

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**

TEMA

**PROYECTO MIDI CE – 7d
GUIÓN DESCRIPTIVO Y STORYBOARD
DEL CD ENGLISH IS ALIVE #3
REFERENTE DEL LIBRO
NEW HAPPY SMILES #3**

MANUAL DE DISEÑO

AUTOR

RUBEN BAIDAL CARTAGENA

DIRECTORA

MBA. NAYETH SOLÓRZANO DE NAN

**AÑO
2007**



DEDICATORIA

A Dios primeramente
A mis padres, a mi esposa Angela,
a mi hija Emily y a mi hermana
Margarita siendo su apoyo un pilar
importante en el transcurso
de toda la carrera, permitiéndome
alcanzar una de mis grandes metas.



AGRADECIMIENTO

Este proyecto no hubiera podido culminarse sin la ayuda de la MBA. Nayeth Solórzano de Nan quien me ayudó de manera incondicional en cada etapa del mismo, y a todas aquellas personas que de alguna forma mostraron interés y me dieron prácticos consejos. Gracias a todos ellos he visto culminado este triunfo cuyos frutos los veré cosechados en el futuro.



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto de graduación, nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la *Escuela Superior Politécnica del Litoral*. (Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).



Directora del Proyecto de Graduación


M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan



Autor del Proyecto de Graduación

Rubén Baidal

Rubén Baidal Cartagena



INDICE DE CONTENIDO

Pág.

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1 Antecedentes del Proyecto	1
1.2 Antecedentes de EDCOM	2
1.3 ¿Qué es I&D?	3
1.4 ¿Qué es MIDI?	4
1.5 Objetivos del Proyecto	5
1.6 Desarrollo del producto	6
1.7 Equipo de trabajo	7

CAPÍTULO 2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADEO Y PLANIFICACIÓN DEL PRODUCTO.

2.1 Análisis y comparación del producto dentro del mercado general	
2.1.1 Facilidades de acceso a productos de este género de mercado.....	1
2.1.2 ¿Son nuestros productos culturalmente adecuados para ser insertados en un mercado como el nuestro?	2
2.1.3 ¿Cuál es su costo?	2
2.2 Planeación del producto	
2.2.1 Requerimientos especializados	3
2.3 Objetivos Generales	4

CAPÍTULO 3. DISEÑO Y DESARROLLO

3.1 Propuesta General	
3.1.1 Fase 1.- Estudio y análisis de la propuesta y personajes	1
3.1.2 Fase 2.- Desarrollo de Texto	1
3.1.3 Fase 3.- Desarrollo del Guión literario	2
3.1.4 Fase 4.- Desarrollo del Storyboard	2
3.2 Requerimientos operacionales e infraestructura	
3.2.1 Implementación necesaria	3
3.3 Personal especializado	3
3.4 Aspectos técnicos	4

CAPÍTULO 4. PRE-PRODUCCIÓN

4.1 Desarrollo y especificaciones de la etapa de Pre-producción	
4.1.1 Antecedentes	1
4.1.2 Investigación y redacción de textos	1



CAPÍTULO 5. PRODUCCIÓN

5.1 Especificaciones del diseño	
5.1.1 Determinación de personajes y sus características	1
5.1.2 Diseño de íconos y viñetas	3
5.2 Ejecución gráfica del libro y sus personajes	7
5.3 Características del guión literario	8
5.4 Características del storyboard	9

CAPÍTULO 6. SECUENCIA DEL MATERIAL DESARROLLADO

6.1 Detalle del material desarrollado en cada etapa del proceso	1
ANEXO 1.- Contenido Académico del Libro New Happy Smiles #3	1-2
ANEXO 2.- Evolución y Diseño de personajes	1-12
ANEXO 3.- Producto Final	
ANEXO 4.- Guión Descriptivo	1-71
ANEXO 5.- Storyboard	1-38



INTRODUCCIÓN

La actual experiencia en todos los países del mundo, señala que el aprendizaje del idioma inglés es importante por causa de la tendencia hacia la globalización. Así mismo aparece como el factor favorable para lograr el crecimiento económico y la competitividad en los nuevos mercados globalizados. A nivel de las personas y las familias es uno de los mejores canales para poder acceder a información especializada y de crítica importancia para el desarrollo social del país. Por todas estas razones, tanto para los estados como para los individuos, la educación es una de las inversiones con más altos niveles de retorno.

Sin embargo todo esto se logra si todos los niños y niñas reciben educación de calidad. Lo contrario, si los niños no asisten a la escuela y si ésta no brinda una educación de calidad, se agudizan las condiciones de pobreza de los individuos y de los países. Es por eso que al momento de realizar un material de trabajo, especialmente para niños, hemos pensado en lo fácil y efectivo que puede ser la enseñanza del idioma inglés cuando el mismo cuenta con los recursos pedagógicos y herramientas visuales que hagan más interesante el aprendizaje, siguiendo la fórmula de aprender jugando.

Tanto el CD Multimedia English is Alive # 3, como el libro New Happy Smile #3 proponen ejercitar la destreza relativa a la comprensión, explicación y aplicación, base fundamental de todo conocimiento.

Puesto que la computación se ha convertido rápidamente en un método práctico de aprendizaje, el Guión y Storyboard para el CD Multimedia que presentamos es un material útil que iniciará al niño en el aprendizaje del lenguaje Inglés. Garantizando así con nuestro proyecto, llenar las expectativas de los interesados y aportar de alguna manera en la mejora del sistema educativo.

English is Alive 3
Fun with friends



Capítulo 1
ANTECEDENTES

1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Conociendo los nuevos avances referentes a la tecnología y aprovechando las herramientas que en la actualidad están a nuestro alcance, hemos puesto gran interés en dar a conocer un nuevo proyecto, puesto que es complejo y difícil llegar a la infancia con una metodología clara, concisa y efectiva estamos seguros de que este proyecto llenará ciertas expectativas de los interesados.

Centrándonos primordialmente en trabajar al servicio de la educación y en armonía con los infantes, hemos empleado nuevas técnicas de trabajo y estudio, medio por el cual el niño pondrá mayor interés en el aprendizaje.

Movidos por el interés y esfuerzo de los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la ESPOL, EDCOM junto a EDITEXPA mediante un convenio macro acordaron la elaboración de los diseños de textos, complementados con CD's interactivos los cuales serán realizados por un grupo de futuros profesionales, para que de esta forma demuestren sus conocimientos y plasmen la calidad y capacidad para la elaboración de un trabajo de este tipo que permitirá crear una verdadera revolución en el campo educativo.



1.2 ANTECEDENTES DE EDCOM

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

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

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

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



1.3 ¿QUÉ ES I&D?

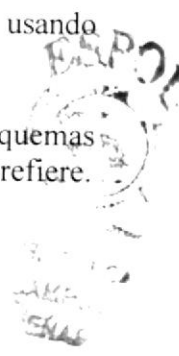
I&D es el laboratorio de desarrollo de multimedios de EDCOM especializado en la realización e investigación de proyectos, usando tecnología informática, la cual día a día se transforma en nuevos sistemas de vida.

Se cuenta con herramientas que canalizan de manera óptima el trabajo, permitiendo 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 estratégicas de EDCOM, es brindar al público en general un servicio completo en lo que respecta lo siguiente:

- Investigación y desarrollo de multimedia educacional para las diferentes áreas, ya sea primaria, secundaria o nivel superior.
- Producción y realización de animaciones vectoriales y tridimensionales a ser utilizados en diversos estudios de comunicación o tecnológicas.
- Digitalización y composición de audio y video, mediante modernos equipos e instalaciones tales como: cámara de sonido, tarjeta de entrada y salida de video, digitalizadora de audio, entre otros.
- Realización de tomas de videos digitales a diferentes entidades para su posterior postproducción.
- Facilitar recursos en sus laboratorios para el desarrollo de varios proyectos que posean discursos visuales e informáticos mediante el uso de herramientas tecnológicas de alto nivel.
- Asesoramiento con respecto a esquemas de desarrollo en la producción de multimedios.
- 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 el fin de hacer un cambio en los esquemas informáticos en lo que a elaboración de productos tecnológicos educacionales se refiere.



Dar un espacio

↳ 1.4 ¿QUÉ ES MIDI?

Sus siglas corresponden a: Multimedia Interactivos Didácticos Infantiles.

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

El objetivo principal del mencionado proyecto es de estimular, enriquecer y mejorar el aprendizaje, ganando un mayor desarrollo intelectual del estudiante desde sus primeros años, garantizando una buena formación educativa a futuro.

ESPOL

1.5 OBJETIVOS DEL PROYECTO

Debido a la escasa oferta existente en cuanto a textos de enseñanza del idioma inglés y los que hay no tienen los elementos necesarios para captar el interés del infante, hemos realizado un proyecto con el afán de optimizar la educación de la niñez ecuatoriana con respecto a esa área, motivo por el cual nos planteamos los siguientes objetivos:

- Proponer al ámbito educativo técnicas innovadoras como herramientas de apoyo complementarias al estudio del idioma inglés.
- Iniciar a los niños de 7 y 8 años en el aprendizaje del idioma inglés de manera entretenida y dinámica bajo la consigna de que aprender es divertido.
- Facilitar la comprensión de los temas y captar el interés del niño.
- Ser un medio para inculcar enseñanzas en valores a niños que empiezan su camino en la etapa escolar.

1.6 DESARROLLO DEL PRODUCTO

La correcta elaboración del producto será motivo de soluciones creativas, funcionales para el beneficio de los niños, quienes son el consumidor final. El desarrollo consta de 3 fases que explicamos enseguida:

Fase 1. Desarrollo de texto

La primera fase empieza con un proyecto denominado “New Happy Smiles # 3”, está encaminado al desarrollo acerca del conocimiento del idioma Inglés orientado a niños de 7 a 8 años de edad. La propuesta del libro es lograr la interacción más frecuente del niño y una mayor atracción al idioma inglés con la presentación de un diagrama que ofrece una fluidez visual.

Está compuesto por actividades variadas para que el usuario interactúe mediante ejercicios prácticos, para que de este modo pueda receptar y comprender de manera sólida y actualizada el idioma inglés.

Fase 2. Desarrollo del guión literario.

La segunda fase de este proyecto comprende el desarrollo de un guión descriptivo para el CD interactivo correspondiente denominado “English is Alive # 3”.

Esta fase del proyecto está dirigida a niños que se encuentren entre los 7 o 8 años de edad, su principal objetivo es que el aprendizaje sea más receptivo y práctico, planteando la identificación del niño con los personajes que se desenvuelven en el CD.

La historia incluye a cuatro niños además de los personajes que encontraran en los lugares fantásticos donde vayan y en los que aprenderán sobre distintos temas. Todos ellos están encargados de interactuar con el usuario y al mismo tiempo irán haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y divertido.

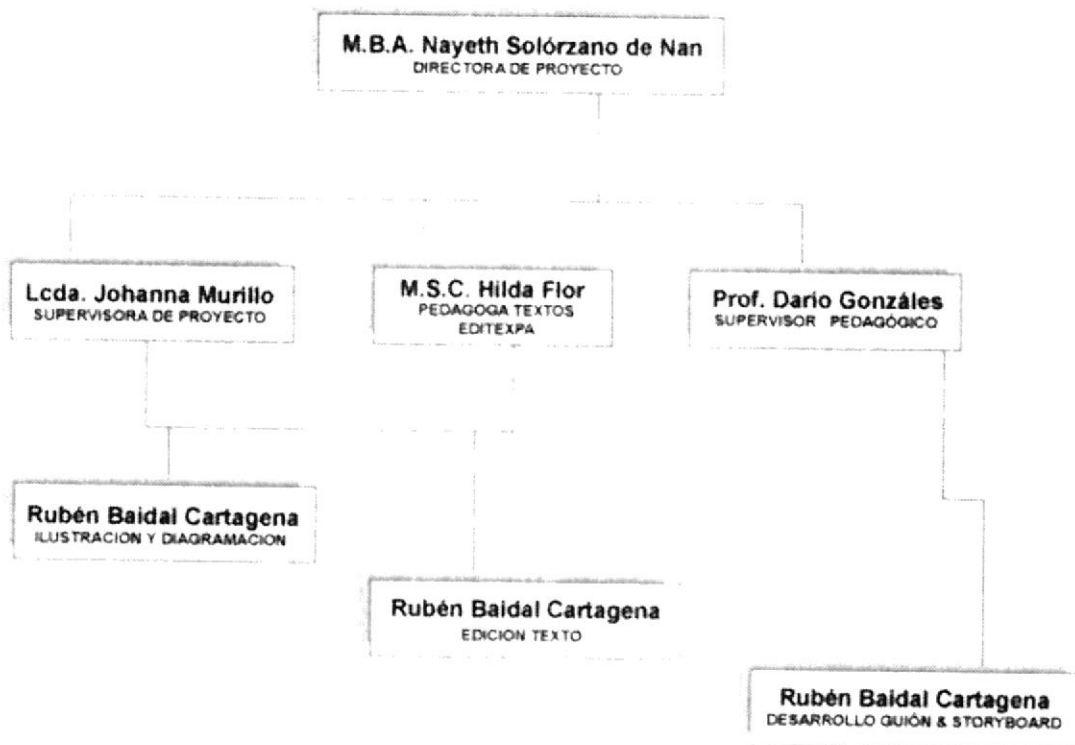
Fase 3. Desarrollo de Storyboard

La elaboración del storyboard es un proceso creativo necesario para comprender en detalle y de manera ilustrada la idea presentada en el guión y que dará mayor facilidad para posteriormente desarrollar el CD interactivo.



1.7 EQUIPO DE TRABAJO

Para la elaboración del proyecto MIDI CE – 7d fue necesaria la participación de egresados y profesionales, cuyas funciones mencionamos a continuación:



English is Alive 3
Fun with friends



Capítulo 2
ESTUDIO GENERAL

2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADEO Y PLANIFICACIÓN DEL PRODUCTO.

2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO DENTRO DEL MERCADO GENERAL.

2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO DE MERCADO.

En nuestro medio, mucho del material de enseñanza es deficiente y está envuelto en problemas varios que a continuación mencionaremos:

- Se podría hablar de un contenido de poco nivel pedagógico, aburrido para el estudiante lo que produce la fácil distracción de este hacia lo enseñado.
- La presentación de conceptos sin una adecuada ilustración o a través de ejemplos que no permiten al estudiante asimilar los conocimientos.
- Una línea gráfica muy pobre que no consigue llamar la atención del niño y como consecuencia pierde el interés.
- Diagramación muy compleja y poco convencional, la cual no permite una buena lectura y pierde su atención visual.
- Actividades que no reflejan lo aprendido por el estudiante.
- Carecen de elementos suplementarios que sirvan para involucrar más al estudiante con la materia.



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

Se tiene la certeza de que New Happy Smiles # 3 está enfocado apropiadamente ya que el atractivo visual es una forma efectiva de llegar a los niños en la actualidad, la identificación con el consumidor también es un punto muy importante para medir cuan adecuado es nuestro producto.

Esto junto a un buen estudio y desarrollo pedagógico del libro texto adaptado al estudiante acorde a la edad y nivel de enseñanza, nos anima a creer que este proyecto cumple con su objetivo como es el incentivar la enseñanza del idioma inglés en su etapa de educación básica.

2.1.3 ¿CUÁL ES SU COSTO?

En la actualidad vivimos inmersos en un mundo donde los textos sobre idiomas extranjeros llamados “didácticos” siguen siendo carentes de información y sus precios fluctúan entre 12 y 20 dólares.

Estos textos “didácticos” a pesar de su valor siguen siendo un problema para el aprendizaje del niño; pues contienen información dispersa y la mayoría de veces no acorde a nuestra realidad por tratarse de editoriales extranjeras.

El objetivo de este proyecto es el de realizar un material completo, que permita al niño interactuar y cuyo costo esté al alcance del presupuesto socio-económico de nuestra población.

Para la realización de este proyecto, tanto publicación y distribución, se logró un convenio con la empresa editora de textos escolares EDITEXPA. El libro incluiría un CD multimedia interactivo y muy entretenido, lo que haría que este ejemplar sea diferente a los demás, estimando su comercialización entre 5 y 10 dólares.



PLANEACIÓN DEL PRODUCTO

2.2.1 REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS

Para el desarrollo de este proyecto se contó con el respaldo de profesionales especializados en las siguientes áreas:

Área Pedagógica

En esta área se revisó tanto la redacción del contenido del libro y guión, labor que estuvo a cargo de pedagogos especializados en diferentes niveles de la materia, ya que gracias a sus conocimientos se obtuvo la guía adecuada para la ejecución de los textos y guiones.

Área Investigativa

Para la recopilación de la información tanto para contenidos, diseño de la línea gráfica, juegos y actividades acordes a la edad, personalidad y capacidad del consumidor, estuvo a cargo un grupo de docentes capacitados en el área de la investigación.

Área Creativa

En esta área intervienen los diseñadores quienes gracias a los datos recopilados por los docentes en el área de investigación, consideran los siguientes factores para el mejor desarrollo y atractivo visual del producto, entre ellos tenemos: línea gráfica, diagramación, tipografía, fotografía, entre otros.

Área de Ilustración

En esta área los ilustradores no solo tiene la capacidad de ilustrar sino también de crear, diseñar y hacer cumplir con todos los parámetros y factores establecidos por el área creativa, estableciendo así una información apropiada y sencilla.

Supervisión y Logística

Las personas capacitadas en el área de dirección de proyectos tienen la labor de corregir y buscar soluciones inmediatas a cualquier tipo de inconveniente que se encuentre en el transcurso del proyecto.



2.3 OBJETIVOS GENERALES

Luego de realizar un completo estudio de lo que el mercado oferta versus los resultados obtenidos desde que se ha iniciado la divulgación de nuestros proyectos y productos desarrollados podemos decir que estos han sido exitosos, resaltando la calidad tecnológica de nuestros productos, razón por la que también otros proyectos de esta serie han tenido buena aceptación. Además gracias a la línea gráfica desarrollada y la eficiencia de nuestra asesoría pedagógica, logramos buenos resultados que nos ayudaron a cumplir con las expectativas como las que se detallan a continuación:

- Aportar al país entregando un producto excelente que ayude a mejorar el sistema educativo actual.
- Mejorar el rendimiento académico del estudiante motivándolo constantemente.
- Preparar al niño con nociones básicas del idioma inglés para que se inicie de manera apta en el mundo actual.
- Despertar la curiosidad del infante por el idioma inglés propiciada por el interés en el material didáctico.
- Impartir una enseñanza práctica con temas acorde a la edad y que favorezcan su desarrollo intelectual y psico-motriz.



English is Alive 3
Fun with friends



Capítulo 3
DISEÑO Y DESARROLLO

3. DISEÑO Y DESARROLLO

3.1 PROPUESTA GENERAL

El proyecto MIDI CE – 7d pudo ser ejecutado tomando en consideración textos preparados por los pedagogos de ambas instituciones como EDCOM y EDITEXPA. Debido a la extensión del proyecto se debió someter a parámetros referentes a las diferentes fases dentro de los períodos que se detallan a continuación:

3.1.1 FASE 1

Estudio y análisis de la propuesta y personajes.

1. El análisis inicial del proyecto se realizó con los psicólogos, pedagogos, supervisor de diseño y director del proyecto.
2. Investigación del desarrollo de la propuesta.
3. Realización y presentación de la propuesta.
4. Elaboración de ilustraciones.
5. Propuesta de diagramación.
6. Correcciones necesarias.

El equipo conformado para el desarrollo en esta fase fue:

CARGO	PERSONAL
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano
Supervisor de Diseño	Lic. Johanna Murillo
*Pedagoga revisión texto	MSC. Hilda Flor
Ilustrador/ Diagramador	Rubén Baidal Cartagena
Ayudante Ilustrador	-----

* Desarrollo texto académico, docente contratada por EDITEXPA.

3.1.2 FASE 2

Desarrollo de textos

1. La elaboración del proyecto se lo ejecutará con psicólogos, pedagogos, supervisor de diseño y director del proyecto.
2. Realización de ilustraciones.
3. Diagramación.
4. Correcciones necesarias.

El equipo que intervino en esta segunda fase estuvo compuesto por:

CARGO	PERSONAL
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano
Supervisor de Diseño	Lic. Johanna Murillo
Pedagoga texto Guión	MSC. Hilda Flor
Ilustrador / Diagramador	Rubén Baidal Cartagena

3.1.3 FASE 3

Desarrollo del guión literario

1. Estudio exhaustivo del material.
2. Realización del contenido del multimedia.
3. Realización del guión: juegos e historias que permitan hacer de la computación una materia interesante y divertida.
4. Correcciones necesarias.

El equipo que intervino en esta tercera fase estuvo conformado por:

CARGO	PERSONAL
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano
Supervisor de Diseño	Lic. Johanna Murillo
*Pedagogo	Prof. Darío Gonzáles
Ilustrador / Diagramador / Guionista	Rubén Baidal Cartagena

*Pedagogo para revisión de Guión y Storyboard.

3.1.4 FASE 4

Desarrollo de Storyboard

1. Realización de imágenes.
2. Correcciones necesarias.

El equipo conformado para el desarrollo en esta cuarta fase fue:

CARGO	PERSONAL
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano
Pedagogo	Prof. Darío Gonzáles
Ilustrador / Diagramador	Rubén Baidal Cartagena

3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.

3.2.1 IMPLEMENTACIÓN NECESARIA

Para lograr la elaboración de este tipo de proyecto se necesitan los siguientes requerimientos básicos en cuanto a tecnología y equipos de trabajo:

Requerimientos de Hardware

CANT.	HARDAWARE	DETALLES
1	PC	Elaboración de ilustraciones
1	Quemador	Respaldo de archivos de trabajo
1	Mac	Diagramación de páginas
1	Impresora Color	Prueba de impresión de machotes.
1	Scanner	Para digitalizar ilustraciones iniciales.

Requerimientos de Software

SOFTWARE	DETALLES
Adobe Photoshop 7.0	Procesamiento de imágenes
Adobe Illustrator 10	Vectorización de ilustraciones
Mac OSX 10.4	Sistema Operativo Macintosh
Windows Professional 2000	Sistema Operativo para PC
Microsoft Word	Redacción de textos

Suministros

CANT.	SUMINISTRO	DETALLES
1	Cd Writer	Para transportar información
1	Pen Drive	Para transportar material gráfico
1	Caja de Cd's	Para almacenar y respaldar información
1	Resma de papel	Para realizar los bocetos

3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO

Equipo de Desarrollo

CARGO	PERSONAL
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano
Supervisor de Diseño	Lic. Johanna Murillo
Pedagogo/as	MSC. Hilda Flor (Adaptación - libro) Prof. Darío González (Revisión- Guiones)
Ilustrador / Diagramador	Rubén Baidal

3.4 ASPECTOS TÉCNICOS

La tecnología permite utilizar las herramientas en lo que respecta a las aplicaciones que a continuación se detallan:

Las ilustraciones a lápiz debieron ser vectorizadas, así como la diagramación de las páginas del libro para esto se empleó el software para gráficos vectoriales Adobe Illustrator versiones 10.0 y CS.

Para las imágenes que componen ciertos temas del libro, considerando la mejor resolución así como otros factores para su utilización, debieron ser procesadas en el software Adobe Photoshop versión 7.0

Y para la adecuada redacción de los contenidos y desarrollo del manual, se consideró pertinente el uso del programa de procesamiento de texto Microsoft Word.

