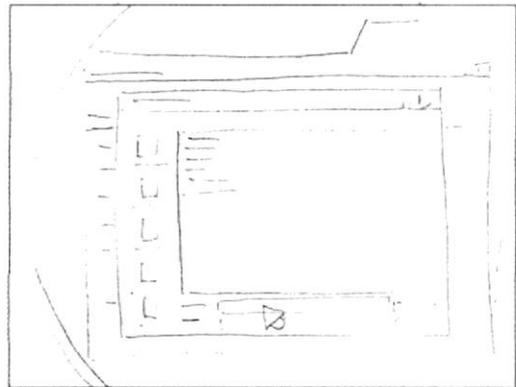
## ESCENA 150:

Hola Alexis:  
Te escribo para decirte que estás listo, tú eres el siguiente en esta misión. Espero que estés bien. Cuidate mucho.  
Saludos.  
Att. Emily y Byte



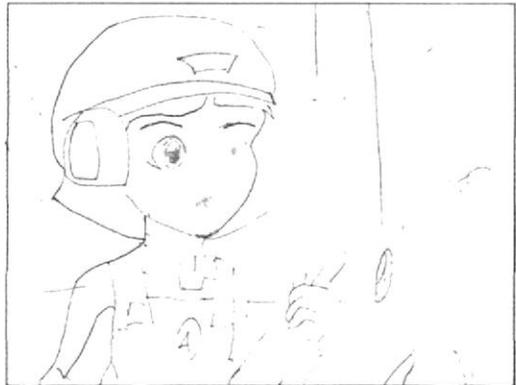
## ESCENA 151:

Listo, ahora que ya tengo mi Documento lo puedo guardar. Hagamos clic en el menú Archivo.  
Presionemos la opción Guardar.  
Luego elijamos la carpeta Mis Documentos.  
Asignemos un nombre a nuestro trabajo.  
En este caso le vamos a poner el nombre "Carta".  
Y por último presionemos el botón Guardar.



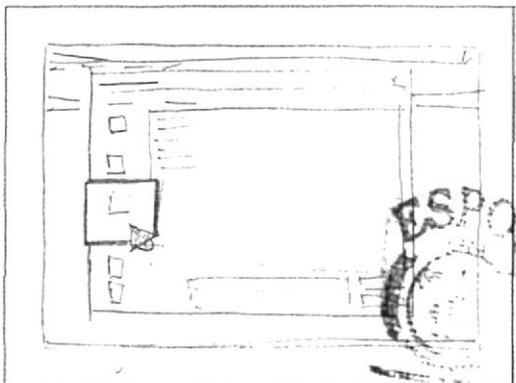
## ESCENA 152:

Muy bien ya tenemos nuestro archivo guardado, en la carpeta de "Mis Documentos".  
Emily: Pero Byte ¿No crees que debería haber una forma más rápida para guardar un archivo?  
Byte: Guru, guru, guru



## ESCENA 153:

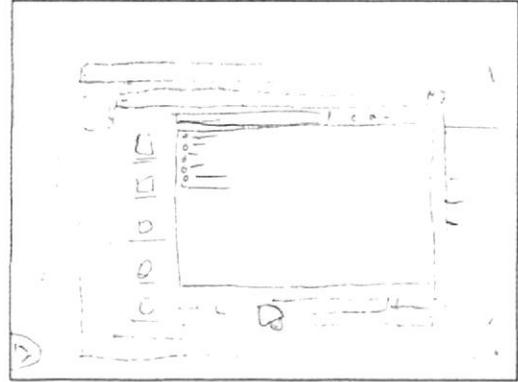
Emily: ¿Cómo? ¿Qué si la hay? Dime como hacerlo.  
Byte : Guru, guru, guru, guru, guru, guru, guru  
Emily: ¡Ah, entonces déjame practicarlo!  
Tenemos nuestro texto en la ventana WordPad.  
Luego hacemos clic en el icono del diskette que se encuentra en la barra de herramientas. Elegimos la carpeta Mis Documentos. Ponemos un nombre al trabajo para luego guardarlo.



## ESCENA 154:

Emily: ¡Qué fácil es guardar un documento en Wordpad!  
Además puedo elegir como hacerlo.

Byte: Guru, guru, guru, guru



## ESCENA 155:

Emily: Ósea que si presiono el icono de la hoja en blanco se cierra el documento que tengo abierto y automáticamente se colocará un Nuevo Documento en blanco.

Byte: Guru, guru

Emily: Estoy muy contenta Byte, estoy aprendiendo mucho...



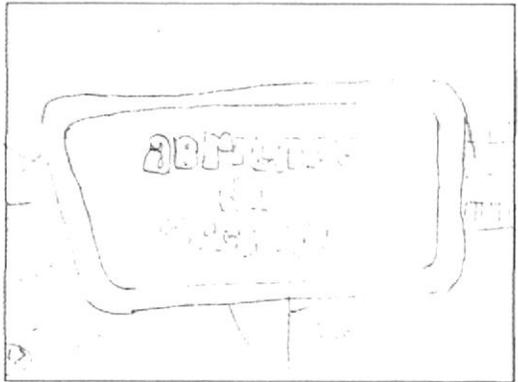
## ESCENA 156:

“Abriendo un Archivo”

Emily: Byte que bueno que la carta ya esta guardada ahora ya se la podré enviar a Bruno. Oh, sabes Byte olvidé escribirle a Bruno que le avise a Alexis que él va a concluir esta misión, para que se prepare.

Y ahora que hago si ya cerré el documento?

Byte: Guru, guru, guru, guru



## ESCENA 157:

Emily: En serio? Qué chévere que se pueda ingresar más información a nuestro documento!

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: De acuerdo, veamos como podemos abrir, revisar y modificar los archivos que hemos guardado. Indícame lo que tengo que hacer

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

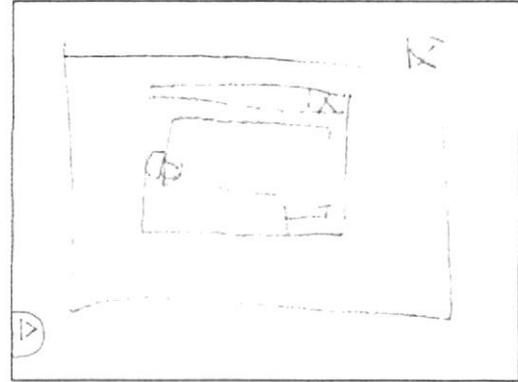


## ESCENA 158:

Emily: - Bien... En la ventana de WordPad hacemos clic en el menú Archivo. Luego presiono la opción Abrir que más tengo que hacer Byte?

Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: Ah ya... Ahora elegimos la carpeta Mis Documentos que es la carpeta en la que guardamos nuestra carta. Seleccionamos nuestro documento que tiene el nombre de Carta y luego presionamos el botón Abrir.



## ESCENA 159:

Ahora que esta abierto nuestro archivo le puedo agregar más texto...

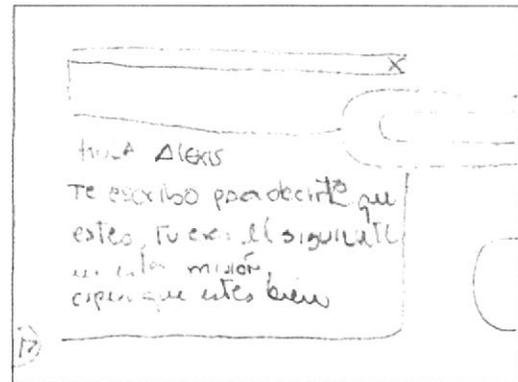
Ah, se me olvidaba decirte que por favor le avises a Bruno que el concluirá la misión.

Byte: Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: No te preocupes no olvidaré presionar el botón Guardar...

Muy bien la carta ya esta terminada. Ahora presionaré el botón guardar, que es el icono q tiene forma de diskette verdad?

Byte: Guru, Guru, guru, guru

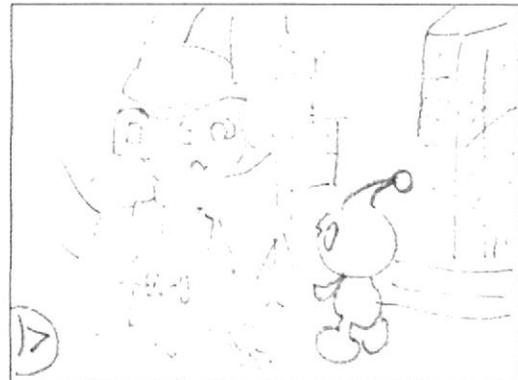


## ESCENA 160:

Emily: Esta bien ahora cerraré el documento.

Emily: ¿Byte por qué es tan importante presionar el botón guardar después de adicionar más información?

Byte: Guru, Guru, guru

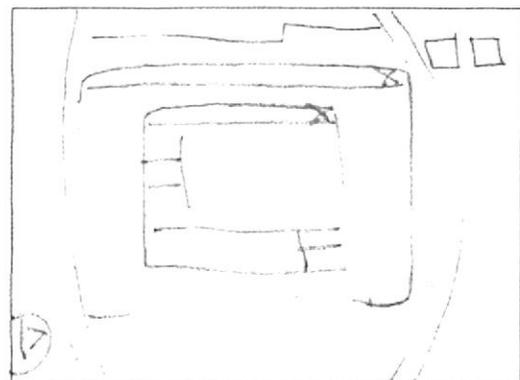


## ESCENA 161:

Emily: Entonces no olvidaré guardar siempre los últimos cambios que haga en mis archivos. Byte ahora verifiquemos si nuestro archivo contiene la información que hemos aumentado.

Abramos nuestro archivo "Carta" que se encuentra en la carpeta de: "Mis Documentos".

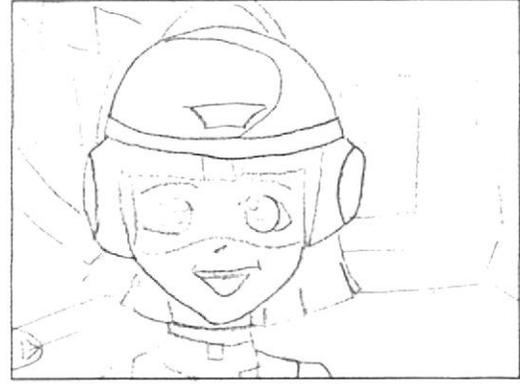
Byte: Guru, Guru, guru, guru



## ESCENA 162:

Emily: Sí, ya me di cuenta Byte en el archivo se encuentra la información que hemos agregado. Entonces podemos agregarle o quitarle información a cualquier archivo: tanto textos como imágenes pero eso sí no tenemos que olvidar presionar el botón de guardar para que nos aparezcan los últimos cambios.

Ojo! Amiguito ten mucho cuidado al momento de guardar porque al momento de abrir tu archivo, sólo podrás ver los últimos cambios realizados.

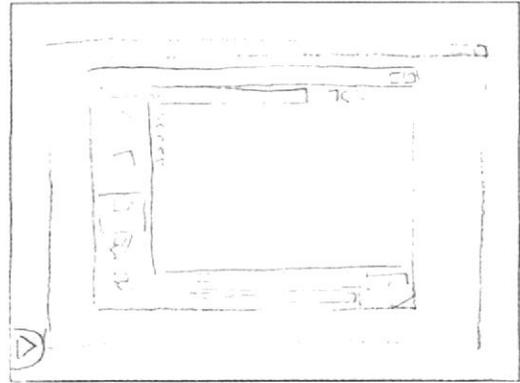


## ESCENA 163:

Byte también hay una forma más rápida para abrir un archivo?

Byte: Guru. Guru, guru, guru

Emily: Entonces teniendo nuestra ventana de Wordpad hacemos clic en el icono de la carpeta que se encuentra en la barra de herramientas. Elegimos la carpeta Mis Documentos. Seleccionamos nuestro archivo "Carta". Y por último presionamos el botón Abrir.



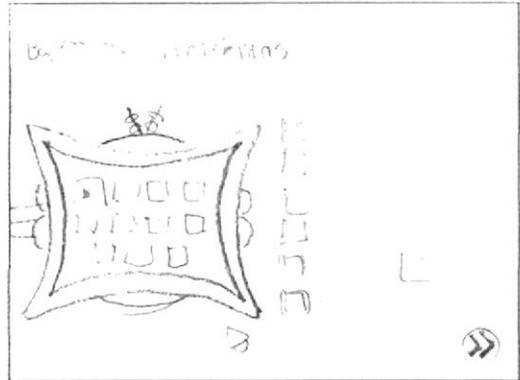
## ESCENA 164:

Ahora, que te parece si en la siguiente actividad reconoces el botón, colocando en el recuadro el número correspondiente.

## ACTIVIDAD.

Emily: Colócale al botón el nombre correspondiente.

Muy bien!. Tienes muy buena retentiva!  
Eres muy inteligente! Correcto! Excelente!  
Sabía que lo lograrías!



## ESCENA 165:

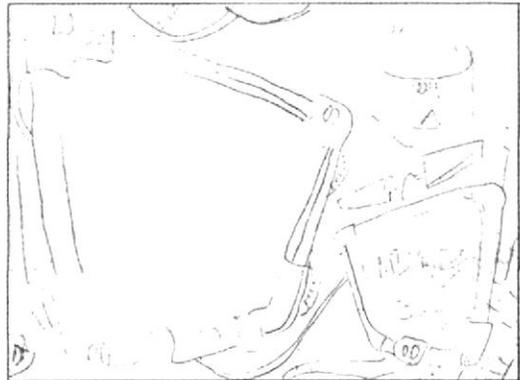
"Combinación de funciones con teclas"

Alexis: adivina que descubri Byte.

Byte: guru guru

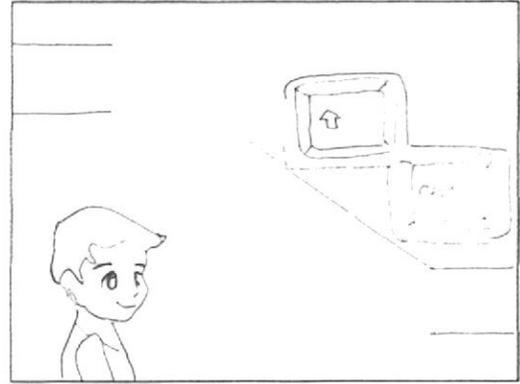
Alexis: Sabías que al mantener presionada la tecla "Ctrl" o "Shift" y al mismo tiempo una de las teclas de desplazamiento suceden algunas acciones.

Byte: guru guru



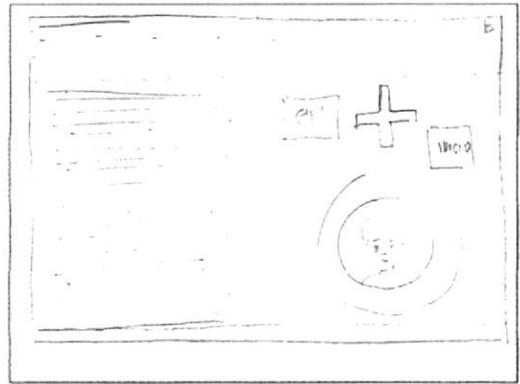
## ESCENA 166:

Alexis: Observemos lo que pasa al combinar las teclas control o shift con las teclas de desplazamiento: Pg Up, Pg Down, Inicio, Fin y las teclas direccionales: Arriba, abajo, izquierda y derecha.



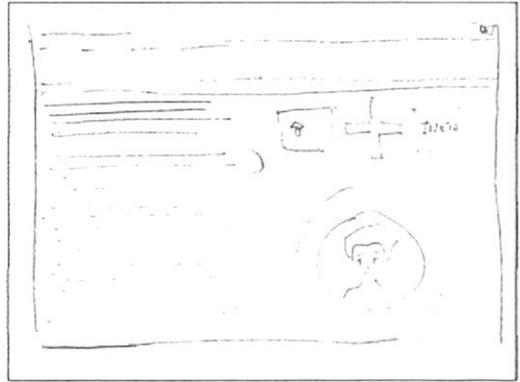
## ESCENA 167:

Audio/diálogo: Alexis:Primero: Combinemos la tecla Control con cada una de las teclas de desplazamiento. Amiguito al combinar la tecla control + la tecla inicio el cursor se desplazara al inicio del documento y si la combinas con la tecla fin, el cursor se desplazara al final del documento. Ahora si utilizamos la tecla control + page up el cursor se moverá al inicio de la primera línea de texto que podamos ver dentro de nuestra pantalla y si combinamos control + la tecla page down el cursor se moverá al final de la ultima línea de texto que podamos ver dentro de nuestra pantalla.



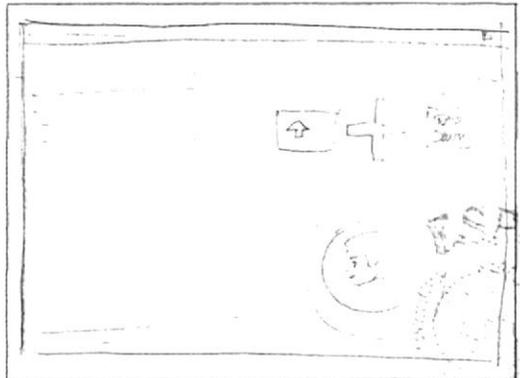
## ESCENA 168:

Audio/diálogo: Alexis:Segundo: Combinemos la tecla Shift con cada una de las teclas de desplazamiento. Ahora amiguito si combinamos la tecla shift con la tecla inicio el cursor seleccionara la línea de texto en la q se encuentre o también podrá seleccionar las palabras que se encuentren desde el inicio de la línea hasta donde se encuentre ubicado el cursor. Y lo mismo ocurrirá si presionamos la tecla shift + fin. Ahora presionando la tecla shift + page up podemos seleccionar un bloque de texto desde la ubicación del cursor hasta unas líneas mas arriba y en vice-versa ocurrirá lo mismo presionando shift + page down.



## ESCENA 169:

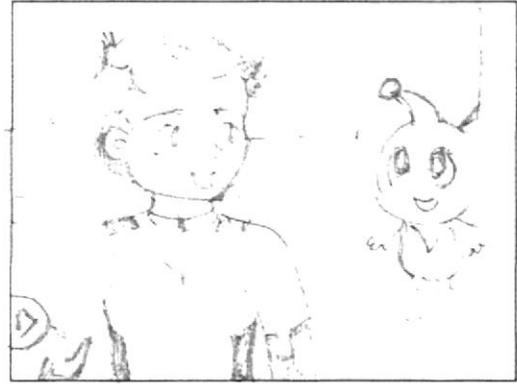
Audio diálogo: Alexis:Tercero: Combinemos las teclas Control + Shift con cada una de las teclas de desplazamiento. Si presionamos las teclas control + shift con la tecla inicio seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta el inicio del documento y si lo hacemos con la tecla fin seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta el final del documento. Ahora si combinamos las teclas control + shift con la tecla page up seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta la primera línea de texto en nuestra pantalla y si lo hacemos con la tecla page down seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta la ultima línea de texto dentro de nuestra pantalla.



## ESCENA 170:

Alexis: guaaaoo Byte, combinar las teclas control y shift con las teclas de desplazamiento, nos ayudan a desplazarnos rápidamente por nuestro documento y a seleccionar texto con facilidad.

Byte: guru guru



## ESCENA 171:

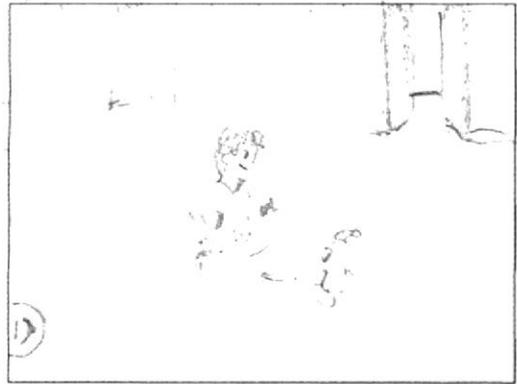
“Cambiando los atributos de un texto”

Alexis: Byte tu crees que podemos cambiar algunos atributos en un texto.

Byte: guru guru

Alexis: esto quiere decir que además de aplicarle color, formato y tamaño; podemos colocarle negrilla, cursiva y subrayado, al igual lo podemos alinear, tanto a la izquierda, a la derecha y centrarlo.

Byte: guru guru



## ESCENA 172:

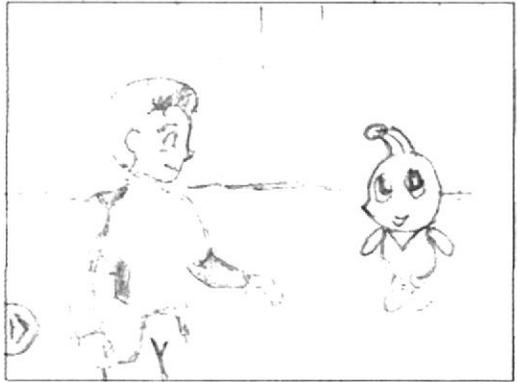
“Cambiando el estilo de fuente”

Alexis: Cambiar el estilo de fuente es colocarle al texto ya sea *negrilla*, *cursiva* o subrayado. Byte como puedo cambiar el estilo de fuente de un texto

Byte: guru guru

Alexis: ah, lo puedo hacer a través de las opciones *negrita*, *cursiva* y subrayado.

Byte: guru guru



## ESCENA 173:

Alexis: y donde las puedo encontrar Byte.

Byte: guru guru

Alexis: ah eso es en la barra de formato de WordPad, ya las vi. Byte Que te parece si me explicas para que sirve cada uno de ellas

Byte: *guru guru*



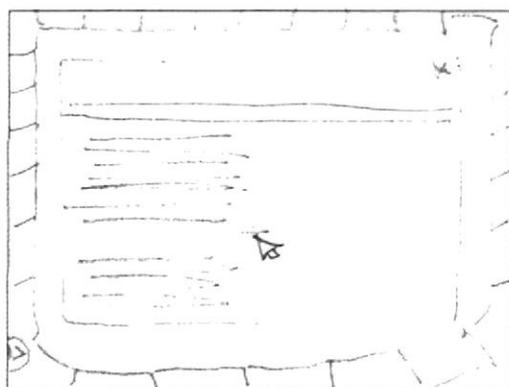
## ESCENA 174:

Audio/ diálogo: Alexis: La opción negrita nos permite resaltar un texto haciéndolo más oscuro. Por lo general se lo utiliza para resaltar temas importantes dentro de un texto.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle negritas a un texto: Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de negrita.

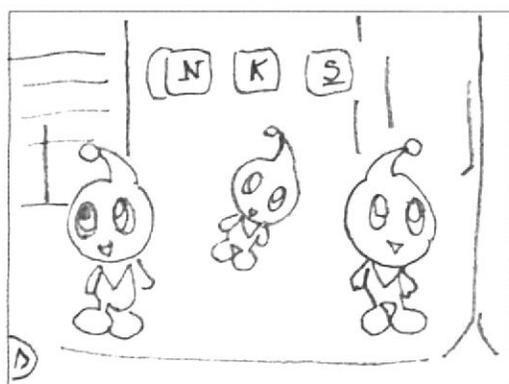
Byte: guru guru



## ESCENA 175:

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: La siguiente opción nos permite cambiar el estilo del texto a Cursiva es decir inclinándolo a la derecha. Por lo general se utiliza este tipo de letra cuando queremos destacar algo que una persona ha dicho o mencionado en algún momento.

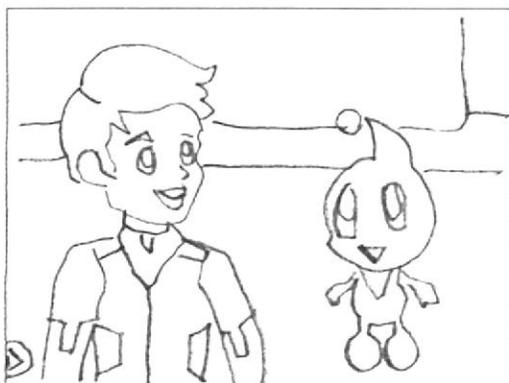
Byte: guru guru



## ESCENA 176:

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle cursiva a un texto primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de cursiva.

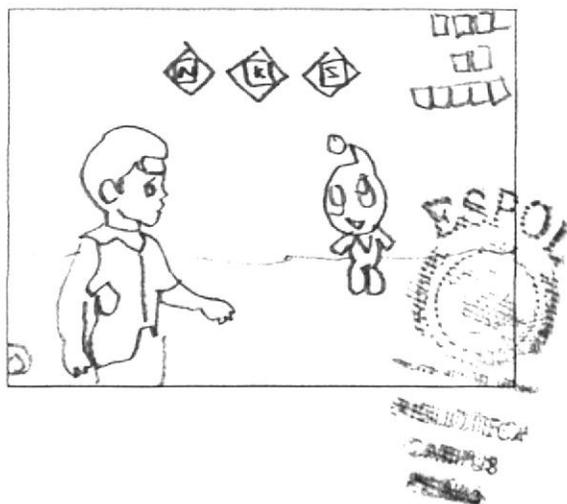
Byte: guru guru



## ESCENA 177:

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: La última opción permite subrayar el texto que hemos seleccionado, se lo utiliza para hacer un énfasis en textos y frases importantes.

Byte: guru guru

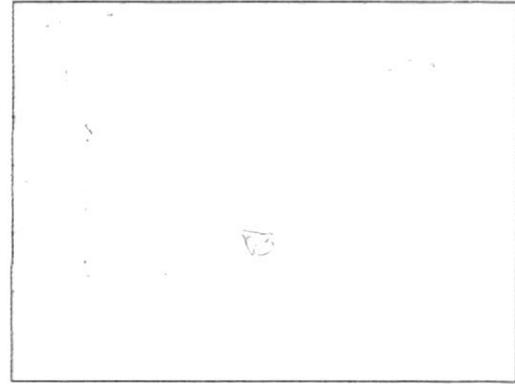


## ESCENA 178:

Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle Subrayado a un texto: Primero seleccionamos el texto a modificar, y finalmente damos clic en el botón de subrayado.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Alexis: que chévere Byte que también se puedan combinar estas tres opciones. que te parece si a tu texto le colocas los 3 estilos de fuentes: Negrita, cursiva y subrayado.



## ESCENA 179:

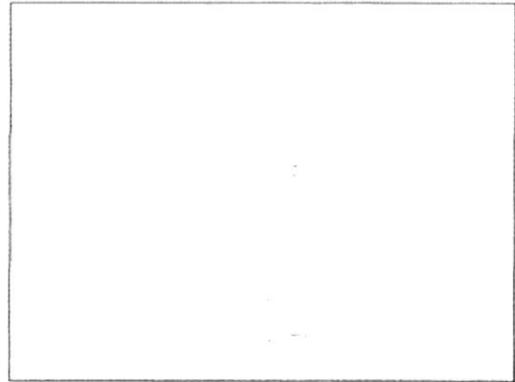
“Cambiando el formato del párrafo”

Audio/ diálogo: Alexis: Byte podemos cambiar el formato de un párrafo

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Alexis: y como lo podemos hacer.

Byte: guru guru

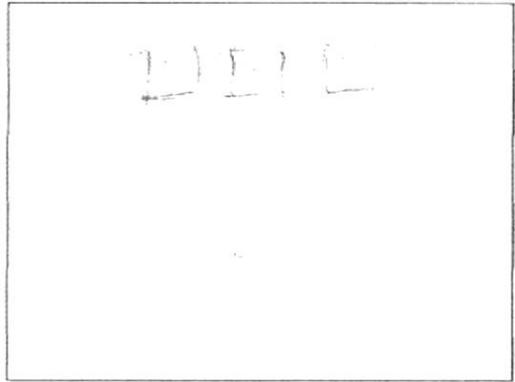


## ESCENA 180:

Audio/ diálogo: Alexis: no ha sido tan difícil Byte, vamos a ver si puedo

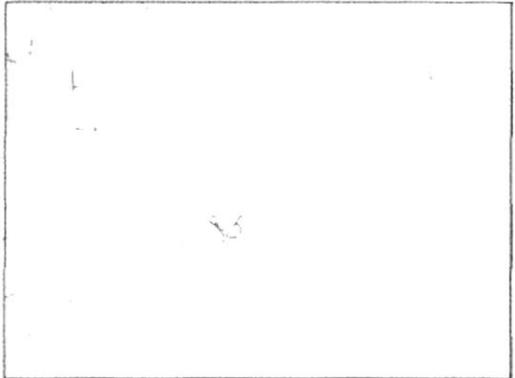
Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para alinear un párrafo a la izquierda.

Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de alinear a la izquierda.



## ESCENA 181:

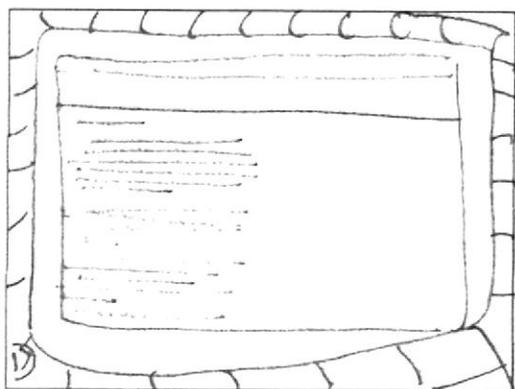
Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para centrar un párrafo. Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón centrar.



## ESCENA 182:

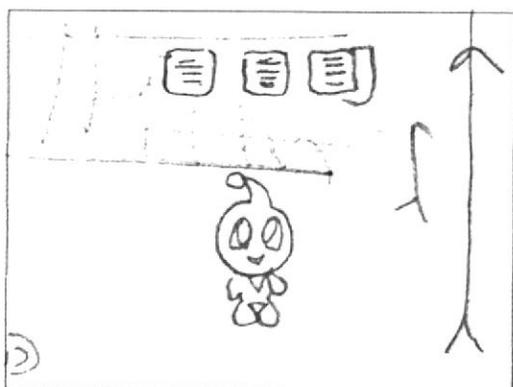
Audio/ diálogo: Voz en off de Alexis: Para alinear un párrafo a la derecha. Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de alinear a la derecha.

Byte: guru guru



## ESCENA 183:

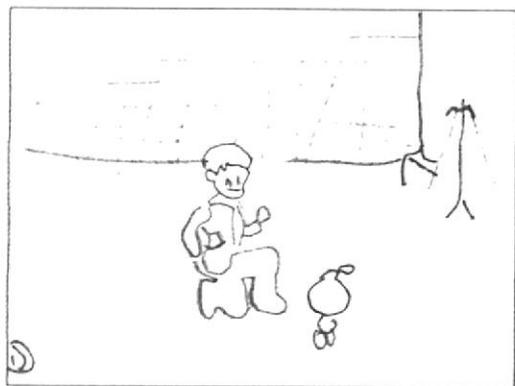
Audio/ diálogo: Alexis: se me olvidaba que también podemos alinear líneas de texto, palabras o frases, por ej: un título. En conclusión cambiar el formato de un párrafo, es alinear el párrafo ya sea a la derecha, izquierda o centrado.