Finalmente gracias al aporte creativo de los profesionales docentes y estudiantes que apoyaron en el desarrollo de este proyecto y ayudados conjuntamente con estas herramientas han logrado colocar este producto de alta calidad como un ejemplo a seguir tanto para los propios politécnicos como a la sociedad y al progreso de la educación.

English is Alive 3
Fun with friends



Capítulo 4
PREPRODUCCION

espacio ↳ **4. PRE-PRODUCCIÓN**

4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA ETAPA DE PRE-PRODUCCIÓN.

4.1.1 ANTECEDENTES

Valiéndose de toda la información recopilada en una extensa forma investigativa, se ve la imperiosa necesidad de recurrir a ciertos parámetros que favorezcan en el buen desempeño del proyecto los que se destacan a continuación.

Para la obtención de un buen manual se ha optado por la investigación de datos secundarios es decir datos históricos de productos ya existentes en el mercado los cuales permitirán con exactitud conseguir una idea más clara del trabajo a ejecutar.

Posterior al trabajo de investigación se consideraron datos muy importantes obtenidos gracias al apoyo de pedagogos especializados, del excelente punto de vista y criterios de nuestro público objetivo.

4.1.2 INVESTIGACIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS.

Gracias a todos los factores y pese a las limitantes se ha logrado así el proceso adecuado de recopilar datos que servirán para la aplicación del contenido del libro, de igual manera para el guión que se realizará posteriormente junto con la finalización de un CD multimedia interactivo.

English is Alive 3
Fun with friends



Capítulo 5
PRODUCCION

5. PRODUCCIÓN

5.1 ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO

Definidas las pautas en la Fase de Pre-producción, se continuó con la siguiente etapa en la elaboración del proyecto en sí, cumpliendo con los siguientes pasos:

1. Definir la línea gráfica a utilizarse.
2. Realizar los íconos y viñetas que vayan acorde al estilo del diseño.
3. Realizar las diagramaciones correspondientes de las unidades.

5.1.1 DETERMINAR LOS PERSONAJES Y SUS CARACTERÍSTICAS

Si se busca cumplir en su totalidad con los objetivos planteados, el estilo y la línea gráfica que se debe utilizar necesita someterse con lo que el niño se identifique, sabiendo con anticipación las edades en que oscila nuestro grupo objetivo que comprenden entre los 7 y 8 años. De esta manera, a partir de la senda investigación, calificada por encuestados a quienes se les presentaron los personajes realizados en las distintas gráficas, fueron seleccionados los siguientes:



Junior

Emily

Andy

Andrea

Los personajes que serán guías y conforman el equipo de trabajo son los cuatro niños a los que se ha llamado: Junior, Emily, Andy, Andrea, juntos compartirán el aprendizaje en la escuela y en el hogar sobre los distintos conceptos y actividades del libro; nótese que por tratarse de un texto de enseñanza de un idioma extranjero optamos por nombres no necesariamente de origen latino.

Estos personajes fueron creados con el fin de reflejar dinamismo y actividad para consecuentemente captar la admiración y atención del estudiante.

CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES

Andy.- Es un niño alegre y vivaz aunque un poco tímido, como todo niño le gusta hacer deporte sobre todo pedalear la bicicleta. Le encanta vestir deportivamente y practicar deporte con sus amigos.

Andrea.- Es una niña muy activa y sobretodo creativa. Su mente siempre está imaginando historias y formas diferentes de hacer las cosas cotidianas. Le encanta pasear por el parque, leer un buen libro y tocar el violín (*su instrumento favorito*).

Emily.- Es una niña encantadora, muy despierta y activa. Le gusta saber el por qué y cómo se hacen las cosas, (*por eso siempre anda preguntando de todo*). Adora hacer las cosas por sí misma y le encanta ya sea en el parque o en el jardín, jugar a atrapar mariposas.

Junior.- Es el personaje principal, es un niño muy alegre, risueño y jovial. Como todo niño le gusta descubrir y aprender nuevas cosas (*sobretudo cuando se trata del idioma inglés*), le encanta jugar y practicar deporte con sus amigos (*el columpio, la resbaladera, el monopatín, la bicicleta son sólo algunos de sus favoritos*). Es extrovertido y hace amigos con facilidad. Tiene un cariño especial por los animales, a los cuales conoce a través de los libros o la televisión.

↳ 5.1.2 DISEÑO DE ICONOS Y VIÑETAS

El desarrollo de la diagramación y viñetas se lograron acorde a los protagonistas anteriormente indicados.

Para la elaboración del libro se implementaron recursos gráficos como los iconos y viñetas que ayudan al estudiante a visualizar mejor el contenido del mismo, además el uso de colores llamativos ayudan a lograr llamar la atención al estudiante.

La creación de los iconos tiene como función guiar al niño a través de las páginas y brindar la atracción visual para no caer en la monotonía y aburrimiento.

Es necesario cuando se realizan textos infantiles utilizar bastantes gráficos con colores vivos que resulten atractivos para los niños, además de constituir el soporte para la diagramación del material.

DISEÑO DE ICONOS

Los íconos son representaciones gráficas que facilitan la recordación de un tema o idea y a su pronta identificación.

A continuación presentamos los íconos que representan a cada una de las unidades del libro New Happy Smiles 3

UNIDAD 1



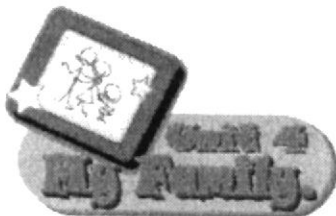
UNIDAD 2



UNIDAD 3



UNIDAD 4



UNIDAD 5



UNIDAD 6



UNIDAD 7



UNIDAD 8



UNIDAD 9



UNIDAD 10



UNIDAD 11



UNIDAD 12



UNIDAD 13

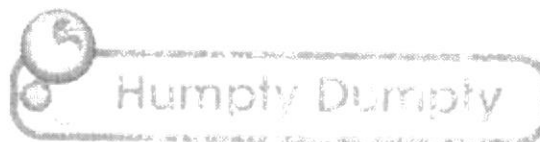


UNIDAD 14

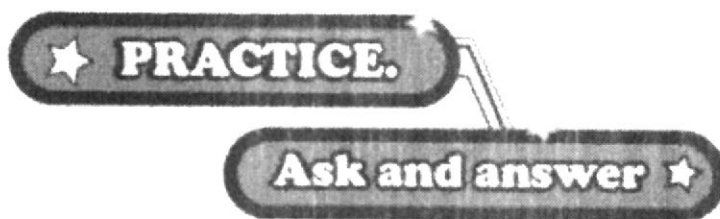


ICONOS DE ENCABEZADOS

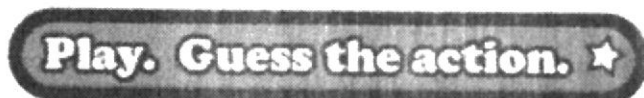
El siguiente gráfico es utilizado para encabezar nombres o frases y su color varía según la cromática dominante de cada unidad en la que sea utilizado.



La presente muestra es utilizada para encabezar órdenes dentro de cada unidad, ya sea para practicar, pintar, dibujar o unir con rayas. De igual manera su cromática dependerá del color dominante de la unidad en que se halle.



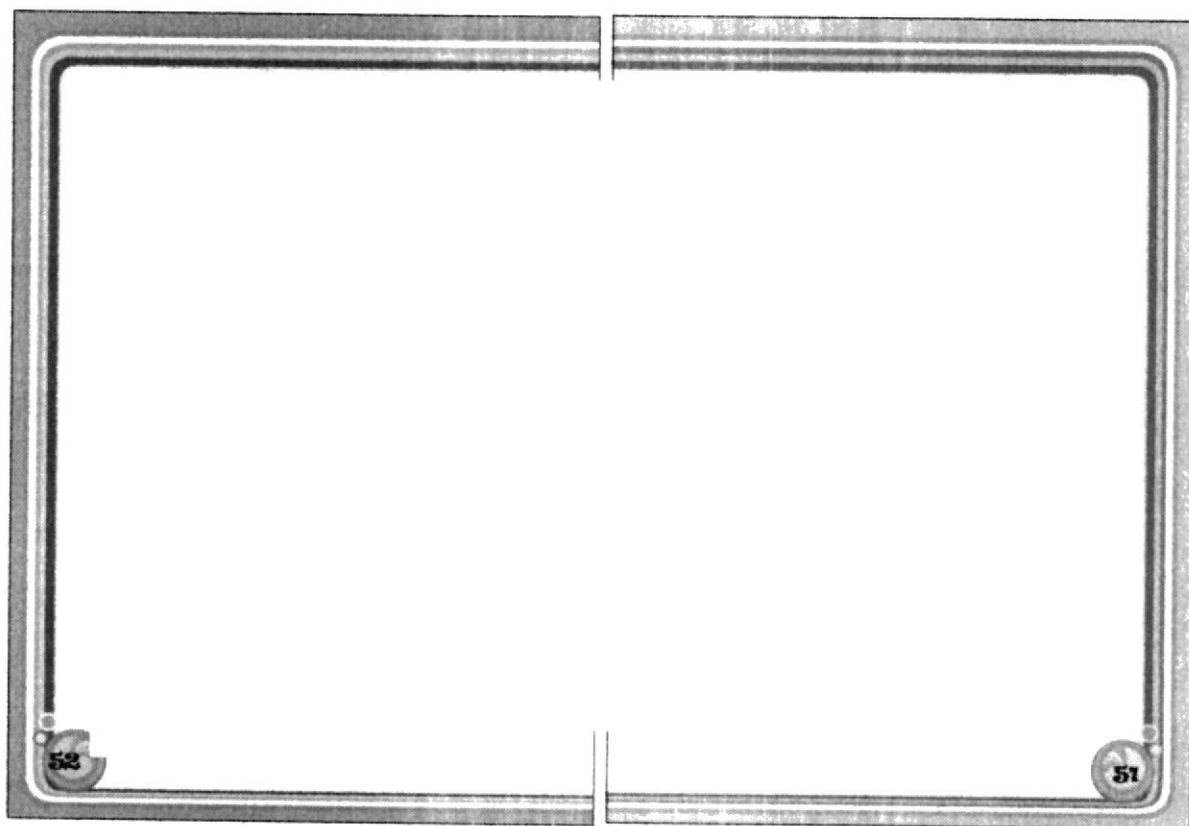
La presente muestra es utilizada para encabezar órdenes sencillas o frases de énfasis en cada unidad, también su cromática se regirá por el color dominante de cada unidad.

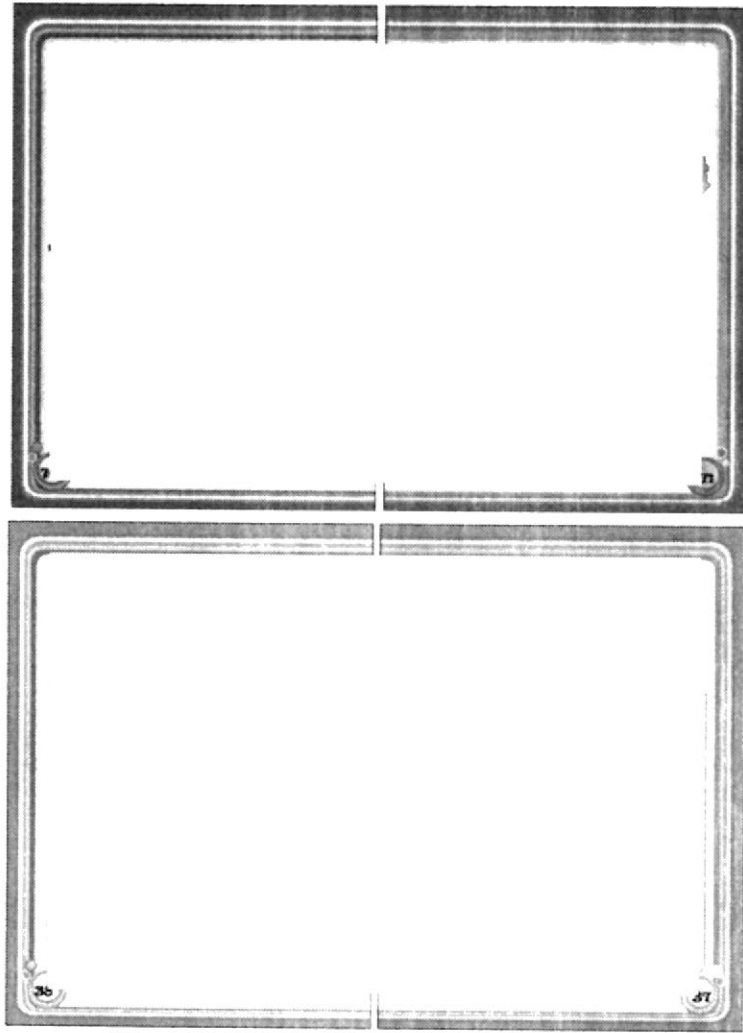


DISEÑO DE VIÑETAS

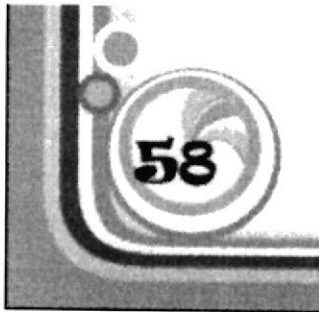
El estilo escogido para la creación de las viñetas denota una apariencia tecnológica e infantil siguiendo la línea gráfica de los personajes y conservando características funcionales que ayuden al estudiante a tener mejor concentración, esto va a ser posible mediante la utilización de vistosos colores que atraigan la atención del niño.

A continuación se presenta las viñetas diseñadas para el texto.





Este ícono se usa para denotar al numerador de cada página e igualmente acompaña cromáticamente a la viñeta de cada unidad.



↳ 5.2 EJECUCIÓN GRÁFICA DEL LIBRO Y SUS PERSONAJES.

De acuerdo con la investigación realizada acerca de líneas gráficas empleadas en otros textos se establecieron los personajes de este libro, teniendo en cuenta que éste es el tercero de una serie de textos escolares, se previeron algunos factores para que los personajes se mantengan hasta los últimos libros que se vayan a realizar, sólo variándolos acorde a su edad, así como la línea gráfica que se utilizará en todos los proyectos New Happy Smiles.

La serie de libros New Happy Smiles inició con el texto del nivel pre-básico por tanto para éste proyecto se modificaron los personajes para que sean acorde a la edad, como resultado de este renacimiento los personajes aparentan la edad de 7 a 8 años y expresan una apariencia tierna y dulce, logrando así una identificación con el usuario final, además con la utilización apropiada de colores se logra un atractivo visual que ayuda a captar el interés del consumidor.

La cromática usada en los personajes es principalmente de tonalidad clara y viva jugando con otros matices y se trata de evocar un arco iris para dar la sensación de variedad, muy propia a la hora de transmitir conceptos demasiado difíciles para los niños como es el aprendizaje de un nuevo idioma.

↳ 5.3 CARACTERÍSTICAS DEL GUIÓN LITERARIO.

SINOPSIS

La historia para el CD English is Alive #3 se basa en las actividades regulares de Junior un niño como cualquier otro; él interactúa con el usuario y comparte con éste un día en la escuela, le muestra su familia y celebra su cumpleaños todo esto ocurre a la vez que le va enseñando palabras y frases en inglés pues es un idioma que le gusta aprender.

Al final del guión se encuentra la guía de actividades para imprimir y están enfocadas al desarrollo motriz del niño, sin desviar el tema académico central de la historia como es la enseñanza del idioma inglés.

Para el desarrollo del guión seguimos los siguientes pasos:

- Estudio detallado del contenido académico del texto “New Happy Smiles # 3”.
- Creación de los personajes principales.
- Asesoramiento pedagógico.
- Definición de las características de cada personaje.
- Correcciones requeridas.
- Aprobación pedagógica del guión literario.

5.4 CARACTERÍSTICAS DEL STORYBOARD

El storyboard es la guía gráfica del guión que permitirá una mayor comprensión del contenido a los realizadores del CD Interactivo.

En cada escena se detallan el Audio, donde se especifican los efectos de sonido, musicalización, diálogo y el Video, donde se explica los ángulos de la cámara y todo lo que se verá en pantalla.

Para desarrollar el storyboard se siguieron los pasos que se describen a continuación:

- Estudio detallado y minucioso del Contenido Académico del texto “New Happy Smiles #3” y del guión literario aprobado.
- Adecuación de los personajes principales.
- Vectorización del Storyboard siguiendo los pasos del guión literario.
- Ilustración de las escenas.
- Correcciones requeridas.
- Aprobación pedagógica y gráfica del Storyboard.

English is Alive 3
Fun with friends



Capítulo 6
SECUENCIA
MATERIAL DESARROLLADO

↳ 6. SECUENCIA DEL MATERIAL DESARROLLADO

6.1 DETALLE DEL MATERIAL DESARROLLADO EN CADA ETAPA DEL PROCESO.

El primer paso a seguir fue la entrega de la propuesta en la que se indicó los objetivos y antecedentes principales para la realización del proyecto.

Aprobada la propuesta, se empezaron a definir los bocetos de los personajes que incluyen el proyecto, estos son: Emily, Junior, Andrea y Andy; paralelamente a esto se fue desarrollando el contenido del libro, acorde a los parámetros establecidos.

Ya admitidos los personajes y el contenido se empezaron a crear los íconos, viñetas, definir los colores y diagramación que se utilizarían en este proyecto, tomando en cuenta el enfoque hacia que niños va dirigido.

Después de concluir con el proyecto del libro New Happy Smiles #3, se presentó para recibir las correcciones correspondientes, hasta que el producto logró su presentación idónea.

Al término del libro se continúa con la elaboración de un guión literario que servirá como base audiovisual para la realización del CD correspondiente.

Anexo 1 Contenido Académico

Detalla todo el contenido académico del libro New Happy Smiles #3.

Anexo 2. Evolución y Diseño de personajes

Este anexo lo conforman los bocetos, artes finales y gama de colores empleados en los personajes principales del libro.

Anexo 3. Producto Final

Presentación del libro impreso terminado.

Anexo 4, Guión Literario

El guión literario explica todo el contenido de historias, juegos y evaluaciones del CD multimedia.

Anexo 5. Storyboard

En este anexo se presenta la base gráfica para la posterior elaboración del respectivo CD multimedia interactivo.



English is Alive 3
Fun with friends



Anexo 1
CONTENIDO ACADEMICO

ANEXO 1.- CONTENIDO ACADÉMICO DEL LIBRO TEXTO NEW HAPPY SMILES # 3

Este anexo está compuesto por todo el contenido del libro “New Happy Smiles #3”, el mismo que está dividido en 14 unidades:

UNIT No. 1

My Classroom

Draw yourself - Write your name - Interview your friend in class - Color and paint: my class - Command - Class Vocabulary.

UNIT No. 2

Greetings

Listen and repeat- exercise: complete the greetings.

UNIT No. 3

My House

This is my house - look and read - Write what each item is - Write about your room - Word Bank - Draw your favorite room.

UNIT No. 4

My Family

Family tree - Exercise: use HE and SHE - Match the pictures with the words.

UNIT No. 5

The Colors

Combine colors - Color fun - Writing colors.

UNIT No. 6

The Numbers

Exercise: complete the numbers - Draw the missing items - Count and write.

UNIT No. 7

Prepositions

Exercise: complete the sentences and then match - Read and write - Word bank - Write ten sentences using prepositions.

UNIT No. 8

Celebrations

My birthday - Write your answer - HAVE and WANT - Word bank - Write the puzzle - Say and write: date of birthdays - Write the months of the year - Draw and write your favorite celebration.



↳ **UNIT No. 9**

Identification

Who is? - Use IS and AM.

UNIT No. 10

Verbs

Action words - Write the verb correct - Word bank - Draw lines to match.

UNIT No. 11

It's time

Can you tell time? - Hours, minutes and seconds - Write the time - Word Bank -
Wath do you do in a day.

UNIT No. 12

The animals

Guess - Color fun - Puzzle fun - Can and Can't - Does and Doesn't - Big and little.

UNIT No. 13

My toys

Vocabulary - Write: IN, ON and UNDER - Song Time: The toy store - Guess the
action - Project: make a puppet - Color fun.

UNIT No. 14

Sing's song time

Jack and Jill - Humpty Dumpty - Jingle Bells - Rudolph the red nose reindeer



English is Alive 3
Fun with friends



Anexo 2
EVOLUCION DEL DISEÑO
DE LOS PERSONAJES

ANEXO 2 – EVOLUCIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES

Los personajes creados para este proyecto son cuatro niños, los cuales tenían que reflejar ternura y aparentar una edad entre los 7 u 8 años, estos dibujos pasaron por varios procesos y modificaciones hasta su aprobación, pasando de ser unos sencillos bocetos a completos artes finales vectorizados.

En este anexo damos a conocer la gama de colores CMYK utilizados en nuestros personajes y algunos ejemplos de cómo fueron evolucionando.

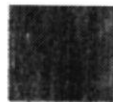
Junior







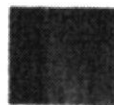
C= 0
M= 13
Y= 25
K= 0



C= 53
M= 67
Y= 99
K= 0

C= 25
M= 0
Y= 100
K= 0

C= 0
M= 12
Y= 100
K= 0



C= 100
M= 39
Y= 0
K= 0



C= 100
M= 53
Y= 0
K= 0

C= 0
M= 12
Y= 100
K= 0

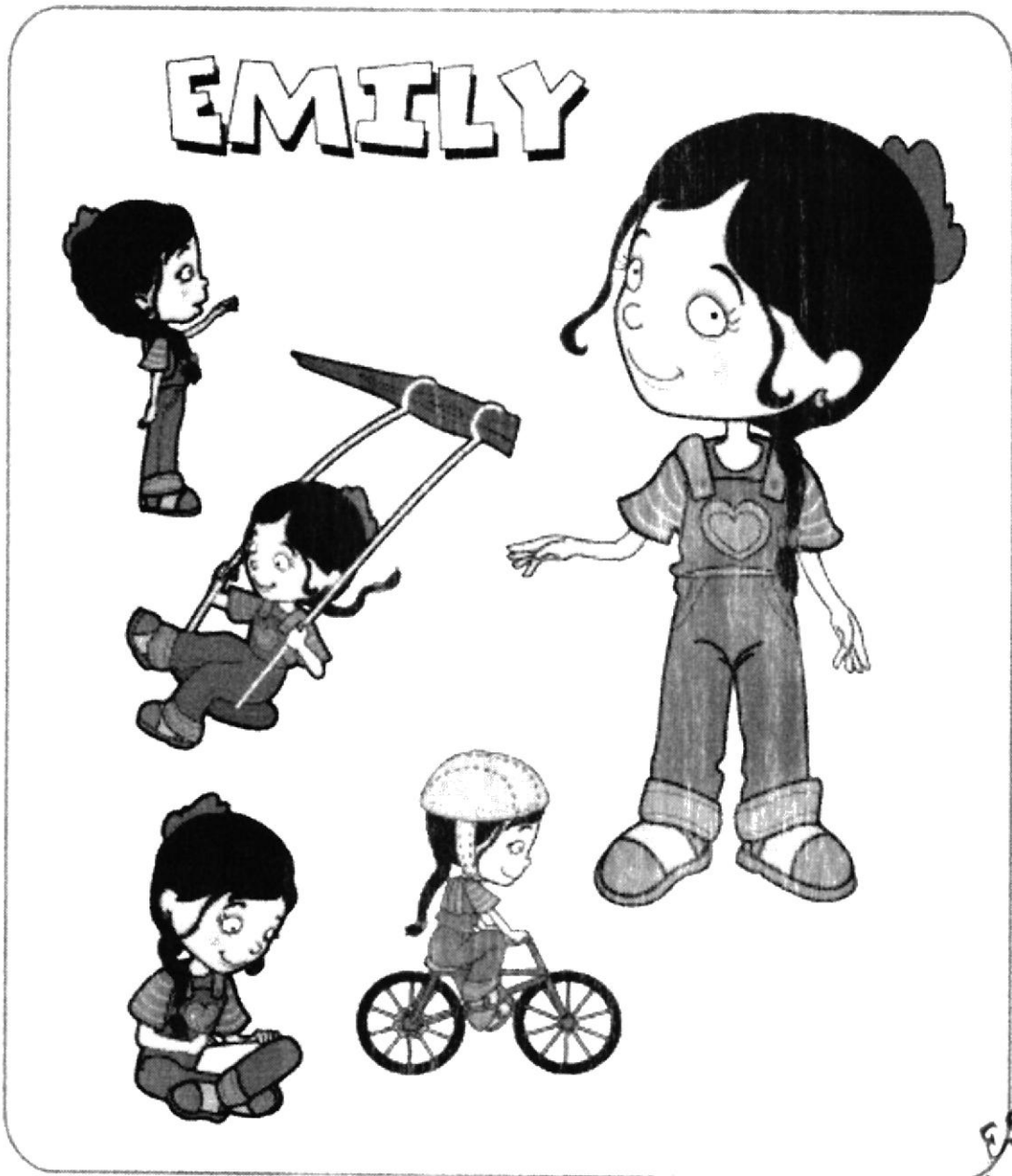


C= 0
M= 36
Y= 100
K= 0

Emily







MR. KITEO
CAMPUS
MORAS

C= 0
M= 13
Y= 25
K= 0

C= 65
M= 80
Y= 100
K= 25

C= 0
M= 71
Y= 0
K= 0

C= 0
M= 50
Y= 0
K= 0

C= 25
M= 45
Y= 0
K= 0

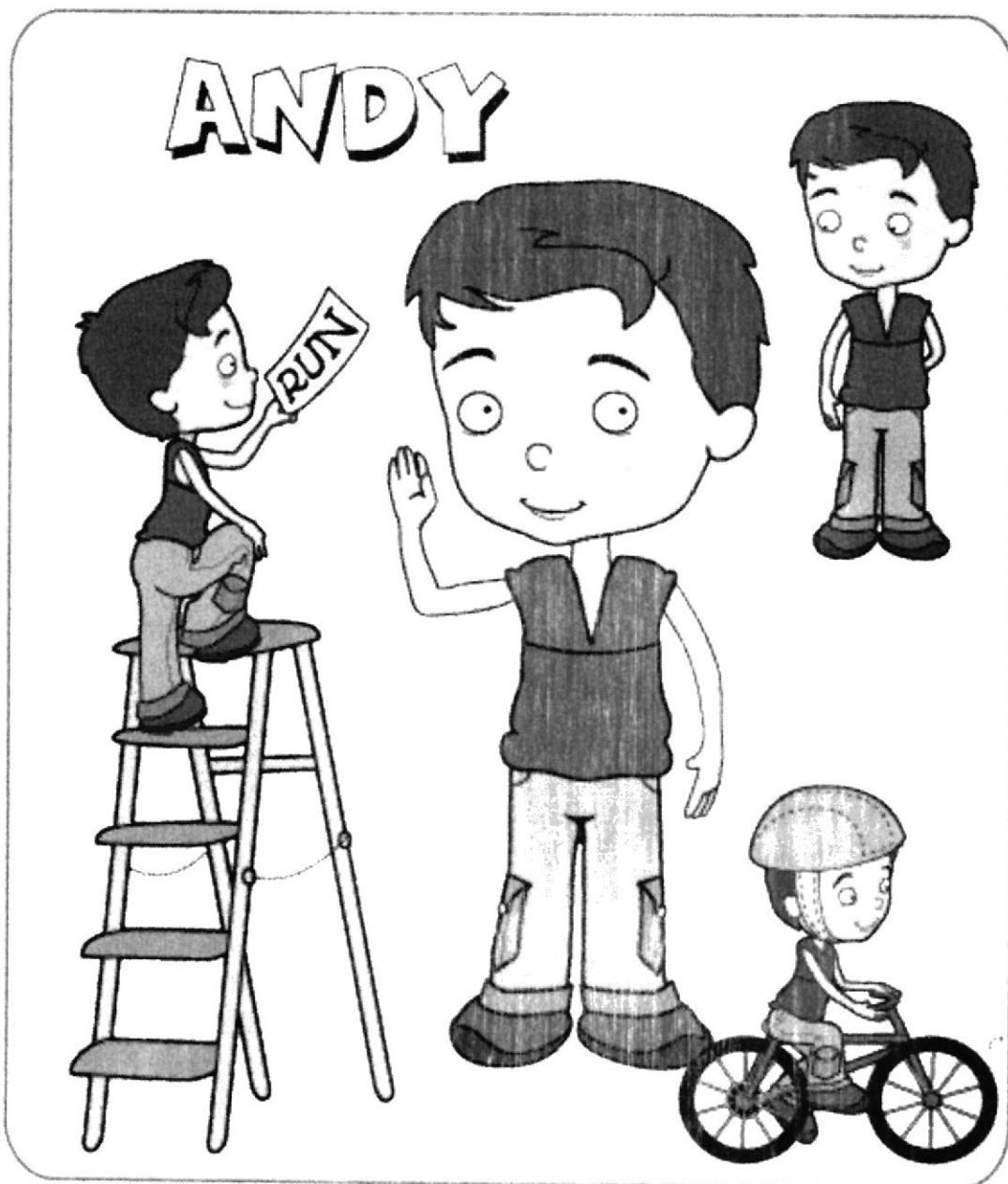
C= 0
M= 71
Y= 0
K= 0

C= 74
M= 24
Y= 0
K= 0

Andy





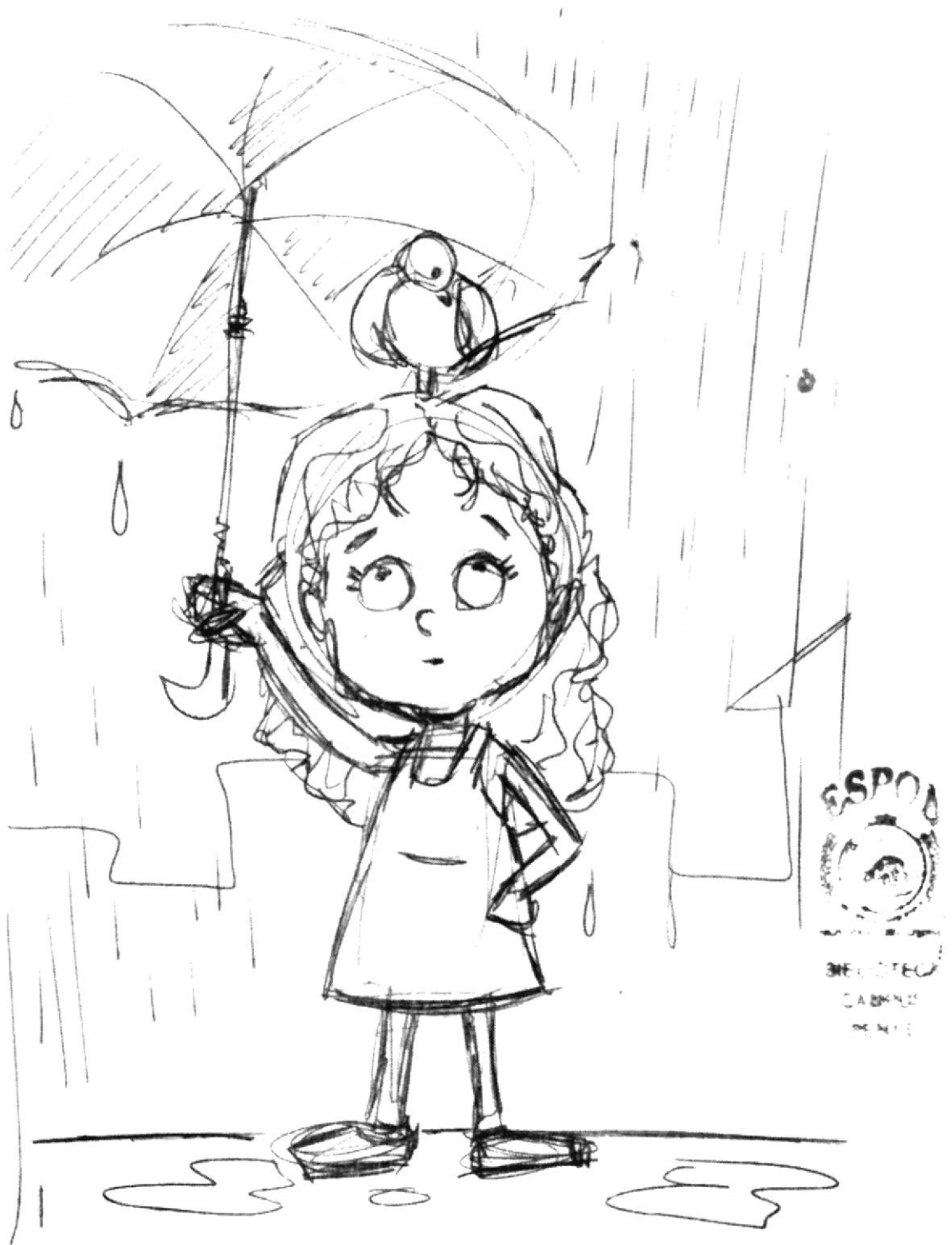


ANDY

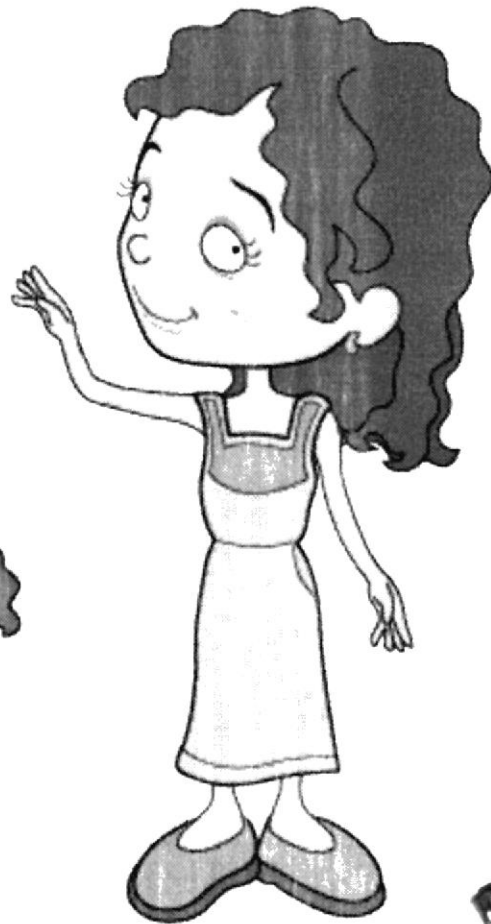
C= 0 M= 13 Y= 25 K= 0		C= 34 M= 59 Y= 99 K= 0		C= 0 M= 100 Y= 100 K= 0		C= 0 M= 30 Y= 97 K= 0
	C= 0 M= 48 Y= 97 K= 0		C= 0 M= 100 Y= 100 K= 0		C= 37 M= 100 Y= 100 K= 0	

Andrea





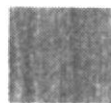
ANDREA



BIBLIOTECA

CAMPUS
PEÑAS

C = 0
M = 13
Y = 25
K = 0



C = 0
M = 34
Y = 61
K = 25



C = 0
M = 40
Y = 69
K = 27



C = 38
M = 0
Y = 100
K = 0

C = 22
M = 0
Y = 100
K = 0



C = 40
M = 0
Y = 100
K = 0



C = 78
M = 0
Y = 100
K = 0

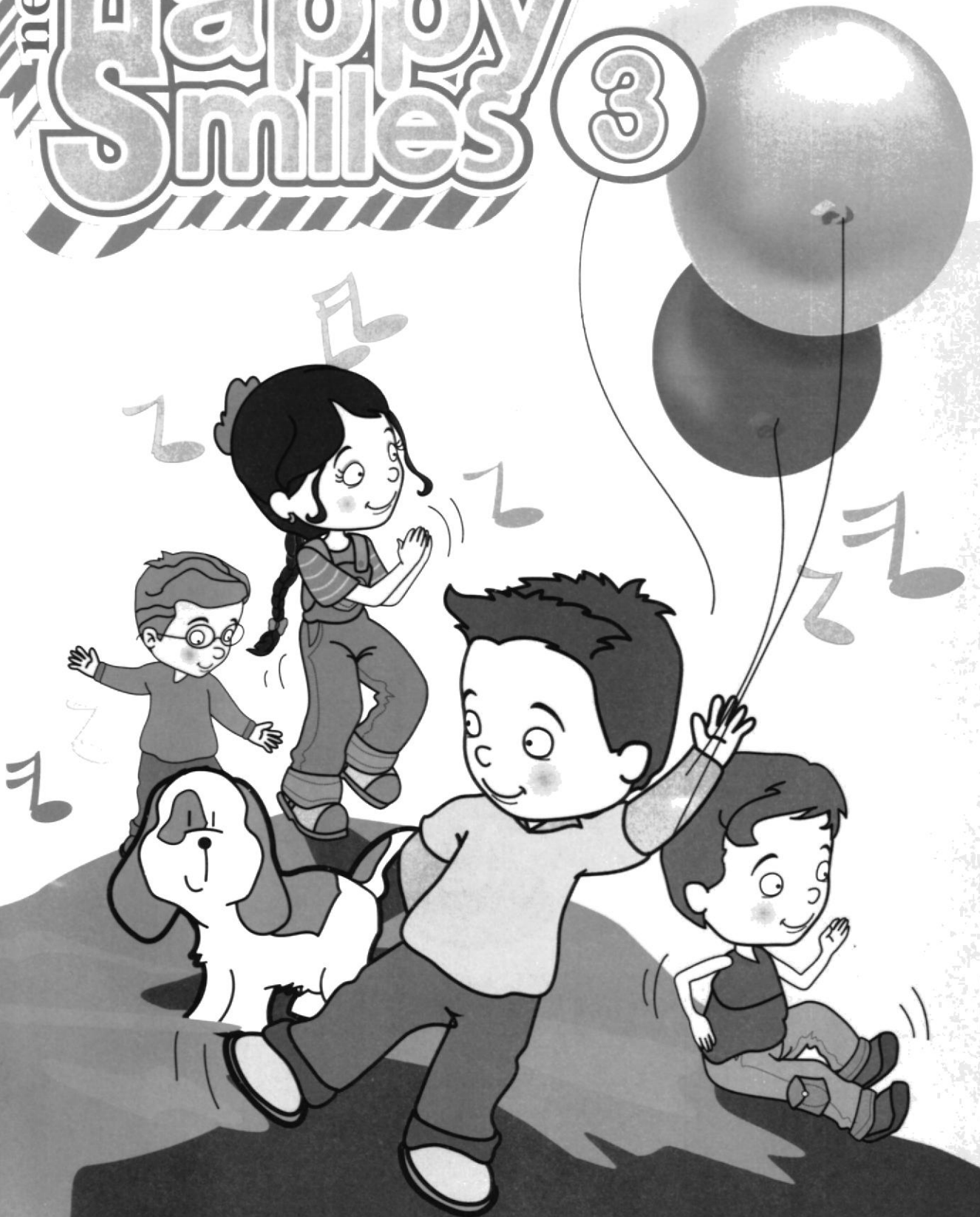
English is Alive 3
Fun with friends



Anexo 3
PRODUCTO FINAL

new
Happy Smiles

3



AUTHOR
EDITEXPA S.A.
 Editora de Textos y Papelería S.A.
DESIGN AND DIAGRAM



MATRIZ: Av. Olmedo 533 entre P. Lavayen y Noguchi.
 Telfs: 2415451 - 2416324 - 2400327 - 2411005 - 2400407
GUAYAQUIL - ECUADOR
www.dicamcor.com dicamcor@editexpa.com

Av. Vicente Maldonado # 260
 y Francisco Gómez - Sector Villaflores
 Telfs.: 2665643 - 2640792
QUITO - ECUADOR

Av. Domingo Comin # 225 y Chembers
 Frente a la Dirección
 Provincial de Educación
SUCURSAL SUR - GUAYAQUIL

Pedro Gual # 611 y Ricaurte
 Telfs.: 2630024 - 2639472
PORTOVIEJO - MANABI

Tarqui #1804 y Rocafuerte
 Telfs.: 2963625 - 2963635
MACHALA - EL ORO

Av. 12 de Noviembre 06-28 entre Ayllón
 y Vargas Torres Telf.: 2420752
AMBATO - TUNGURAHUA

5 de Junio entre Rocafuerte y Eloy Alfaro
 Telfs.: 2735279 - 2733008
BABAHYO - LOS RÍOS

Juan Montalvo # 1745 y Chile
 Sector LA CONDAMINE Telf.: 2963813
RIOBAMBA - CHIMBORAZO

Sector Mansal Sucre
 Av. 2da. entre las calles 21 y 22
 Telf.: 2781875
LA LIBERTAD - GUAYAS

Décimo Tercera # 316 entre
 June Guzmán y 12 de Octubre
 Telf.: 2762996
QUEVEDO - LOS RÍOS

Latacunga # 502 entre Babahoyo
 y Machala
 Telf.: 2752694 Fax: 2759787
SANTO DOMINGO - PICHINCHA

Calle Quito # 18-109
 y Félix Valencia
LATACUNGA - COTOPAXI

Calle 16 y Ave. 6
 Diagonal al Puerto
MANTA - MANABI

10 de Agosto # 1471 entre
 Sucre y Bolívar Telf.: 2563371
LOJA - LOJA

Jaime Rivadeneira # 577 y Oviedo
 Telf.: 2641726
IBARRA - IMBABURA

Gran Colombia # 1201 y Tarqui
 Telf.: 2837522
CUENCA - AZUAY

Sucre 705 entre Cañizares y
 Pedraza Telf.: 2712375
ESMERALDAS - ESMERALDAS

Av. Abel Gilberth y Velasco Ibarra
 C.C. Plaza Alfaro Telf.: 2806893
ELOY ALFARO - DURÁN

José María Egas y R. Baquerizo Nazur
 Sta. etapa Mz.: 15 Sl.: 2 frente a Pacifictel
 Telf.: 2279052
SUCURSAL ALBORADA



Education support special agreement

© All rights reserved.
EDITEXPA

*This publication is property of EDITEXPA, it may not be reproduced
 total or partially without permission of the authors.*

Preface

Dear Students, teachers, and parents,

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

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

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

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

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

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

Thank You

Hello friends!



This is
new happy
Smiles

3



Write your complete personal data: ★

Name: _____

Address: _____

Telephone: _____

Teacher: _____

School: _____

★ INDEX ★



Unit 1
My Classroom.



Unit 2
Greetings.



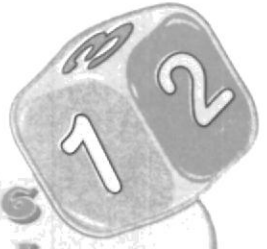
Unit 3
My House.



Unit 4
My Family.



Unit 5
Colors.



Unit 6
Numbers.



Unit 7
Prepositions.

Identification

Name Junior

Age 8 years



Unit 9
Identification.



Unit 8
Celebrations.

Unit 10
Verbs.



Unit 11
It's Time.




Unit 12
Animals.



Unit 13
My Dogs.



Unit 14
Sing o Song Time.




Unit 1 My Classroom.

★ THIS IS ME.

1. Draw and Color. ★

Draw Yourself



What's your name?

2. Write your name. ★

I am _____

I want you to meet ...

3. Interview your friend in class. ★

Your friend's name is _____

① What is your name?

② What is your favorite color?

③ What is your favorite food?

④ What is your favorite place?

⑤ What is your favorite sport?

⑥ What do you watch on TV. ?

⑦ What is your favorite TV. show?

⑧ What is your favorite animal?

⑨ What do you do at home?

⑩ What is your favorite day of the week?

★ MY CLASS.

1. Have fun and paint. ★



★ **COMMANDS.**

Learn , practice and act them. ★



Stand up.

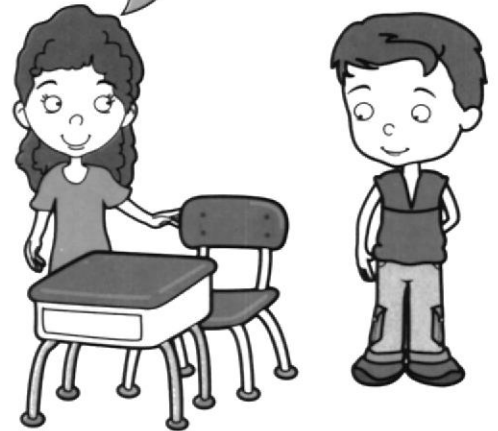


Sit down.



Come here.

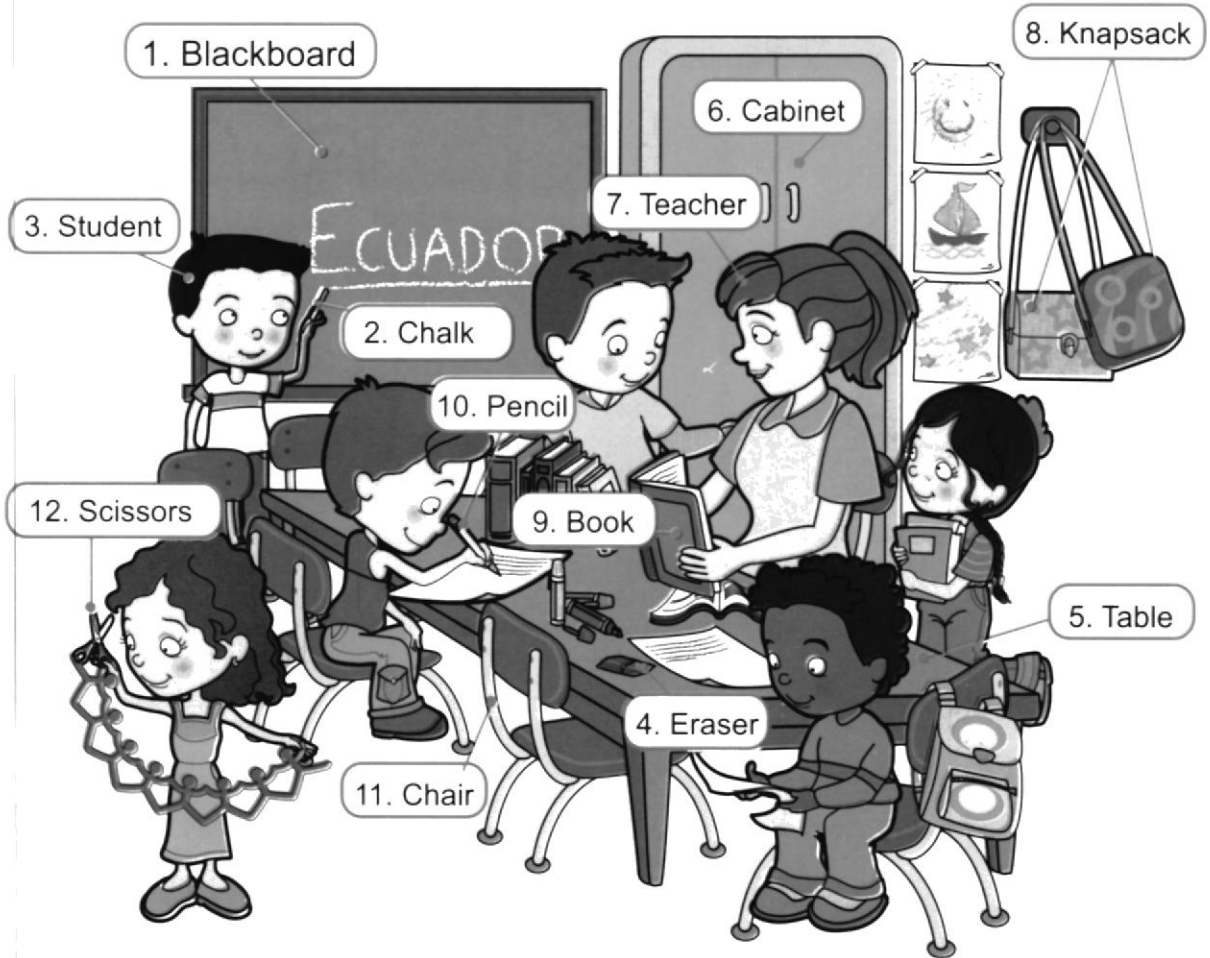
Go back to your seat.