## ESCENA 184:

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Alexis: bueno ya termine mi parte de la misión Byte, ahora tengo que enviar la información a Bruno. Toma Byte llévasela y dile que le desco la mejor suerte del mundo.



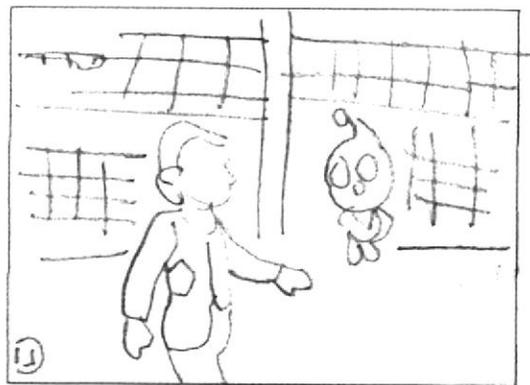
## ESCENA 185:

"Imprimiendo el documento"

Audio/ diálogo: Bruno: hola Byte te he estado esperando, como están los chicos

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: de verdad Byte, estamos casi por terminar la misión, que bien y que nos falta por hacer Byte.

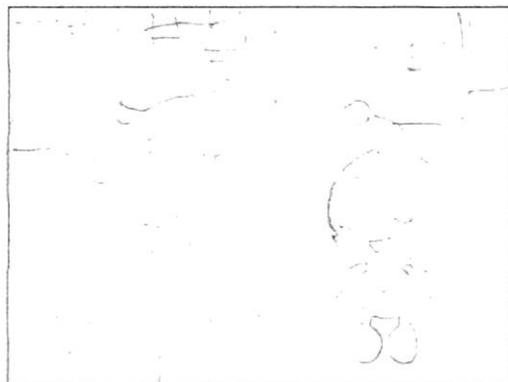


## ESCENA 186:

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: ah! solo nos falta imprimir el documento, bieeeeeen.

Byte: guru guru



## ESCENA 187:

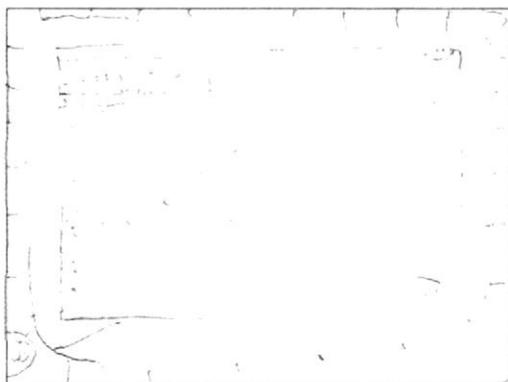
Audio/ diálogo: Voz en off de Bruno: Bien, entonces empecemos, primero tenemos que abrir el archivo que vamos a imprimir.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: Una vez abierto nuestro archivo procedemos a imprimirlo.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: todavía no, ¿Por qué Byte?

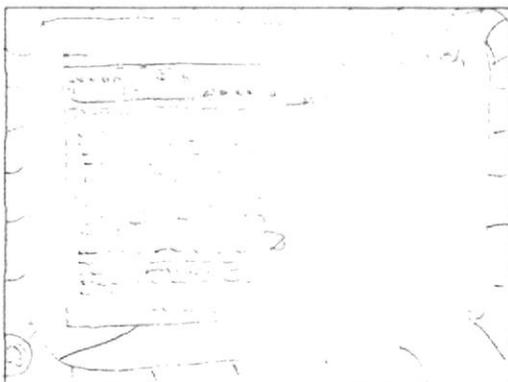


## ESCENA 188:

Byte: guru guru

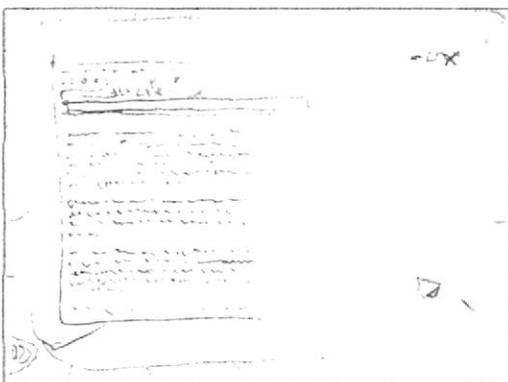
Audio/ diálogo: Bruno: aaa es por eso, Byte. Antes de imprimir un trabajo siempre es preferible darle una vista preliminar. No sabía eso.

Byte: guru guru



## ESCENA 189:

Audio/ diálogo: Bruno: aaah... es solo para asegurarnos de que todo esta bien, dentro de nuestro documento. Entonces hagamos una vista preliminar. Primero, Abrimos el menú archivo. Seleccionamos la opción vista preliminar. Si te das cuenta esta es la lista de porcentajes, si tienes más de dos hojas tendrás que seleccionar menor porcentaje, para saber el número exacto de cantidad de hojas a imprimirse. Y finalmente aplastamos cerrar.



## ESCENA 190:

Voz en off de Bruno: ahora para imprimir este archivo debemos realizar los siguientes pasos:

Abrimos el menú archivo.

Seleccionamos la opción imprimir.

Y finalmente hacemos clic en el botón de imprimir.

Byte: guru guru

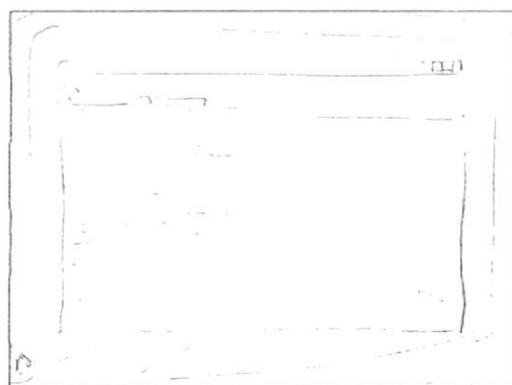


## ESCENA 191:

Voz en off de Bruno: es verdad Byte, se me olvidaba que hay una forma más rápida de imprimir el documento.

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Así es Byte, aplastando el botón que contiene el icono de la impresora que se encuentra en la barra de herramientas.



## ESCENA 192:

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Mira Byte, aquí está nuestro documento, quedo perfecto

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Así es Byte, Utopía se va a salvar, eh eh ...

Byte: guru guru guru guru

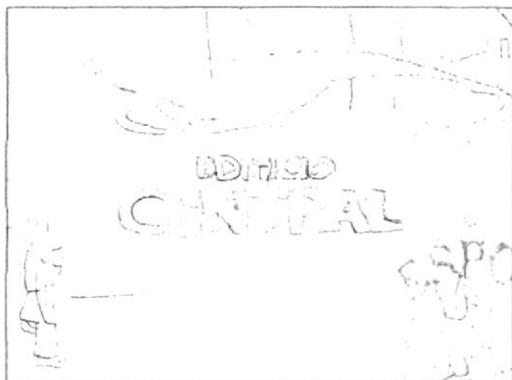


## ESCENA 193:

Alexis, Maylin y Emily llegan al edificio central.

Audio: Diálogo; Música acorde a la escena.

Efectos: Pasos



## ESCENA 194:

Bruno llega al edificio en su nave, desciende de la misma.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

Maylin: Vamos Bruno, apresúrate

Emily: Si, solo faltas tú!!

Efectos: Ninguno

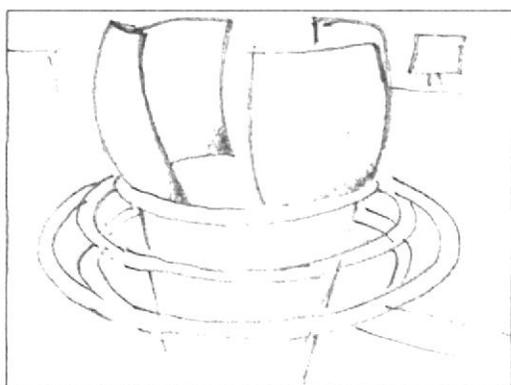


## ESCENA 195:

Todos entran al ascensor y suben a la terraza del edificio donde Bit los espera

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

Alexis: Chicos démonos prisa, Bit nos espera

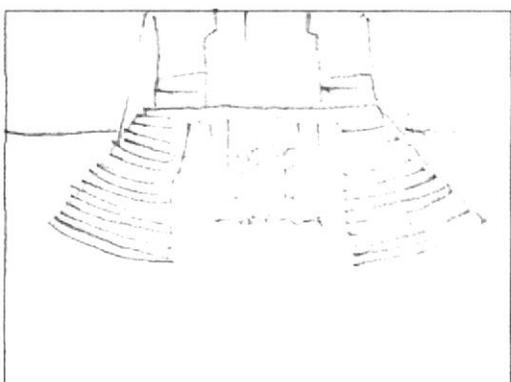


## ESCENA 196:

Los chicos en la terraza y Bit los ve desde la torre.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

Bit: Bruno lanzame el dispositivo.

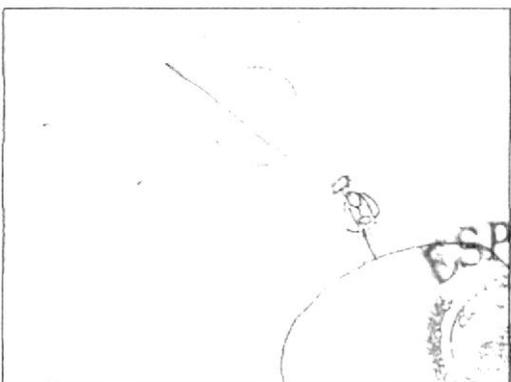


## ESCENA 197:

Se ve que Bruno le lanza el dispositivo a Bit

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

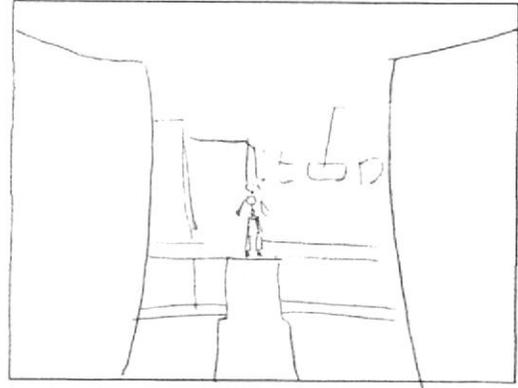
Bruno: Atrápalo Bit.



ESPOL  
SIBUETEA  
CAMPEO  
PENAS

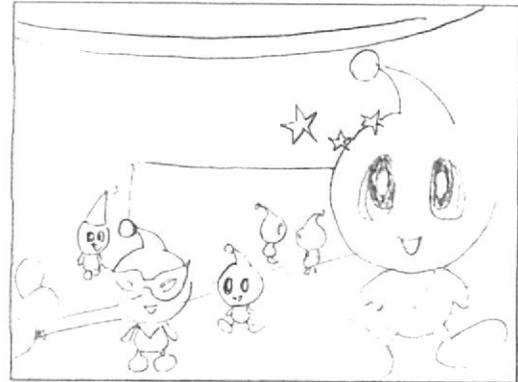
ESCENA 198:

Bit atrapa el dispositivo y levita hasta el cristal de la sabiduría tocándolo con un dedo.  
Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



ESCENA 199:

La ciudad se ilumina. Bit y los niños están con los habitantes de utopía festejando el logro.  
Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
Alexis: Lo logramos.  
Todos: eh!!! Viva!!  
Emily: por un momento pensé que no lo lograríamos.



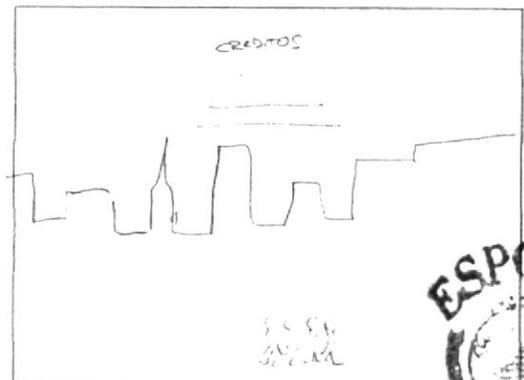
ESCENA 200:

Bit les entrega el diploma a los niños y Alexis lo recibe.  
Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
Bit: Todos confiábamos en que podrían salvar a utopía, el conocimiento ha sido salvado es por esto que en nombre de utopía los bite les otorgan este diploma que destaca sus logros alcanzados en esta misión.  
Alexis: muchas gracias.  
Emily: nos gusto mucho poder ayudarlos.



ESCENA 201:

Los chicos saltan y la toma se desvanece dando paso a los créditos.  
Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
Todos: siiiiiiiiii!!!!!!!



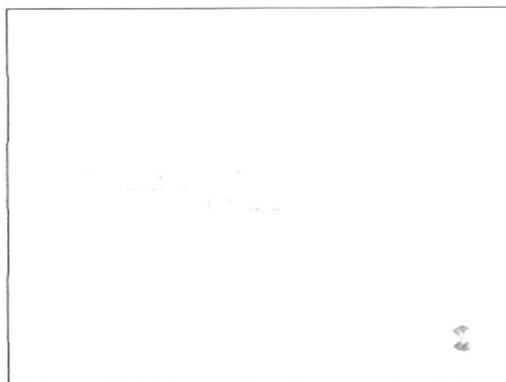


**ANEXO 6**  
**ANIMACIONES**

**ESCENA 1:**

Sobre un fondo se encuentra escrito Teclitas Interactivas 4. Presenta, el texto se desvanece.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

**ESCENA 2:**

De pronto se ve la escuela, se le hace un zoom in: la escuela desaparece quedando el logo de la ESPOL en primer plano.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

**ESCENA 3:**

Aparece en la escena el interior de un túnel, al final del mismo se encuentra el logo de EDCOM se hace grande y se desvanece.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

**ESCENA 4:**

Luego se ve el laboratorio del hiperespacio, la cámara hace un pánico y sale el logo de MIDI.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



**ESCENA 5:**

Zoom in a edificios de Utopía, quedan en primer plano los logos de DICAMCOR y EDIEXPA se van los logos.

Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.

**ESCENA 6:**

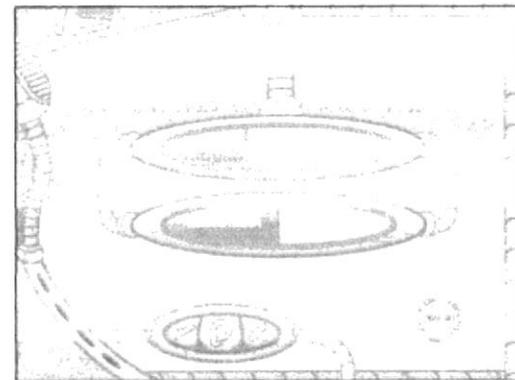
Entra a escena el logo de TECLITAS INTERACTIVAS 4, vuela Bit sobre el logo y se va.

Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.

**ESCENA 7:**

Se visualiza en la pantalla, la explicación de Ingreso de Usuario. Luego se da paso a la opción de crear "nuevo usuario", en la cual el niño escribirá su nombre y contraseña.

Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.

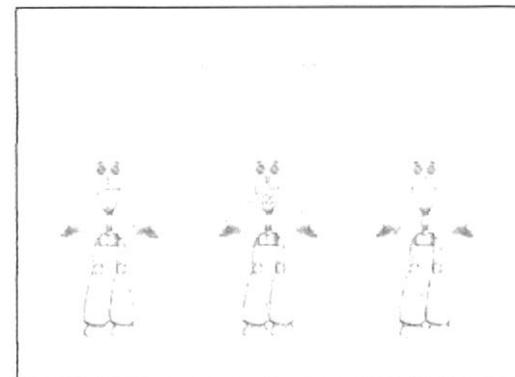
**ESCENA 8:**

Luego de crear nuestro Usuario aparecen las Unidades, representadas por tres Bit con sus respectivos números. La voz en off de Mastrix, dirá el nombre de cada Unidad

UNIDAD 1: Windows.

UNIDAD 2: Funcionamiento del teclado.

UNIDAD 3: Wordpad.



ESCENA 1:

Pantalla en blanco BII, el nombre de la unidad y los temas encerrados en recuadros, el primer botón permanecerá iluminado:

Presentación.

El Panel de control.

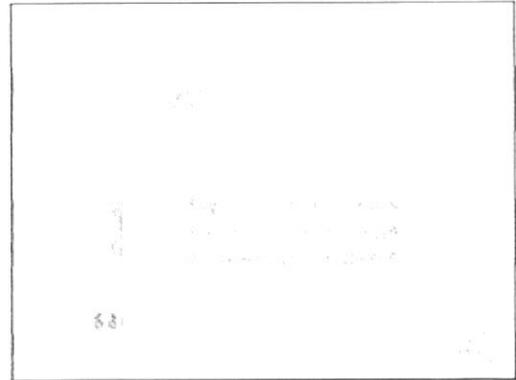
El protector de pantalla.

Configuración del Mouse.

Accesorios.

Reproductor de Windows Media.

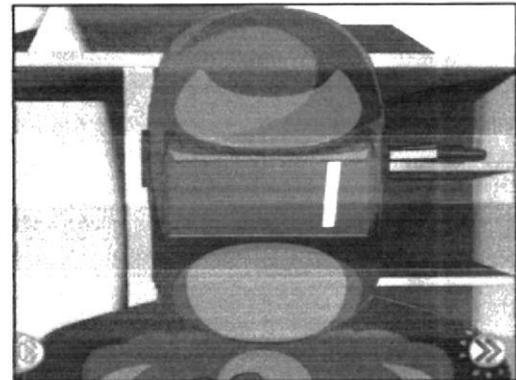
Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.



ESCENA 2:

Al dar clic en el botón PRESENTACIÓN, se abre la puerta de un garaje, se realiza un seguimiento de izquierda a derecha dentro del taller, se observa una máscara de soldar y frente a él se refleja un color dorado intenso en el visor de la máscara.

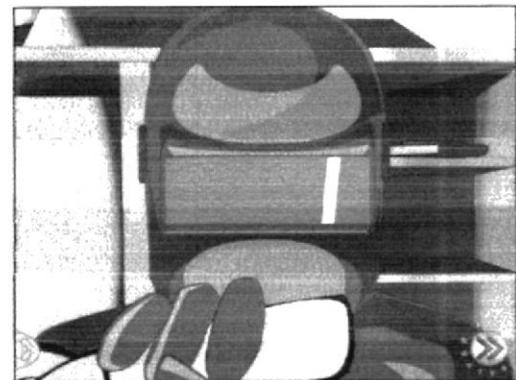
Audio: diálogo: Sonidos metálicos, música acorde a la escena, efecto de soldador eléctrico.



ESCENA 3

Se levanta un pedazo de metal dorado, está quedando bien su trabajo, es bit.

Audio: diálogo: Sonido metálicos, música acorde a la escena.



ESCENA 4

Zoom in, de toma panorámica de una escuela, de día.

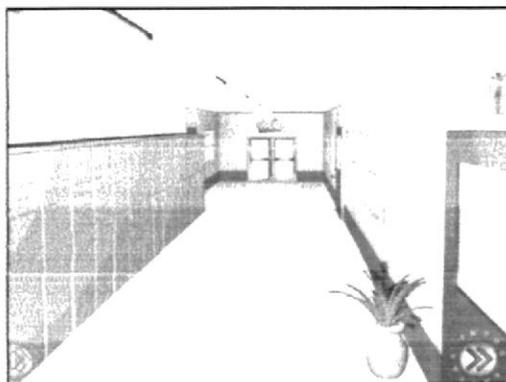
Audio: diálogo: música de acuerdo a la escena pero un poco lenta o bajo volumen.



## ESCENA 5

Pasillos de la escuela sin nadie, continuamos con el zoom in, hasta que de repente... Suena el timbre y la pantalla tiembla con el.

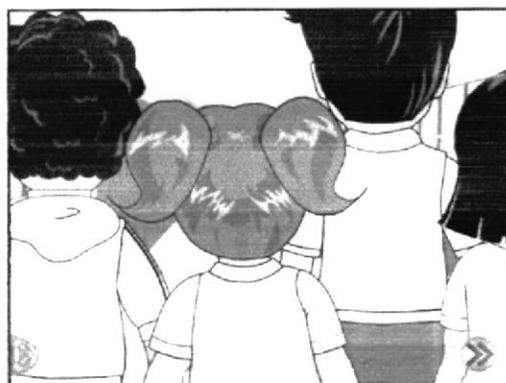
Audio/ diálogo: música de acuerdo a la escena pero un poco lenta o bajo volumen, sonido timbre, y ruido de niños.



## ESCENA 6

La cámara realiza un seguimiento a los cuatro niños (Alexis, Emily, Maylin y Bruno) quienes salen del aula para luego dirigirse por el corredor, al laboratorio de computación. No se revelan las caras aun, se ven los pies, saliendo del aula, las manos moviéndose, el grupo de perfil caminando, y caminando de espaldas.

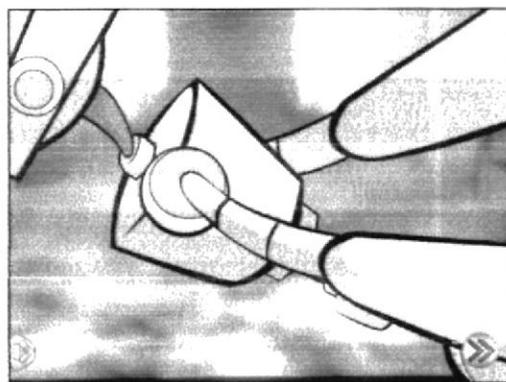
Audio/ diálogo: Ruidos de niños.



## ESCENA 7

Se ve a bit en el taller levantándose de la mesa y listo para ir por los niños.

Audio/ diálogo: música de acuerdo a la escena



## ESCENA 8

Se revelan las caras y el grupo ya en la entrada del laboratorio con una toma abierta...

Audio/ diálogo: Sonido de bienvenida y sorpresa.

Todos: ¡Bienvenido!

Alexis: Hola mi nombre es Alexis, estos son mis tres mejores amigos: Emily, Maylin y Bruno.

Emily: ¡Hola!

Maylin: ¡Bienvenido!

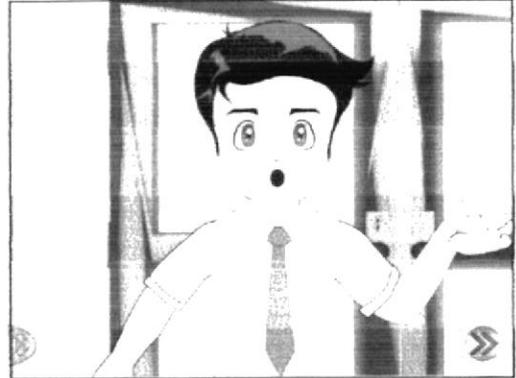
Bruno: ¡Le estábamos esperando!



ESCENA 9

Toma de Alexis que invita al usuario a pasar con todos ellos.

Audio/ diálogo: Alexis: Bienvenido al nuevo mundo de la computación. ¡Siguenos!

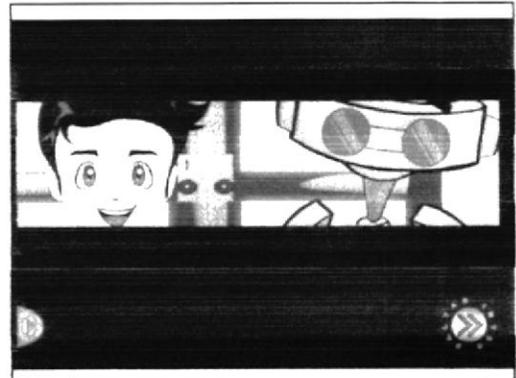


ESCENA 10

Alexis grita contento: ¡Estamos listos!, pero esta escena se la aprecia en pantalla dividida, junto con la imagen de rostro de bit y grita: ¡Estamos listos! Finalmente estas escenas se abren dando paso a la siguiente.

Audio/ diálogo: Alexis: ¡Estamos listos!

Bit: ¡Estamos listos!



ESCENA 11

Se desvanece la escena anterior y aparece el logo de "teclitas interactivas 4", con un fondo llamativo.

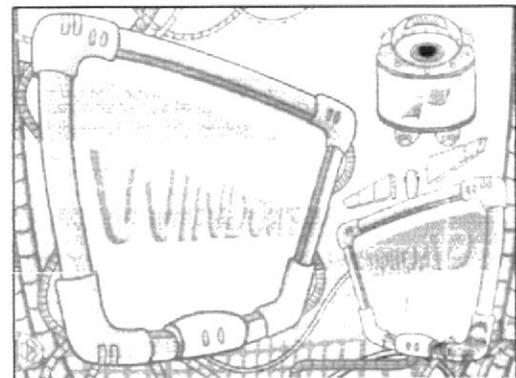
Audio/ diálogo: Loc. en off: Voz espacial TECLITAS INTERACTIVAS 4.



ESCENA 12

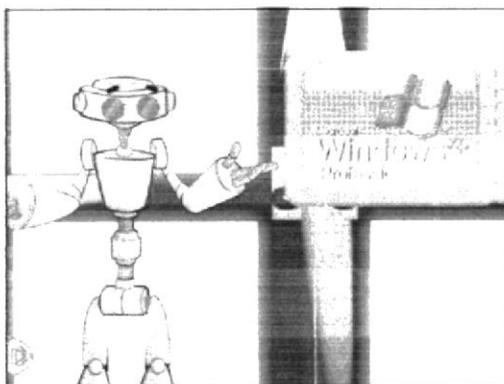
Aparece la animación del nombre de WINDOWS en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Matrix: Windows



## ESCENA 13

Bit junto a la puerta del laboratorio da la bienvenida.  
 Audio: Diálogo: BIT: Hola amiguito, bienvenido a la primera unidad. Ahora aprenderás acerca del sistema operativo Windows. En esta unidad contaremos con la compañía de Bruno quien aprenderá junto a ti.



## ESCENA 14

(Primer plano) La puerta del laboratorio, de donde se asoma Bruno que llega con un gran atraso a la clase, seguido pide permiso a la profesora para poder ingresar.

Audio: Diálogo: Bruno: Pe... Permiso señorita.



## ESCENA 15

(Primer plano) Bruno junto a la puerta y de frente esta la Matrix dirigiéndose a Bruno quien llega tarde.

Audio: Diálogo:

Matrix: Hola, Bruno otra vez atrasado

Bruno: Lo siento señorita

Matrix: Esta bien Bruno toma asiento por favor.



## ESCENA 16

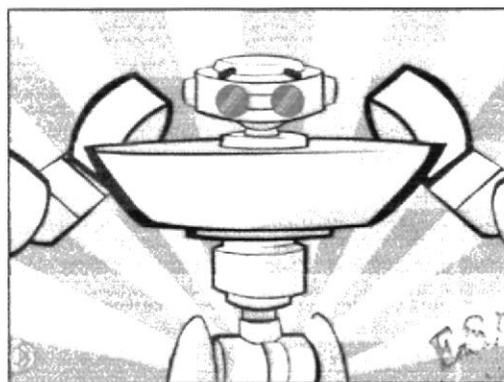
La Matrix presenta a Bit (primer plano) el robot ayudante quien fue internamente recargado.

Audio: Diálogo:

Matrix: Ahora contaremos con la ayuda de Bit quien ha sido internamente recargado.

Bit: Así es!

Ahora estoy más recargado que nunca



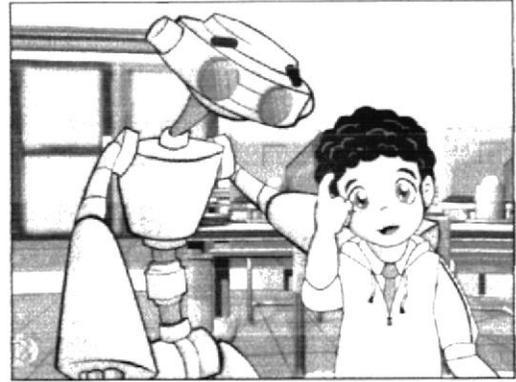
ESCENA 17

(Primer plano) Bruno enciende su monitor su rostro denota incomprensión, la maestra se acerca y trata de solucionar la duda de Bruno.

Audio/ Diálogo: Bruno: Mmm... Windows?

Bit: Que ocurre Bruno?

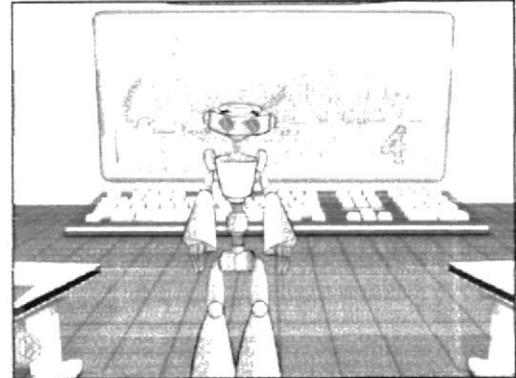
Bruno: bit, no... no recuerdo... que es Windows



ESCENA 18

(Plano americano) Bit se coloca junto Bruno e invita a los demás niños a recordar la clase de este grandioso sistema operativo.

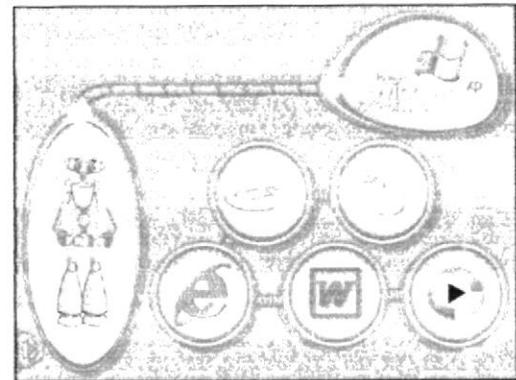
Audio: Diálogo: Bit: Está bien Bruno veamos que es Windows y así todos recordaremos lo importante que es.



ESCENA 19

(Primer plano) El pizarrón que contiene el icono de Windows XP, junto con bit, a continuación se apreciará imágenes de un drive, teclado y Mouse, y finalmente iconos de programas. Esto en el orden y en conjunto con la explicación.