Read the book.

★ CLASS VOCABULARY.

Review ★



Repeat and write the vocabulary of the classroom. ★

- ① _____
- ② _____
- ③ _____
- ④ _____
- ⑤ _____
- ⑥ _____

- ⑦ _____
- ⑧ _____
- ⑨ _____
- ⑩ _____
- ⑪ _____
- ⑫ _____

★ COLOR AND WRITE

What each item is. ★

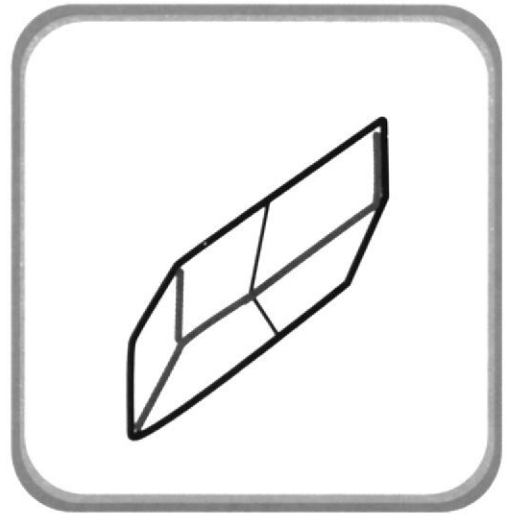












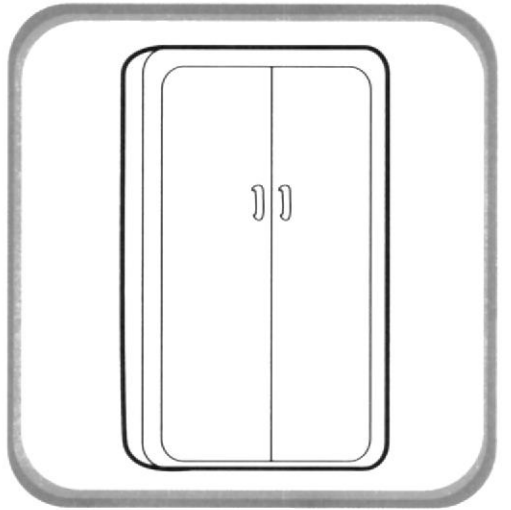












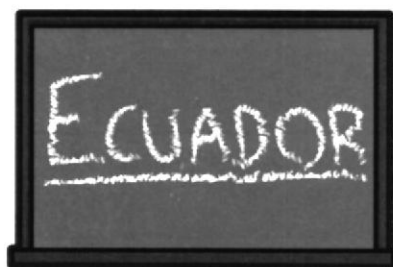
★ **WHAT IS THIS?**

Answer according to the picture. ★

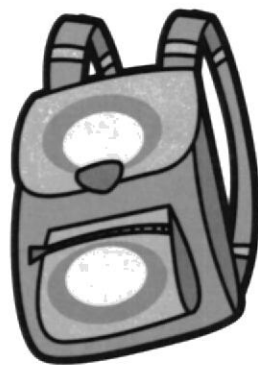
① This is a _____.



② This is a _____.



③ This is a _____.

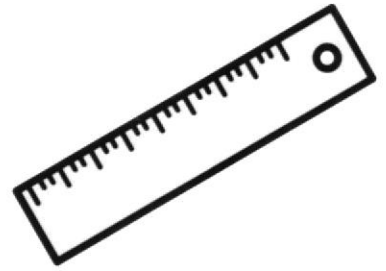


④ These are _____.



5 This is a _____ .

_____ .
_____ .



6 These are _____ .

_____ .
_____ .



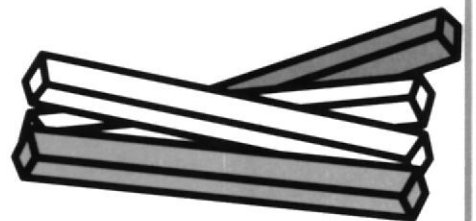
7 These are _____ .

_____ .
_____ .



8 These are _____ .

_____ .
_____ .



Unit 2 Greetings.



Listen and repeat. ★

Good morning!

Good bye!

Good afternoon!

See you tomorrow!

Good evening!

Fine thanks!

Good to see you!

So long!

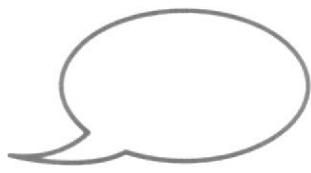
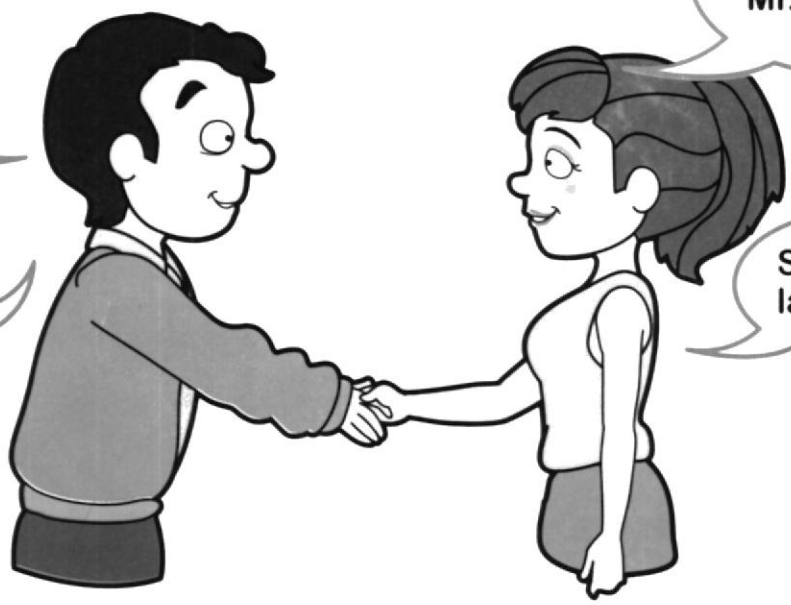
Hello! Hi!

Hello Miss Lopez!

Good evening Mr. Torres

Bye.

See you later.



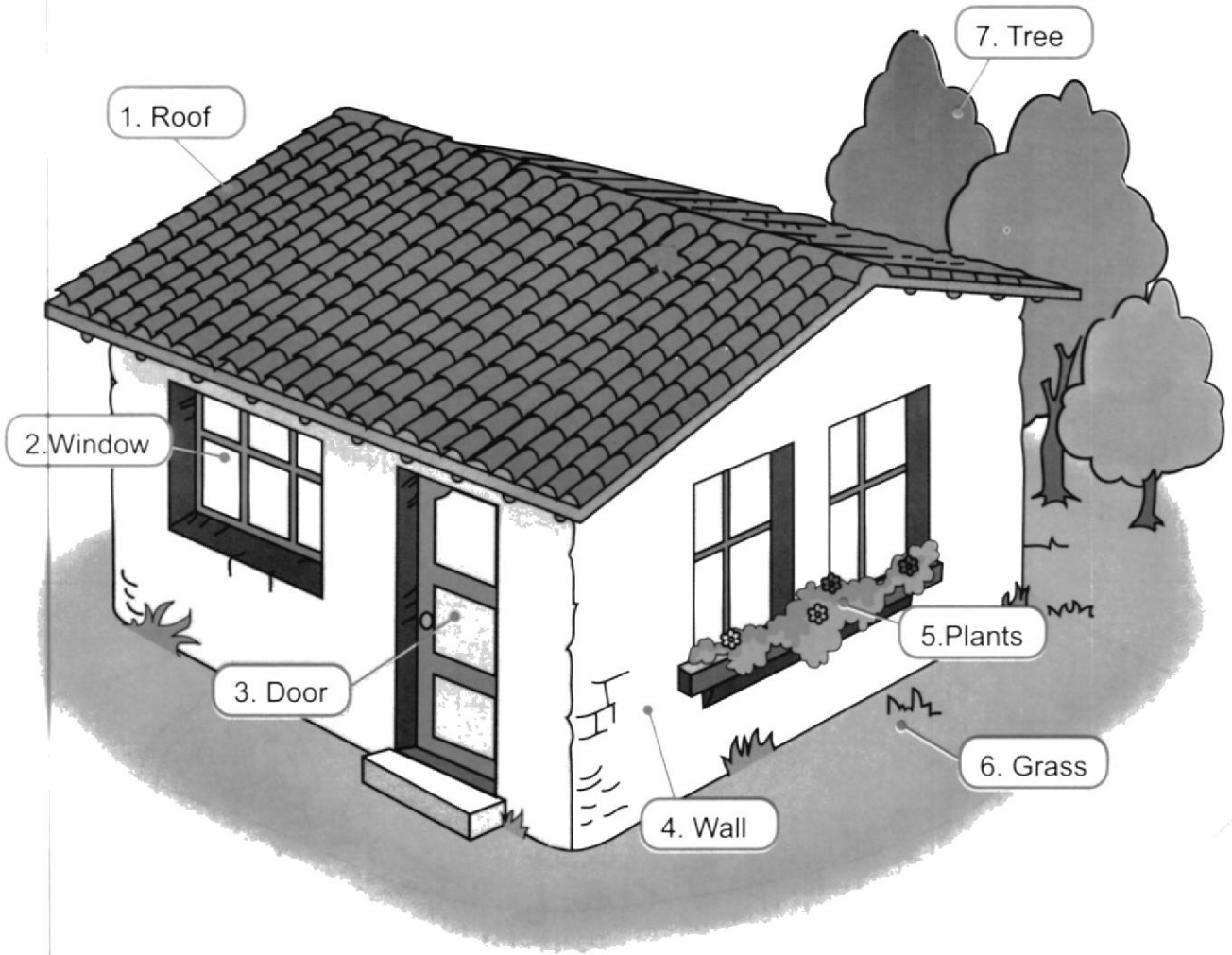
EXERCISE:

Complete the greetings. ☆





Unit 3 My House.



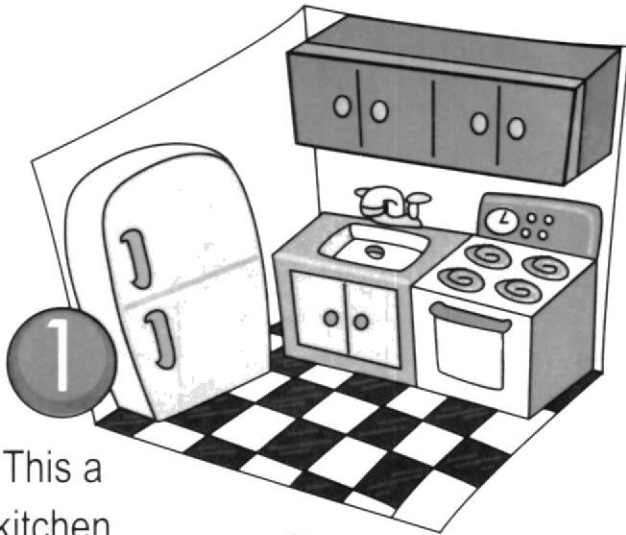
Repeat the vocabulary.

- ① _____
- ② _____
- ③ _____
- ④ _____

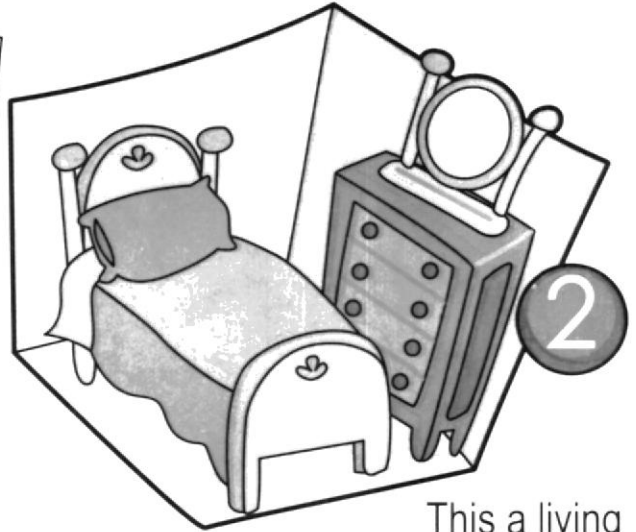
- ⑤ _____
- ⑥ _____
- ⑦ _____

★ THIS IS MY HOUSE.

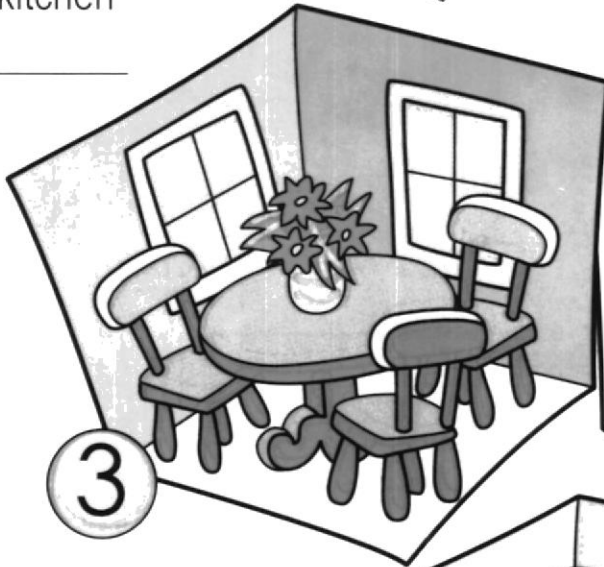
Look and read. Write (Yes) or (No). ★



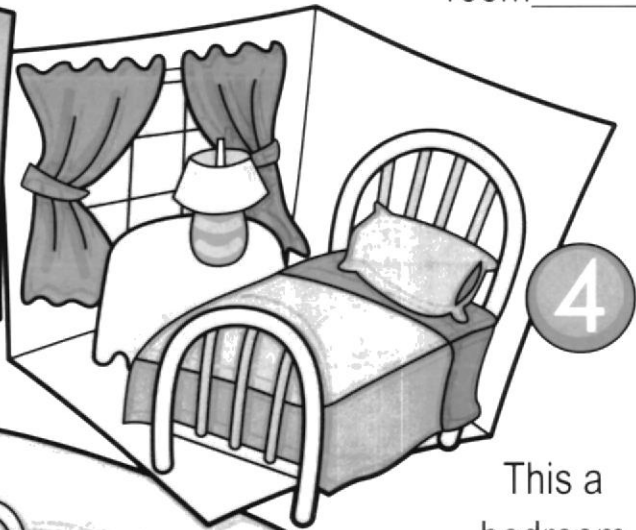
1
This a kitchen



2
This a living room



3
This a dining room



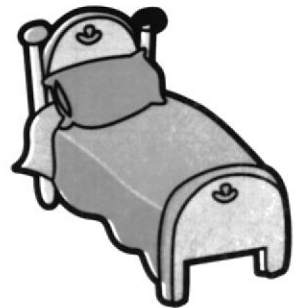
4
This a bedroom



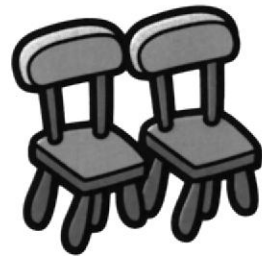
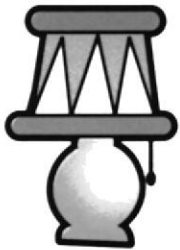
5
This a bathroom

Write what each item is. ★

Bedroom



Dining room



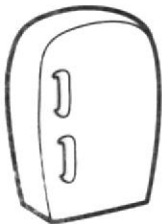
Living room







Kitchen







Bathroom







★ **WRITE ABOUT YOUR ROOMS.**

Word Bank

bathroom

kitchen

bedroom

living room

dining room

① Where do you have sinks?

② Where do you have tables?

③ Where do you have clocks?

④ What is your favorite room?

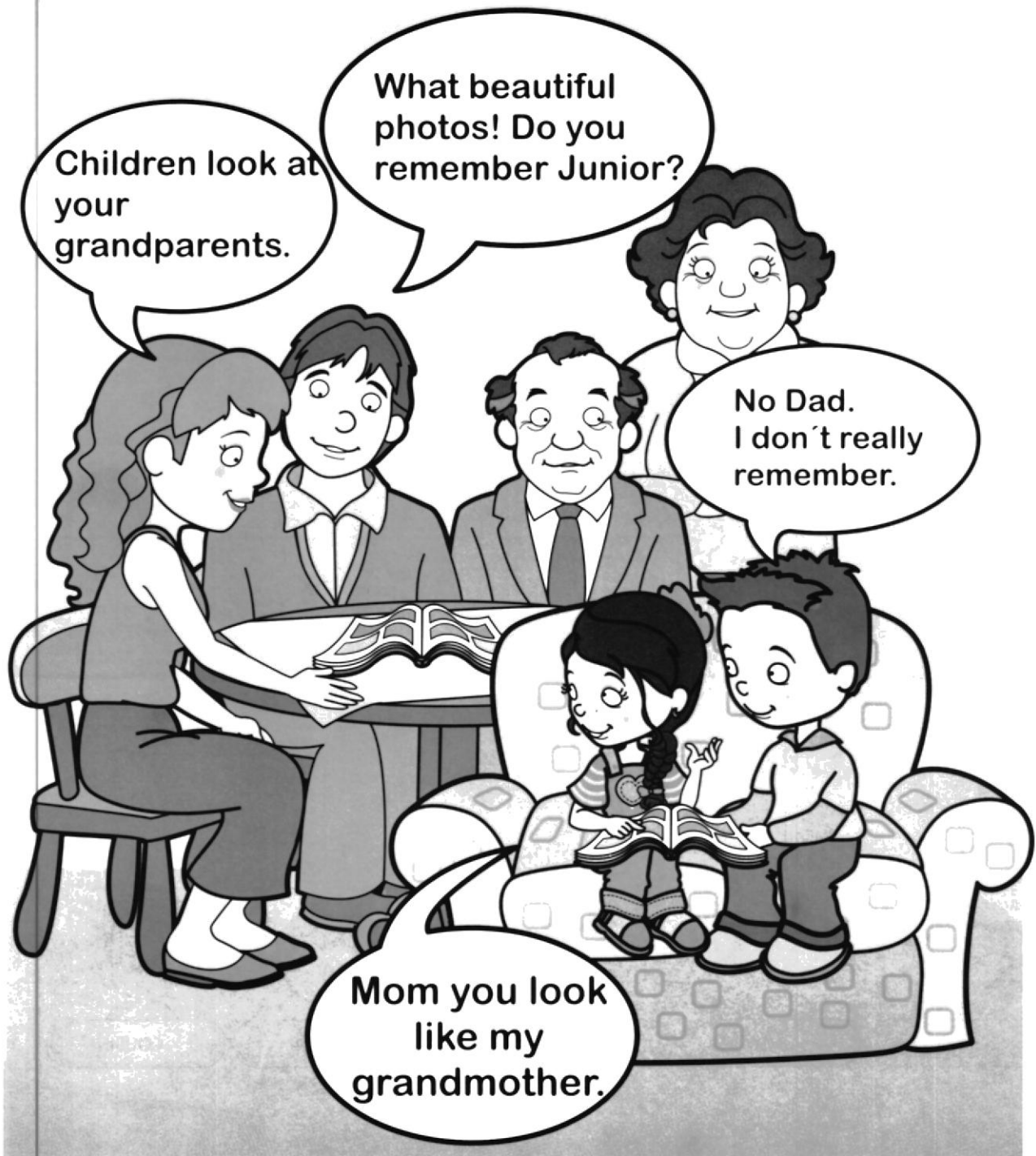


DRAW YOUR FAVORITE ROOM.

Write what is in it.

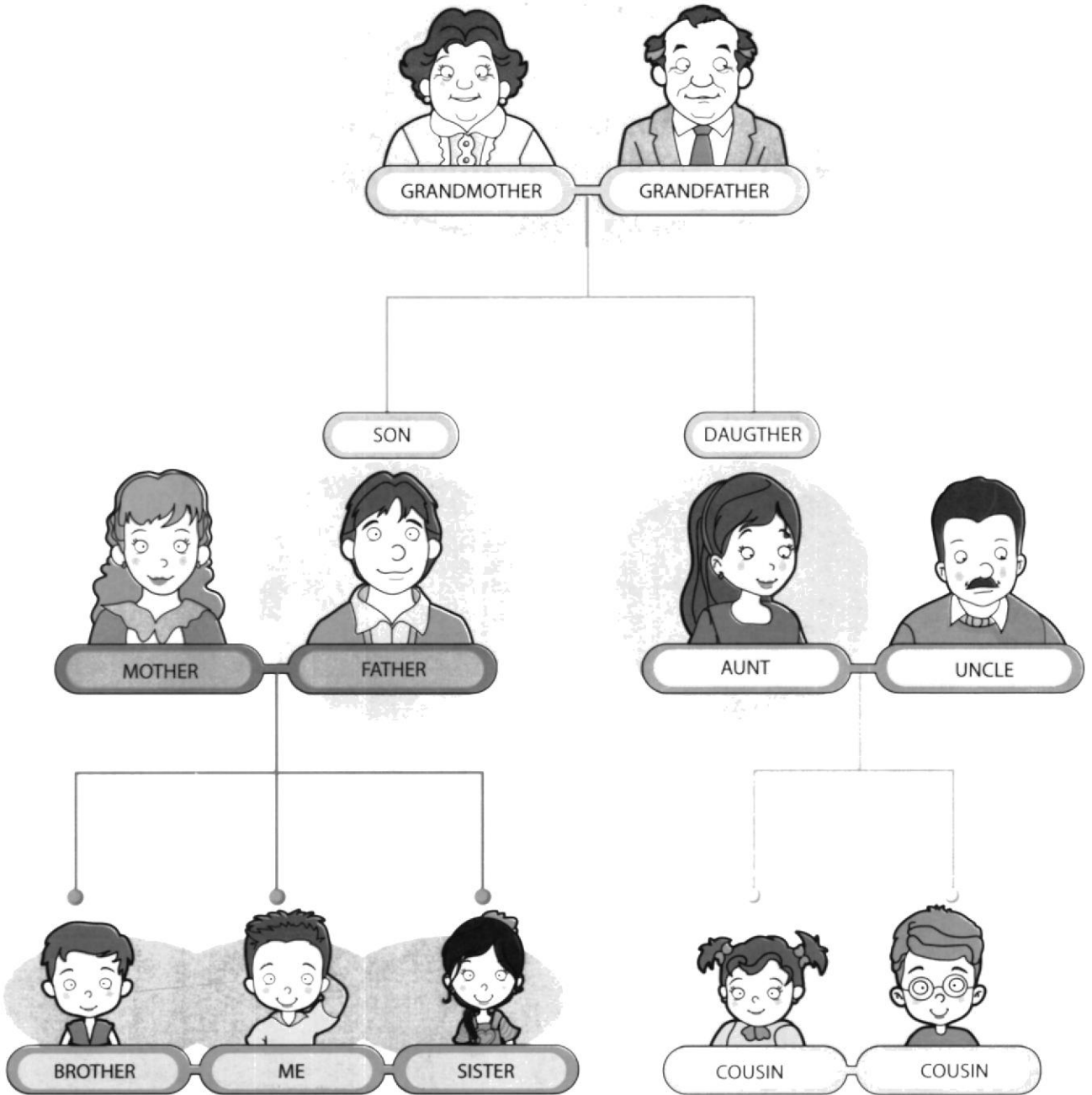
A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for drawing and writing.

Unit 4 My Family.



★ FAMILY TREE

The Perez Family ★



★ EXERCISE.

Find and circle the words. ★

GRANDMOTHER

GRANDFATHER

DAUGHTER

AUNT

UNCLE

COUSIN

MOTHER

FATHER

BROTHER

SISTER

SON

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

★ USE HE AND SHE.

Complete the sentences. ★



① He is my _____ .



② He _____ .



③ She is my _____ .
She _____ .



④ _____ .



He is my _____ .



6 He _____ .



7 _____ .



_____ .

★ EXERCISE:

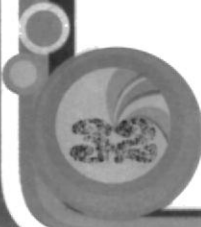
Match the pictures with the words. ★



He



She

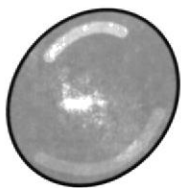


Unit 5
Colors.



Wow.
Look how
beautiful the
colors
are.

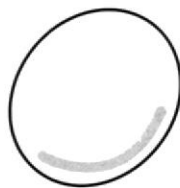
This color is...



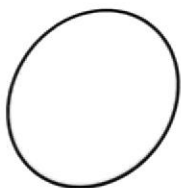
RED



BLUE



WHITE

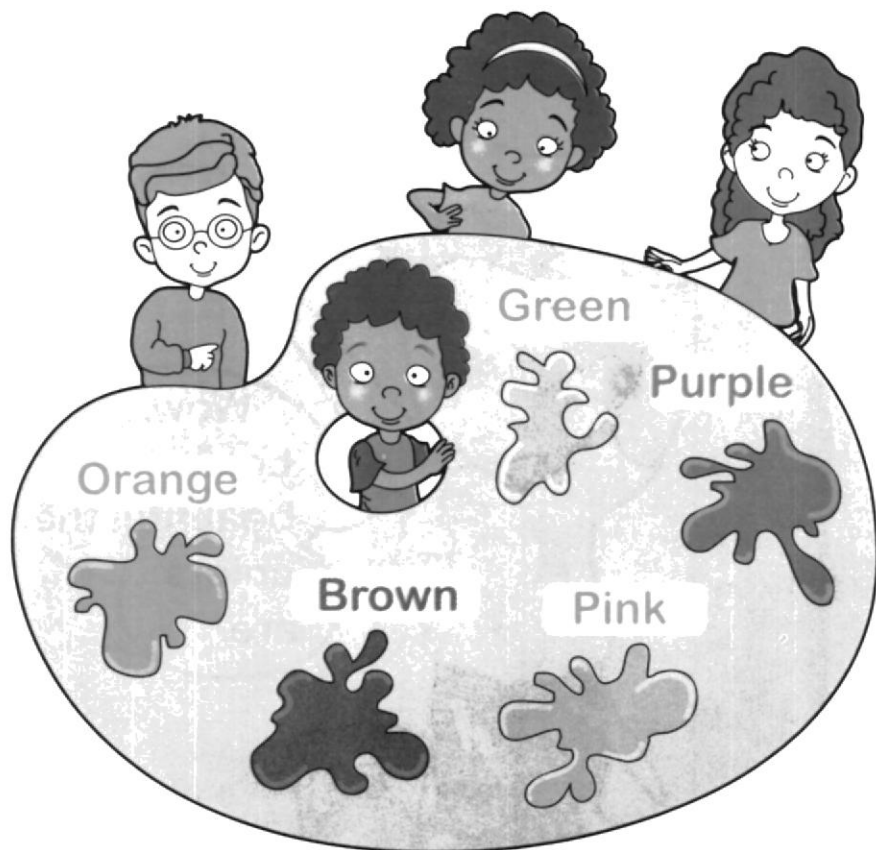


YELLOW



BLACK

Combine colors. ★



Red and yellow
make **ORANGE**



Red and blue make
PURPLE



Red, yellow, blue and
black make **BROWN**



White and red
make **PINK**



Blue and yellow
make **GREEN**

★ COLOR FUN.



1 Black

4 Orange

7 Pink

2 Yellow

5 Blue

8 Red

3 Green

6 Brown

9 Purple

★ WRITING COLORS.

Look around your classroom. What color is it? ★

1 What color is your desk?

2 What color is the door?

3 What color is your book?

4 What color is your pencil?

5 What color is your chair?

6 What color is the wall?

7 What color is your bookbag?

8 What color is your shirt?

9 What color is your pencil case?

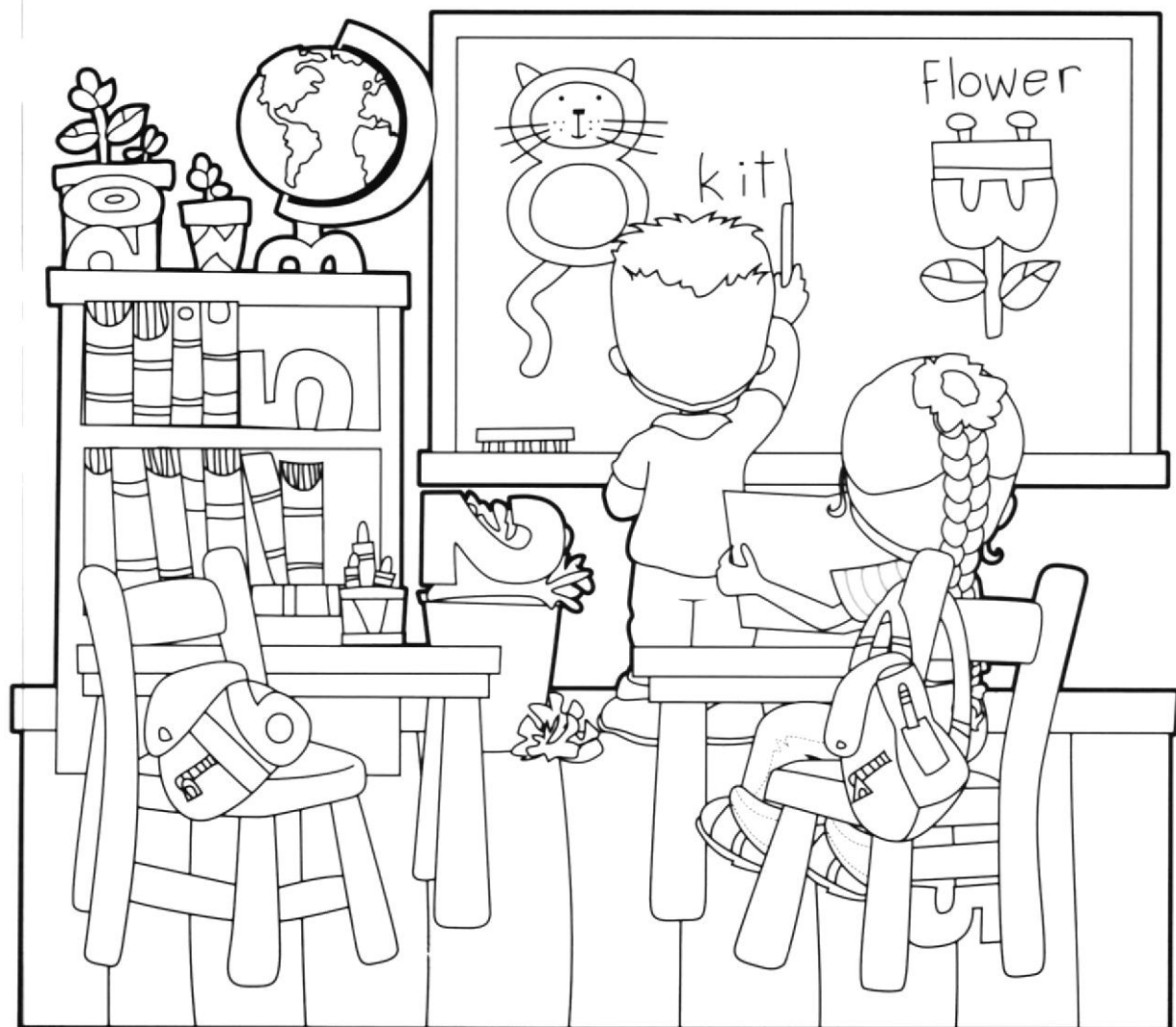
10 What color is the board?








Unit 6 Numbers.



★ FIND TEN NUMBERS.

Circle and paint them. ★



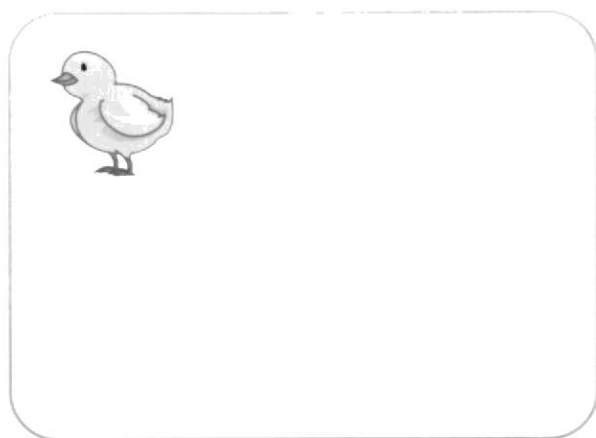
Complete. ☆

→     
one two three four five

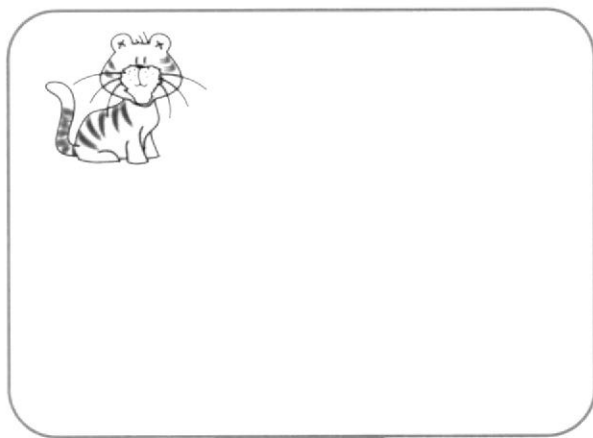
   ←
ten nine eight seven six

1				5					10
one	two	three	four	five	six	seven	eight	nine	ten

Draw the missing items. ☆



2
two

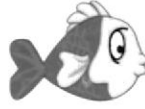


5
five



4

four



7

seven



6

six



9

nine



10

six



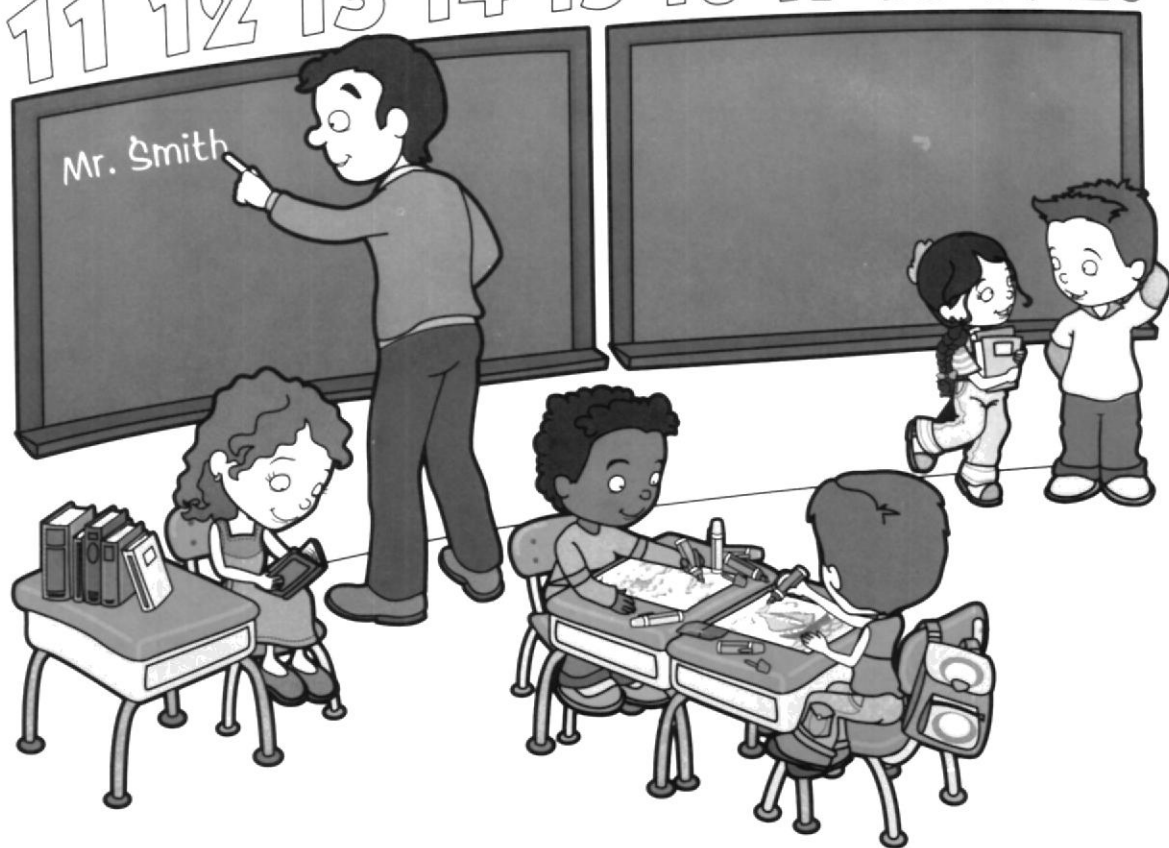
8

nine

Color. ☆

1. Color number twelve orange.
2. Color number eighteen brown.
3. Color number twenty yellow.
4. Color number fifteen purple.
5. Color number seventeen red.

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

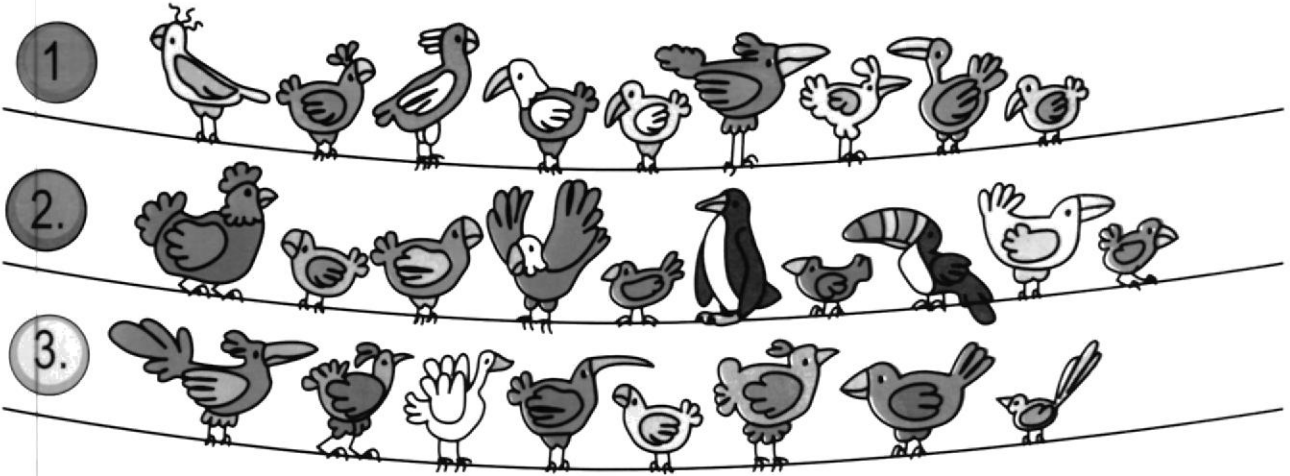


Circle. ☆

1. Draw a red circle around this picture. They're talking.
2. Draw a blue circle around this picture. They're coloring.
3. Draw a yellow circle around this picture. She's reading.
4. Draw a black circle around this picture. He's writing.

★ COUNT AND WRITE.

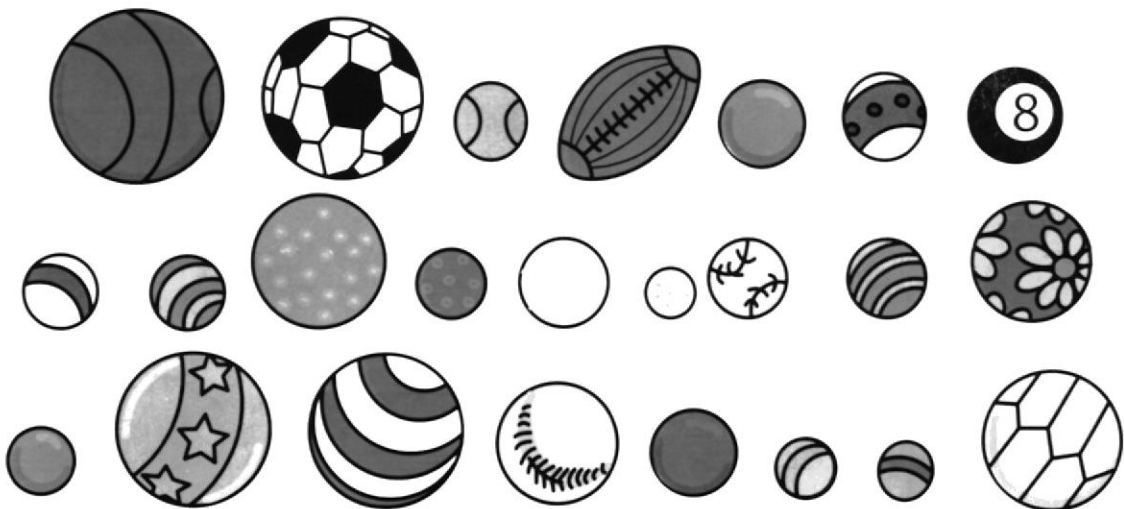
How many are there? Write the number and the word. ★



1. _____

2. _____

3. _____

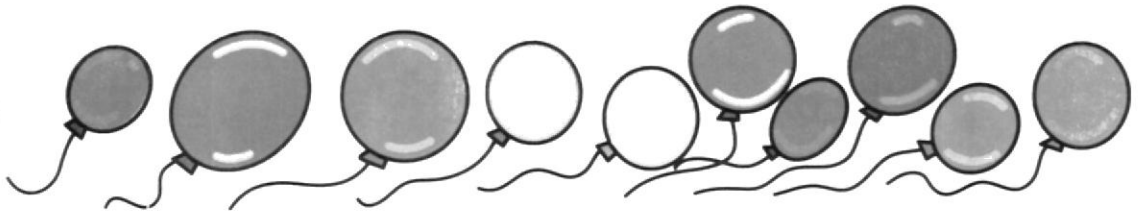


1. _____

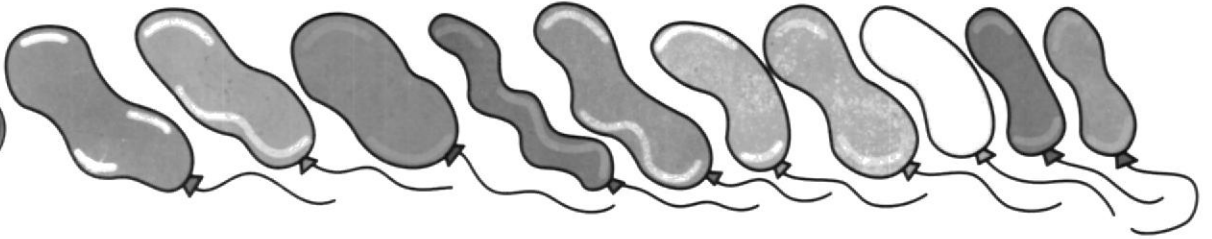
2. _____

3. _____

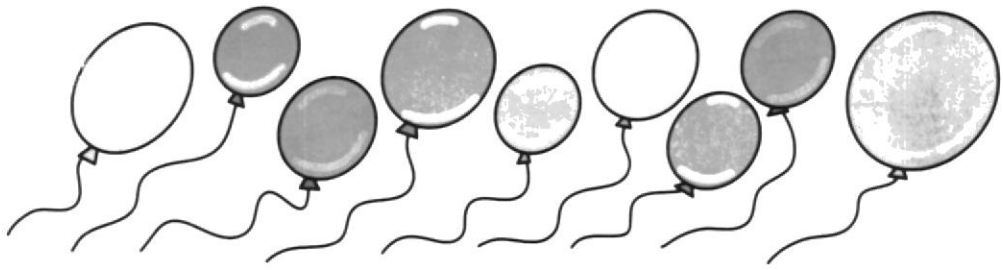
1.



2.



3.

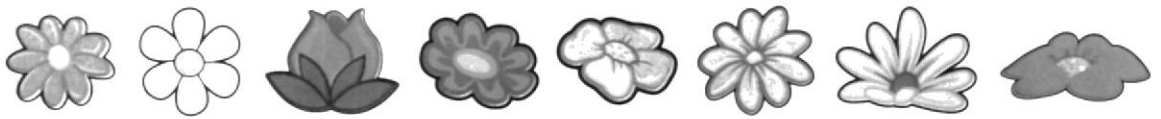


1.

2.

3.

1.



2.



3.



1.

2.

3.

Unit 7 Prepositions.



The teacher is sitting
on the chair.