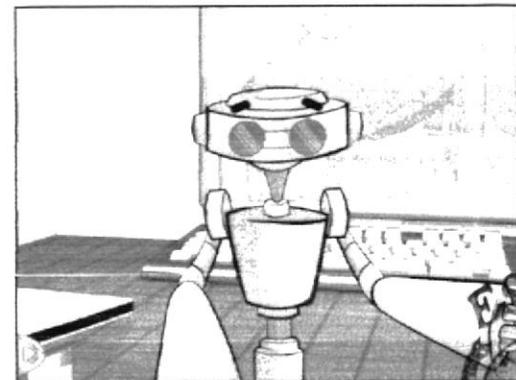
Audio/ Diálogo: Voz en off de bit: Windows es un sistema operativo grafico que administra y controla, tanto a los dispositivos de la computadora, como a los programas que en ella se encuentran instalados.



ESCENA 20

(Primer plano) Bit preguntando a sus alumnos que le explique como este Sistema Operativo almacena los trabajos.

Audio: Diálogo: Bit: -Alguien me puede decir como este Sistema Operativo almacena los trabajos?

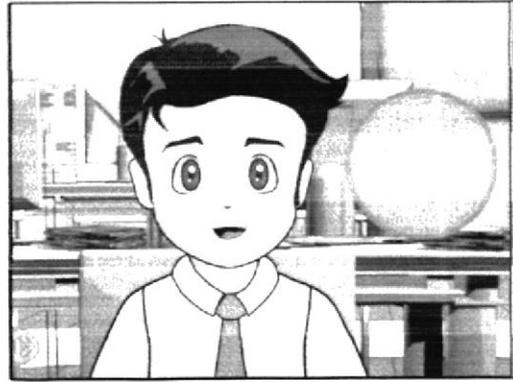


ESCENA 21

(Plano detalle) Al rostro de Alexis quien contesta finalmente Bit lo felicitará.

Audio: Diálogo: Alexis: almacena los trabajos por medio de la representación de carpetas.

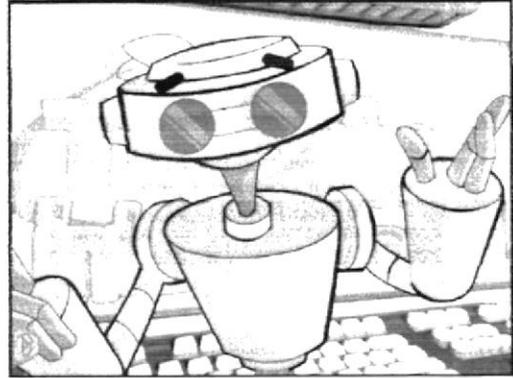
Bit: Muy bien Alexis!



ESCENA 22

(Primer plano) Bit junto al pizarrón que contiene la ventana de Wordpad, invita a sus alumnos a observar el siguiente ejemplo.

Audio: Diálogo: Bit: Que les parece chicos si observamos el siguiente ejemplo.



ESCENA 23

Al finalizar la explicación esta escena se desvanecerá.

Audio: Diálogo:

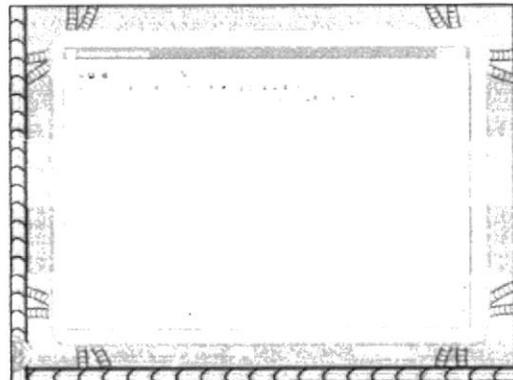
Voz en off de Bit: Cada programa se ejecuta en un espacio en la pantalla llamado ventana, y todo programa esta representado por un icono. Todos los programas contienen botones que te ayudaran fácilmente a controlar la ventana en la que trabajas:

Botón restaurar.

Botón cerrar.

Botones de desplazamiento.

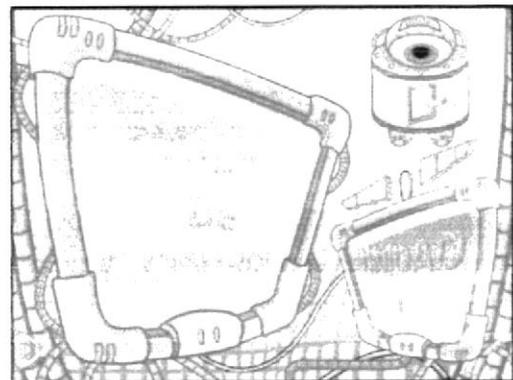
Además del titulo de la ventana, el icono representativo del programa y una barra de desplazamiento.



ESCENA 24

Aparece la animación del nombre de PANEL DE CONTROL en una pantalla acompañado de su icono.

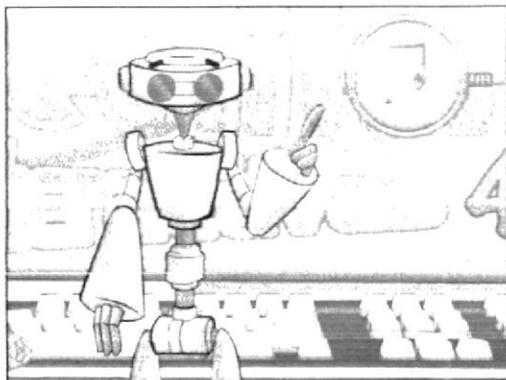
Audio: diálogo: Loc. en off de Mastrix: Panel de control.



## ESCENA 25

(Plano general) Bit dirigiéndose a los niños.

Audio/ Diálogo: Bit: Bien chicos el tema a tratar es "El panel de control".



## ESCENA 26

(Primer plano) Bruno indicando una duda, todos sus compañeros se ríen y finalmente Alexis le resuelve su inquietud.

Audio/ Diálogo: Bruno: Panal de control?

Alexis: Panal no Brunol, panel de control.

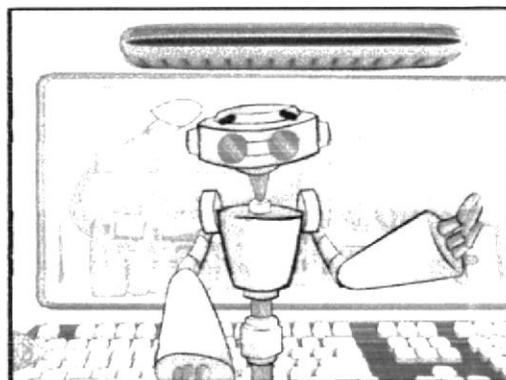


## ESCENA 27

(Primer plano) Bit muy alegre invita a los niños a observar el siguiente video.

Audio/ Diálogo: Bit: Niños ahora vamos a poner atención al video del "Panel de control".

Audio/ Diálogo: Sonidos acordes a la escena.

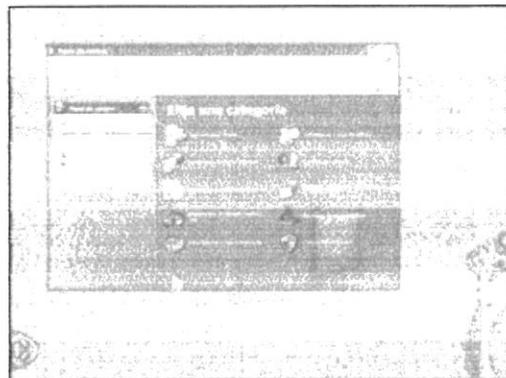


## ESCENA 28

(Primer plano) Se observa al puntero del mouse indicando los pasos a seguir para abrir el panel de control.

Audio/ Diálogo: Voz en off de Mastrix: El panel de control de Windows XP permite personalizar la configuración de la computadora. Podemos encontrarlo en el menú inicio y con un clic lo abrimos.

En el panel de control puedes cambiar la apariencia de Windows XP y la forma en que actúa, además de quitar o agregar programas o dispositivos de hardware, configurar conexiones de red y cuentas de usuario, etc.



## ESCENA 29

(Primer plano) Maylin deduce una importante conclusión acerca del video.

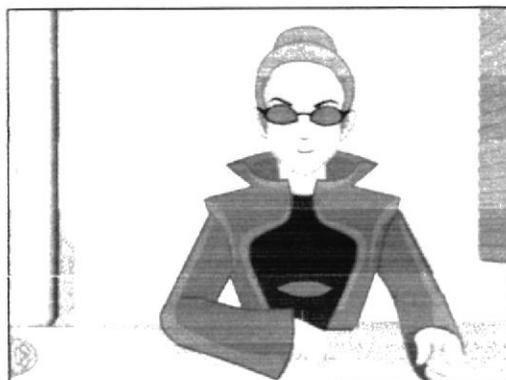
Audio/ Diálogo: Maylin: Ah, entonces con el panel de control le damos un toque de personalidad a la computadora.



## ESCENA 30

(Primer plano) La maestra contenta de la conclusión formulada por Maylin, hace un gesto de afirmación.

Audio/ Diálogo: Mastrix: Así es...



## ESCENA 31

Plano general de los niños, en la cual se enfocan a Bruno y luego a Emily quienes dialogan, lo aprendido, al término de la explicación esta escena se desvanecerá dando paso a la siguiente.

Audio/ Diálogo: Bruno: O sea que podemos cambiar los colores y las imágenes...

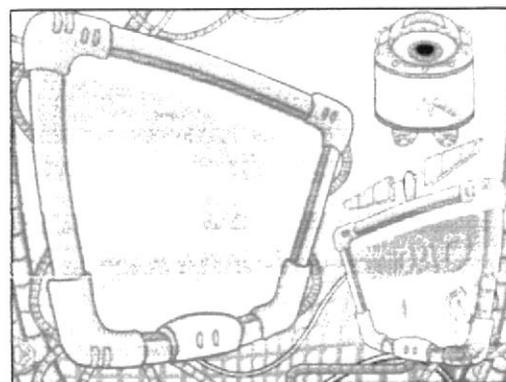
Emily: Incluso los sonidos. Todo esto para mejorar el aspecto de la Pantalla de Windows.



## ESCENA 32

Aparece la animación del nombre de FONDO DE ESCRITORIO en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: Fondo de escritorio.



## ESCENA 33

(Primer plano) Bit junto a Bruno Emily frente al computador en el cual se observará que la imagen de la pantalla cambiará de acuerdo a la explicación.

Audio: Diálogo: bit: En este tema aprenderás a colocar una trama o tu fotografía favorita, o también puedes usar la selección de fondos que posee Windows XP.

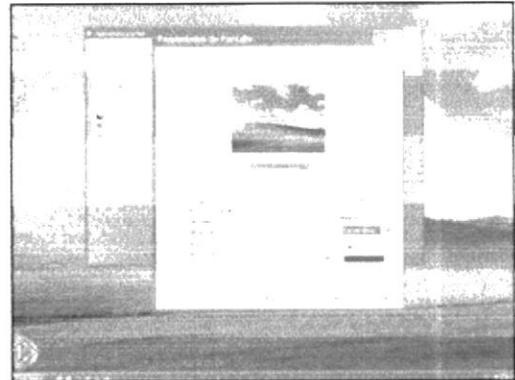


## ESCENA 34

(Primer plano) Animación de los pasos de como cambiar el fondo de nuestro escritorio.

Audio: Diálogo: Voz en off de Mastrix. Abre el panel de control, haz clic en apariencias y temas, en elija una tarea, haz clic en Cambiar el fondo del escritorio, en la ficha Escritorio realiza uno o varios de los siguientes pasos. En la lista colores selecciona un color. En la lista Fondo haz clic en una imagen de fondo. Ahora tendrás dos opciones a seguir: En la lista posición haz clic en la posición que desees ya sea centrada, Expandida o en mosaico. Para definir el modo en el que irá la imagen. Si deseas colocar una fotografía, dibujo o imagen tuya:

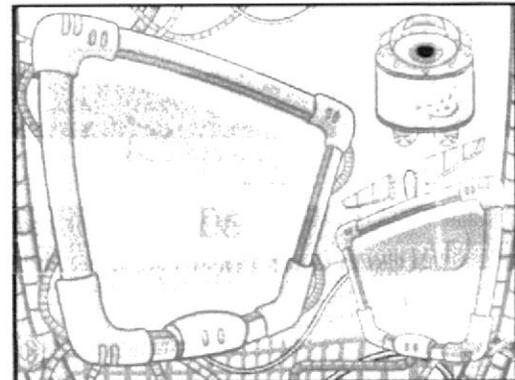
Haz clic en Examinar para que la puedas buscar en otras carpetas o unidades. En la lista Posición haz clic en Centrada, expandida o mosaico. Si lo que quieres es un escritorio de un solo color: En la lista de fondo pon ninguno, y finalmente selecciona un color en la lista Color. Luego haz clic en aplicar y aceptar. (¿Que tal?).



## ESCENA 35

Aparece la animación del nombre de EL PROTECTOR DE PANTALLA en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Mastrix: El Protector de Pantalla.



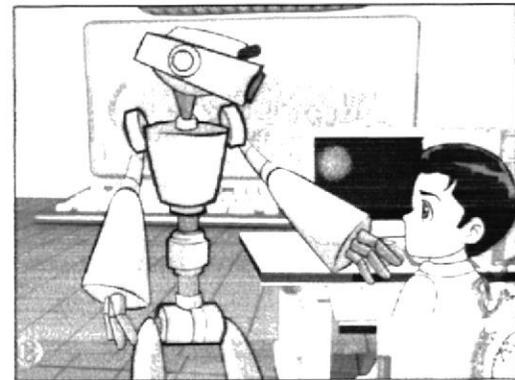
## ESCENA 36

Alexis despistado se sorprende al ver su monitor, Bit se acerca su puesto y lo sorprende. Y luego se hace un acercamiento al monitor de Alexis.

Audio: Diálogo: Bit: Alexis ¿Estas prestando atención? Alexis: eh, sí... Bit pe, pero no sé que le pasa a mi computadora

Bit: Ah...! Entonces no estabas prestando atención.

Mira lo que pasa es que se te activo el protector de pantalla.

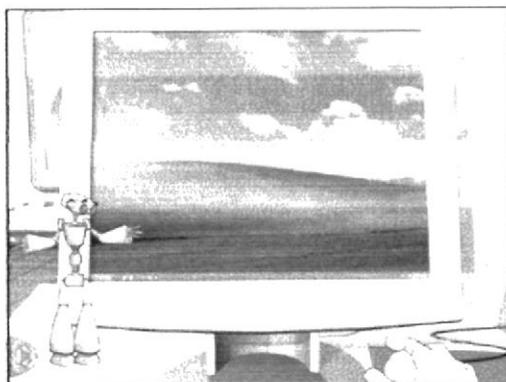


ESPOL  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS

## ESCENA 37

Bit junto a un monitor que muestra una pantalla con el protector activado. Una mano mueve el Mouse y lo desactiva.

Audio/ Diálogo: voz en off de la Bit: El protector de pantalla se enciende luego de un tiempo determinado en que la computadora no esta en uso, y se desactiva una vez que se realiza una función como mover el Mouse, o presionar alguna tecla...

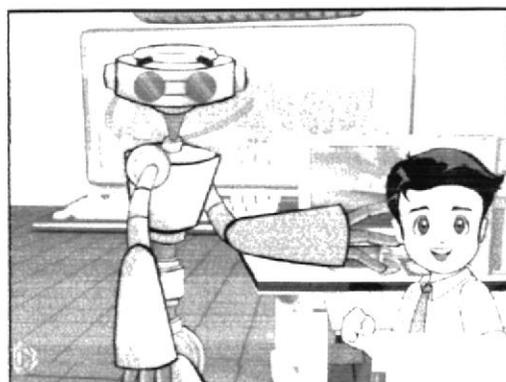


## ESCENA 38

(Primer plano) Alexis dirigiéndose al usuario, seguido Bit quien se encuentra cerca invita a nuestro amiguito a observar el siguiente video.

Audio/ Diálogo: Alexis: Quieres probar el protector de pantalla?

Bit: Entonces observa junto a nosotros el siguiente video.



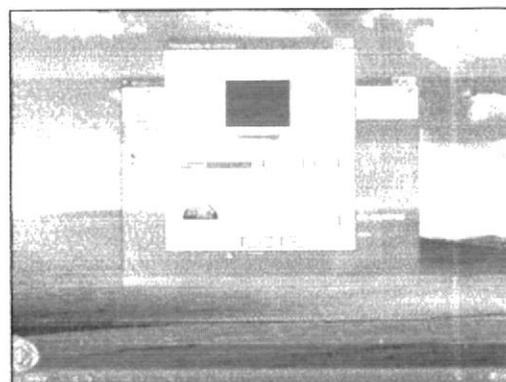
## ESCENA 39

(Primer plano) Explicación de los pasos para personalizar nuestro propio protector de pantalla.

Audio/ Diálogo: Voz de Bit:

Haz clic en inicio y después en panel de control.

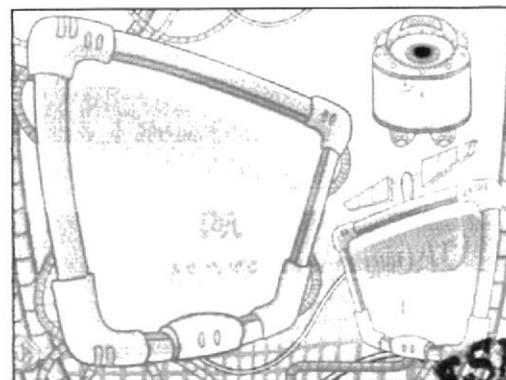
Haz clic en apariencia y temas. En apariencia y temas haz clic en elegir un protector de pantalla. Haz clic en vista previa para poder ver el protector de pantalla durante unos segundos recuerda si mueves el Mouse o presionas una tecla se desactivará. A continuación haz clic en configuración, para personalizar el funcionamiento del protector. Aquí puedes modificar el tiempo en el que se active el protector. Luego haz clic en aceptar.



## ESCENA 40

Aparece la animación del nombre de CONFIGURACIÓN DEL MOUSE en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Voz en off de Matrix: configuración del mouse



## ESCENA 41

(Primer plano) Bruno se levanta de su asiento y sobre su cabecita aparece un signo de interrogación y formula una pregunta.

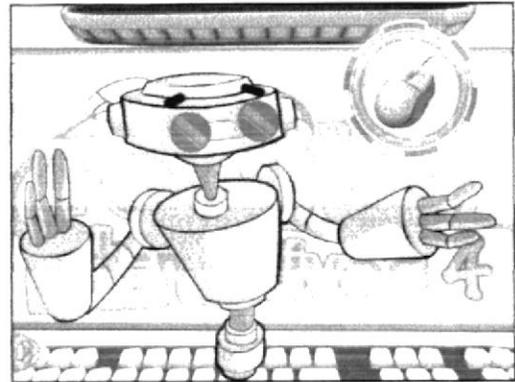
Audio/ Diálogo: Bruno: ¿El panel de control tiene otras funciones?



## ESCENA 42

(Primer plano) Bit invitándolo a conocer las funciones que nos ofrece el panel de control, como lo es "Configurar el Mouse" a lado derecho de la pantalla aparece un Mouse encerrado en un círculo que da vueltas.

Audio/ Diálogo: Bit: Si Bruno, ahora veremos como configurar el Mouse.

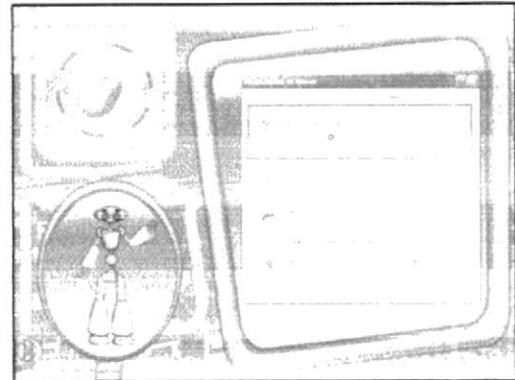


## ESCENA 43

Se desvanece la escena donde esta Bit, el Mouse continúa en pantalla (transición del Mouse hacia la izquierda de la pantalla). En la pantalla se encuentra una ventanita donde aparece Bit y posteriormente aparece otra que servirá para que aparezca la animación de las ventanas a explicar.

Audio/ Diálogo: voz en off de Bit: En la configuración del Mouse podemos realizar acciones como:

- Cambiar la velocidad con la que se desplaza el puntero en la pantalla.
- Intercambiar la función de los botones para adaptarlo a personas zurdas.
- Reemplazar la flecha, el reloj de arena, y otros punteros estándar por símbolos.

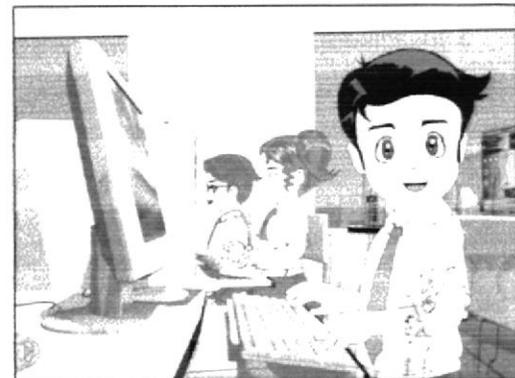


## ESCENA 44

(Primer plano) Alexis frente a su computador, luego se dirige al usuario invitándolo a ajustar la velocidad de su Mouse.

Audio/ Diálogo: Alexis: Que tal si aprendemos como ajustar la velocidad del Mouse?

¡Tú nos ayudarás desde tu máquina!



## ESCENA 45

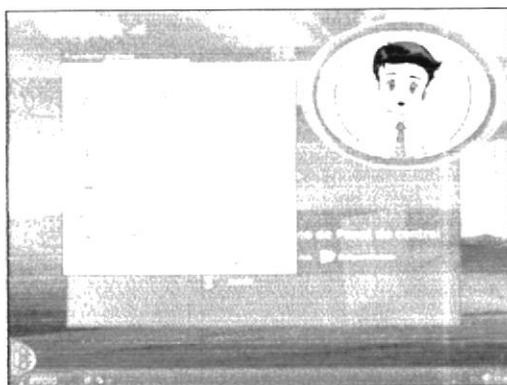
en la pantalla una ventana donde se encuentra Alexis quien explicara los pasos para configurar el Mouse.

Audio/ Diálogo: Voz en off de Alexis: Abre el panel de control, luego haz clic en Apariencia y temas.

- En Ver haz clic en punteros del Mouse.
- En la ficha Opciones del puntero, en Movimiento: Arrastra el control deslizante hacia la izquierda para darle lentitud al puntero, o a la derecha para aumentarle velocidad.

Si eliges mayor velocidad debes ver que este activada la casilla de verificación Habilitar precisión del puntero así podrás controlar mejor el puntero cuando lo desplaces en recorridos cortos.

- Ahora da clic en aceptar.



## ESCENA 46

Aparece la animación del nombre de ACCESORIOS en una pantalla acompañado de su icono.

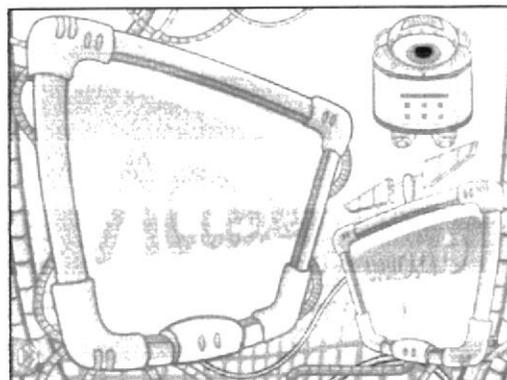
(Primer plano) Bruno jugando en su computador, seguido se lleva un gran susto porque la maestra lo sorprende.

Audio/ Diálogo: Loc. en off de Mastrix: Accesorios

Mastrix: Ajá, Bruno es por eso que no prestas atención.

Cómo lograste entrar a los juegos?

Bruno: Eh... mi hermano me enseñó.



## ESCENA 47

(Primer plano) Mastrix junto a Bruno, pidiéndole que le enseñe a nuestro amiguito a ubicar la sección de los juegos.

Audio/ Diálogo: Mastrix: Qué bueno entonces que tal si le explicas a nuestro amiguito, ¿Cómo abrir los juegos?

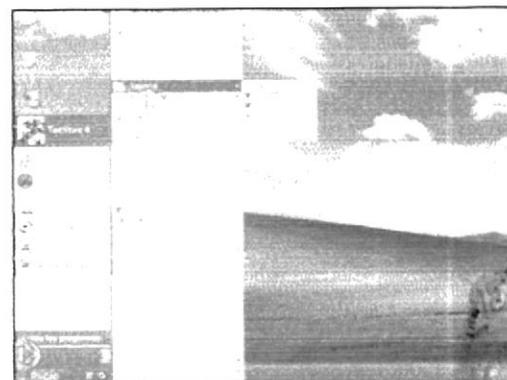


## ESCENA 48

(Primer plano) La cámara se dirige a la pantalla donde aparece la explicación de los pasos para entrar a los juegos.

Audio/ Diálogo: Voz en off de Bruno: Bueno. En el menú inicio damos clic en todos los programas y ahí encontraremos los juegos.

Además de los juegos mas arriba encontramos accesorios ahí entretenimiento y dentro de ella estan el control de volumen que maneja todos los sonidos de los dispositivos de la computadora, y la grabadora de sonidos con la que si tienes un micrófono puedes grabar hasta tu propia voz. Recuerda que necesitas tener un micrófono en la computadora. Y por ultimo esta el reproductor de Windows media con el cual puedes escuchar tu música favorita.



## ESCENA 49

(Primer plano) La Matrix le coge la cabeza a Bruno en muestra de felicitación.

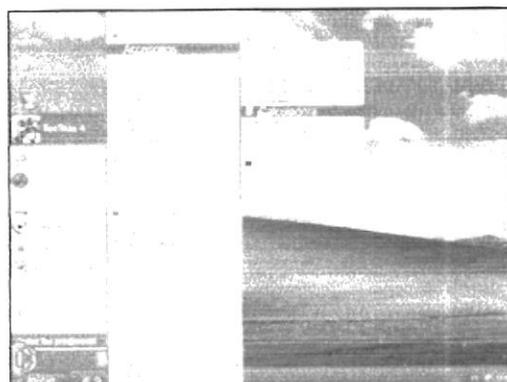
Audio/ Diálogo: Matrix: Muy bien Bruno, te has destacado en tu explicación.



## ESCENA 50

La profesora junto a Bruno dando a conocer otra herramienta muy importante la cual se encuentra también en la ventana de accesos, seguido con el diálogo se observarán los pasos hasta visualizar la herramienta.

Audio/ Diálogo: Matrix: Sabían que en la ventana de accesos también podemos encontrar una herramienta como lo es la calculadora que nos puede ayudar.



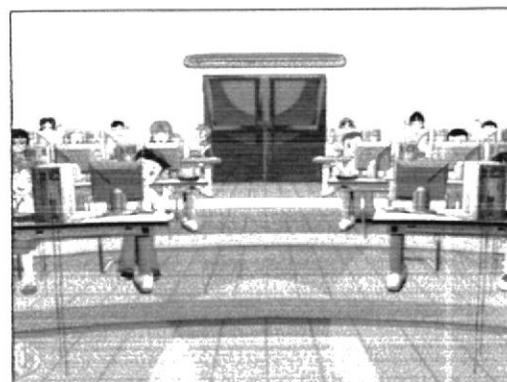
## ESCENA 51

(Plano general) La maestra se dirige a sus alumnos y finalmente todos gritan alegres todos levantan, al finalizar esta escena se desvanece.

Audio/ Diálogo: Matrix: Bueno niños ha sido todo por hoy.

Todos los niños: FFFhhh!

Matrix:- Nos vemos la próxima clase.



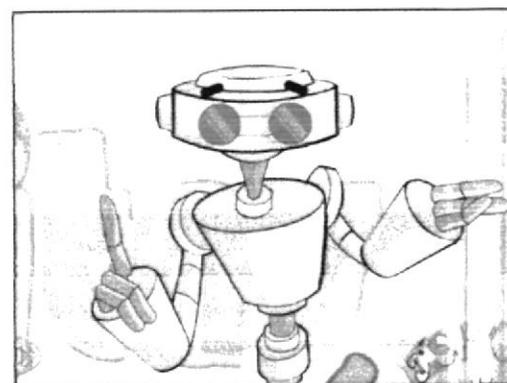
## ESCENA 52

Aparece la animación del nombre de REPRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA en una pantalla acompañado de su icono.

Bit dando la clase se dirige a los alumnos diciéndoles el siguiente tema.

Audio/ Diálogo: Loc. en off de Matrix: Reproductor de Windows Media

Bit: Muy bien niños! Ahora vamos a aprender como utilizar el reproductor de Windows, a continuación nuestras dos amiguitas Emily y Maylin nos ayudaran con la explicación.



## ESCENA 53

Bit pregunta a Emily y Maylin si están listas, y ellas responden muy animadas

Audio/ Diálogo: Bit: Están listas?

Maylin: si Bit!

Emily: Estamos listas!



## ESCENA 54

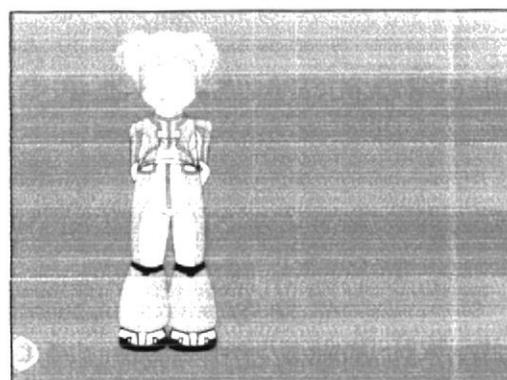
Bit pide a los niños que se pongan las gafas de realidad virtual.

Audio/ Diálogo: Bit: Para esta explicación vamos al hiperespacio. Pónganse las gafas!...



## ESCENA 55

Bruno se pone las gafas, se hace un zoom in de hasta que solo se vea su rostro y al hacer luego un zoom out el fondo ha cambiado y ahora esta en el hiperespacio, luego a Maylin en una pantalla.



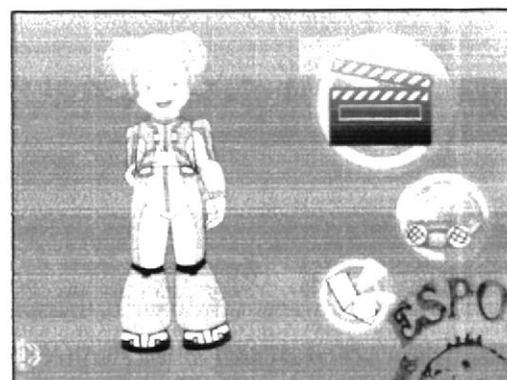
## ESCENA 56

En el hiperespacio se ve a Maylin, luego ella queda a la izquierda. En la derecha se ira ilustrando toda la explicación del Reproductor de Windows Media.

Audio/ Diálogo: En Windows podemos reproducir muchos tipos de archivos de audio video gracias al Reproductor de Windows Media. También podemos reproducir CD's y DVD's.

Podemos escuchar emisoras de radio de Internet, reproducir clips de películas o ver un video musical desde Internet.

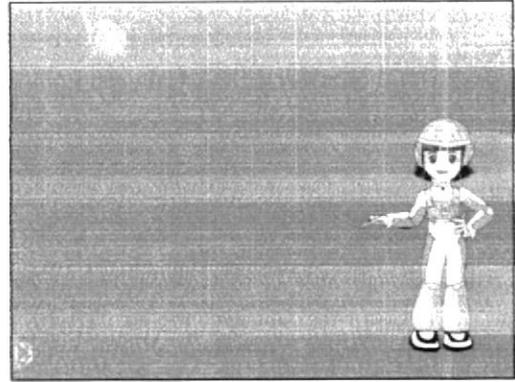
También puedes usar el reproductor de Windows Media para crear tus propios CD's de música.



ESPOL  
BIBLIOTECA  
CARLOS  
PENABAZ

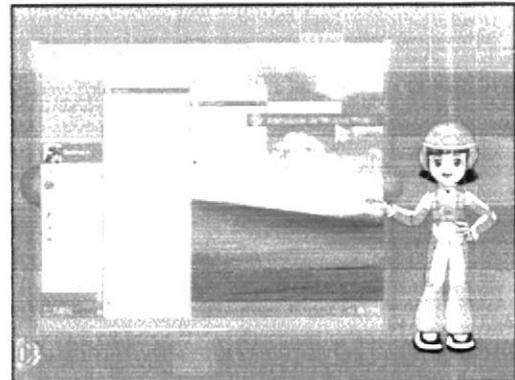
ESCENA 57

Aparece emily en el hiperespacio y se dirige al usuario.  
Audio/ Diálogo: Ahora te diré como abrimos el reproductor de Windows Media.



ESCENA 58

Emily pasa a la derecha de la pantalla y aparece a la izquierda una ilustración animada de la explicación. Aparece en botón inicio en la ubicación correspondiente. También aparece un cursor que simula la selección del botón inicio. Se abrirá el menú, otra vez se simula selección y se desplaza el menú donde aparecerá visible Entretenimiento, y finalmente Reproductor de Windows media  
Audio/ Diálogo: Emily: En el menú Inicio, seleccionamos Todos los programas. Nos vamos a Accesorios, Entretenimiento. Finalmente hacemos clic en reproductor de Windows Media.



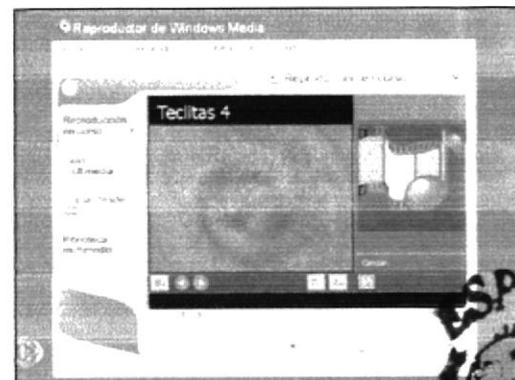
ESCENA 59

Maylin entra a escena opinando sobre el reproductor de Windows media y Emily explica más acerca del tema.  
Audio/ Diálogo: Maylin: Entonces podemos utilizar el reproductor de Windows Media para escuchar nuestra música favorita.  
Emily: Si e incluso podemos omitir automáticamente la reproducción de pistas que no nos gusten.



ESCENA 60

Entra un video para una mejor descripción del programa. En el video se debe mostrar de manera específica a modo de primerísimo plano todo lo que se esta indicando en la voz en off.  
Audio/ Diálogo: Al insertar un CD de audio en la unidad de CD-ROM, Windows XP abrirá el Reproductor de Medios de Windows y la reproducción comienza de manera automática. El Reproductor de Windows Media se abre en la función Reproducción en curso, que muestra el nombre del interprete, el título de la pista que se esta reproduciendo y una animación.



ESCENA 61

Emily aparece en una pequeña ventana y detrás de ella el Reproductor de Windows Media. Emily empieza a hablar y se va saliendo de la escena para dar acercamiento a la ventana abierta del reproductor Media.

La ventana es una ilustración. En la que se anima los botones y elementos nombrados aumentando su tamaño.

Audio: Diálogo: Emily. Los botones del Reproductor de medios de Windows y su uso son muy similares a los de un equipo de sonido común y corriente.

Tenemos:

- reproducir, que también es pausa.
- Detener
- Ir al track anterior
- Ir al track siguiente
- enmudecer
- y el control de volumen.

Claro que como todo programa tiene: un menú de opciones, una barra de tarea.



ESCENA 62

Toma general en picada de la sala, Emily y Maylin están abrazadas contentas.

Audio: Diálogo: Espero que hayas aprendido con nosotras lo divertido y fácil que es el Reproductor de Windows Media.



## ESCENA 63 ( Intro animado )

En el patio los niños caminan tristes porque las clases han terminado.

Audio/ diálogo: Bruno: Bostezo

- Mailyn: Que pena que se hayan terminado las clases....

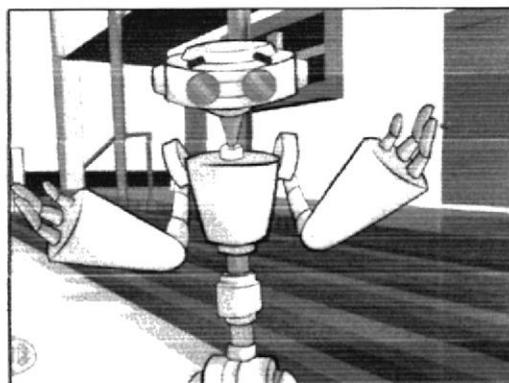
- Alexis: Síiii... y nos estábamos divirtiendo y aprendiendo mucho.



## ESCENA 64

Bit aparece y les pide que lo sigan.

Audio/ diálogo: Bit: Hola amiguitos... Sigánme, les tengo una sorpresa...



## ESCENA 65

En el laboratorio Bit pide a los niños que se pongan las gafas de realidad virtual para ir al hiperespacio los niños se las ponen.

Audio/ diálogo: Bit: Bueno niños ahora deben ponerse lagafas... ¿Listos?... ¡VÁMONOS!

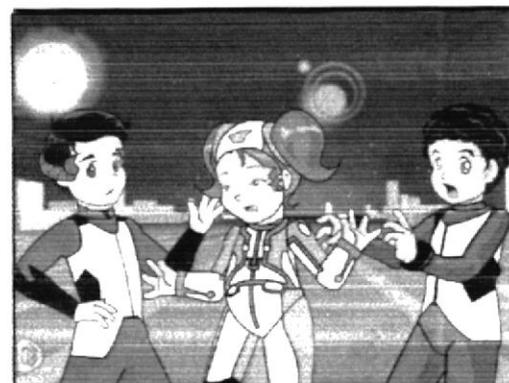


## ESCENA 66

Los niños llegan al hiperespacio y ven sorprendidos, luego solo se oye decir a bit que van a otro lugar y una gran nave aparece bajo sus pies y se van.

Audio/ diálogo: Bit: Ahora los llevaré a un lugar diferente... Vengan... Esperen un momento...

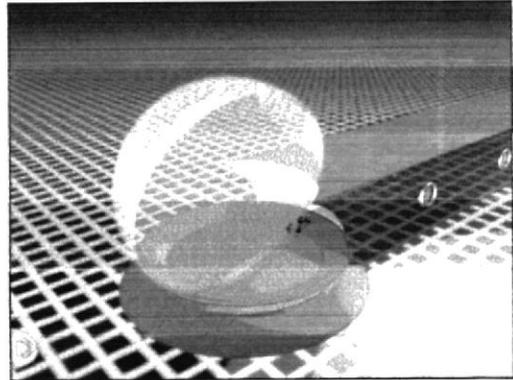
- Niños: Oooooh



## ESCENA 67

La nave llega hasta un gran pasillo que termina en una cúpula a lo lejos y los niños se bajan.

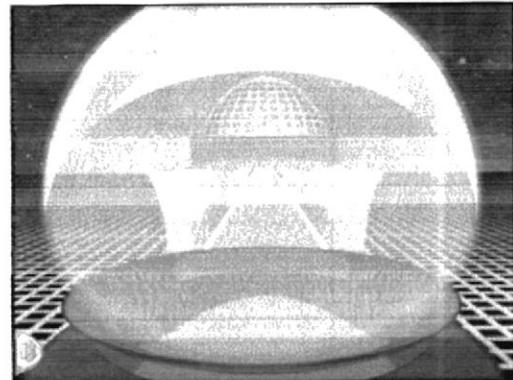
Audio/ diálogo: Música de acuerdo a la escena



## ESCENA 68

Se hace un recorrido entrando por el pasillo.

Audio/ diálogo: Efecto de movimiento rápido, algo como que el viento soplando.

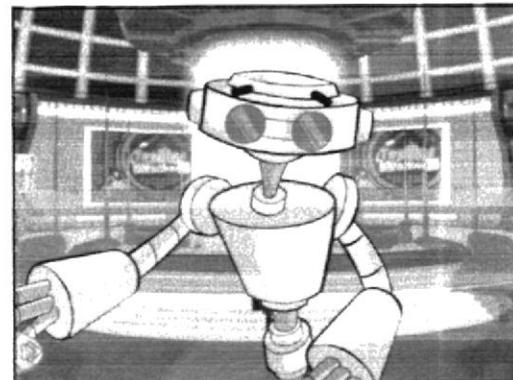


## ESCENA 69

Los niños entran a un laboratorio donde bit y la matrix los esperan.

Audio/ diálogo: Bit: Desde aquí le explicaremos el uso del computador a nuestro amiguito.

- Matrix: Y yo los guiaré en esta aventura... También tendrán la ayuda de unos nuevos amigos...



## ESCENA 70

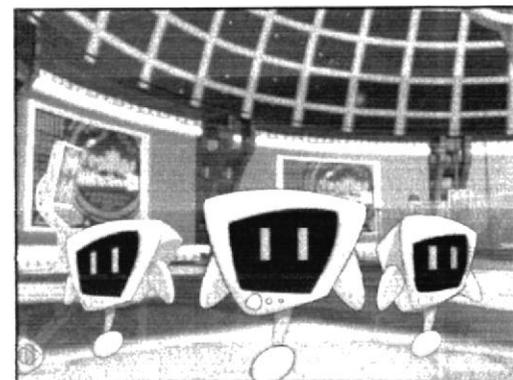
Unos personajes nuevos con forma de monitor entran a escena y bit los presenta luego la matrix le pide a Emily que de la explicación.

Audio/ diálogo: Bit: Claro Matrix!... Aquí están... ellos habitan este lugar y nos ayudaran.

Monitores: Sonido robot. Ejemplo: Como un R2D2

Matrix: ¿Que tal si empiezas tu Emily?

- Emily: OK!



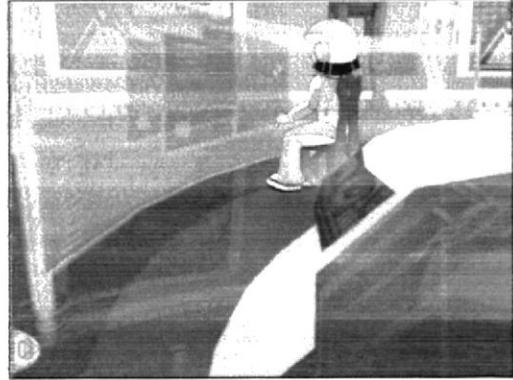
ESCENA 71

Aparece la animación del nombre de FUNCIONES DEL TECLADO en una pantalla acompañado de su ícono. Emily sentada frente a una gran pantalla le dice al usuario el tema que se va a tratar.

Ambiente: Laboratorio de Computación en el hiperespacio.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Matrix: Funciones del teclado

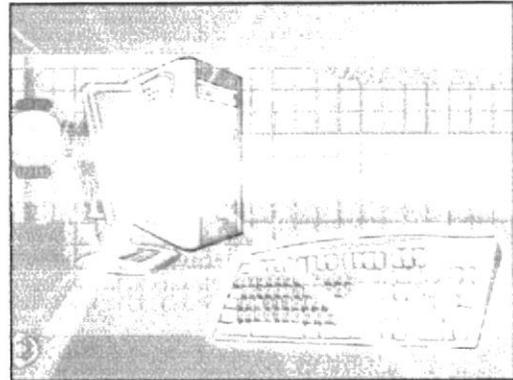
Voz en off de Emily: Te voy a enseñar las funciones básicas del teclado.



ESCENA 72

Se abre una ventana en la cual aparece un teclado y un cpu con un monitor, del teclado sale un brillo que representa la información que Emily describe y este va hacia el computador, luego desaparecen y aparecen las ventanas con diferentes programas.

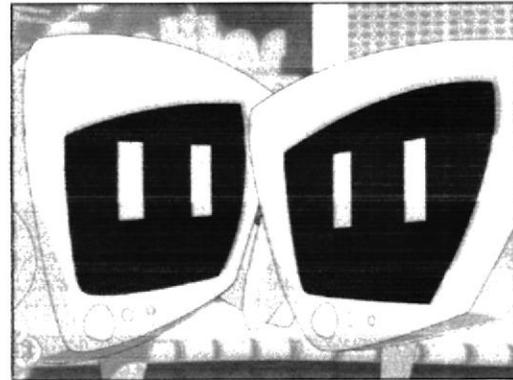
Audio/ diálogo: Emily: Sabías amiguito que la función básica del teclado es la de enviar datos y órdenes al computador que nosotros ingresamos (efecto de chispa eléctrica). Sin embargo, el funcionamiento del teclado de una computadora depende mucho del programa que estemos utilizando.



ESCENA 73

(plano medio) Emily sigue explicando y para esto aparecen dos robots monitor y uno se adelanta poniéndose frente al usuario.

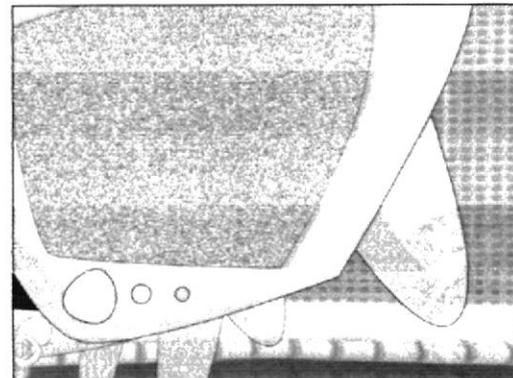
Audio/ diálogo: Emily: Que te parece si vemos unos ejemplos.



ESCENA 74

(primer plano) La pantalla del monitor muestra una ventana con una parte de un juego de un monitor.

Audio/ diálogo: Sonido de robot, de TV con interferencia y de un juego.

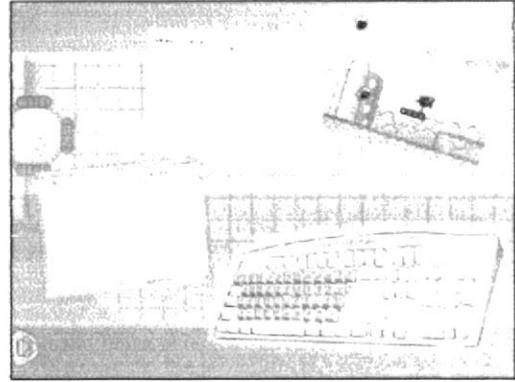


## ESCENA 75

Emily explica lo que pasa en la pantalla que contiene el juego mientras unas manos hacen lo que ella dice.

Las manos descansan sobre el teclado correctamente, cuyos pulgares están listos para presionar la Barra Espaciadora, seguido prosigue con la explicación.

Audio/ diálogo: Emily: Un ejemplo puede ser que: la orden que le demos a una computadora presionando la tecla de la barra espaciadora, no será la misma si utilizamos programas totalmente diferentes.



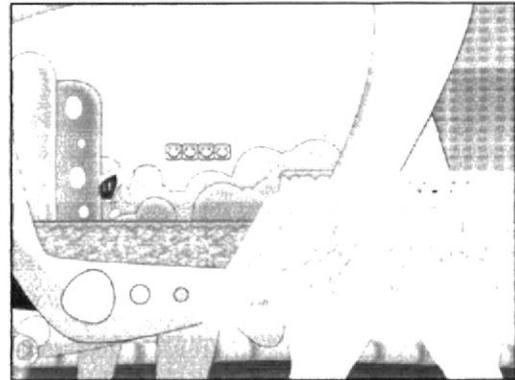
## ESCENA 76

(Primer plano) Pantalla del monitor junto con manos apoyadas sobre el teclado, sus pulgares presionarán la barra espaciadora, seguido en la pantalla el pequeño robot saltará.

Audio/ diálogo: Sonido de tecla siendo presionada.

Sonido de salto o algo parecido (Video juego MARIO BROS).

Voz en off de Emily: En estos ejemplos vemos que la misma tecla (Barra Espaciadora) tiene diferentes funciones para diferentes programas, sonido de presionar tecla.

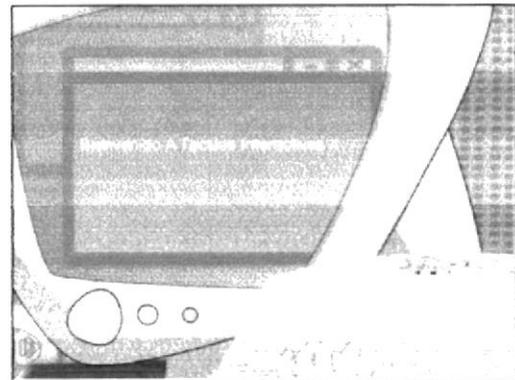


## ESCENA 77

Seguido con la escena donde se aprecia la pantalla con la imagen del video juego, el otro robot muestra el segundo ejemplo, este contiene una frase unida:

"BIENVENIDOATECLITASINTERACTIVAS4", procede a separarlas dirigiendo el cursor en la sección a separar y luego presiona la Barra Espaciadora.

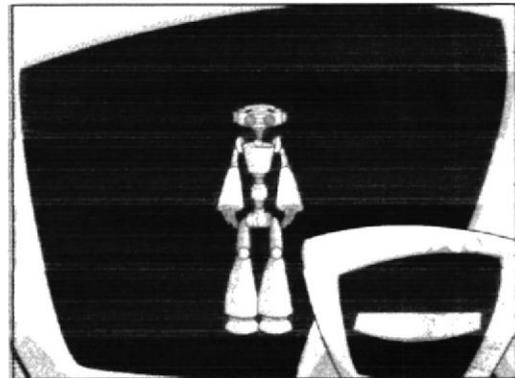
Audio/ diálogo: Efecto de maximizar, sonido de tecla presionándose.



## ESCENA 78

Bit aparece en un fondo de circuitos y luego se mantiene volando al mismo tiempo entra una ventana en la cual aparece Emily el laboratorio y una pequeña ventana con una frase con las palabras unidas.

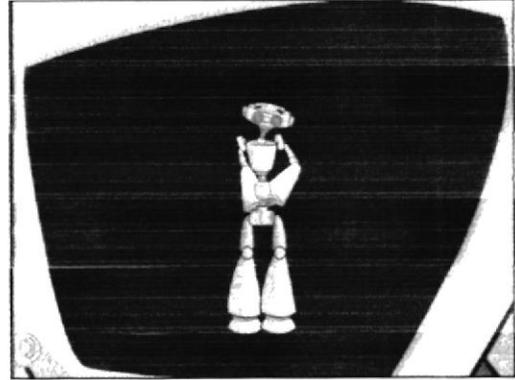
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Que te parece amiguito si presionas en tu teclado la Barra Espaciadora.



ESCENA 79

Bit comienza a realizar gestos mientras el usuario se decide a presionar dicha tecla.

Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Amiguito observa lo que pasa cuando presionas la tecla Barra Espaciadora. (Frase repetitiva)



ESCENA 80

Si el usuario presiona la Barra Espaciadora, se irán poniendo los espacios en la frase.

Audio: diálogo: sonido de haberlo hecho bien y al final el sonido mas marcado, como si hubiera ganado algo.



ESCENA 81

Bit en el laboratorio del hiperespacio junto a Emily dirigiéndose al usuario y le pide a Emily que le explique el funcionamiento de las teclas direccionales.

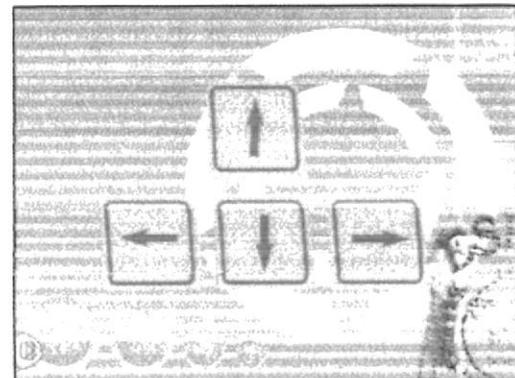
Audio: diálogo: Bit: Amiguito ya veo que aprendes rápido, que tal si aprendemos junto a Emily lo que son las teclas direccionales.



ESCENA 82

(Plano medio) Emily sentada en su escritorio comienza a explicar lo que son las teclas direccionales que se las ve en a parte inferior derecha de la pantalla.

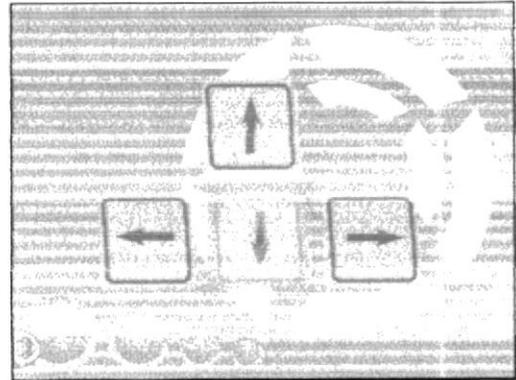
Audio: diálogo: Emily: Como sabrás amiguito estas son las teclas direccionales.



## ESCENA 83

Se hace un zoom in a las teclas direccionales las cuales aparecerán iluminadas arriba, abajo, izquierda y derecha de acuerdo a la explicación.

Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Estas flechas permiten situar al cursor: arriba, abajo, izquierda y a la derecha.



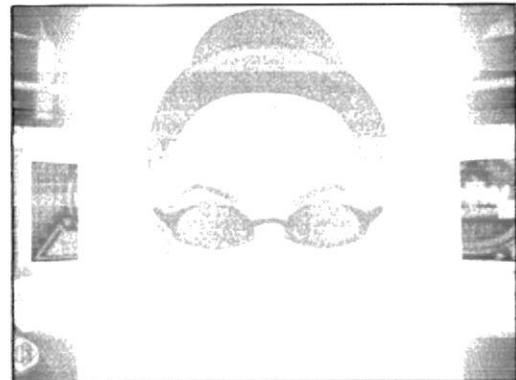
## ESCENA 84

Profesora Matrix: pregunta a Emily si se puede aplicar lo mismo para un juego, Emily le responde afirmativamente y le pide ayuda a BIT para explicar.

Audio: diálogo: Profesora Matrix: Dime Emily y lo mismo se puede aplicar con los Juegos.

Emily: Así es Srta., Bit si me podrías ayudar.

Bit: pero por supuesto mi querida Emily.

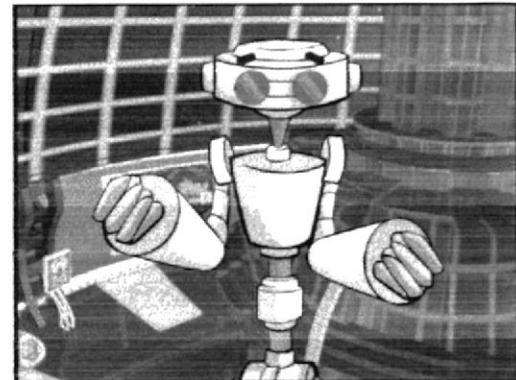


## ESCENA 85

Se observa a Bit vuelve al fondo blanco con destellos de circuitos como en el intro y a su alrededor las teclas de dirección, luego el puntero presiona dicha tecla y Bit empieza a realizar dicho movimiento o con las teclas de dirección del teclado. (Camina, retrocede, se agacha, se levanta), finalmente esta escena se desvanece dando paso a la siguiente. (JUEGO N. 1) (HAY UNA PEQUEÑA ANIMACION DE BIT DANDOLE UNAS GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL AL USUARIO Y EXPLICARA ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO DE QUE SE TRATAN ESTAS GAFAS)

Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Como verás en los juegos también tendrán la misma función.

Sonido de presionar teclas.

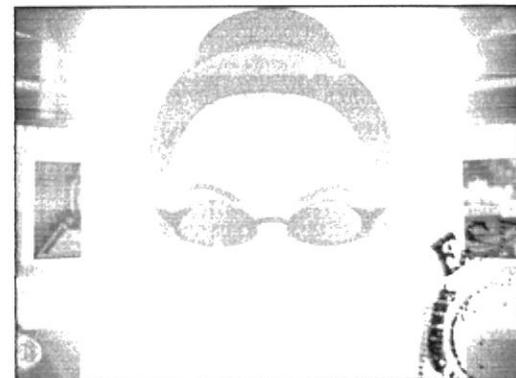


## ESCENA 86

(Primer plano) Profesora da las gracias a Emily por la explicación, luego se dirige a sus alumnos.

Audio: diálogo: Matrix: Gracias Emily

Ahora que les parece chicos si le enseñamos a nuestro amiguito el uso de las teclas alfanuméricas. (voces de niños contentos).



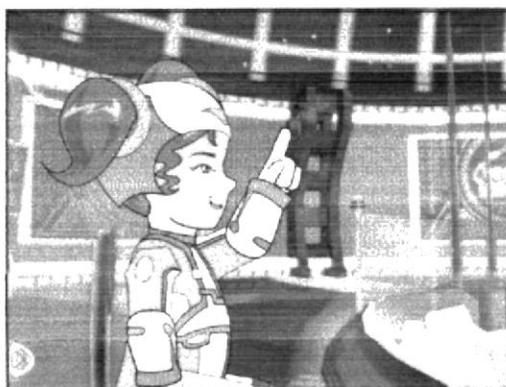
DELOTEC  
CAMPUS  
PERAS

## ESCENA 87

Maylin se ofrece para participar, la señorita contenta le pide que se acerque al pizarrón y explique.

Audio/ diálogo: Maylin: Señorita me gustaría dar la explicación de las teclas alfanuméricas.

Mastrix: Me parece genial.



## ESCENA 88

Se observa a Maylin pidiéndole a Emily que le ayude con el archivo donde están contenidas las teclas alfanuméricas.

Audio/ diálogo: Maylin: Si me ayudas Emily.

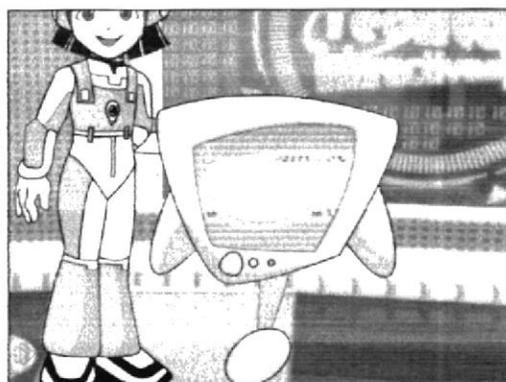


## ESCENA 89

(Plano general) Emily de frente al usuario, un robot monitor se acerca y proyecta en su pantalla un teclado

Audio/ diálogo: Sonido de dar clic.

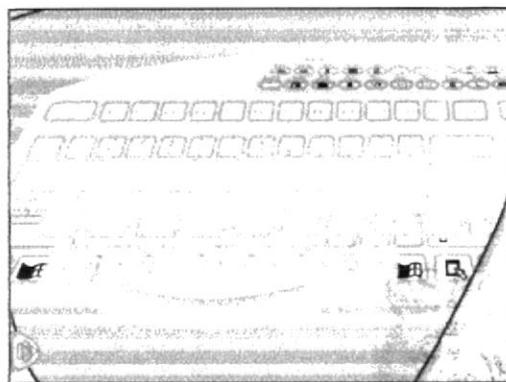
¡Bruno: Gracias Emily!



## ESCENA 90

El robot pasa a un primer plano separándolo a Emily de la escena, dentro de este se observarán las teclas alfanuméricas, las cuales a medida que se las menciona se irán iluminando. (Se nombrarán todas y cada una de estas teclas) lo que llevara un tiempo en explicar cada una.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Estas teclas nos permiten escribir números y letras en la pantalla. Existen algunas teclas especiales en el teclado que nos permiten escribir símbolos que pertenecen a nuestro alfabeto (por ejemplo la tilde, signos de interrogación, signos de admiración, puntos y comas, etc)(se nombran una por una).



ESCENA 91

Emily se dirige al usuario explicando otras teclas y sus funciones

Audio: diálogo: Emily: Amiguito sabías que a más de las teclas Alfabéticas, Alfanuméricas, las direccionales y la Barra Espaciadora tenemos otras más, cuya función diferencia la una de la otra.



ESCENA 92

Emily explica la función de la tecla Enter dicha tecla se presenta por medio de un ejemplo animado.

Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Te presento a la tecla enter.

Esta tecla permite avanzar a la siguiente línea de caracteres.



ESCENA 93

Actividad práctica sobre el uso de la tecla ENTER

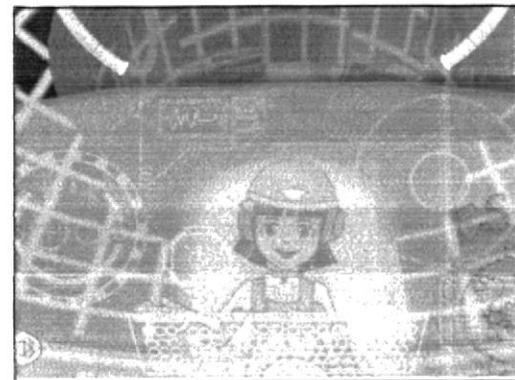
Audio: diálogo: Emily: Tecla enter. Qué te parece amiguito si practicas en el siguiente texto. Ubica el cursor en el cuadrado azul y presiona la tecla enter para que el texto pueda avanzar a la siguiente línea.