The dog is
under
the table



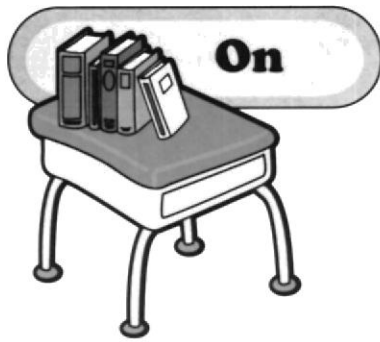
Emily is in front of Junior

Junior is behind Emily

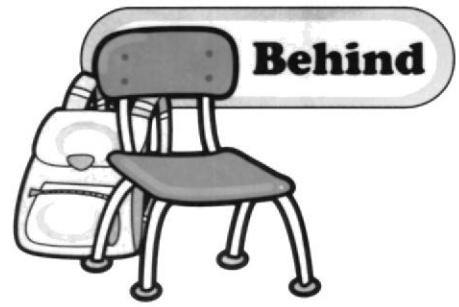


George is on the skateboard.

The ball is next to the skateboard.



On



Behind



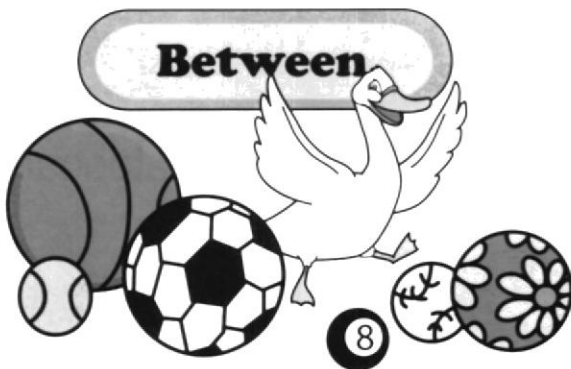
Under



In front of



Next to



Between



In

Match. ★

Complete the sentences with the correct prepositions and then match

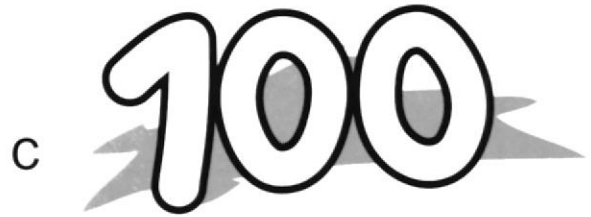
1. There are twenty-four children _____ my class.



2. There are one hundred children _____ the playground.



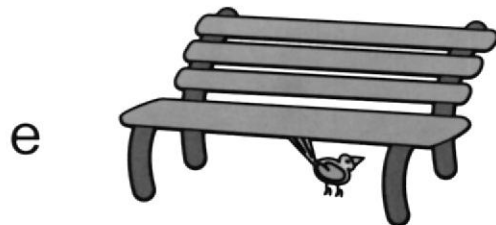
3. There is a frog _____ the slide.



4. The bird is _____ the bench.



5. The girl is swinging _____ the swing.



6. The boy is sliding _____ the slide.



Read and Write. ★

Write a word to answer the question.

Word Bank
bookcase sink
chair sofa
curtains table

1. You can sit and read on it. What is it?

2. You and your mother and father can sit on it.
What is it? _____
3. You can eat on this. What is it? _____
4. It's big. It has books in it. What is it? _____
5. There can be one in the bathroom. There can be one in the kitchen.
What is it? _____
6. There can be two in a window. What is it? _____

Write ten sentences using prepositions. ★

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



Unit 8
Celebrations.



Match with lines columns A and B. ☆

A

Dancing
Clapping
Singing
Talking with
Having
Making

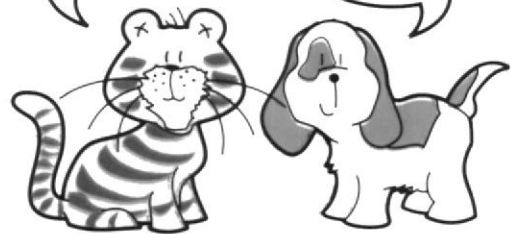
B

Music
Friends
Fun

My birthday



Happy Birthday to you!
Happy Birthday to you!
Happy Birthday, dear Emily.
Happy Birthday to you!



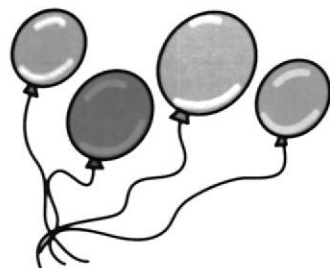
I am _____ years old.

★ HAVE AND WANT.

Finish each sentences with (have) or (want)

and then repeat them on the lines. ★

1 I _____ a ballon.



2 I _____ a hot dog.



3 I _____ pizza.



4 They _____ cake.



5 I _____ a hat.



6 They _____ hamburgers.



★ **EXERCISE:**

Write 7 sentences using "have" ★

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____

Write 7 sentences using "want" ★

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____

★ CELEBRATION.

Word Bank ★

blow candles clap
eat game presents
sing

Do the game.
Write what you see.
Find out what the secret word is by using the word bank.

1 play a G A M E
1

2 your hands.
2 3

3 out
4 5 6

4 dance and
7 8

5 food
9

6
10 11 12

Secret word

2 1 3 6 4 10 9 12 7 5 8 11

★ SAY AND WRITE.

Ask six people "When is your birthday?"
Write their names and their birthday months. ★

PEOPLE		MONTHS	
August	May	November	
April	1. _____	_____	June
January	2. _____	_____	February
July	3. _____	_____	March
September	4. _____	_____	October
December	5. _____	_____	
	6. _____	_____	

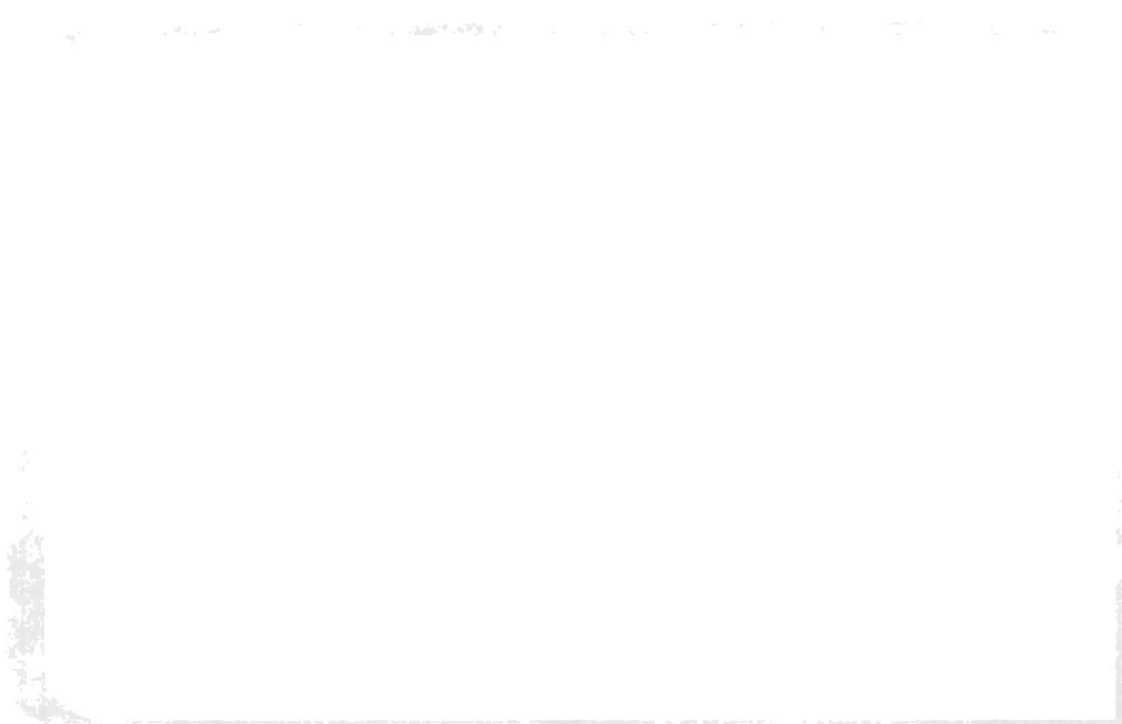
Write the months in order. ★

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____

- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____
- 11 _____
- 12 _____

★ **WHAT IS YOUR FAVORITE CELEBRATION?**

Draw and write ★



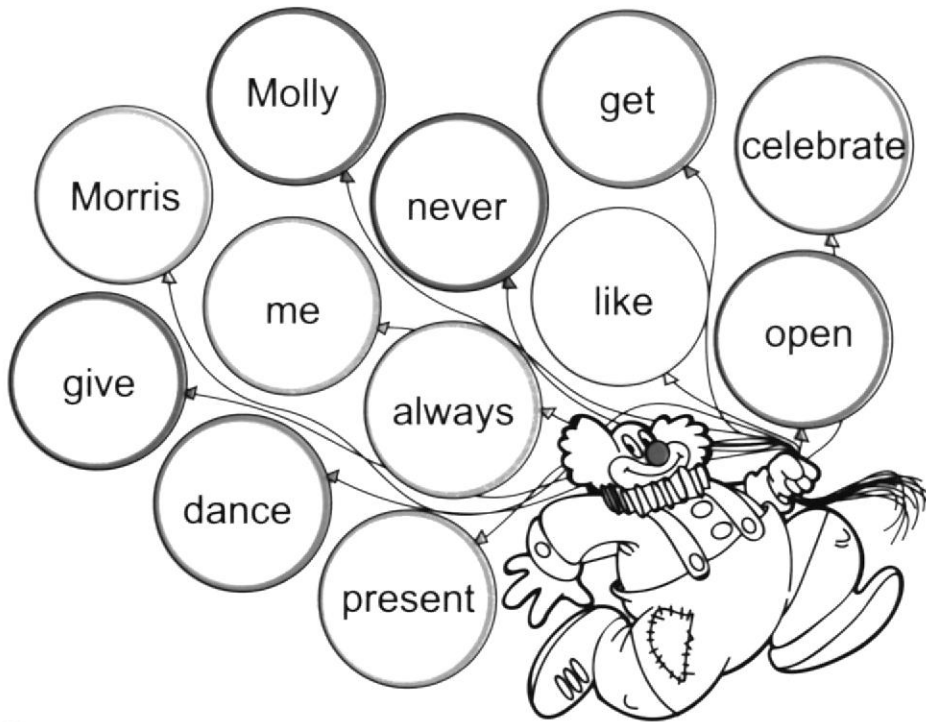
- ① What month is it in? _____
- ② What time of day do you celebrate? _____
- ③ Who celebrates with you? _____

- ④ Where do you celebrate? _____

- ⑤ What do you do? _____

★ WRITE SENTENCES USING THE WORDS IN THE BALLONS. ★

You can put an "s" or "ing" to some words. ★
Use any other words you want.



- 1 Molly always dances. _____
- 2 Morris _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

Write the name of each celebration

according to the picture: ★

What do you celebrate?













Unit 9 Identification.



Who is he?
He is Albert.



Who is she?
She is Liz.



Who are they?
They are David
and Ana.

Circle (am) or (is) and repeat the

sentence on the lines. ★

1



Hello. I _____ Emily.

am is

2



This _____ my father.

am is

3



This _____ my mother.

am is

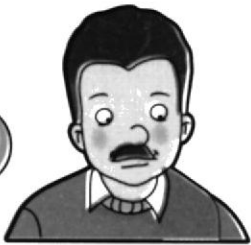
4



This _____ my aunt.

am is

5



This _____ my uncle.

am is

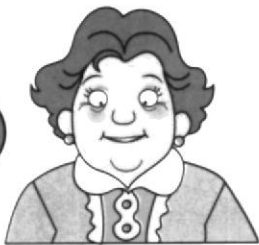
6



This _____ my cousin.

am is

4



This _____ my grandmother.

am is

5



This _____ my cousin.

am is

6



This _____ my grandfather.

am is

Unit 10 Verbs.

ACTION!!!

- To write.
- To read.
- To draw.
- To paint.
- To cut.
- To paste.
- To walk
- To jump
- To eat
- To drink.
- To play

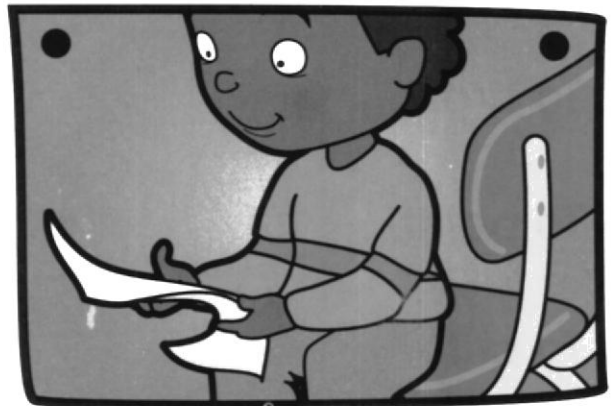
The verbs indicate action!



Walk, laugh, study, draw, learn... these words are verbs!

Write the correct verb for the picture. ☆









★ ACTION WORDS:

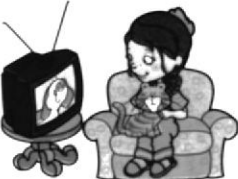
Word Bank


reading watching
flying riding
eating kicking


Write the word. ★


1  Mother and Junior are _____ a book.

2  Emily is _____ a kite.

3  Emily is _____ T.V.

4  Andy is _____ a bike.

5  Junior is _____ a ball

6  Carola is _____ cake.

Draw lines to match. ★

1. They're talking.



2. She's singing.



3. He's coloring.



4. They're reading.



5. She's writing.



★ **ACTION WORDS:**

**Finish each sentence. ★
Write the action word.**

Word Bank

go put wash
get puts combs



1 She _____
his hair.

4 I _____
my face.



2 I _____
on my shirt.

5 He _____
on his shoes.



3 We _____
his books.

6 They _____
to school on time.

★ **QUESTIONS AND ANSWERS.**

Write sentences. ★

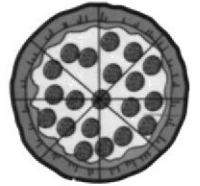
Yes, I do.

No, I don't.

① Do you drink milk?



② Do you want pizza?



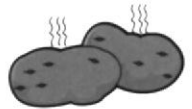
③ Do you like ice cream?



④ Do you drink orange juice?



⑤ Do you eat potatoes?



★ **DRAW FOOD YOU LIKE.**

Write about it. ★



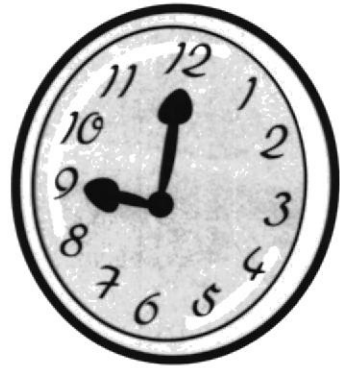
Unit 11 It's Time



Can you
tell time ?

A clock helps you
to know the time.

A day has 24 hours.
1 hour has 60 minutes.
1 minute has 60 seconds.



★ **A clock has 3 different hands
that are different sizes.**

Hours = the small hand ★
Minutes = the big hand
Seconds = the thin hand

★ QUESTIONS AND ANSWERS.

Draw hands on the clocks. ★



It's four o'clock.



It's two o'clock.

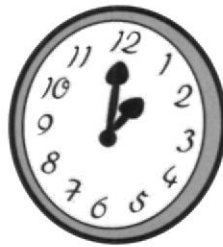


It's eight o'clock.



It's seven o'clock.

Write the time. ★



Word Bank

comb

eat

watch

brushes

goes

★ WRITE THE ACTION WORDS

Number the sentences according to the time. ★



She _____ her hair.



They _____ lunch.



She _____ to bed.



They _____ TV.



He _____ his teeth.



He _____ to school.



What do you do in a day? ☆

The day is _____.



IN THE MORNING



7:00 _____

8:00 _____

9:00 _____

10:00 _____

11:00 _____



IN THE AFTERNOON

12:00 _____

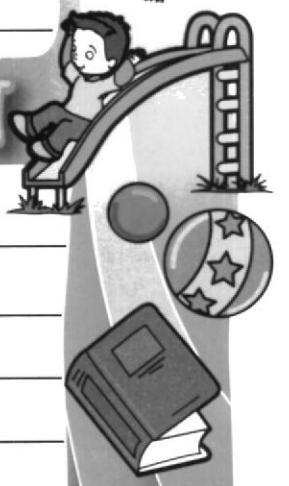
1:00 _____

2:00 _____

3:00 _____

4:00 _____

5:00 _____



AT NIGHT ☆ ☆

6:00 _____

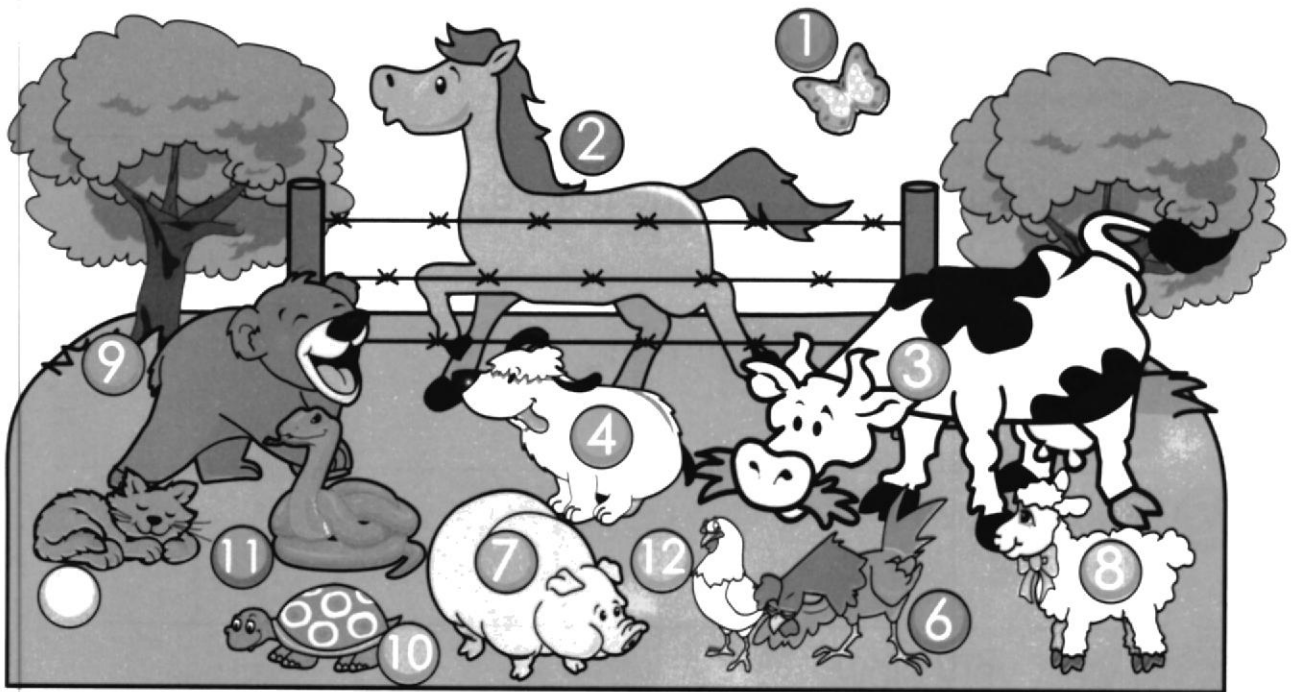
7:00 _____

8:00 _____

9:00 _____



Unit 12
Animals.



① butterfly

⑦ pig

② horse

⑧ lamb

③ cow

⑨ bear

④ dog

⑩ turtle

○ cat

⑪ snake

⑥ rooster

⑫ hen

Guess which animal I am. ☆

① I am man's best friend.

② I give you milk for breakfast.

③ I am king and queen of the chicken coop.

④ I wake you up in the morning.

⑤ I go "meow".

⑥ I walk very slow.

⑦ I am big and scary.

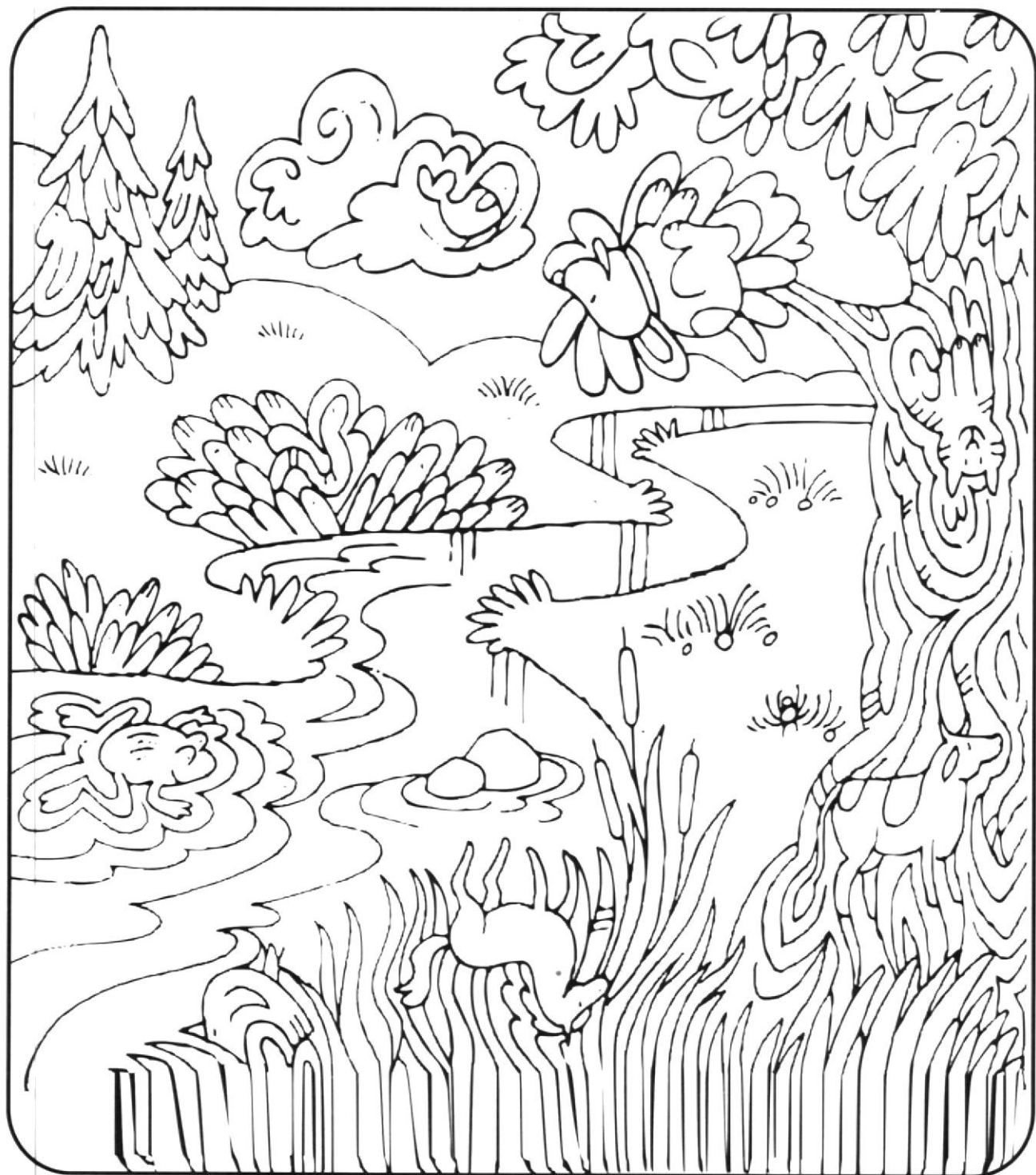
⑧ I go "oink" "oink"

⑨ You can ride me.