ESCENA 94

(Primer plano) Emily sentada en su puesto con la pantalla gigante de frente recuerda al usuario la tecla barra espaciadora, seguido le presenta al usuario la tecla TAB.

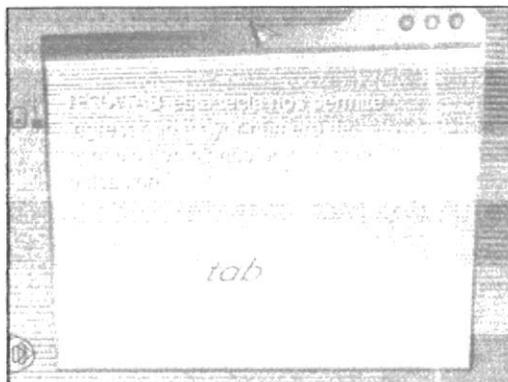
Audio: diálogo: Emily: Amiguito te acuerdas que la Barra espaciadora nos permite escribir espacios en blanco entre caracteres o letras, date cuenta de la función de la tecla que te presentaré a continuación.



## ESCENA 95

En una ventana que contiene la explicación se observa en el teclado la tecla TAB iluminada, se desprenderá del teclado pasando al lado izquierdo de la pantalla, junto del lado izquierdo, la ventana de texto, se apreciará el puntero dando clic en dicha tecla y se observa la función que produce.

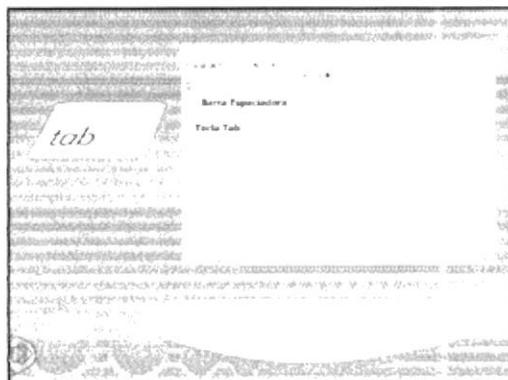
Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Esta es la tecla TAB, esta tecla nos permite ingresar un mayor número de espacios en blanco en una sola pulsación.



## ESCENA 96

Emily explica a nuestro amiguito la diferencia entre el uso de la tecla tab con el de la barra espaciadora y lo invita a ver un ejemplo animado.

Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Por ejemplo: Si queremos ingresar una gran cantidad de espacios en blanco en un línea de texto, tenemos que presionar mucha veces la barra espaciadora. Sin embargo con la tecla Tab podemos ingresar muchos espacios en blanco en una sola pulsación. (Sonido dar clic con el puntero), observemos el siguiente ejemplo.



## ESCENA 97

Descripción de escena : Alexis en una bicicleta, con un banderín que contiene el nombre de Barra Espaciadora, trata de alcanzar un bus que en su puerta tiene el nombre de TAB. Emily explica al usuario las diferencias y finalmente esta escena termina.

Audio: diálogo: sonido de carro y cansancio por parte de Alexis



## ESCENA 98

(Primer plano) Emily ve entrar a Alexis en su bicicleta muy cansado se dirige al usuario, da un zoom in a Emily y agradece a Alexis

Audio: diálogo: Emily: Si te distes cuenta la función de TAB es más veloz que el de la Barra Espaciadora... Gracias Alexis...



## ESCENA 99

Se observa en el teclado la tecla Caps Lock iluminada. Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Sabías que hay una tecla que te permite escribir todo en mayúscula. Te presento a la Tecla CAPS LOCK.

Cuando presionamos la tecla CAPS LOCK se activará la señal Caps Lock en nuestro teclado, esto indica que únicamente podemos ingresar letras MAYÚSCULAS.

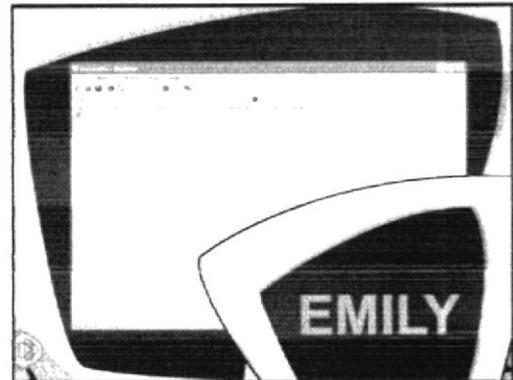


## ESCENA 100

Actividad práctica

(Primer plano) Emily junto al computador en la pantalla se observa el nombre de ella en MAYÚSCULAS, invita al usuario a que practique escribiendo su nombre en Mayúsculas, en la ventana.

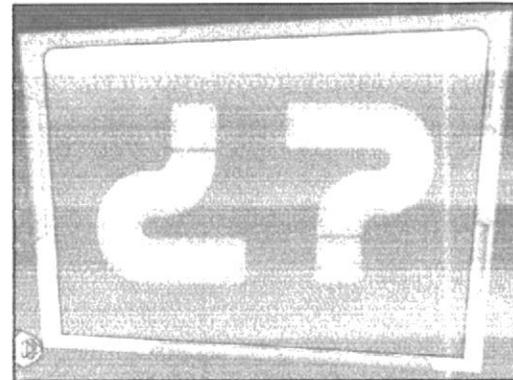
Audio/ diálogo: Emily: Que te parece si escribes tu nombre en mayúsculas.



## ESCENA 101

(Primer plano) Emily dirigiéndose al usuario, junto a ella un monitor en el cual se observará que irá cambiando de acuerdo a la explicación.

Audio: diálogo: Emily: Amiguito sabías que a toda pregunta se le coloca el signo de interrogación, sí. Y hay palabras que llevan signos de admiración, comillas y otras que están encerradas entre paréntesis, sabías que la tecla shift nos permite colocar estos signos, pues te enseño como hacerlo.

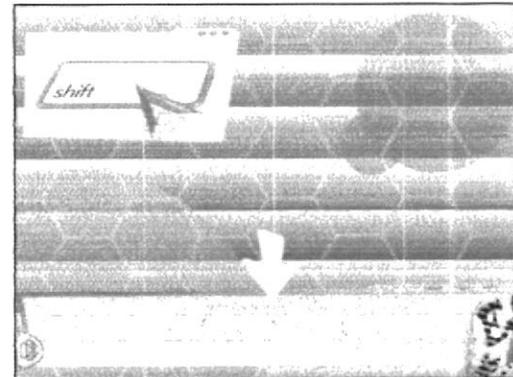


## ESCENA 102

Se observa en el teclado la tecla Shift iluminada, la cual se desprenderá del teclado pasando al lado izquierdo de la pantalla, junto a este una ventana de texto y por debajo las teclas alfanuméricas.

Audio: diálogo: Voz en off de Emily: La Tecla Shift permite escribir los caracteres y símbolos que se encuentran en la parte superior de las teclas alfanuméricas.

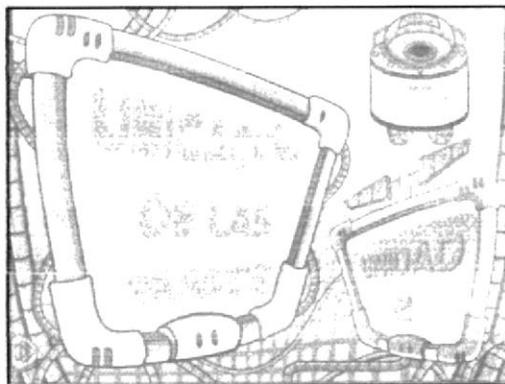
Por ejemplo para poder escribir el signo de interrogación, mantenemos presionada la tecla shift y a continuación presionamos la tecla que contiene dicho simbolo luego, soltamos la tecla shift.



ESCENA 103

Aparece la animación del nombre de UBICACIÓN DE MANOS en una pantalla acompañado de su icono.

Audio/ diálogo: Loc. en off de Matrix: Ubicación De Manos.



ESCENA 104

Canción UBICACIÓN DE LAS MANOS

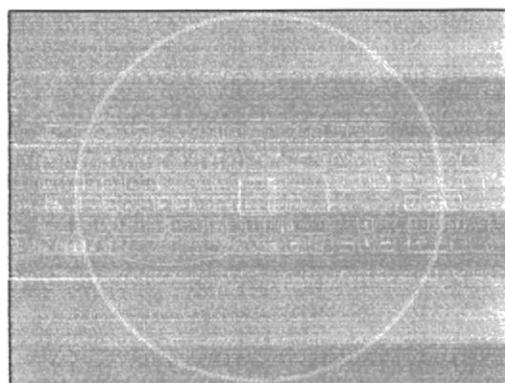
Descripción del ambiente:

Los personajes irán apareciendo en diferente lugares llenos de colores y música en ambientes explicativos de acuerdo a las teclas que se van detallando intercalándose también con partes de videos reales.



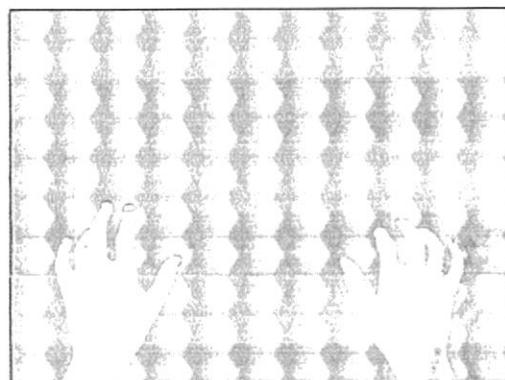
Audio/ Música:

Música de intro de la canción

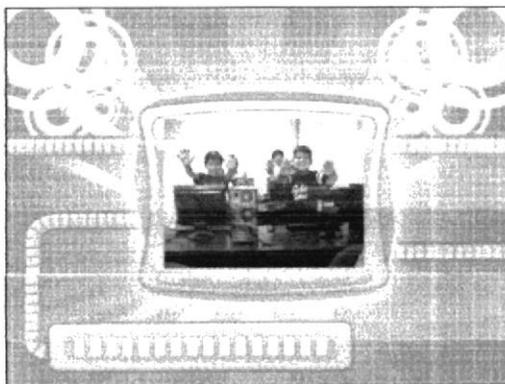


Audio/ Música:

Música de intro de la canción



Audio/ Música:  
Música de intro de la canción  
Ambiente: Video real de niños en un laboratorio de computación



LETRA DE LA CANCIÓN  
UBICACIÓN DE LAS MANOS

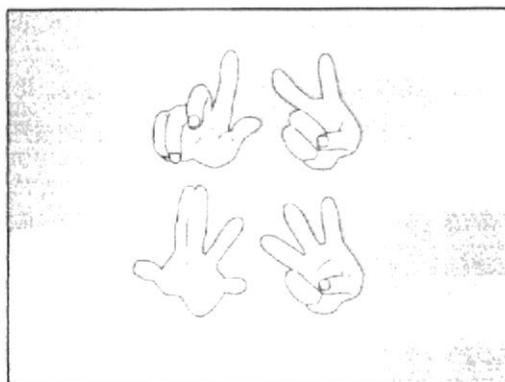
*Tengo diez deditos que quieren ya teclear  
cinco en cada manito no se en cual va a iniciar  
de izquierda a la derecha*

Ambiente: Laboratorio de computación



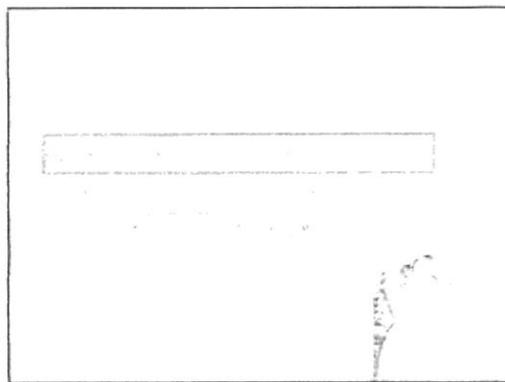
*con cual voy a empezar con cual voy a explicar  
la misión es ordenar qué dedo va a teclear  
la tecla que le toque al dedito presionar*

Descripción: Animación de manos de acuerdo al ritmo de la canción dichas manos están sobre fondos coloridos



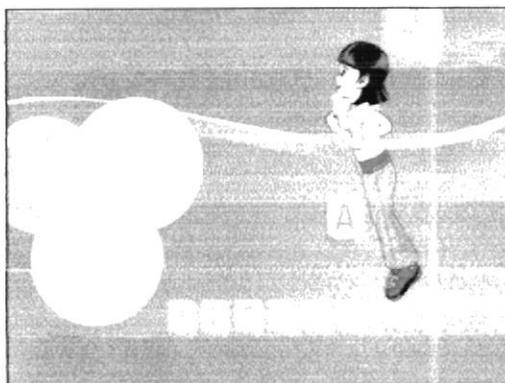
*pero teniendo en cuenta que teclitas hay  
por cual voy a empezar si tres filitas hay*

Descripción: Filas de las teclas se resalta la primera fila de acuerdo a la explicación, las cuales aparecen sobre un fondo lleno de colores llamativos y animados.



*cómo voy a nombrar las tres filitas que hay*

Descripción: Aparece Emily saltando sobre letras que unidas forman la palabra TECLITA



*con tanto abecedario que me puedo equivocar y para darme guía*

Descripción: Animación de la palabra GUIA sobre un fondo con figuras coloridas que aumentan su tamaño de acuerdo al ritmo de la canción



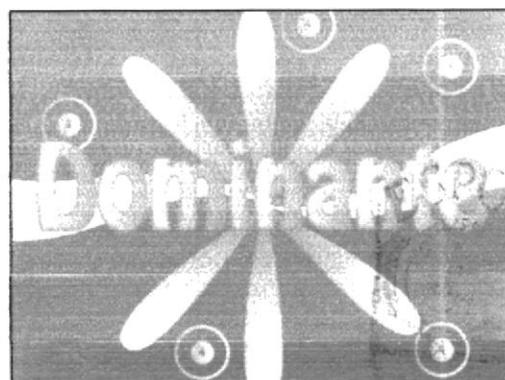
*así voy a nombrar a la fila de en medio que voy a presionar*

Descripción: Se resalta unas de las filas de acuerdo a la letra y su animación depende del ritmo de la canción



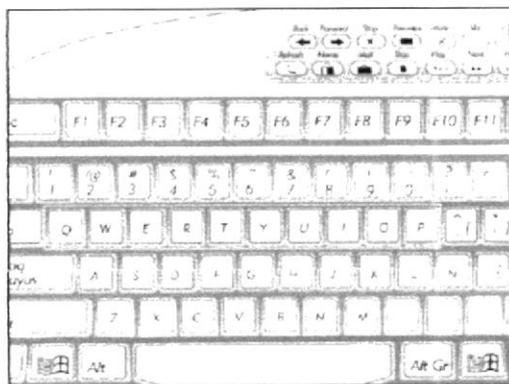
*Después de presionar me voy a descansar para seguir tecleando la fila de arriba*

Descripción: Animación de la palabra DOMINANTE con fondo colorido y va de acuerdo al ritmo de la canción



*la cual se llamará dominante nada más*

Descripción: Aparece un teclado el cual tiene resaltada una de sus filas según letra de la canción



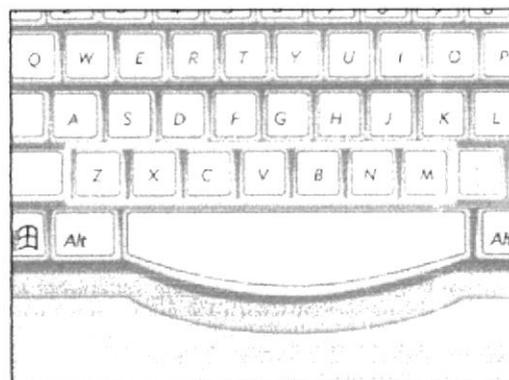
*y cómo olvidar la fila que me falta*

Descripción: Animación de la palabra INFERIOR en fondo con colores



*por último que sea inferior es la que falta  
así ya terminé contando las tres filas*

Descripción: Aparece en la pantalla un teclado y se resalta con un marco de referencia la fila a explicar según letra de la canción esta animación será de acuerdo al ritmo de la música.



*y ahora empezaré con la tecla más larguita  
la barra espaciadora que separa palabritas*

Descripción: Aparece en la pantalla la tecla BARRA ESPACIADORA sobre ella su nombre; estos elementos están sobre un fondo de cuadros animados con colores



Audio: Música

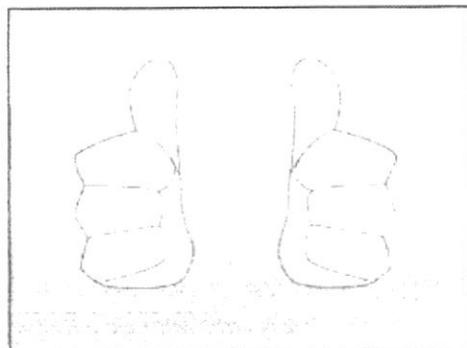
Música de transición de la canción

Descripción: Video real de la ubicación correcta de las manos sobre el teclado



*la cual presionaré con los dedos pulgares, los  
los dedos más gorditos que tienen mis manitas*

Descripción: Animación de los dedos pulgares de los niños, los cuales aparecen sobre una figura espiral animada de fondo



Audio: Música

Música de transición de la canción

Descripción: Alexis baila sobre un escenario con fondos cuadrados y multicolores



Audio: Música

Música de transición de la canción

Descripción: Maylin baila y disfruta del ritmo de la canción sobre un fondo de una figura espiral animada



Audio: Música

Música de transición de la canción

Descripción: Emily aparece haciendo gestos animados hacia el espectador. Ella aparece sobre un fondo multicolor.



Audio: Música

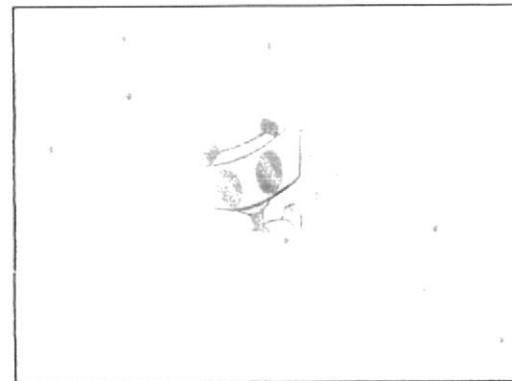
Música de transición de la canción

Descripción: Emily aparece haciendo gestos animados hacia el espectador. Ella aparece sobre un fondo multicolor.



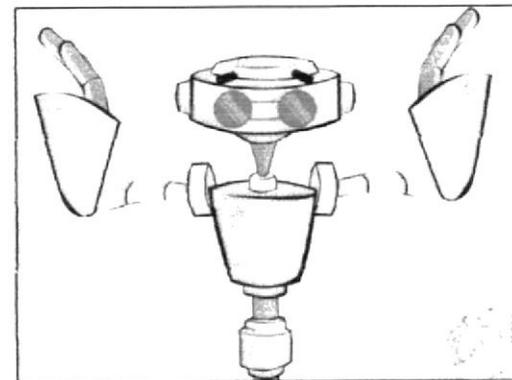
*Pon atención amigo y ponte a practicar que aquí viene lo bueno y lo bueno va a empezar*

Descripción: Bit encerrado en una esfera traslúcida animada al ritmo de la canción.



*Atentos tus sentidos que aquí vas a captar el orden de los dedos aquí comprenderás*

Descripción: Bit haciendo diferentes poses de baile de una manera muy divertida.



*los dedos de la izquierda irán desde la A hasta la tecla F ellos se asentarán*

Descripción: Aparece la ilustración de las manos sobre un teclado la cual se anima de acuerdo a la letra de la canción.



*con la mano derecha harás lo mismo que la otra empezando con la Ñ y terminando con la J*

Descripción: Aparece la ilustración de las manos sobre un teclado la cual se anima de acuerdo a la letra de la canción.



*Y así tu subirás a la fila dominante y luego bajarás a la fila que es restante*

Descripción: Bruno con gestos elusivos hacia la cámara sobre fondo colorido.



*y para terminar no te olvides practicar las rimas de este juego que aquí estoy despidiendo  
manos al teclado deditos a teclear (BIS)*

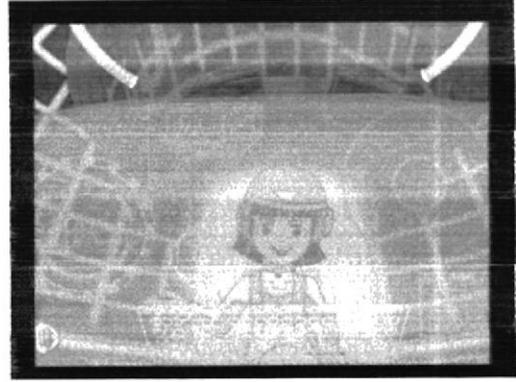
Descripción: Maylin bailando y disfrutando del ritmo de la música.



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

## ESCENA 105

Aparece la animación del nombre de USO DE LAS TECLAS en una pantalla acompañado de su ícono.  
 Audio: diálogo: Loc. en off de Mastrix: Uso de las teclas

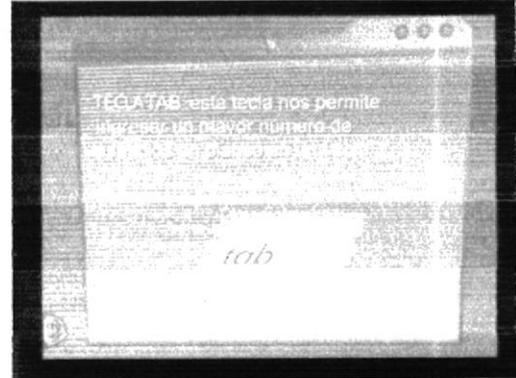


## ESCENA 106

Emily se dirige al usuario explicándole que en el teclado tenemos muchas teclas y sus funciones para un mejor entendimiento de la explicación se irán animando dichas teclas acompañadas de los ayudantes del laboratorio.

Audio: diálogo:

Emily: Teclas especiales. Amiguito se las llama especiales porque nos brindan muchas ventajas. Las teclas especiales se encuentran en la parte superior de las teclas direccionales.



## ESCENA 107

(Primer plano) Emily se dirige al usuario.

Ambiente: Pantalla de computador

Audio: diálogo: Emily: Insert: Permite ingresar caracteres sobreponiéndolos en otros caracteres.



## ESCENA 108

(Primer plano) Emily se dirige al usuario.

Ambiente: Laboratorio de Computación.

Audio: diálogo: Emily: Delete: Posee la misma función que Backspace con la diferencia que permite borrar caracteres de atrás para adelante.

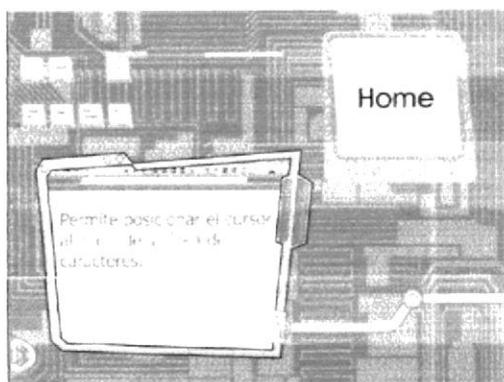


BIBLIOTECA  
 CAMPUS  
 PEÑAS

## ESCENA 109

Explicación de la función de la tecla Home

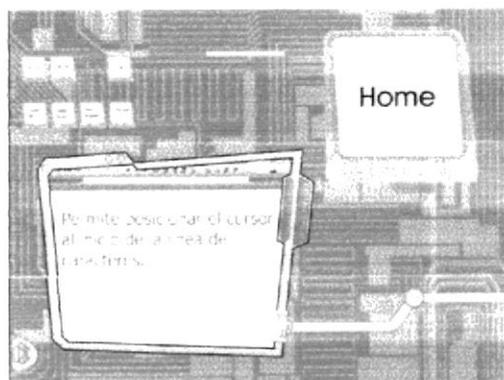
Audio: diálogo: Emily:Home: Permite posicionar el cursor al inicio de la línea de caracteres.



## ESCENA 110

Explicación de la función de la tecla End

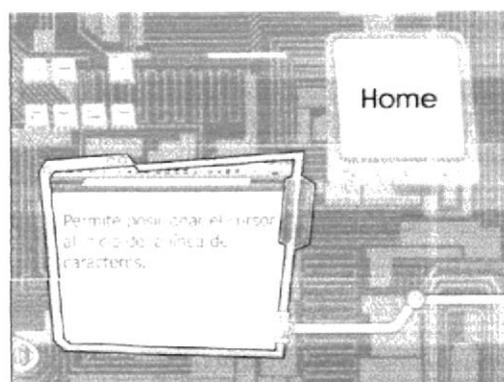
Audio: diálogo: Emily:End: Permite posicionar el cursor al final de la línea de caracteres.



## ESCENA 111

Explicación de la función de la tecla Page Up

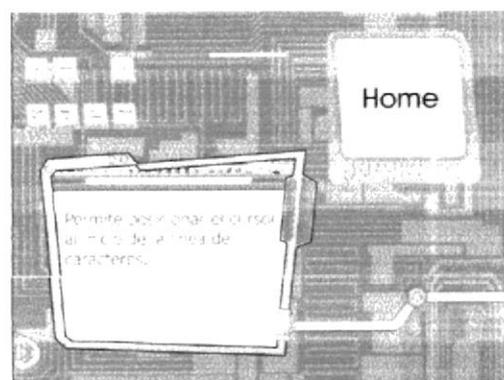
Audio: diálogo: Emily:Page up: Permite posicionar el cursor al inicio de una página.



## ESCENA 112

Explicación de la función de la tecla Page Down

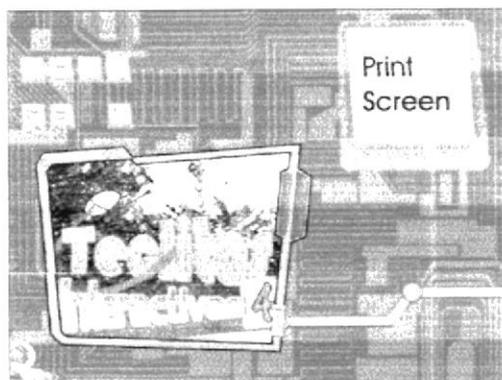
Audio: diálogo: Voz en off de Emily: Page down: Permite posicionar el cursor al final de una página.



## ESCENA 113

Explicación de la función de la tecla Print Screen

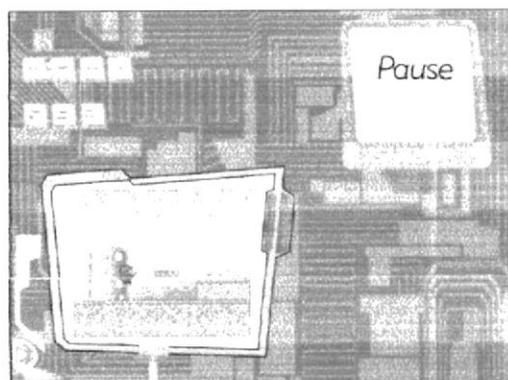
Audio/ diálogo: Emily: Print screen: Permite capturar la imagen que se encuentra en el monitor.



## ESCENA 114

Explicación de la función de la tecla Pause

Audio/ diálogo: Emily:Pause: Permite hacer un pausa al programa que estamos ejecutando. Por lo general se lo utiliza en video juegos.



## ESCENA 115

Emily volando con la ayuda de unos propulsores se dirige al usuario recordando algo de la barra espaciadora y de las direccionales y finalmente explica el uso de las teclas Alt, Control, F1 y F2, mientras estas aparecen a la izquierda de la pantalla.

Audio/ diálogo: Emily: Amiguito como ya sabrás la Barra Espaciadora y las Direccionales dependen mucho del programa que estemos utilizando, lo mismo sucede con las teclas las Alt, Control, F1 y F2.



## ESCENA 116

Las teclas Alt, Control, F1 y F2; las cuales se aprecian a la izquierda de la pantalla, y delante de ellas se observarán imágenes de hojas de cálculo, videojuegos, programas.

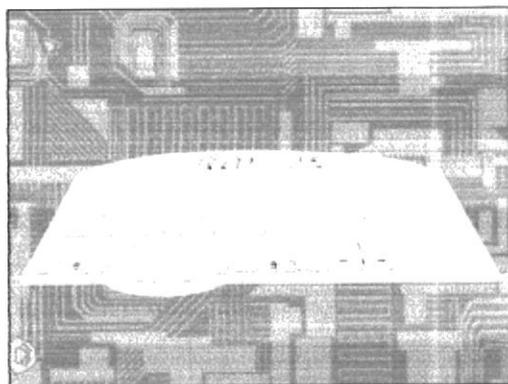
Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: Estas teclas poseen funciones especiales que varían de acuerdo al programa que este ejecutándose. Son utilizadas en conjunto con otras teclas.



## ESCENA 117

En el teclado se iluminan las teclas numéricas y Emily indica al usuario su igualdad, con una calculadora, la cual aparece y se ubica a la derecha.

Audio/ diálogo: Emily: Si te das cuenta mi teclado numérico se asemeja mucho a esta calculadora, sabes porque, mira lo siguiente.



## ESCENA 118

Las teclas se iluminan separándose del fondo (teclado) al lado la calculadora se fusionan, estas teclas forman parte de la estructura de una calculadora. (es decir estos reemplazarán a los botones de una calculadora).

El puntero da clic en el número efectúa seguidamente la operación ya sea una suma, resta, multiplicación y división, la cual aparecerá en el rectángulo superior.

Audio/ diálogo: Voz en off de Emily: El teclado posee una parte que es numérica. Esta parte simula la posición de las teclas de una calculadora. Nos facilita el ingreso y círculo de cantidades numéricas.



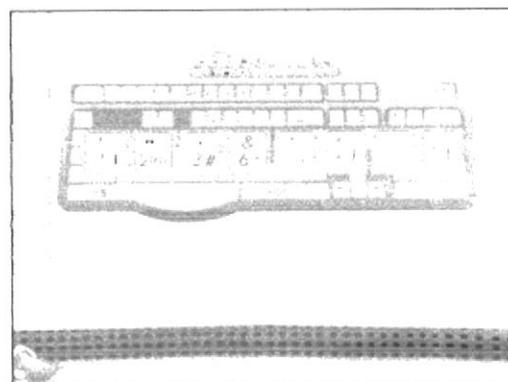
## ESCENA 119

Aparece un teclado del cual se desprenden unas teclas con tres caracteres, luego una flecha señala el carácter que se activa con la tecla Alt Gr, y finalmente muestra la tecla Alt Gr.

Audio/ diálogo: Maylin: En el teclado hay teclas que tienen 3 caracteres diferentes

Emily: Este se ubica en la parte inferior derecha, ¿Pero cómo lo escribo?... ¡Presiono shift, y nada!