⑩ You use my fur for clothes.

★ COLOR FUN. ★

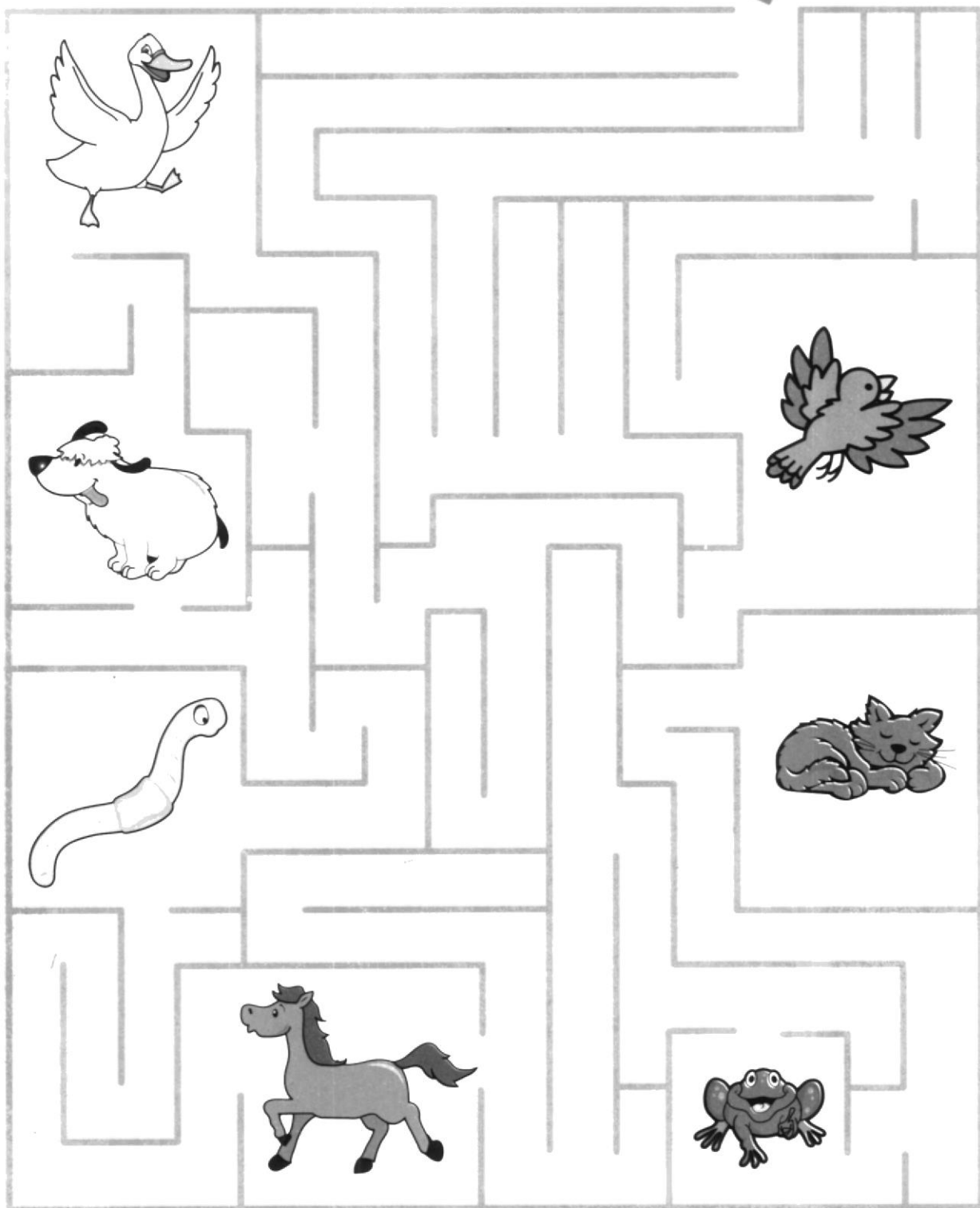
Find and color all the animals. ★



★ PUZZLE FUN

Help the animal escape ★

freedom



BIRD



I can fly.



LION

I can't fly.



WRITE. COMPLETE SENTENCES

What can it do? What can't it do? ★

1



hop.

2



swing.

3



swim.

4



jump.

5



walk.

6



climb.

7



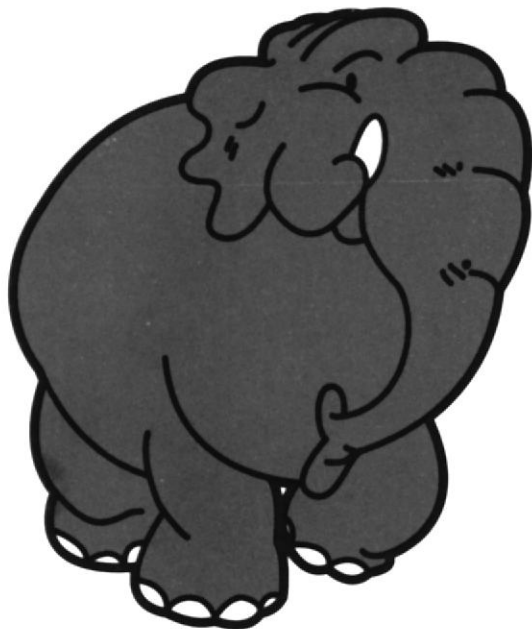
fly.

8



sleep.

Does and doesn't ★



ELEPHANT

**Does it have
small ears?**

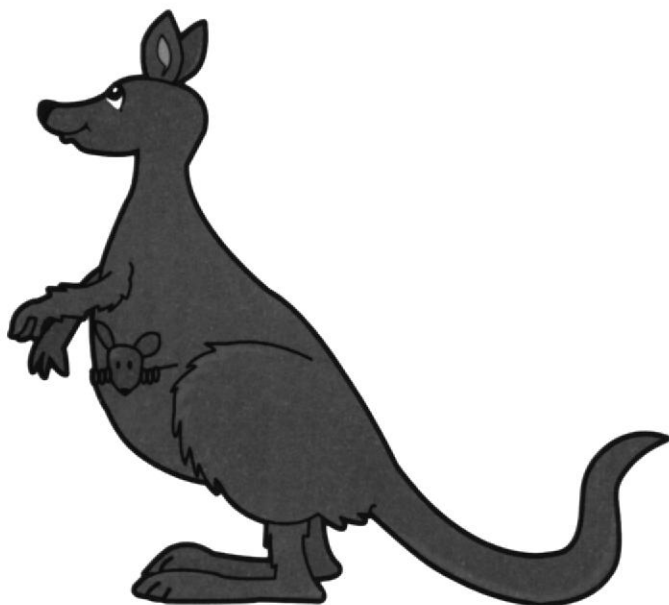
No, it doesn't.

It has big ears.

KANGAROO

**Does it have
small ears?**

Yes, it does.

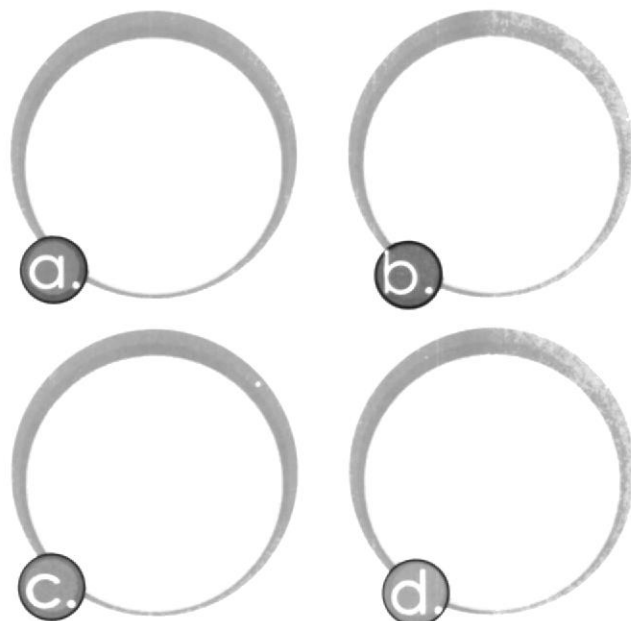


It has small ears.

★ DOES AND DOESN'T.

Read and draw. ★

Size	Body Part
a. big	feet
b. little	ears
c. short	tail
d. long	nose



Write about the animals. ★

Answer each question with (Yes, it does) or (No, it doesn't)



1 Does it have a long tail?

2 Does it have big ears?



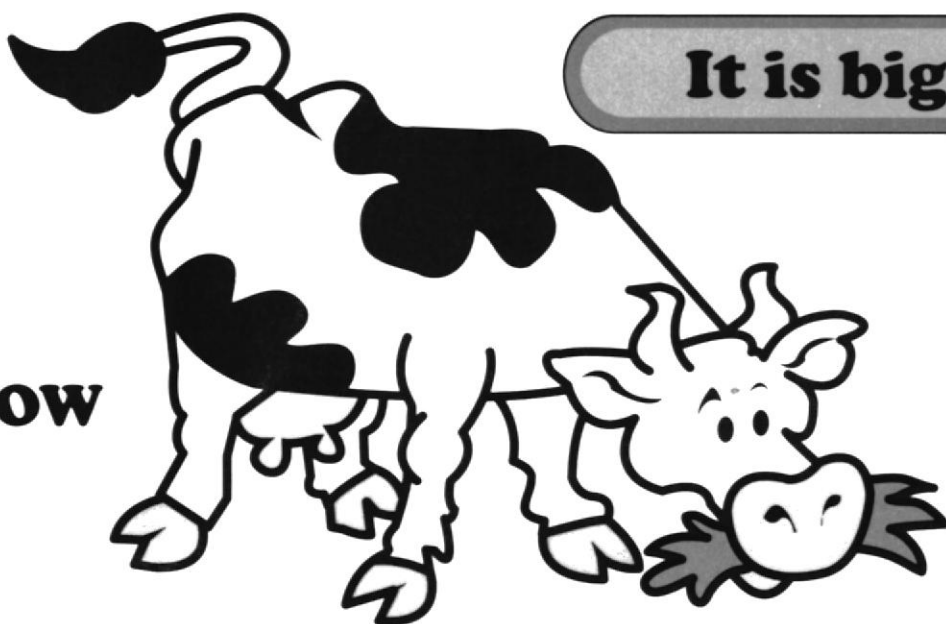
3 Does it have little feet?

4 Does it have a short nose?

Big and little. ★

It is big.

COW



It is small.

MOUSE



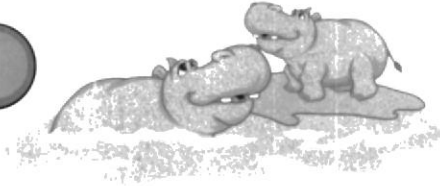


BIG AND LITTLE

Complete each sentence with (big) or (little)



1



The _____ hippopotamus are swimming.

2



The _____ birds are eating.

3



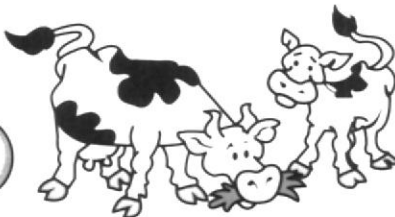
The _____ bug is sitting.

4



The _____ cat is sleeping.

5



The _____ cow is eating.

Unit 13 My Toys.

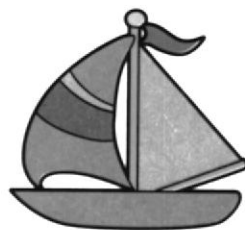


★ VOCABULARY.

What each item is. ★

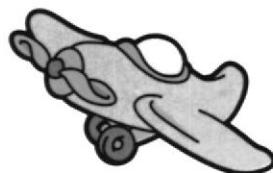












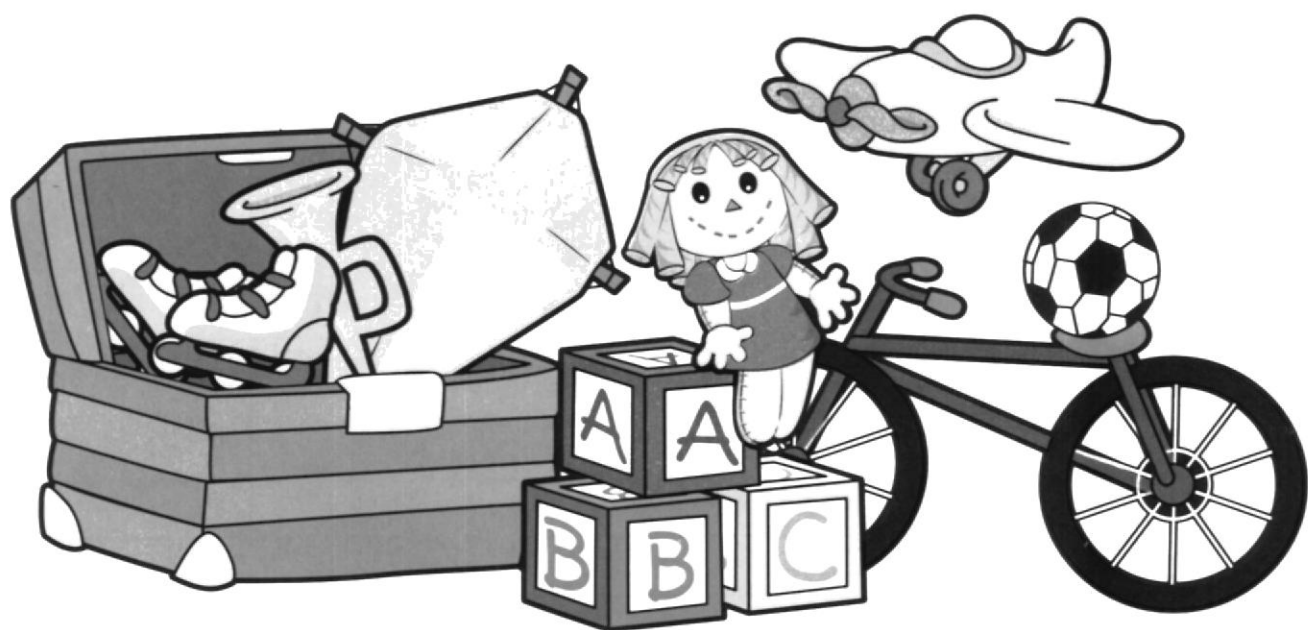






Write (in), (on), or (under)

Write (in), (on), or (under)



- 1 The bike is _____ the plane.
- 2 The skates are _____ the toy box.
- 3 The ball is _____ the bike.
- 4 The doll is _____ the blocks.
- 5 The kite is _____ the toy box.
- 6 The blocks are _____ the doll.

★ SONG TIME.

The Toy Store ★

I see balls and bats and cars.
I see boats and planes.
I see wagons, ropes, and dolls.
I see ships and trains.

I see games and tops and trucks.
I see bears and bikes.
I see swings and slides and skates.
I see drums and kites.

Of all the toys I can see,
I want one for me.





PRACTICE.

Ask and answer ☆

What do you want?

I want that ball, please.

I want this ball, please.

What do you want?

I want these skates.

I want those skates, please.

Thank you.

You're welcome.

Play. Guess the action. ☆

What am I doing?

Are you running?

No, I'm not.

Are you skating?

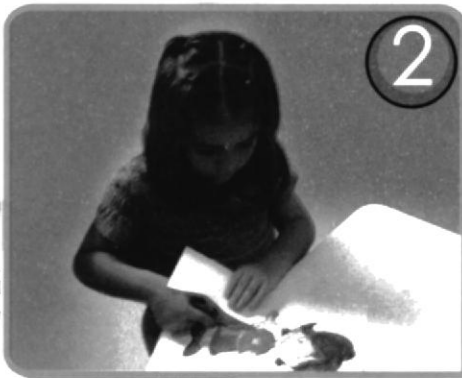
Yes!

Project. ★

Materials: poster paper, crayons, glue, stick.

Directions: Draw a figure and cut it out.

MAKE A PUPPET



MAKE A PUPPET SHOW

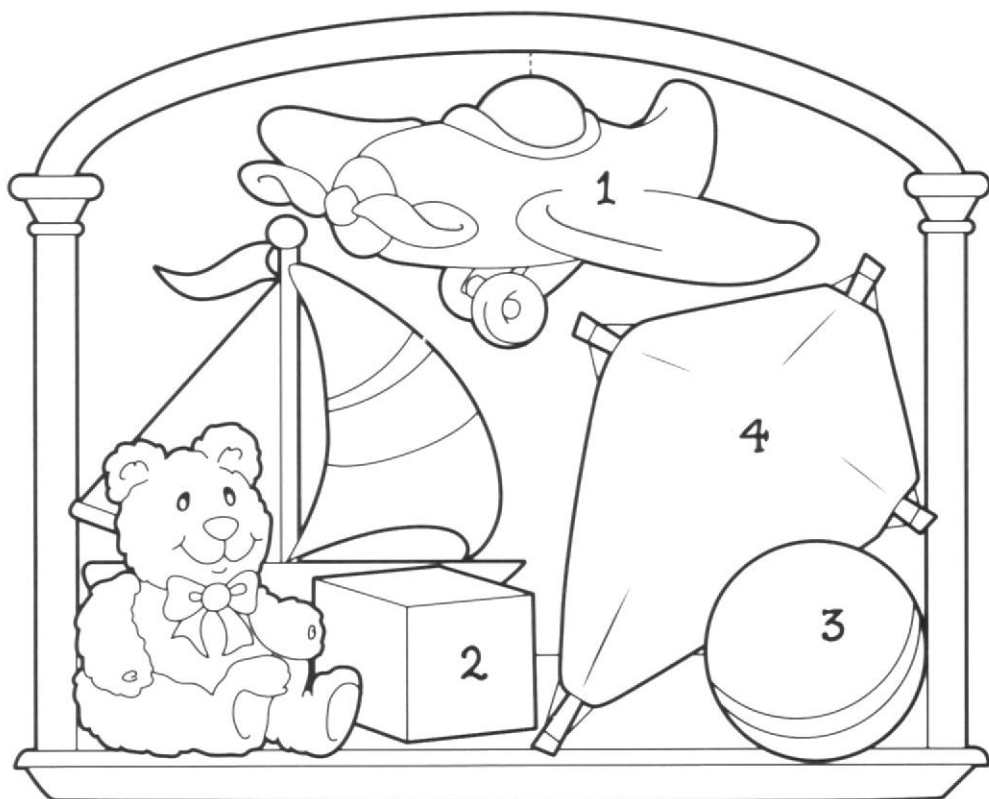


① green

② blue

③ red

④ orange



What color is it? Write.

① The plane is _____

② The ball is _____

③ The kite is _____

④ The block is _____

Unit 14

Sing o Song Time



Jack and Jill

C F C F C G C G F C

Jack and Jill went up the hill to fetch a pail of wa - ter,

Dm G C G C

Jack fell down and broke his crown, And Jill came tum - bling af - ter

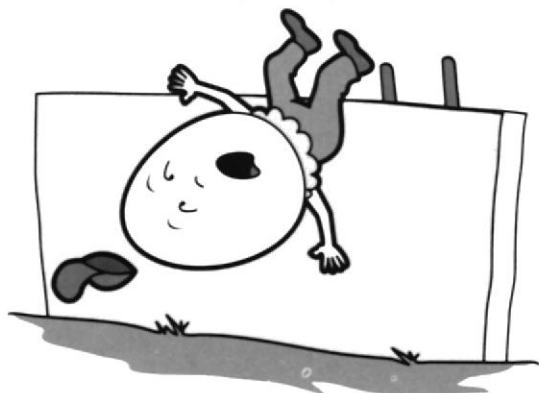
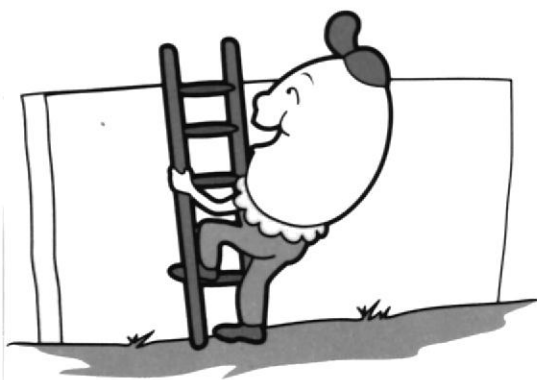
Humpty Dumpty

C G7 C G7 C G

Hump - ty Dump - ty sat on a wall, Hump - ty Dump - ty had a great fall;

C G7 C G7 Am D7 C G7 C

All the king's hors - es and all the king's men, Could - n't put Hump - ty Dump - ty to - geth - er a - gain.





Point to each letter and say its english name. When most of the students can read or say the alphabet, point to letters at random.

Have them say the letters in their names.



Jingle Bells



Jingle bells! Jingle bells! Jingle all the way!



o, what fun it is to ride in a one - horse o - pen sleigh!



Jingle bells! Jingle bells! Jingle all the way!



o, what fun it is to ride in a one-horse o - pen sleigh!





Rudolph, the red-nose reindeer

G9sus

Fmaj7

Em7

You Know Dash - er and danc - er and

mf

Dm7

C

Fmaj7

Em7

Dm7

Pranc - er and Vix - en, Com - et and Cu - pid and Don - er and

Cdim C

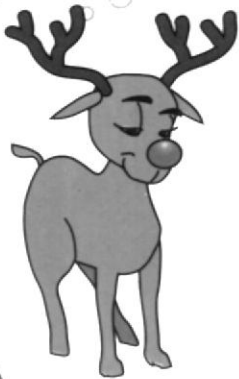
Am

E7/G#

Am

Am7

Blitz - en, but do you re - call the most fa - mous



Joy to the world

f Joy to the world! The Lord is come; Let earth re -

ceive her King! Let ev - ery heart pre -

pare Him room, and heav'n and na-ture sing, and heav'n and na-ture -

p

16 sing, and heav'n, and heav'n and na - ture sing!

f





Silent night, Holy night

Si - lent night, Ho - ly hight, All is calm,

All is bright, 'Round yon vir - gin moth - er and child,

Ho - ly in - fant so ten - der and mild, Sleep in heav - en - ly

peace, Sleep in heav - en - ly peace.

★ **MY PAGE.**

My favorite words from the book ★

Words that are hard for me. ★



I
Hope
You Had
Fun!

See You
Next Year!