Maylin: Es que para utilizar esos caracteres se debe mantener presionada la tecla Alt Gr y luego la tecla que contiene el símbolo que se desea.



## ESCENA 120

Emily está con un Flat que parece no funcionar y Maylin le ayuda explicándole lo que pasa.

Audio/ diálogo: Emily: ¡Oh no!

Maylin: ¿Qué te pasa Emily?

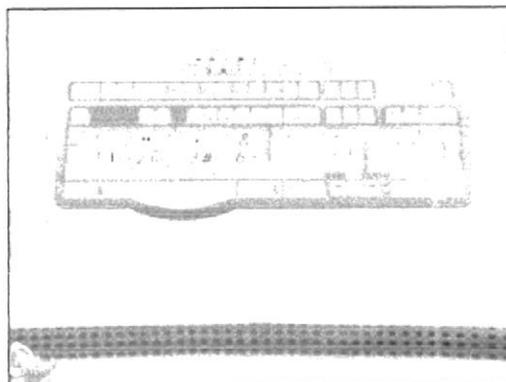
Emily: Es que no se que hice y algo se está cargando en el monitor.



## ESCENA 121

En el escritorio de Windows hay una ventana cargando información, se muestra la tecla Esc y al presionarla detiene el proceso de la ventana.

Audio/ diálogo: Maylin: No te preocupes, para eso tenemos la tecla Esc o escape que detiene un proceso que esté ejecutándose en el computador.



## ESCENA 122

Emily llega con un teclado y le pregunta a Maylin sobre la tecla Escape, Maylin le explica y todo lo que dice se muestra en un monitor.

Audio/ diálogo: Emily: Maylin, ¿Qué me dices de esta tecla? Se parece a la ventanita de Windows.

Maylin: ¡Esa es la tecla Windows! Y su función es la de abrir el menú inicio en la barra de tareas.



## ESCENA 123

Emily muy contenta da por concluido el curso, pero Maylin la detiene porque tiene nueva información, la cual la explica mientras uno de los Flat se transforma en un teclado moderno. Finalmente se muestran la teclas que Maylin enumera.

Audio/ diálogo: Emily: Estas son todas las teclas con las que contamos para utilizar nuestra computadora.

Maylin: ¡Espera Emily!... Hay nuevos teclados que tienen más funciones y por lo tanto más teclas, entre estas tenemos:

- Teclas de Internet
- Teclas de Office
- Y teclas de apagado y encendido del computador.



## ESCENA 124

Emily pregunta dudosa si ya terminaron y Maylin le responde enérgicamente q sí.

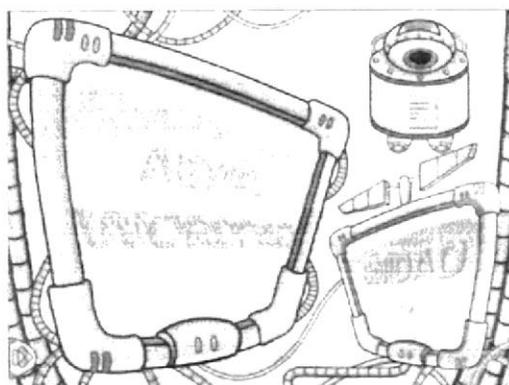
Audio/ diálogo: Emily: ¿Ahora sí son todas?

Maylin: Sí, ¡Ahora sí son todas!



## ESCENA 125:

Pantalla de presentación del tema a tratar ABRIR WORDPAD con su respectivo icono.



## ESCENA 126:

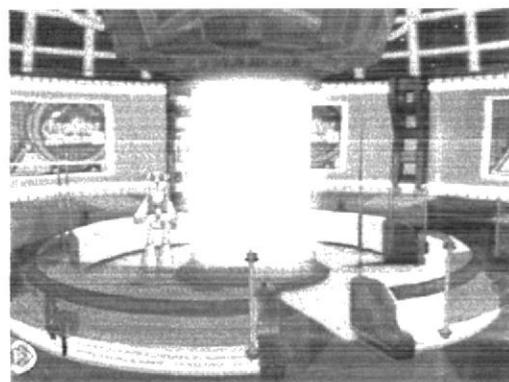
Bit en primer plano dentro del laboratorio cerca del tubo de salida explicándoles a los chicos sobre la misión.

Audio: Diálogo: Bit: Bien chicos, creo que ya están listos de enfrentar una prueba en la cual demostrarán su verdadero trabajo en equipo.

Este control abre el tubo de escape hacia la ciudad, en donde tendrán una misión pero sobre todo aprenderán muchas cosas.

Alexis: Pero Bit qué vamos a hacer?

Bit: Tranquilos chicos, no teman... acérquense



## ESCENA 127:

Descripción de la escena:

Cada uno de los personajes está en el laboratorio y se los ve en primer plano.

Audio: Diálogo:

Bit: Están listos?

Emily: Sí Bit

Maylin: Está bien Bit



## ESCENA 128:

Los chicos en diferentes lugares los unos de los otros, preguntándose ¿dónde están?

Audio: Diálogo:

Maylin: dónde estoy?

Alexis: qué pasó?

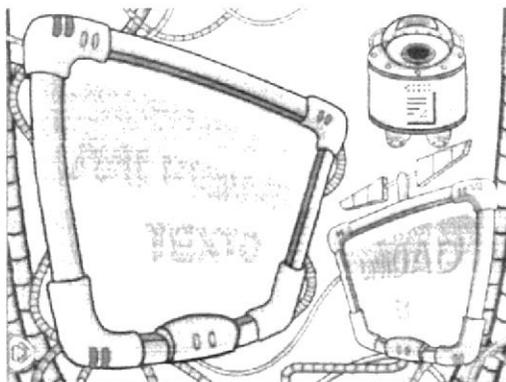
Emily: dónde están todos?

Bruno: increíble!!!



## ESCENA 132:

Pantalla de presentación del tema a tratar ABRIR WORDPAD con su respectivo ícono.



## ESCENA 133:

Maylin se encuentra en la ciudad dispuesta a empezar con su misión. Se hace un plano general del lugar donde se encuentra.

Audio: Diálogo: Maylin: Muy bien Byte estoy muy nerviosa lo único que espero es que todo salga bien. Tú me ayudarás, verdad?

Byte: guru guru guru

Maylin: Sabes justo ayer lei sobre Wordpad en el libro de Teclitas y lo que recuerdo es que esta aplicación nos permite hacer escritos como cartas y documentos, crear invitaciones, historias y muchas cosas más. Para poder crear una carta utilizaremos este programa llamado WORDPAD que es un procesador de palabras.

Para esta explicación se hace la presentación de diferentes íconos e imágenes de cartas, documentos, etc. Este programa nos facilita la escritura de una carta o documento ya que podemos cambiar el tamaño y el tipo de la letra. Podemos centrar títulos, cambiar el color de la letra, así como su tamaño o tipo, entre otras opciones.

No te parece interesante Byte? Este programa nos ayudará con nuestra misión.

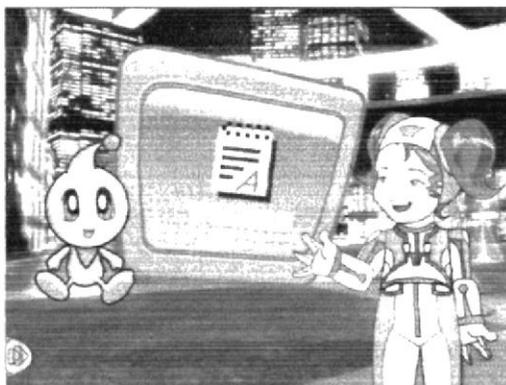
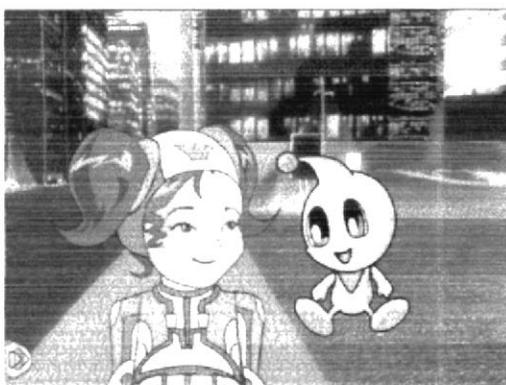
Byte: guru guru

## ESCENA 134:

Maylin se encuentra junto a Byte y se pregunta cómo ingresar a Wordpad.

Maylin: Ahora necesito saber cómo ingresar a Wordpad. Ah!! Lo encontré ha sido muy fácil.

Doy un clic en inicio luego voy a todos los programas, dirijo el mouse hacia accesorios y dentro de accesorios está Wordpad.



## ESCENA 135:

Bit aparece dentro de una pantalla se hace un zoom in hacia la pantalla combinando tomas en donde esta Maylin.

Audio: Diálogo:

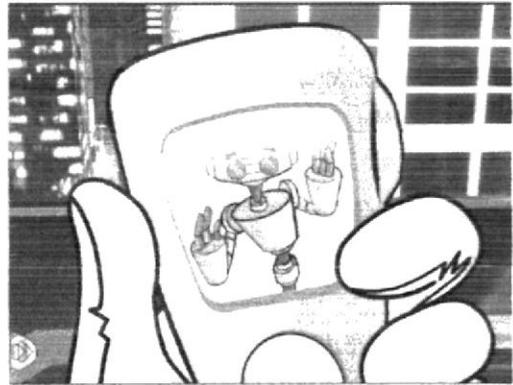
Bit: Maylin, Maylin, puedes verme

Maylin: Si Bit

Bit: Cómo va todo Maylin?

Maylin: Muy bien Bit, he aprendido mucho gracias a tus instrucciones y a la ayuda de Byte.

Bit: Veo que estás bien y avanzas rápido



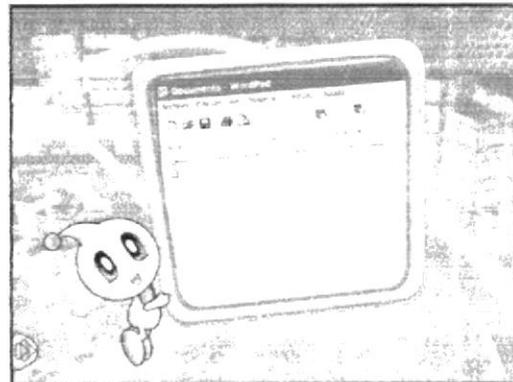
## ESCENA 136:

Pantallas de explicación sobre Wordpad. Según lo que explica Maylin se ve dentro de la ventana.

Audio: Diálogo: Maylin: una vez abierto el programa encontrarás una ventana parecida a esta. Ummm. Ahora voy a escribir la palabra Hola. Presiono la tecla ENTER Ahora qué puedo escribir??

Byte: guru guru

Maylin: Buena idea, ahora escribiré Este es mi primer trabajo.

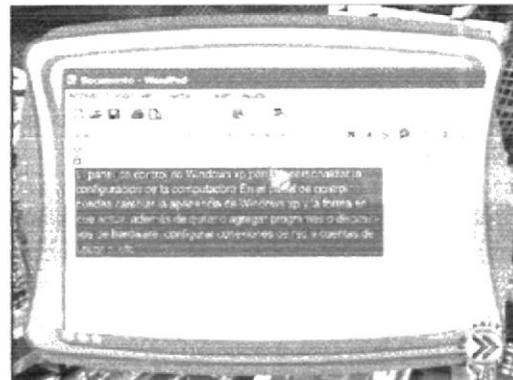


## ESCENA 137:

Esta actividad estará dentro de una ventana muy parecida a la del programa de texto WORDPAD

Audio: diálogo: Voz en off de Maylin: ACTIVIDAD

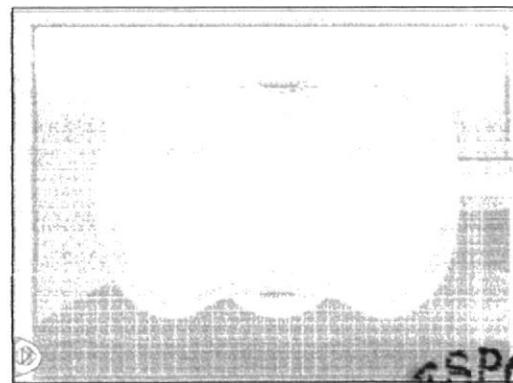
Ahora hazlo tú. En esta actividad tendrás que seleccionar el texto y cambiar su tamaño y tipo por el que tú prefieras.



## ESCENA 138:

Pantalla de presentación CAMBIO DE COLOR DEL TEXTO

Audio: diálogo: Voz en off de Maylin: Cambio de color

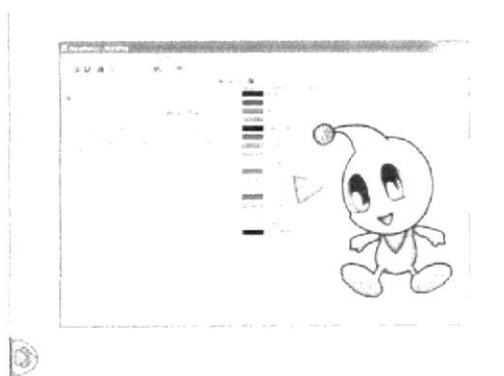


## ESCENA 139:

Explicación de los pasos para poder cambiar el color al texto

Audio/ Diálogo: Maylin: Repito los mismos pasos y voy hacia esta paletita de colores y escojo el que más me guste ummmm a mí me gusta el rojo.

Byte: guru guru guru guru....

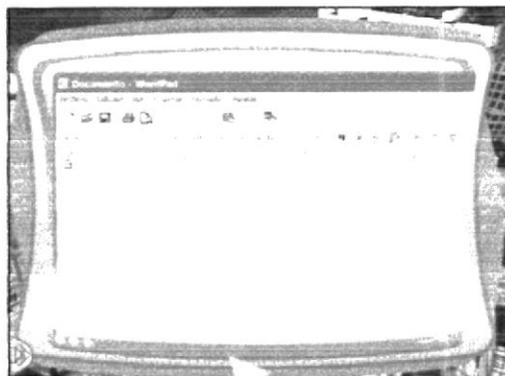


## ESCENA 140:

Esta actividad estará dentro de una ventana muy parecida a la del programa de texto WORDPAD

ACTIVIDAD

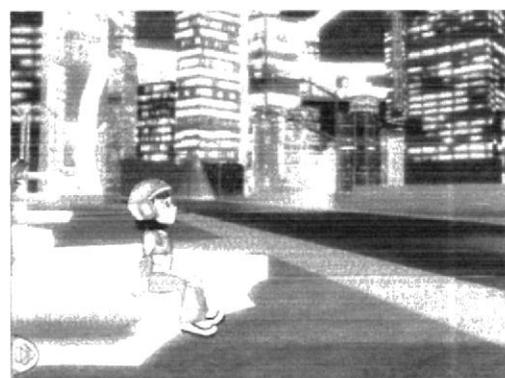
Audio/ Diálogo: Maylin: Qué te parece si ahora lo intentas tú. Tendrás que seleccionar el texto y cambiar el color por el que más te guste, podrás hacerlo las veces que quieras. Vamos tú sabes cómo hacerlo!



## ESCENA 141:

Emily sentada junto a una pileta recuerda a sus amiguitos.

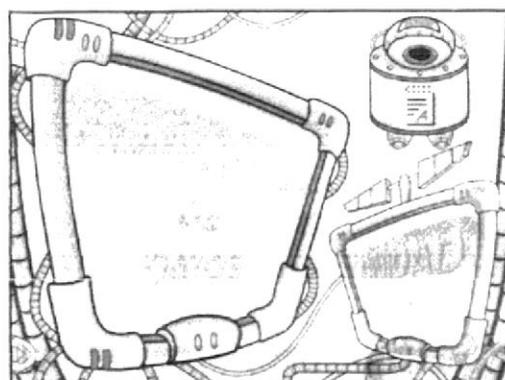
Audio/ Diálogo: Emily: ahh (suspiro) Que ciudad tan grande ya deseo volver a ver a mis amigos para jugar todo el día, los extraño mucho.



## ESCENA 142:

Pantalla de presentación ADMINISTRACIÓN DE DATOS

Audio/ diálogo: Voz en off de Matrix: ADMINISTRACIÓN DE DATOS



## ESCENA 143:

Emily y Byte caminan por Utopia

Audio: diálogo:

Emily: Byte. Este mundo es increíble! Qué edificios tan altos.

Byte: Guru, guru, guru.

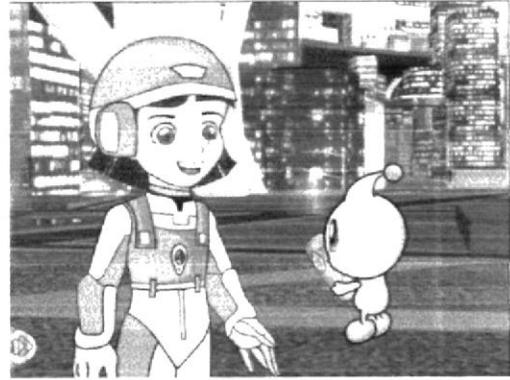
Emily: ¿Byte dónde estas?

Byte: (Regresa con una palm)

Emily: ¿Dónde te fuiste?

Byte: Guru, guru, guru.

(Le da la palm a Emily)



## ESCENA 144:

Emily se queda sola de pronto Byte aparece

Audio: diálogo:

Emily: Ahhh! Trajiste un mensaje que me envía Bit. Vamos a ver que dice!

(Enciende la palm, aparece Bit y le dice:

Bit: ¡Hola Emily! Maylin ha cumplido exitosamente con su misión. Ella les enseñó a nuestros amiguitos Qué es y cómo se escribe un texto en Wordpad. Ahora es tu turno. Ahora tu debes enseñarle a nuestros amiguitos como Administramos los documentos en Wordpad.

Emily: Bit, pero yo no sé como se Administran los documentos en Wordpad.

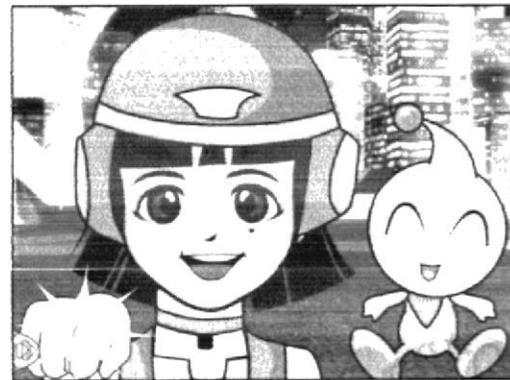
Bit: No te preocupes Emily... Aquí te dejo todas las instrucciones para Administrar un documento en WordPad. Tú debes seguirlas muy bien para que los chicos aprendan como hacerlo. Bueno Emily que comience tu misión Qué te vaya bien!!!



## ESCENA 145:

Emily: Muy bien Bit. Estoy preparada para comenzar.

Emily: Golpea la pantalla y dice: Hola amigos ahora aprenderemos Como administrar un documento en Wordpad.



## ESCENA 146:

Emily y Bite caminan por Utopia

Audio-Diálogo: Emily: Pero yo no sé que es administrar datos. Tú sabes que es Byte?

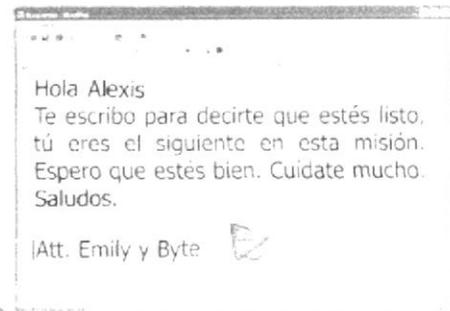
Byte: Guru,guru,guru,guru,guru,guru,guru



## LSCENA 147:

Amily saca una excelente conclusión sobre lo que es Administrar datos

Audio-Diálogo: Emily: Ah ósea que administrar datos no es otra cosa que: almacenar datos, si a mi archivo una vez guardado le quiero agregar más información sólo lo vuelvo a abrir y seguido lo vuelvo a grabar para que me aparezcan los últimos cambios. Entonces ahora que ya se lo que es administrar datos manos a la obra Byte!



## LSCENA 148:

Guardando nuestro trabajo

Emily dialoga con Bite sobre la forma de Administrar datos Emily: Muy bien, con la información que me envió Maylin ahora se como escribir un texto en wordpad. Entonces Byte primero escribamos un documento en wordpad para posteriormente guardarlo.

Byte: guru,guru,guru,guru

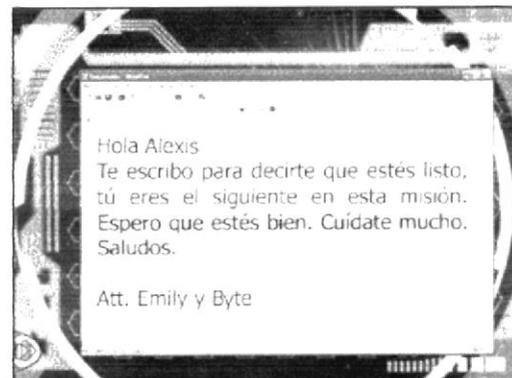


## ESCENA 149:

Bite le aconseja escribir a Alexis y Emily aprueba su idea.

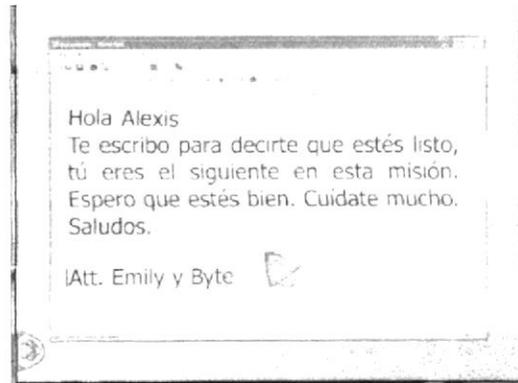
Emily: Si me parece muy bien Byte escribámosle una carta a Alexis para avisarle que el es el siguiente en esta misión.

Entonces tenemos que realizar los siguientes pasos: Primero tenemos que colocar un texto en la ventana WordPad. Byte redactemos la carta.



ESCENA 150:

Hola Alexis:  
Te escribo para decirte que estés listo, tú eres el siguiente en esta misión. Espero que estés bien. Cuidate mucho.  
Saludos.  
Att. Emily y Byte



ESCENA 151:

Listo, ahora que ya tengo mi Documento lo puedo guardar. Hagamos clic en el menú Archivo.  
Presionemos la opción Guardar.  
Luego elijamos la carpeta Mis Documentos.  
Asignemos un nombre a nuestro trabajo.  
En este caso le vamos a poner el nombre "Carta".  
Y por último presionemos el botón Guardar.



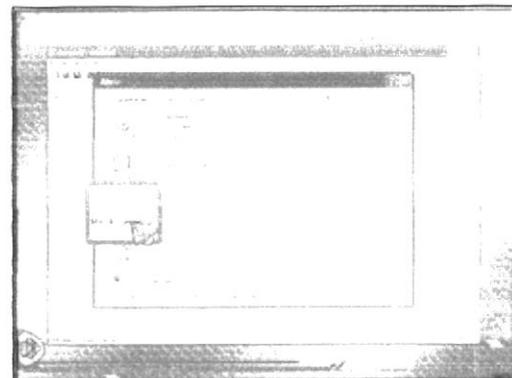
ESCENA 152:

Muy bien ya tenemos nuestro archivo guardado, en la carpeta de "Mis Documentos".  
Emily: Pero Byte ¿No crees que debería haber una forma más rápida para guardar un archivo?  
Byte: Guru, guru, guru



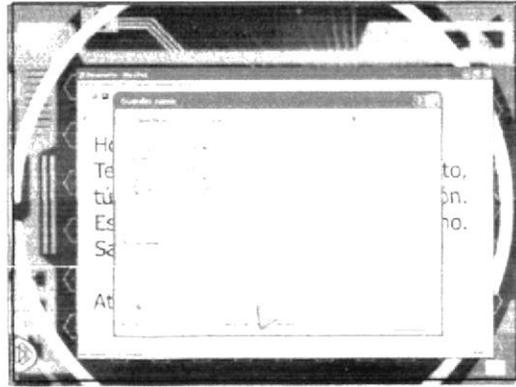
ESCENA 153:

Emily: ¿Cómo? ¿Qué si la hay? Dime como hacerlo.  
Byte: Guru, guru, guru, guru, guru, guru, guru  
Emily: ¡Ah, entonces déjame practicar!  
Tenemos nuestro texto en la ventana WordPad.  
Luego hacemos clic en el icono del diskette que se encuentra en la barra de herramientas. Elegimos la carpeta Mis Documentos. Ponemos un nombre al trabajo para luego guardarlo.



ESCENA 154:

Emily: ¡Qué fácil es guardar un documento en Wordpad!  
Además puedo elegir como hacerlo.  
Byte: Guru, guru, guru, guru



ESCENA 155:

Emily: Ósea que si presiono el icono de la hoja en blanco se cierra el documento que tengo abierto y automáticamente se colocará un Nuevo Documento en blanco.  
Byte: Guru, guru  
Emily: Estoy muy contenta Byte, estoy aprendiendo mucho...



ESCENA 156:

“Abriendo un Archivo”

Emily: Byte que bueno que la carta ya esta guardada ahora ya se la podré enviar a Bruno. Oh, sabes Byte olvidé escribirle a Bruno que le avise a Alexis que él va a concluir esta misión, para que se prepare.  
Y ahora que hago si ya cerré el documento?!

Byte: Guru, guru, guru, guru



ESCENA 157:

Emily: En serio? Qué chévere que se pueda ingresar más información a nuestro documento!  
Byte : Guru, guru, guru, guru, guru  
Emily: De acuerdo, veamos como podemos abrir, revisar y modificar los archivos que hemos guardado. Indícame lo que tengo que hacer  
Byte : Guru, guru, guru, guru, guru

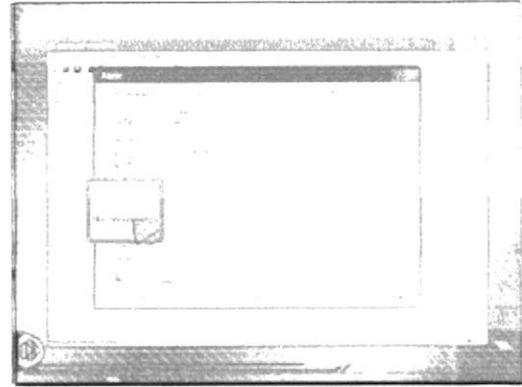


## ESCENA 158:

Emily: - Bien...En la ventana de WordPad hacemos clic en el menú Archivo. Luego presiono la opción Abrir que más tengo que hacer Byte?

Byte: Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: Ah ya... Ahora elegimos la carpeta Mis Documentos que es la carpeta en la que guardamos nuestra carta. Seleccionamos nuestro documento que tiene el nombre de Carta y luego presionamos el botón Abrir.



## ESCENA 159:

Ahora que esta abierto nuestro archivo le puedo agregar más texto...

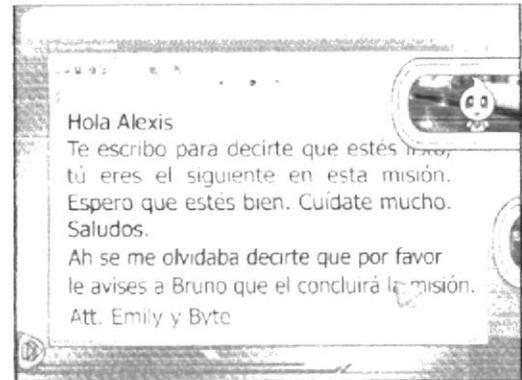
Ah, se me olvidaba decirte que por favor le avises a Bruno que el concluirá la misión.

Byte: Guru, guru, guru, guru, guru

Emily: No te preocupes no olvidaré presionar el botón Guardar...

Muy bien la carta ya esta terminada. Ahora presionaré el botón guardar, que es el icono q tiene forma de diskette verdad?

Byte: Guru, Guru, guru, guru

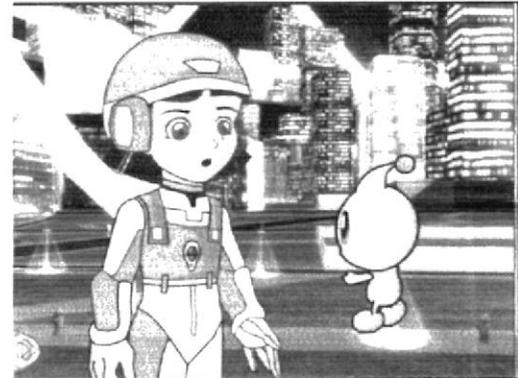


## ESCENA 160:

Emily: Esta bien ahora cerraré el documento.

Emily: ¿Byte por qué es tan importante presionar el botón guardar después de adicionar más información?

Byte: Guru, Guru, guru

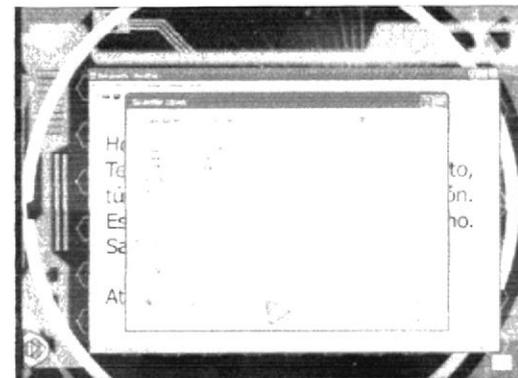


## ESCENA 161:

Emily: Entonces no olvidaré guardar siempre los últimos cambios que haga en mis archivos. Byte ahora verifiquemos si nuestro archivo contiene la información que hemos aumentado.

Abramos nuestro archivo "Carta" que se encuentra en la carpeta de: "Mis Documentos".

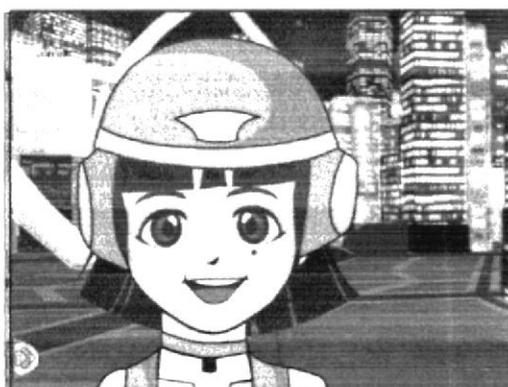
Byte: Guru, Guru, guru, guru



## ESCENA 162:

Emily: Sí, ya me di cuenta Byte en el archivo se encuentra la información que hemos agregado. Entonces podemos agregarle o quitarle información a cualquier archivo: tanto textos como imágenes pero eso sí no tenemos que olvidar presionar el botón de guardar para que nos aparezcan los últimos cambios.

Ojo! Amiguito ten mucho cuidado al momento de guardar porque al momento de abrir tu archivo, sólo podrás ver los últimos cambios realizados.

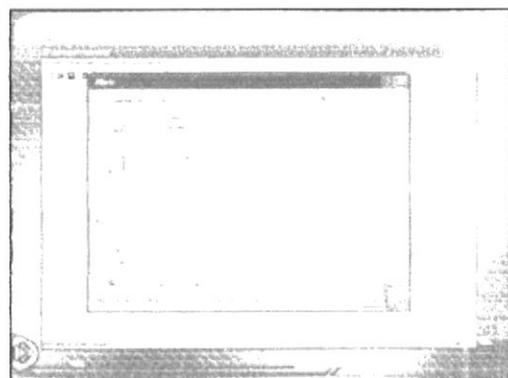


## ESCENA 163:

Byte también hay una forma más rápida para abrir un archivo?

Byte: Guru. Guru, guru, guru

Emily: Entonces teniendo nuestra ventana de Wordpad hacemos clic en el icono de la carpeta que se encuentra en la barra de herramientas. Elegimos la carpeta Mis Documentos. Seleccionamos nuestro archivo "Carta". Y por último presionamos el botón Abrir.



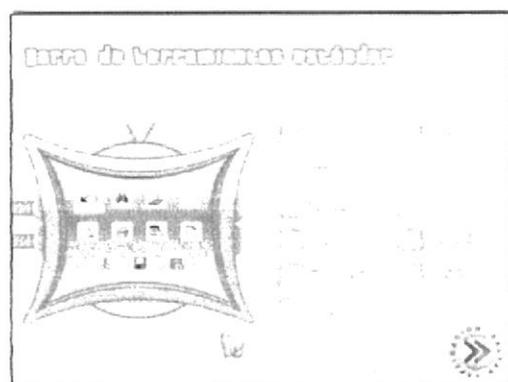
## ESCENA 164:

Ahora, que te parece si en la siguiente actividad reconoces el botón, colocando en el recuadro el número correspondiente.

## ACTIVIDAD:

Emily: Colócale al botón el nombre correspondiente.

Muy bien!. Tienes muy buena retentiva! Eres muy inteligente! Correcto! Excelente! Sabía que lo lograrías!



## ESCENA 165:

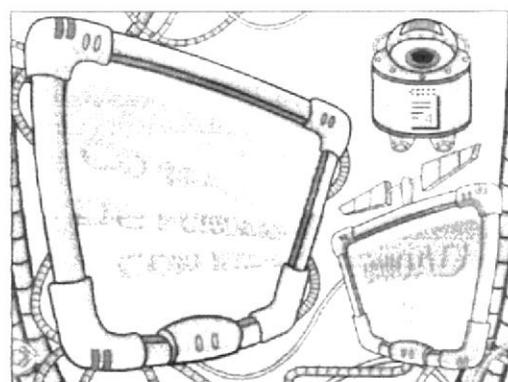
"Combinación de funciones con teclas"

Alexis: adivina que descubri Byte.

Byte: guru guru

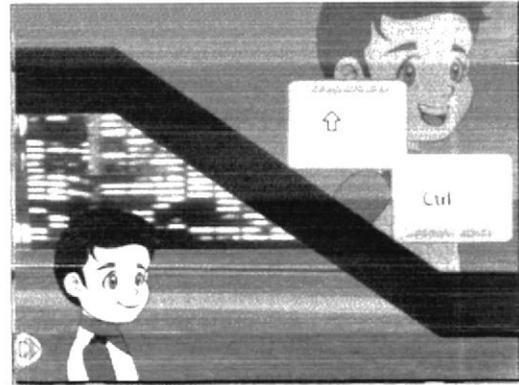
Alexis: Sabías que al mantener presionada la tecla "Ctrl" o "Shift" y al mismo tiempo una de las teclas de desplazamiento suceden algunas acciones.

Byte: guru guru



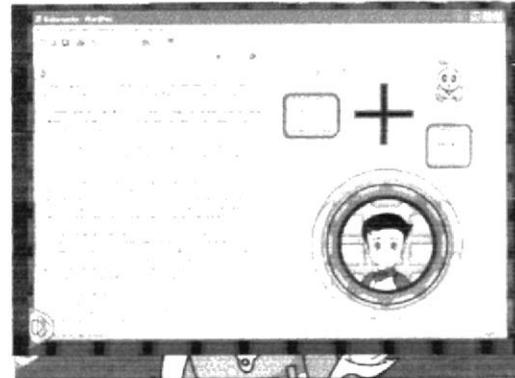
## ESCENA 166:

Alexis: Observemos lo que pasa al combinar las teclas control o shift con las teclas de desplazamiento: Pg Up, Pg Down, Inicio, Fin y las teclas direccionales: Arriba, abajo, izquierda y derecha.



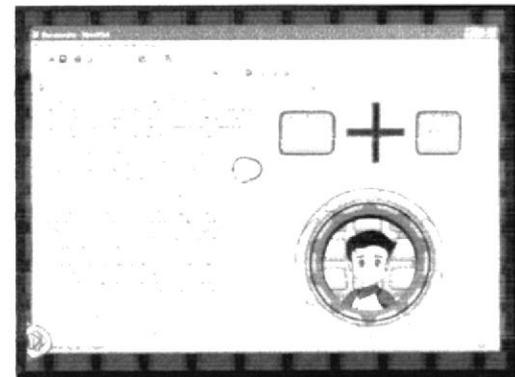
## ESCENA 167:

Audio diálogo: Alexis:Primero: Combinemos la tecla Control con cada una de las teclas de desplazamiento. Amiguito al combinar la tecla control + la tecla inicio el cursor se desplazara al inicio del documento y si la combinas con la tecla fin, el cursor se desplazara al final del documento. Ahora si utilizamos la tecla control + page up el cursor se moverá al inicio de la primera línea de texto que podamos ver dentro de nuestra pantalla y si combinamos control + la tecla page down el cursor se moverá al final de la ultima línea de texto que podamos ver dentro de nuestra pantalla.



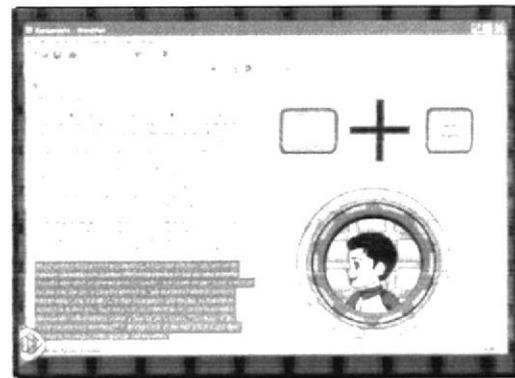
## ESCENA 168:

Audio diálogo: Alexis:Segundo: Combinemos la tecla Shift con cada una de las teclas de desplazamiento. Ahora amiguito si combinamos la tecla shift con la tecla inicio el cursor seleccionara la línea de texto en la q se encuentre o también podrá seleccionar las palabras que se encuentren desde el inicio de la línea hasta donde se encuentre ubicado el cursor. Y lo mismo ocurrirá si presionamos la tecla shift + fin. Ahora presionando la tecla shift + page up podemos seleccionar un bloque de texto desde la ubicación del cursor hasta unas líneas mas arriba y en vice-versa ocurrirá lo mismo presionando shift + page down.



## ESCENA 169:

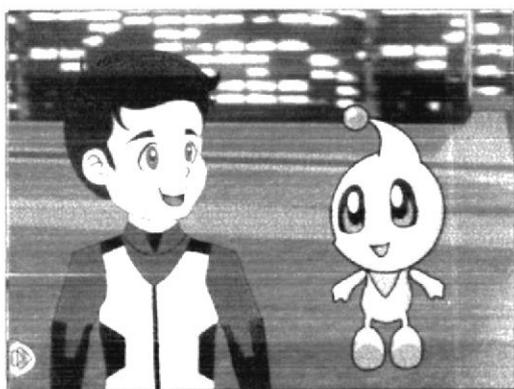
Audio diálogo: Alexis:Tercero: Combinemos las teclas Control + Shift con cada una de las teclas de desplazamiento. Si presionamos las teclas control + shift con la tecla inicio seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta el inicio del documento y si lo hacemos con la tecla fin seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta el final del documento. Ahora si combinamos las teclas control + shift + con la tecla page up seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta la primera línea de texto en nuestra pantalla y si lo hacemos con la tecla page down seleccionaremos el texto desde la ubicación del cursor hasta la ultima línea de texto dentro de nuestra pantalla.



## ESCENA 170:

Alexis: guaaa Byte, combinar las teclas control y shift con las teclas de desplazamiento, nos ayudan a desplazarnos rápidamente por nuestro documento y a seleccionar texto con facilidad.

Byte: guru guru



## ESCENA 171:

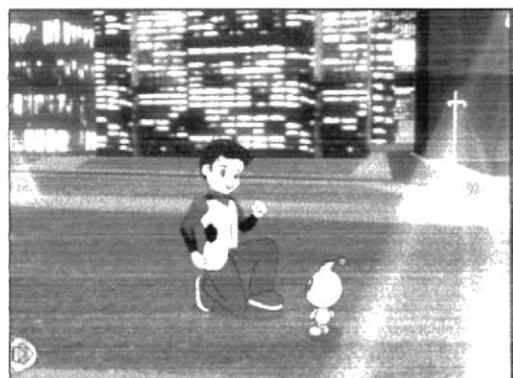
“Cambiando los atributos de un texto”

Alexis: Byte tu crees que podemos cambiar algunos atributos en un texto.

Byte: guru guru

Alexis: esto quiere decir que además de aplicarle color, formato y tamaño; podemos colocarle negrilla, cursiva y subrayado, al igual lo podemos alinear, tanto a la izquierda, a la derecha y centrarlo.

Byte: guru guru



## ESCENA 172:

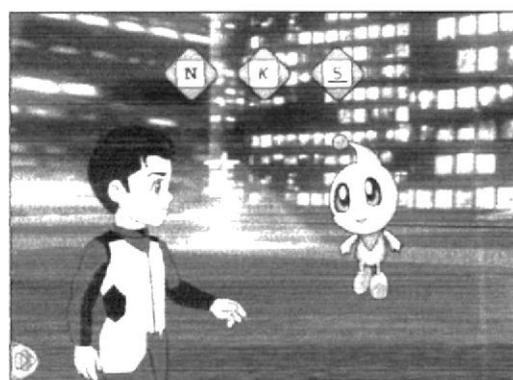
“Cambiando el estilo de fuente”

Alexis: Cambiar el estilo de fuente es colocarle al texto ya sea negrilla, cursiva o subrayado. Byte como puedo cambiar el estilo de fuente de un texto

Byte: guru guru

Alexis: ah, lo puedo hacer a través de las opciones negrita, cursiva y subrayado.

Byte: guru guru



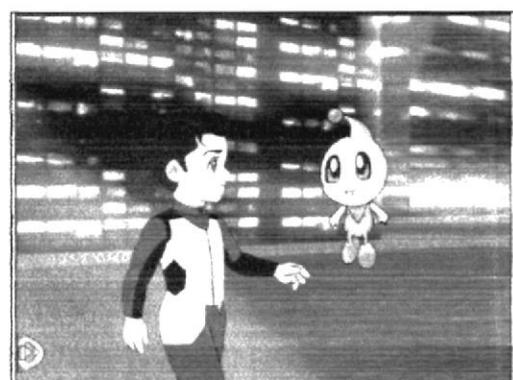
## ESCENA 173:

Alexis: y donde las puedo encontrar Byte.

Byte: guru guru

Alexis: ah eso es en la barra de formato de WordPad, ya las vi. Byte Que te parece si me explicas para que sirve cada uno de ellas

Byte: guru guru



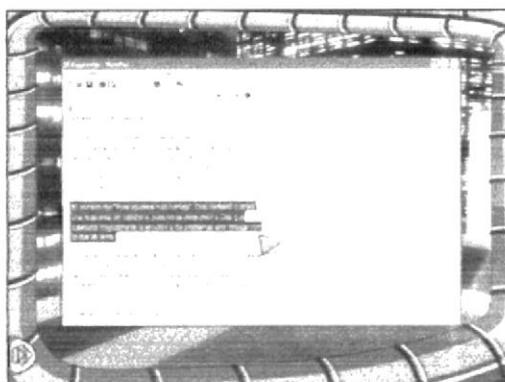
## ESCENA 174:

Audio: diálogo: Alexis: La opción negrita nos permite resaltar un texto haciéndolo más oscuro. Por lo general se lo utiliza para resaltar temas importantes dentro de un texto.

Byte: guru guru

Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle negritas a un texto: Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de negrita.

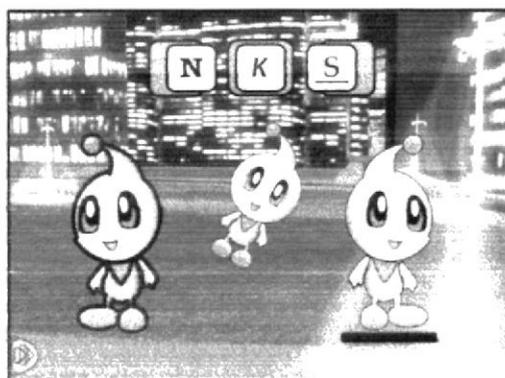
Byte: guru guru



## ESCENA 175:

Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: La siguiente opción nos permite cambiar el estilo del texto a Cursiva es decir inclinándolo a la derecha. Por lo general se utiliza este tipo de letra cuando queremos destacar algo que una persona ha dicho o mencionado en algún momento.

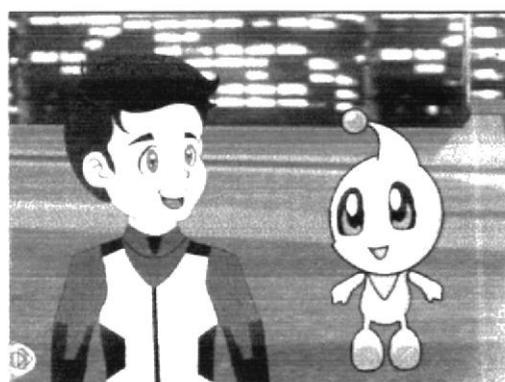
Byte: guru guru



## ESCENA 176:

Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle cursiva a un texto primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de cursiva.

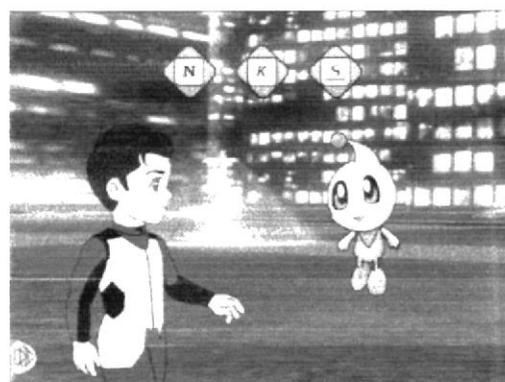
Byte: guru guru



## ESCENA 177:

Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: La última opción permite subrayar el texto que hemos seleccionado, se lo utiliza para hacer un énfasis en textos y frases importantes.

Byte: guru guru

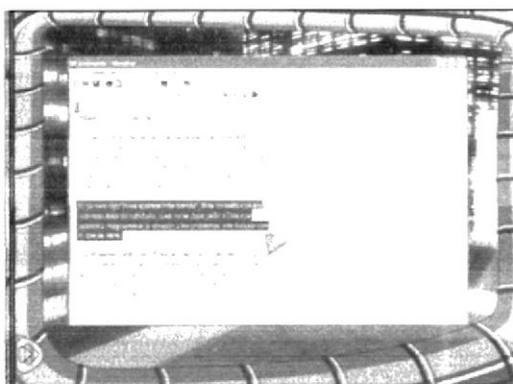


## ESCENA 178:

Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: Para colocarle Subrayado a un texto: Primero seleccionamos el texto a modificar, y finalmente damos clic en el botón de subrayado.

Byte: guru guru

Audio: diálogo: Alexis: que chévere Byte que también se puedan combinar estas tres opciones, que te parece si a tu texto le colocas los 3 estilos de fuentes: Negrita, cursiva y subrayado.



## ESCENA 179:

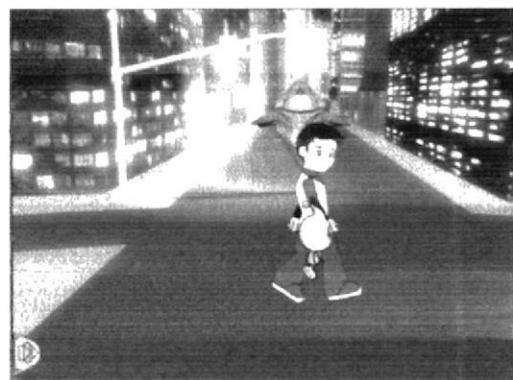
“Cambiando el formato del párrafo”

Audio: diálogo: Alexis: Byte podemos cambiar el formato de un párrafo

Byte: guru guru

Audio: diálogo: Alexis: y como lo podemos hacer.

Byte: guru guru

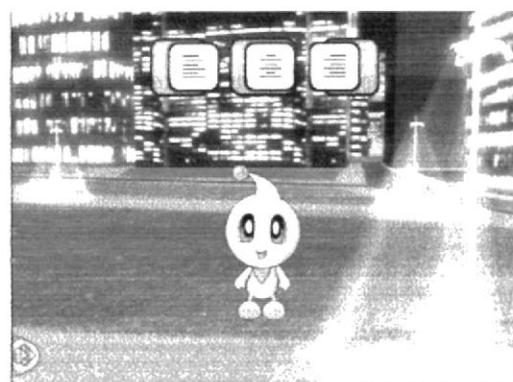


## ESCENA 180:

Audio: diálogo: Alexis: no ha sido tan difícil Byte, vamos a ver si puedo

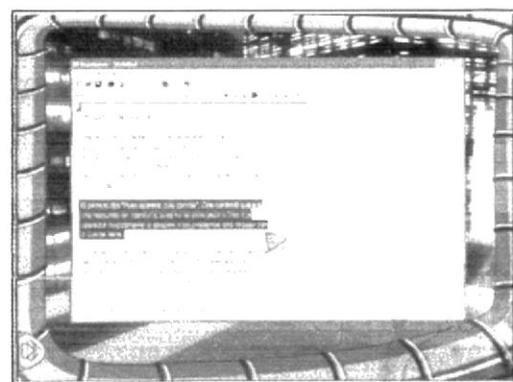
Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: Para alinear un párrafo a la izquierda.

Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de alinear a la izquierda.



## ESCENA 181:

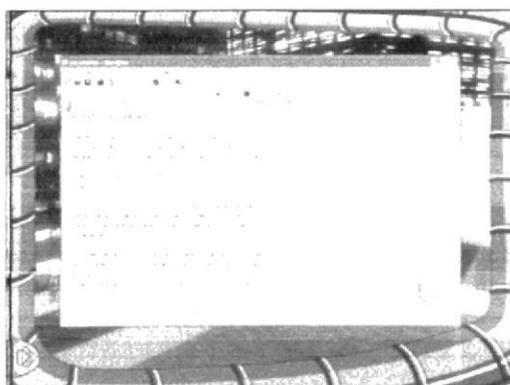
Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: Para centrar un párrafo. Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón centrar.



## ESCENA 182:

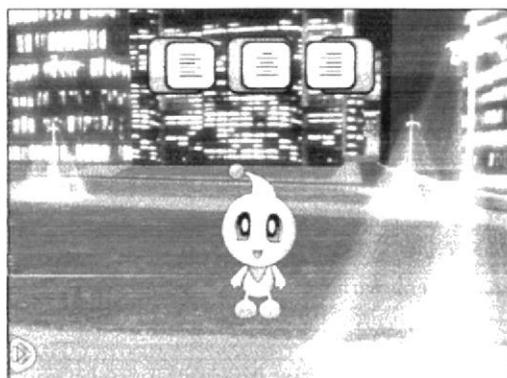
Audio: diálogo: Voz en off de Alexis: Para alinear un párrafo a la derecha. Primero seleccionamos el texto a modificar. Y finalmente damos clic en el botón de alinear a la derecha..

Byte: guru guru



## ESCENA 183:

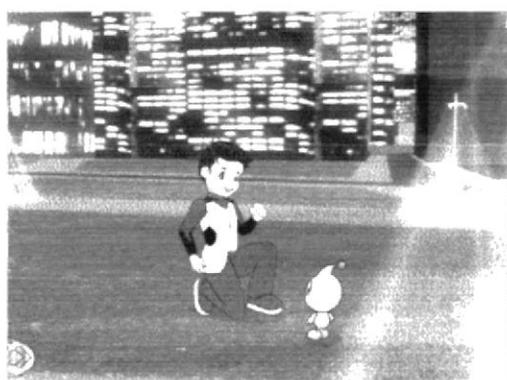
Audio: diálogo: Alexis: se me olvidaba que también podemos alinear líneas de texto, palabras o frases, por ej: un título. En conclusión cambiar el formato de un párrafo, es alinear el párrafo ya sea a la derecha, izquierda o centrado.



## ESCENA 184:

Byte: guru guru

Audio: diálogo: Alexis: bueno ya termine mi parte de la misión Byte, ahora tengo que enviar la información a Bruno. Toma Byte llévasela y dile que le deseo la mejor suerte del mundo.



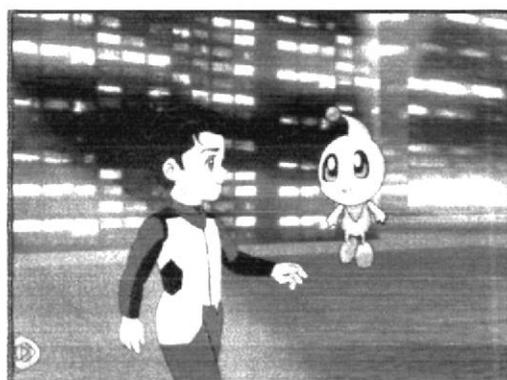
## ESCENA 185:

"Imprimiendo el documento"

Audio: diálogo: Bruno: hola Byte te he estado esperando, como están los chicos

Byte: guru guru

Audio: diálogo: Bruno: de verdad Byte, estamos casi por terminar la misión, que bien y que nos falta por hacer Byte.

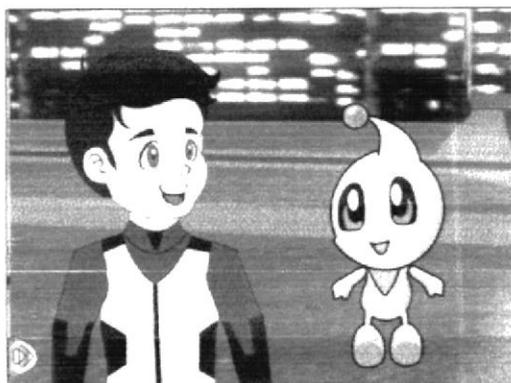


ESCENA 186:

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: ah! solo nos falta imprimir el documento, bieeeeeen.

Byte: guru guru



ESCENA 187:

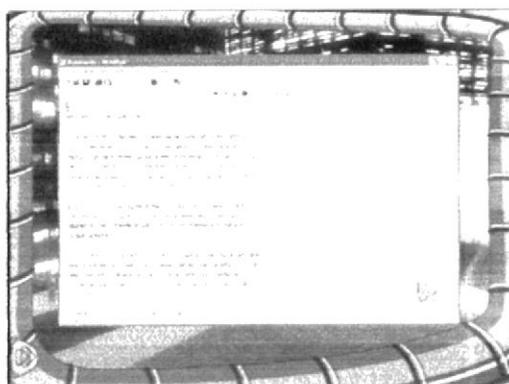
Audio/ diálogo: Voz en off de Bruno: Bien, entonces empezamos, primero tenemos que abrir el archivo que vamos a imprimir.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: Una vez abierto nuestro archivo procedemos a imprimirlo.

Byte: guru guru

Audio/ diálogo: Bruno: todavía no, ¿Por qué Byte?

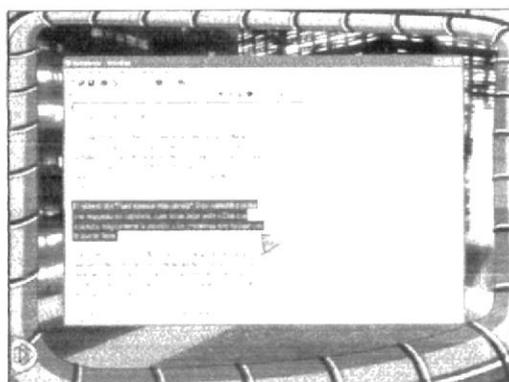


ESCENA 188:

Byte: guru guru

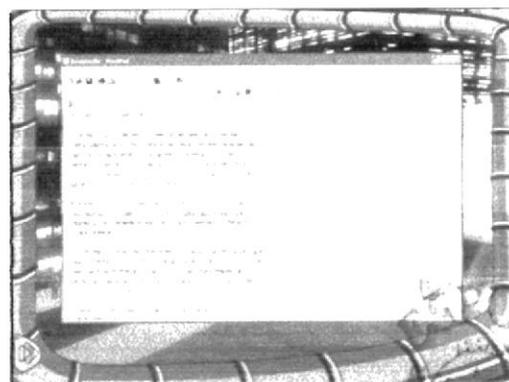
Audio/ diálogo: Bruno: aaa es por eso, Byte. Antes de imprimir un trabajo siempre es preferible darle una vista preliminar. No sabía eso.

Byte: guru guru



ESCENA 189:

Audio/ diálogo: Bruno: aaah... es solo para asegurarnos de que todo esta bien, dentro de nuestro documento. Entonces hagamos una vista preliminar. Primero, Abrimos el menú archivo. Seleccionamos la opción vista preliminar. Si te das cuenta esta es la lista de porcentajes, si tienes más de dos hojas tendrás que seleccionar menor porcentaje, para saber el número exacto de cantidad de hojas a imprimirse. Y finalmente aplastamos cerrar.



## ESCENA 190:

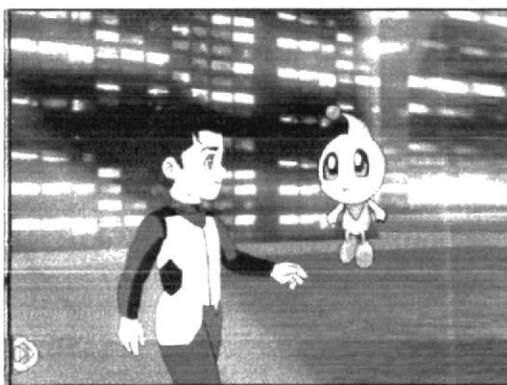
Voz en off de Bruno: ahora para imprimir este archivo debemos realizar los siguientes pasos:

Abrimos el menú archivo.

Seleccionamos la opción imprimir.

Y finalmente hacemos clic en el botón de imprimir.

Byte: guru guru

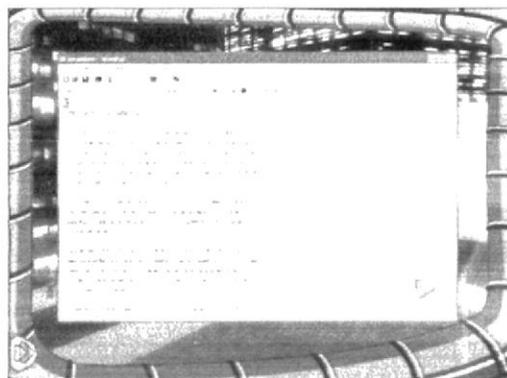


## ESCENA 191:

Voz en off de Bruno: es verdad Byte, se me olvidaba que hay una forma más rápida de imprimir el documento.

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Así es Byte, aplastando el botón que contiene el icono de la impresora que se encuentra en la barra de herramientas.



## ESCENA 192:

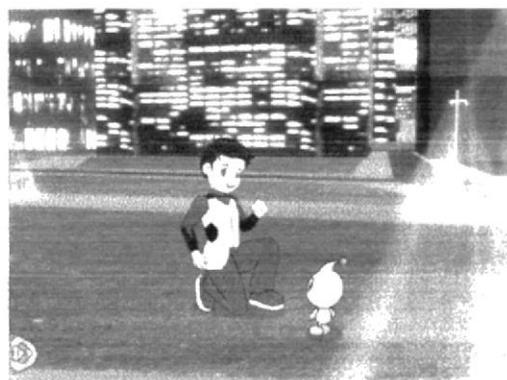
Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Mira Byte, aquí esta nuestro documento, quedo perfecto

Byte: guru guru

Voz en off de Bruno: Así es Byte, Utopía se va a salvar, eh eh...

Byte: guru guru guru guru



## ESCENA 193:

Alexis, Maylin y Emily llegan al edificio central.

Audio: Diálogo: Música acorde a la escena.

Efectos: Pasos



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS

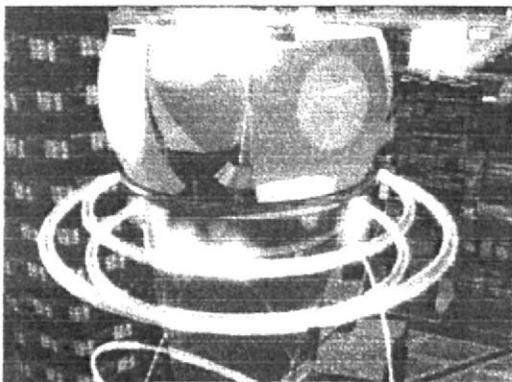
## ESCENA 194:

Bruno llega al edificio en su nave, desciende de la misma.  
 Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
 Maylin: Vamos Bruno, apresúrate  
 Emily: Si, solo faltas tú!!  
 Efectos: Ninguno



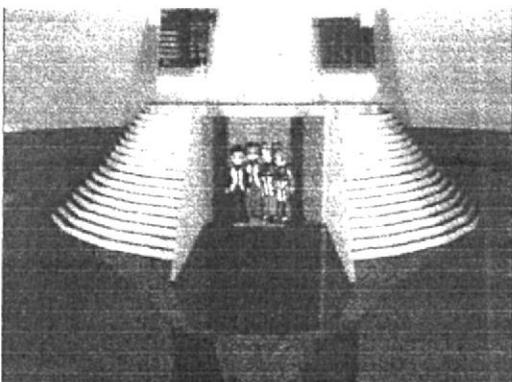
## ESCENA 195:

Todos entran al ascensor y suben a la terraza del edificio donde Bit los espera  
 Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
 Alexis: Chicos démonos prisa, Bit nos espera



## ESCENA 196:

Los chicos en la terraza y Bit los ve desde la torre.  
 Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
 Bit: Bruno lánzame el dispositivo.



## ESCENA 197:

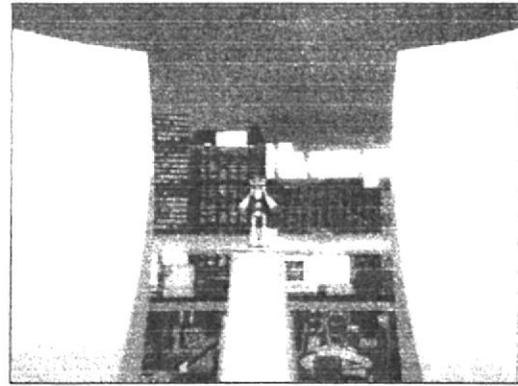
Se ve que Bruno le lanza el dispositivo a Bit  
 Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.  
 Bruno: Atrápalo Bit.



ESCENA 198:

Bit atrapa el dispositivo y levita hasta el cristal de la sabiduría tocándolo con un dedo.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.



ESCENA 199:

La ciudad se ilumina. Bit y los niños están con los habitantes de utopía festejando el logro

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

Alexis: Lo logramos.

Todos: eh!!! Viva!!

Emily: por un momento pensé que no lo lograríamos.



ESCENA 200:

Bit les entrega el diploma a los niños y Alexis lo recibe.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

Bit: Todos confiábamos en que podrían salvar a utopía, el conocimiento ha sido salvado es por esto que en nombre de utopía los bits les otorgan este diploma que destaca sus logros alcanzados en esta misión.

Alexis: muchas gracias.

Emily: nos gusto mucho poder ayudarlos.



ESCENA 201:

Los chicos saltan y la toma se desvanece dando paso a los créditos.

Audio/ Diálogo: Música acorde a la escena.

Todos: siiiiiiiiii!!!!!!!

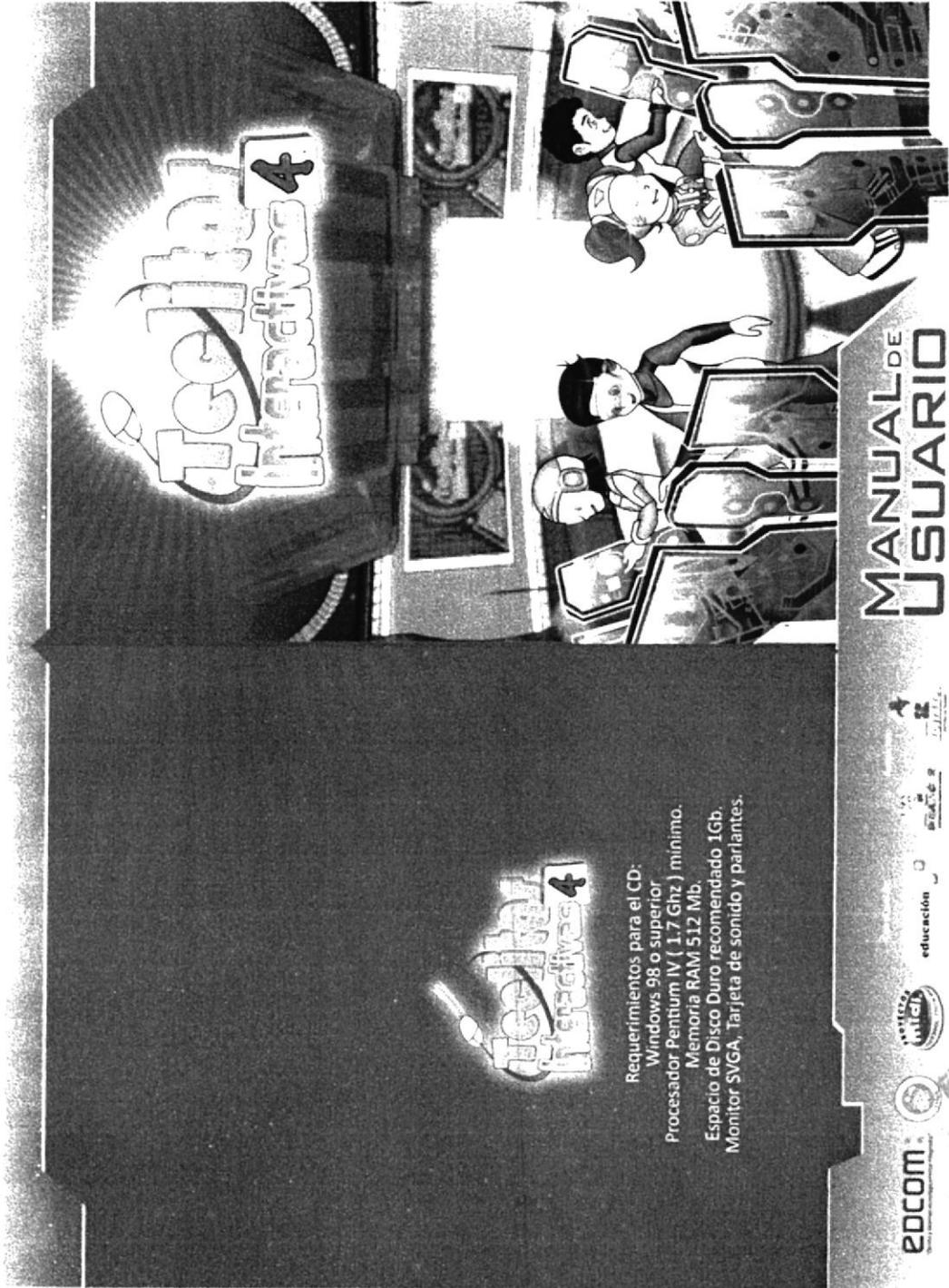




**ANEXO 7**  
**MATERIAL POP**

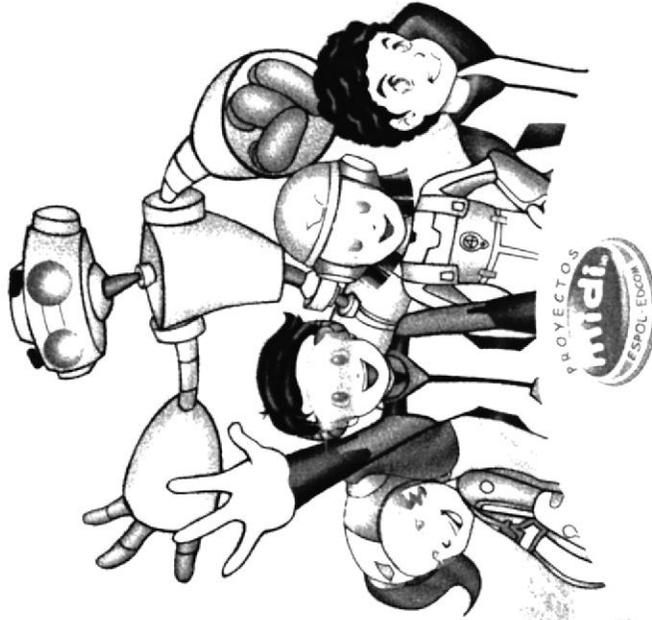
# MATERIAL POP

## PORTADA DE MANUAL DE USUARIO (PORTADA – CONTRAPORTADA)



PORTADA DE CD  
(DIVIÉRTETE Y APRENDE)

Teclitas Interactivas 4



TECLITAS INTERACTIVAS 4

TECLITAS INTERACTIVAS 4

Una Aventura Interactiva donde te diviertes aprendiendo



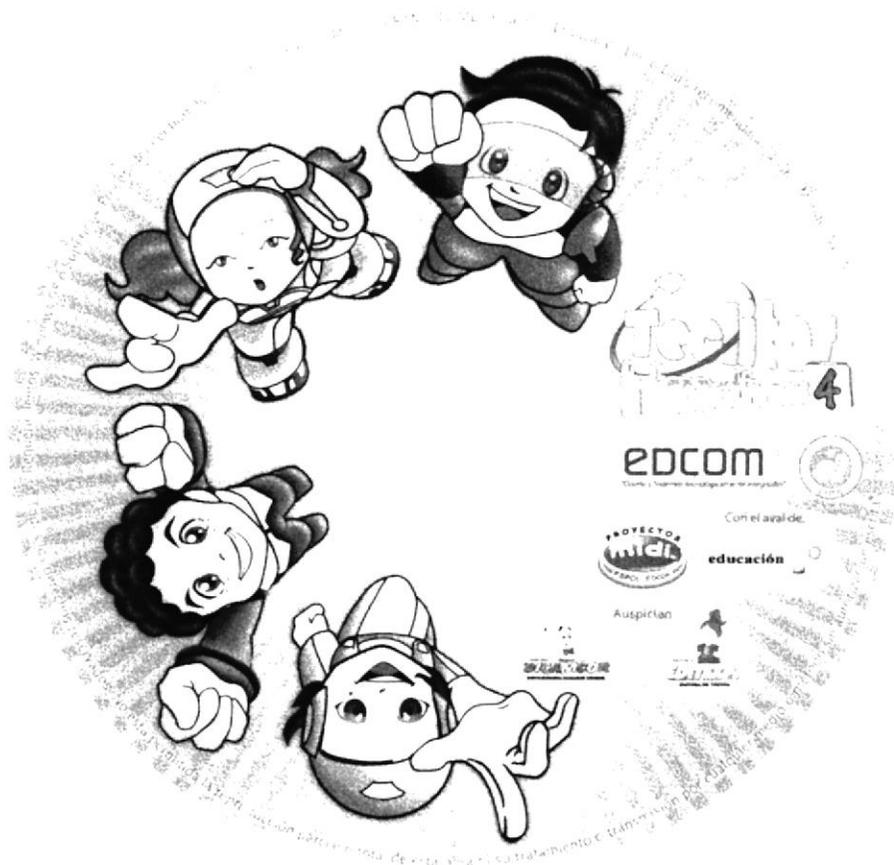
Bienvenidos a Teclitas Interactivas 4, acompaña a nuestros amigos a vivir la más grande aventura y ayúdalos a superar diversas pruebas que desafiarán tus conocimientos y aprenderás del mundo computacional. El CD está dividido en 3 unidades en las cuales aprenderás acerca del Sistema Operativo Windows, el manejo correcto del teclado y el editor de texto WordPad. Entre temas tratados encontrarás juegos, que de una manera divertida reforzarán los conocimientos ya adquiridos. Prepárate a vivir una increíble aventura.



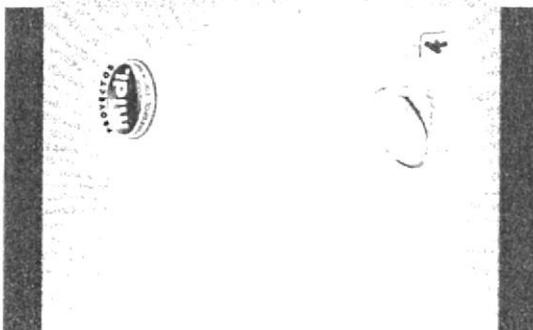
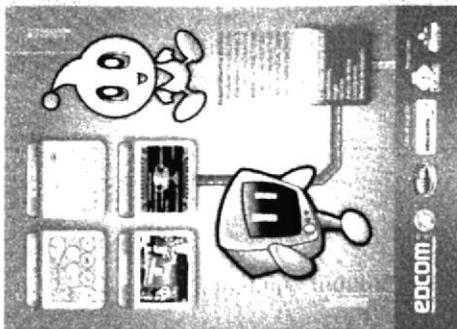
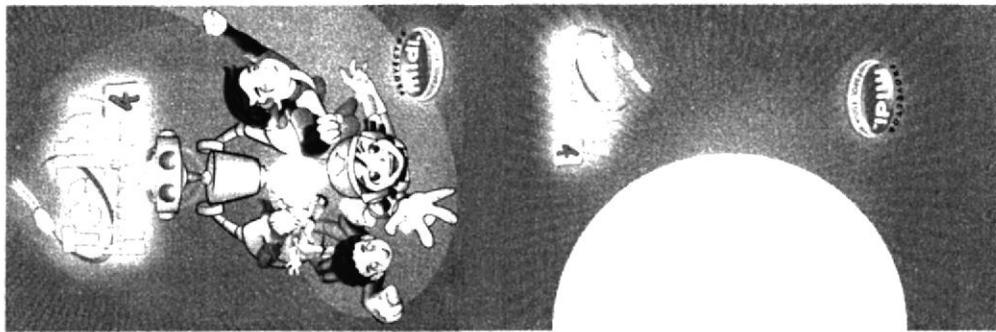
Requerimientos: Windows 98 o Superior, Procesador Pentium IV (1.7 GHz) mínima memoria RAM 512 MB, espacio de disco duro recomendado 1 GB, mouse 3 botones, teclado de sonido y parlantes.



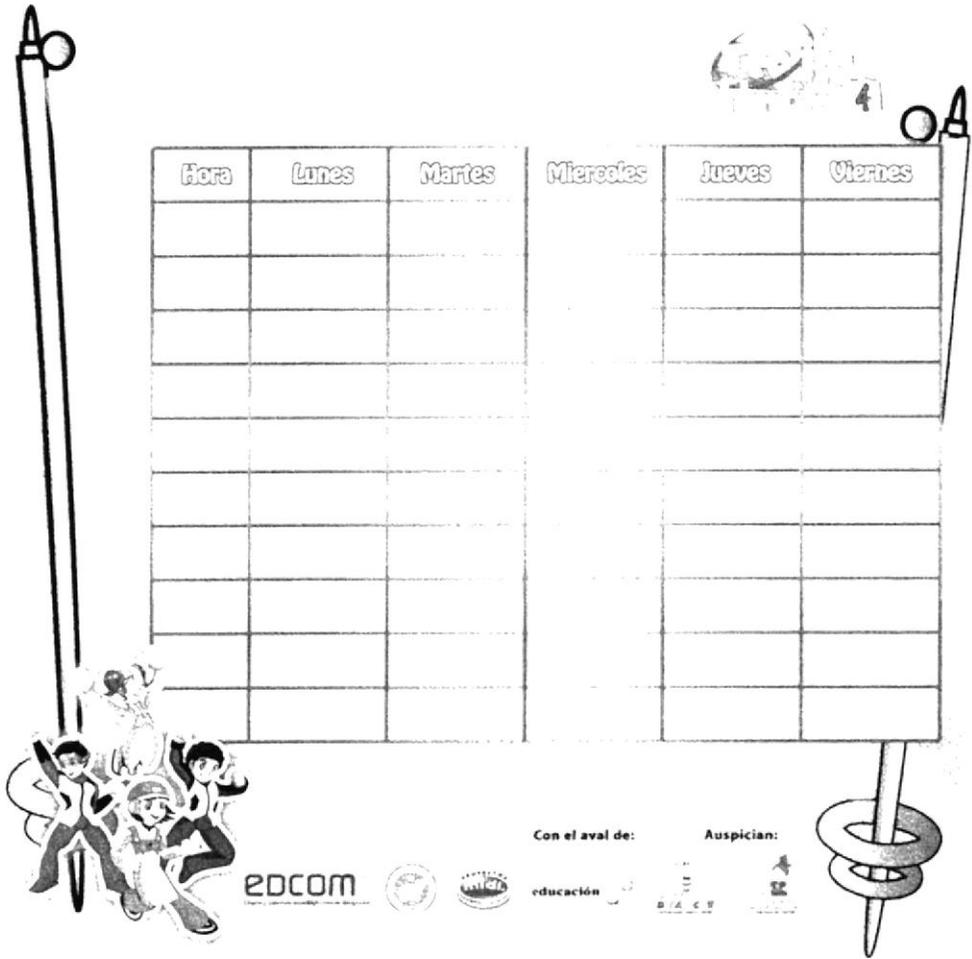
ETIQUETA DEL CD



PORTADA DE CD



### HORARIO DE CLASES



Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

Con el aval de:   educación   

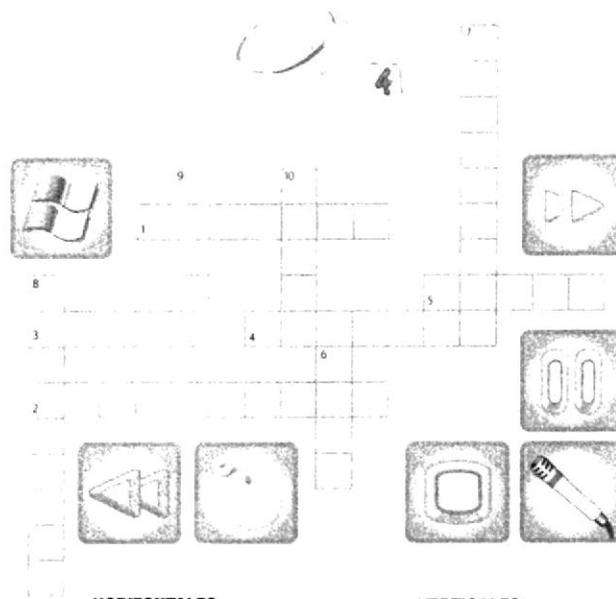
Auspician:  



### CRUCIGRAMA TECLITAS

## CRUCIGRAMA TECLITAS

UNIDAD 1: WINDOWS



**HORIZONTALES**

- 1. Es un sistema Operativo.
- 2. Regresa rápidamente en la reproducción.
- 3. Es un gráfico que representa programas, archivos o dispositivos.
- 4. Detiene la reproducción.
- 5. Breve interrupción de la reproducción.

**VERTICALES**

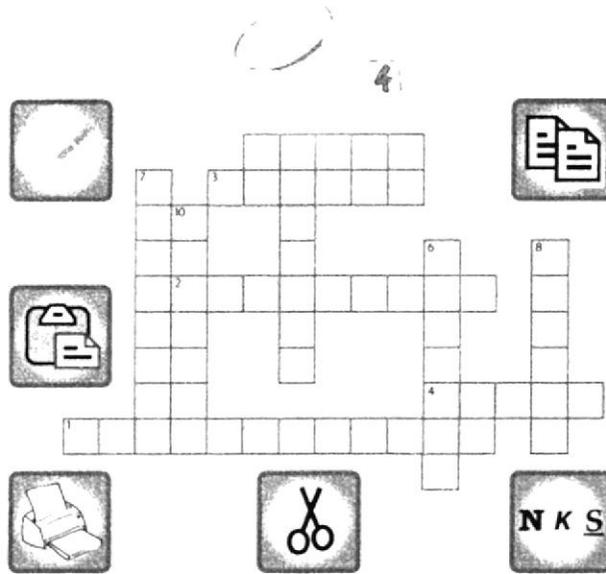
- 6. Es una lista de opciones presentadas en la pantalla.
- 7. Avanza rápido en la reproducción.
- 8. Aparato que tranforma las ondas sonoras en corrientes electrónicas.
- 9. Es una sucesión de imágenes con sonido sincronizado.
- 10. Es un pequeño aparato que se utiliza de manera manual, conectado a un computador.

Respuestas: 1 Windows, 2 Retroceder, 3 Icono, 4 Detener, 5 Pausa, 6 Menu, 7 Adelantar, 8 Micrófono, 9 Video, 10 Mouse



# CRUCIGRAMA TECLITAS

## UNIDAD 3: WORDPAD



### HORIZONTALES

- 1. Opciones y botones que facilitan el trabajo diario.
- 2. Cualidades o propiedades.
- 3. Sirve para mover completamente el texto seleccionado a otro sitio.
- 4. Traslado de Información previamente cortada o copiada.
- 5. Informaciones que se obtienen de un computador u otro medio.

### VERTICALES

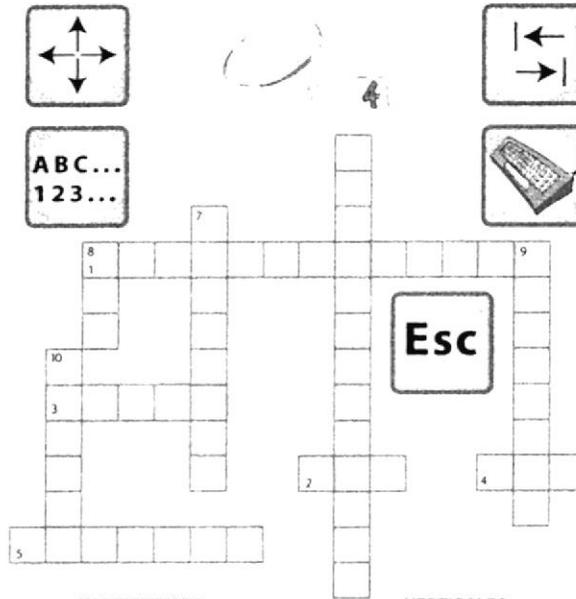
- 6. Es un programa que permite realizar documentos de texto.
- 7. Proceso en el cual se obtiene en un papel, la información de la pantalla.
- 8. Sirve para duplicar el texto seleccionado en otro sitio.
- 9. Información organizada que administra un computador.
- 10. Almacenar o Registrar información.

**Respuestas:** 1. Herramientas, 2. Atributos, 3. Cortar, 4. Pegar, 5. Datos, 6. WordPad, 7. Imprimir, 8. Copiar, 9. Archivo, 10. Grabar



# CRUCIGRAMA TECLITAS

## UNIDAD 2: EL TECLADO



### HORIZONTALES

- 1. Conjunto de teclas que comprenden letras y números.
- 2. Tecla que avanza muchos espacios en WordPad.
- 3. Tecla que nos permite escribir en mayúscula.
- 4. Tecla que nos lleva a la parte final de una línea de texto.
- 5. Hardware que nos permite ingresar texto a la computadora.

### VERTICALES

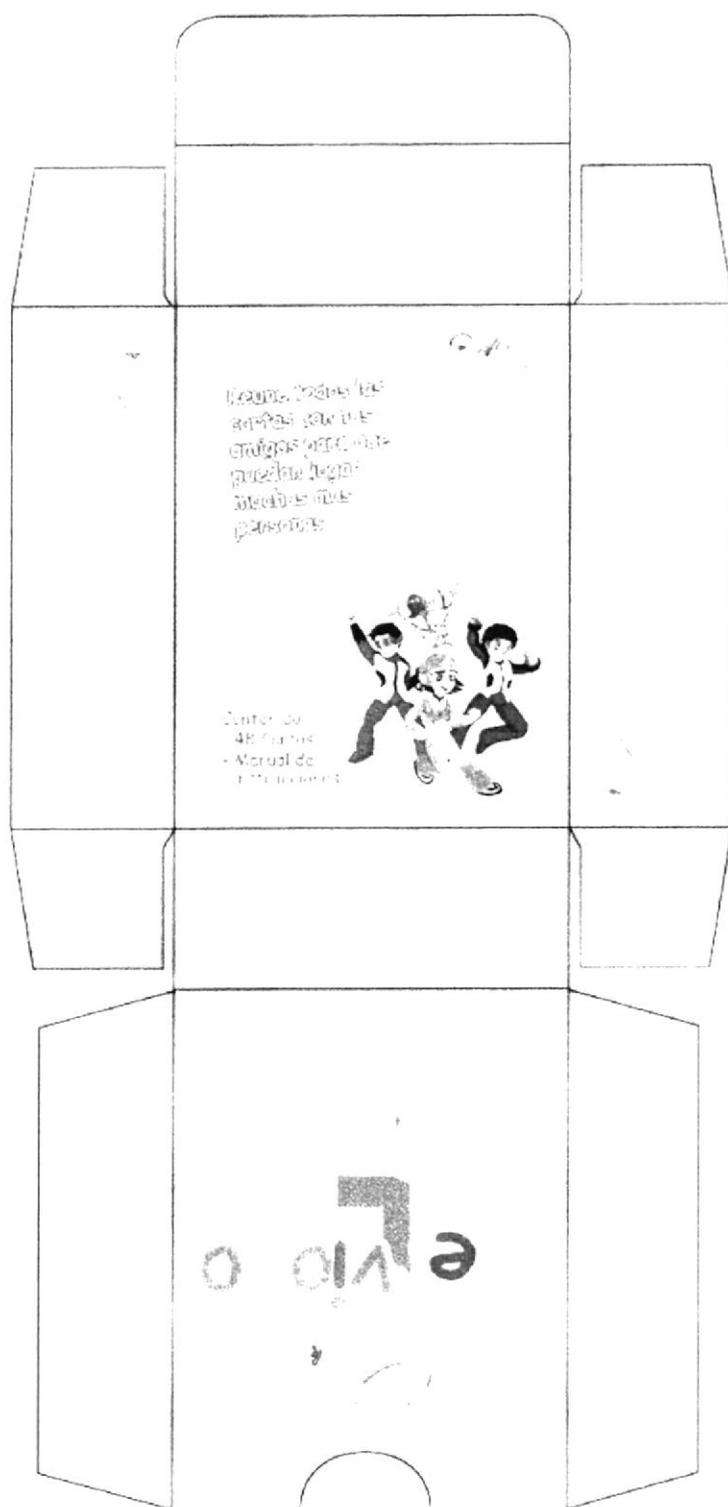
- 6. Conjunto de teclas que nos sitúan arriba, abajo, izquierda o derecha.
- 7. Unidad mínima de texto.
- 8. Es una tecla que combinada con la pulsación de otras teclas tiene varias funciones.
- 9. Tecla que sirve para borrar el carácter siguiente del cursor.
- 10. Tecla que generalmente sirve para salir de una aplicación.

**Respuestas:** 1. Alfanuméricas, 2. Tab, 3. Shift, 4. Fin, 5. Teclado, 6. Direccionales, 7. Carácter, 8. Alt, 9. Suprimir, 10. Escape.

REGLA



## CAJA JUEGO DE MESA NERVIOSO



### Instrucciones:

Recorta y pégalo en tu presentación.

1. Recorta por las líneas sólidas y pega los adhesivos iguales para cada jugador.

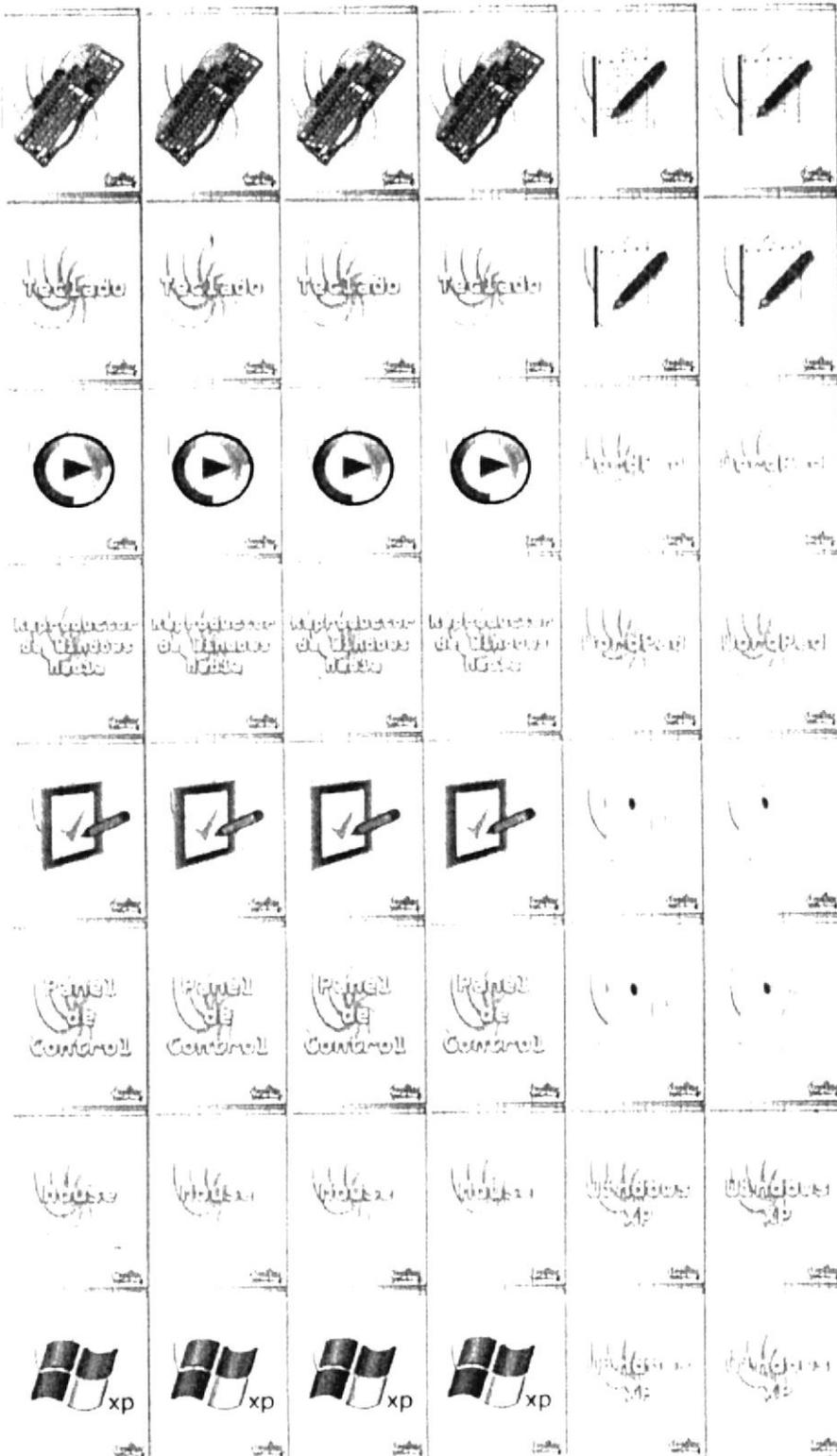
2. Cuando todos tengan sus cartas, empieza a jugar.

3. El juego se va a jugar de forma que se repartan las cartas y cada uno de su mano a la mesa según el orden de dirección hasta que se van completando.

4. El juego se va a jugar de forma que se repartan las cartas y cada uno de su mano a la mesa según el orden de dirección hasta que se van completando. Cada carta de palabra corresponde a una tarjeta cuando todos los jugadores reparten la tarjeta. Cuando se reparte la tarjeta, cada jugador tiene que poner su mano sobre la tarjeta que está en la mesa y el último en ponerla se lleva todas las cartas y papeles.

5. El juego se va a jugar de forma que se repartan las cartas y cada uno de su mano a la mesa según el orden de dirección hasta que se van completando. Cuando el resto de jugadores ya no tengan cartas en su mano.

CARTAS JUEGO NERVIOSO



### MEMBRETES