Award

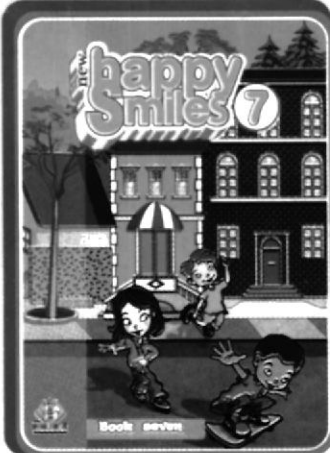
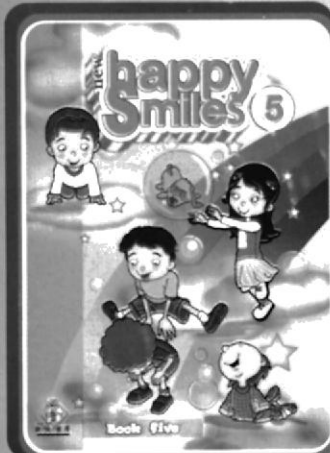
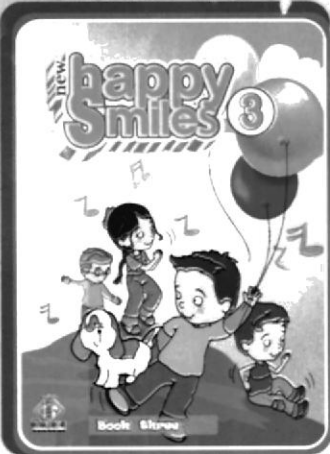
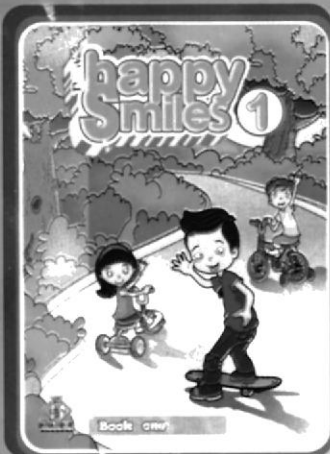
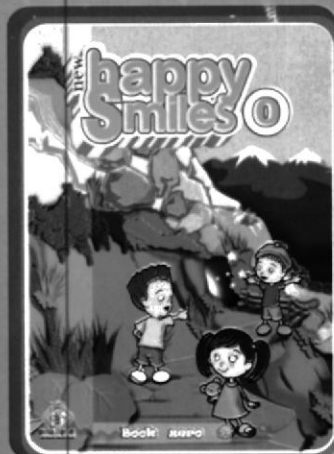
Is Presented to _____

in recognition for the successful
completion of book:



★ Congratulations! ★





MATRIZ: Av. Olmedo 533 entre P. Lavayen y Noguchi.
Telfs: 2415451 - 2416324 - 2400327 - 2411005 - 2400407
GUAYAQUIL - ECUADOR
www.dicamcor.com dicamcor@editexpa.com

Av. Vicente Maldonado S9-369
 y Francisco Gómez - Sector Villaflores
 Telfs.: 2665643 - 2640792
QUITO - ECUADOR

Av. Domingo Comin # 225 y Chambers
 Frente a la Dirección
 Provincial de Educación
SUCURSAL SUR - GUAYAQUIL

Gran Colombia # 1201 y Tarqui
 Telf.: 2837522
CUENCA - AZUAY

Sucre 705 entre Cañizares y
 Pedraza Telf.: 2712375
ESMERALDAS - ESMERALDAS

Latacunga # 502 entre Babahoyo
 y Machala
 Telf.: 2752694 Fax: 2759787
SANTO DOMINGO - PICHINCHA

5 de Junio entre Rocafuerte y Eloy Alfaro
 Telfs.: 2735279 - 2733008
BABAHOYO - LOS RIOS

Vicente Rocafuerte 21-50 entre Guayaquil
 y 10 de Agosto frente a la
 Casa de la Cultura Telf.: 2961903
RIOBAMBA - CHIMBORAZO

Av. 12 de Noviembre 06-28 entre Ayllón
 y Vargas Torres Telf.: 2420752
AMBATO - TUNGURAHUA

Sector Mariscal Sucre
 Av. 2da. entre las calles 21 y 22
 Telf.: 2781875
LA LIBERTAD - GUAYAS

Calle Quito # 18-109
 y F&L Valencia
LATACUNGA - COTOPAXI

Calle 16 y Ave. 6 Jaime Rivadeneira # 577 y Oviedo
 Diagonal al Puerto Telf.: 2641726
MANTA - MANABÍ IBARRA - IMBABURA

10 de Agosto # 1471 entre
 Sucre y Bolívar Telf.: 2563371
LOJA - LOJA

Pedro Gual # 611 y Ricaurte
 Telfs.: 2630024 - 2639472
PORTOVIEJO - MANABÍ

Tarqui #1804 y Rocafuerte
 Telfs.: 2963625 - 2963635
MACHALA - EL ORO

Décimo Tercera # 316 entre
 June Guzmán y 12 de Octubre
 Telf.: 2762996
QUEVEDO - LOS RIOS

Av. Abel Giberth y Velasco Ibarra
 C.C. Plaza Alfaro Telf.: 2806893
ELOY ALFARO - DURAN

José María Egas y R. Baquerizo Nazur
 5ta. etapa Mz.: 15 Sl.: 2 frente a Pacíficel
 Telf.: 2279052
SUCURSAL ALBORADA



Convenio especial de apoyo a la educación



English is Alive 3

Fun with friends



Anexo 4

GUION LITERARIO Y ESCÉNICO

2R un
spacio

↳ GUIONES LITERARIO Y ESCENICO

GUION LITERARIO

PARTE 1

HISTORIA E INTRODUCCION

El CD Multimedia tiene como personaje principal a Junior quién llevará al usuario a experimentar lo divertido de aprender un nuevo idioma y compartirlo con la familia y con los amigos. Muestra su vida diaria desde que está en la escuela, se presenta a sí mismo y a sus amigos incluyendo a su querida maestra de inglés, luego presenta a su familia y nos invita a su fiesta de cumpleaños compartiendo la alegría de ser niño.

Todo de acuerdo y orientado a niños de 7 y 8 años, y aunque esté dirigido a 3er año de educación básica consideramos que no necesariamente se limita a éste segmento sino que cualquier usuario puede encontrar ameno, educativo y provechoso este producto.





GUION LITERARIO**PARTE 2****HISTORIA DEL CONTENIDO**

Sin tomar en cuenta la introducción animada al CD Multimedia, éste cuenta con cinco unidades que serán llamadas Chapter por su traducción al inglés de la palabra Capítulo. Los mismos que serán los siguientes:

Chapter 1 - Who I am? -¿Quién soy yo?

En esta unidad Junior se presenta a sí mismo mientras está jugando en hora de recreo en el patio de su escuela. Habla acerca de sus hobbies, gustos y preferencias pero sobre todo que le gusta aprender y practicar el idioma inglés.

En ésta unidad el usuario podrá acceder a tres juegos: en el primero deberá dibujarse a sí mismo, en el segundo deberá encontrar en una sopa de letras los caracteres que forman su nombre propio o el de los personajes del CD Multimedia y en el tercero se tratará sobre la rutina diaria y las horas del día.

Chapter 2 - It is my Classroom! -¿Este es mi salón de clases!

En el segundo capítulo Junior pasa a mostrarnos cómo es su salón de clases; nos presenta a su maestra de inglés y nos enseña algunas maneras de saludarnos en inglés. Se reforzará lo aprendido por medio de dos juegos: en el primero el usuario probará su conocimiento acerca de los objetos pertenecientes a un salón de clases, y en el segundo deberá escoger los saludos apropiados para cada presentación.

Chapter 3 - Home sweet home -Hogar dulce hogar

Este capítulo trata de las relaciones familiares, por tanto Junior nos presenta a su familia y nos habla acerca de su padre y su hermano que viven en Londres Inglaterra. También nos hablará de su anhelo de estar todos juntos en navidad y fin de año. Aprovechará también la ocasión para mostrarnos su casa y hablar sobre su cuarto favorito y lo que allí sucede a diario.

Las actividades que el usuario desarrollará como refuerzo para ésta unidad serán: reconocer la relación familiar entre los personajes que aparecen en una foto; así como también reconocer los objetos correspondientes a cada dependencia del hogar.

Chapter 4 - Celebration –Celebración

En ésta unidad, como su nombre lo indica, Junior nos invita a celebrar con él y sus amigos su cumpleaños. Se hablará acerca de gustos y preferencias respecto a celebraciones y días festivos. Se aprovechará la ocasión para que el usuario refuerze el tema de los números y el conteo en inglés a través de una actividad, y también se reforzará el tema acerca de los días festivos en inglés.





espacio

↳ **Chapter 5 - A little surprise -Una pequeña sorpresa**

En ésta última unidad Junior nos muestra los obsequios recibidos por su cumpleaños, junto a sus amigos expresa su alegría por cada uno de ellos pero de manera especial por el obsequio de su mamá: un lindo cachorrito.

Para provecho del usuario la primera actividad se basa en el conocimiento del nombre de varios animales en inglés así como de ciertas características propias de cada uno de ellos por ejemplo si son grandes o pequeños o si tienen orejas grandes o pequeñas, etc.

Luego también se reforzará el uso de la palabra Can y Can't con los mismos animales y el usuario deberá razonar si el animalito tiene o no la habilidad para poder hacer algo específico.

También se reforzará sobre el nombre de los colores en inglés y sus combinaciones a través de una sencilla actividad.

Para éste capítulo también se tratará sobre el uso de las preposiciones de lugar para ello se mostrará a un personaje (en este caso el cachorrito) en un lugar específico y el usuario deberá escoger la respuesta correcta.

En éste último capítulo el personaje se despide del usuario.



INTRO

PRESENTACIÓN DE ISOTIPOS

Los niños se encuentran en un parque corriendo y jugando con un perro (cachorrito), Emily lleva unos globos, mientras van corriendo de un lado a otro caen al suelo, Emily suelta los globos y mientras éstos se elevan hacia las nubes (girando) se muestran sobre los globos los isotipos de ESPOL, EDCOM, PROYECTOS MIDI y EDITEXPA.

Luego se revientan y se muestra una frase de bienvenida: **Welcome to English is Alive 3 “Fun with my Friends”**.

GUION ESCÉNICO DEL MULTIMEDIA

Intro del Multimedia

Escena # 1

Plano medio de niños que se encuentran en un parque corriendo y jugando con un cachorrito, Emily lleva unos globos, mientras van corriendo de un lado a otro y caen al suelo

Audio

Música ambiental que exprese alegría.
Risas de niños y ladridos de perrito.

Escena # 2

Plano medio de Emily, luego suelta los globos y se hace zoom sobre éstos y se le hace un pánico mientras se elevan hacia las nubes girando.

Audio

Música ambiental que exprese alegría.
Risas de niños y ladridos de perrito.

Escena # 3

Primer plano de los globos sobre los que se muestran los isotipos de ESPOL, EDCOM, PROYECTOS MIDI y DICAMCOR.

Audio

Música ambiental que exprese fanfarria en cada aparición de los logos.



Escena # 4

Primer plano de globos, luego se revientan y se muestra una frase de bienvenida:
Welcome to English is Alive 3
“Fun with my Friends”.

Audio

Música ambiental que exprese alegría.

Voz en off:

Welcome to English is Alive 3
“Fun with my Friends”.





↳ DESCRIPCIÓN DEL MENÚ PRINCIPAL



Detalle de la Interfaz

Luego de ver la introducción aparecerá una nueva interfaz en la que se pedirá ingresar el nombre de usuario y la contraseña, desde ahí el nombre del usuario (o de varios usuarios) quedará guardado. Si es primera vez que ingresa dará clic en el botón Nuevo para que sea un usuario registrado y luego clic en Entrar.



Saldrá a continuación el Menú Principal, una viñeta con el nombre del usuario aparece en la esquina superior-izquierda de la interfaz.

Cuando el usuario pasa el mouse por los iconos que representan cada unidad se escuchará una voz en off indicando el nombre de cada capítulo.



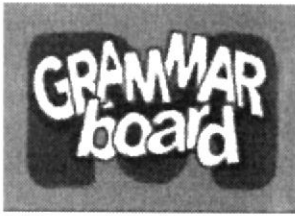
Detalle de las Unidades

El contenido del CD multimedia ha sido dividido en 5 unidades que se explican a continuación:

- **Who I am?** Es el primer ícono y será identificado con la imagen de Junior señalándose a sí mismo, al pasar el mouse se animará y escuchará el nombre de la unidad.
- **It is my classroom!** Es el segundo y será identificado por una mochila y unos libros, al pasar el mouse se animará y escuchará el nombre de la unidad.
- **Home Sweet Home.** Es el tercer ícono se lo identificará con la imagen de una casa con un gato y un pájaro en el techo, al pasar el mouse se animará y escuchará el nombre de la unidad.
- **Celebration.** Es el cuarto ícono y tendrá como identificación la imagen de los personajes Andy y Andrea con gorros de fiesta y confetis con notas musicales, al pasar el mouse se animará y escuchará el nombre de la unidad.
- **A little surprise.** Es el quinto ícono y lo representará el personaje de Emily corriendo detrás de un cachorro, al pasar el mouse se animará y escuchará el nombre de la unidad.

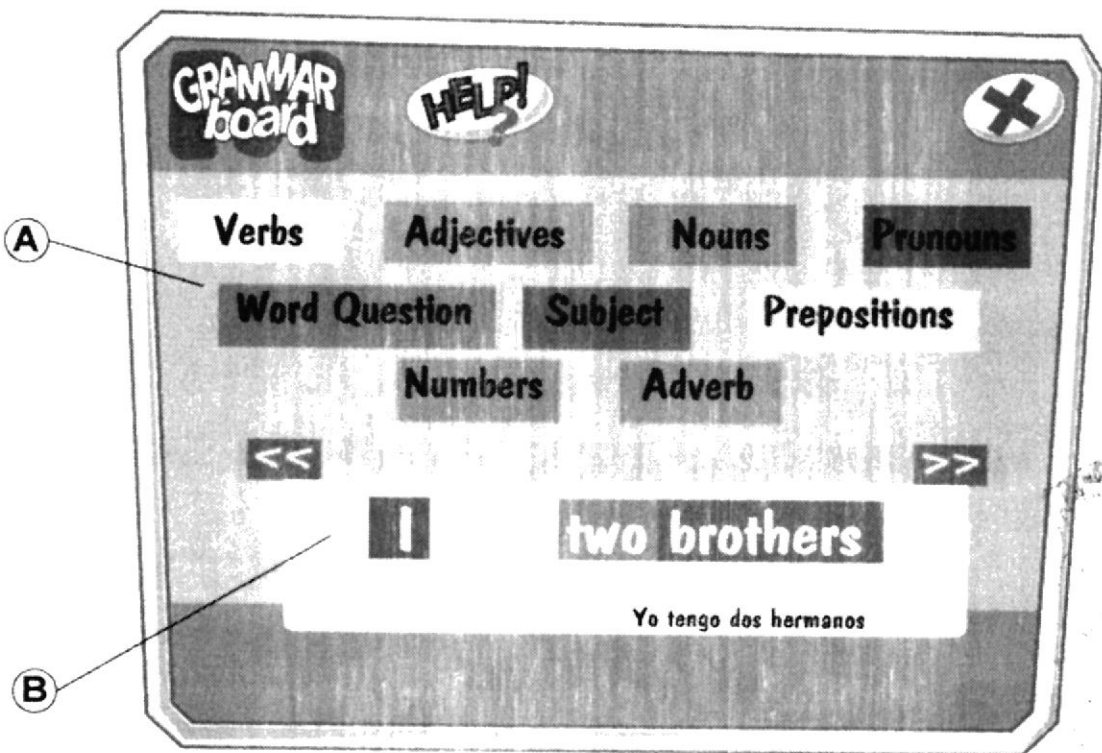


Detalle del Icono Grammar Board



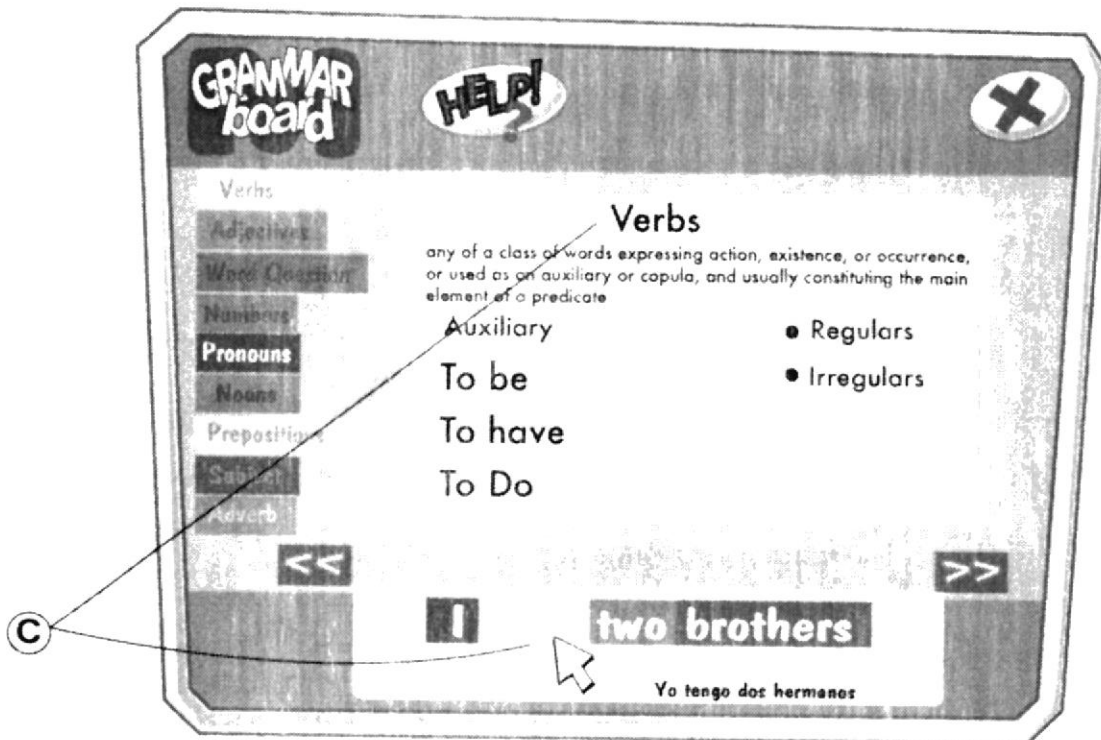
Este ícono lo representará una letra M grande con la palabra Grammar Board, al pasar el mouse se escuchará una voz que dice "Grammar Board".

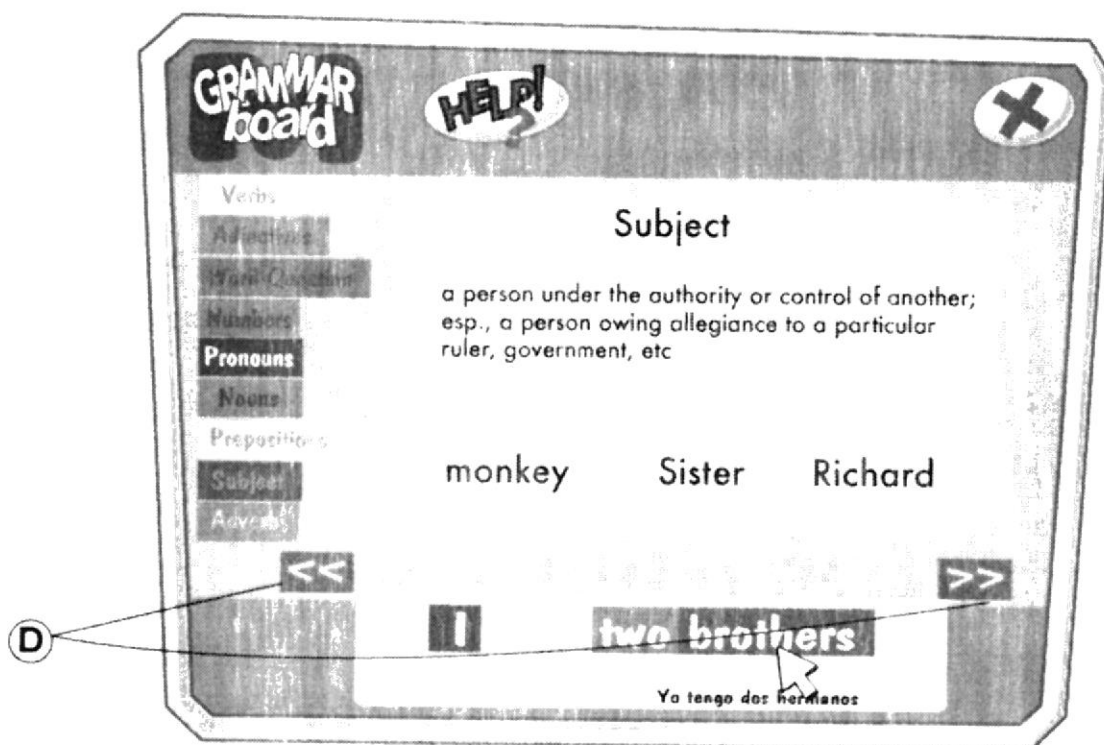
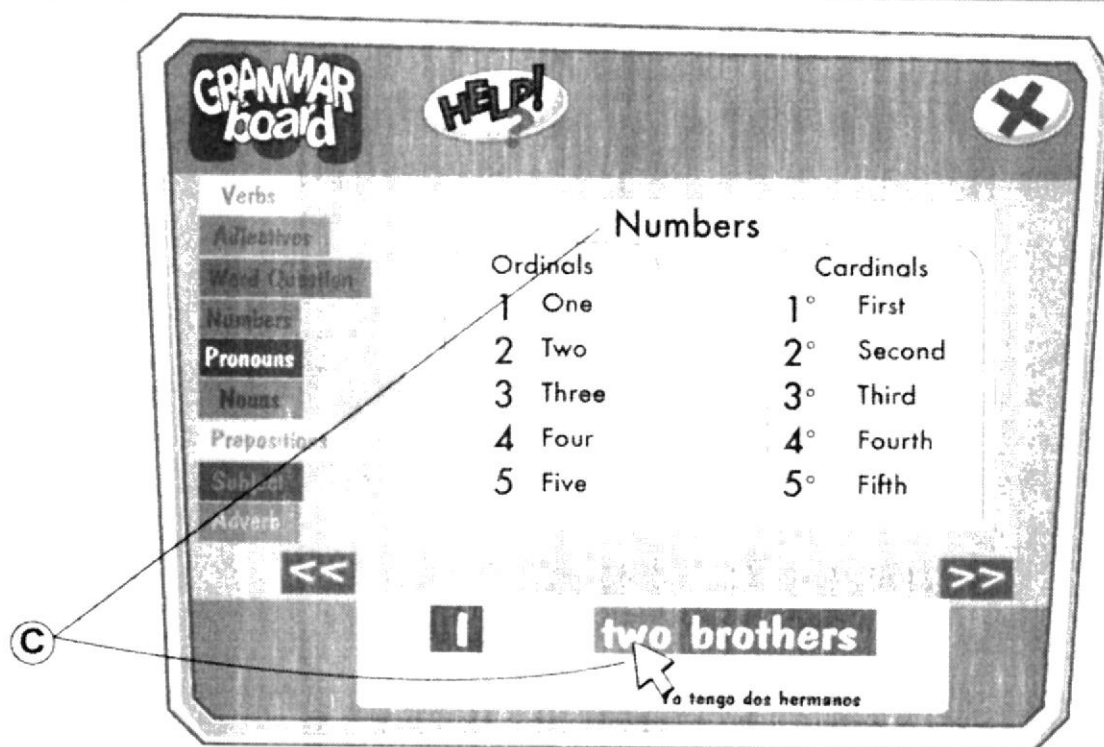
En la interfaz se mostrarán: (A) un panel con varios casilleros de colores y abajo un espacio donde se forma una oración con su respectiva traducción. los grupos de palabras como: verbos, adjetivos, sustantivos, pronombres, sujeto, preposiciones, números, adverbios y palabras de interrogación. (B) cada grupo con un color característico que lo relaciona y lo identifica con la oración formada.





(C) Cuando el usuario dá clic en una palabra, se muestra una pantalla en donde se explica el concepto y uso correcto y frecuente de ese grupo de palabras.





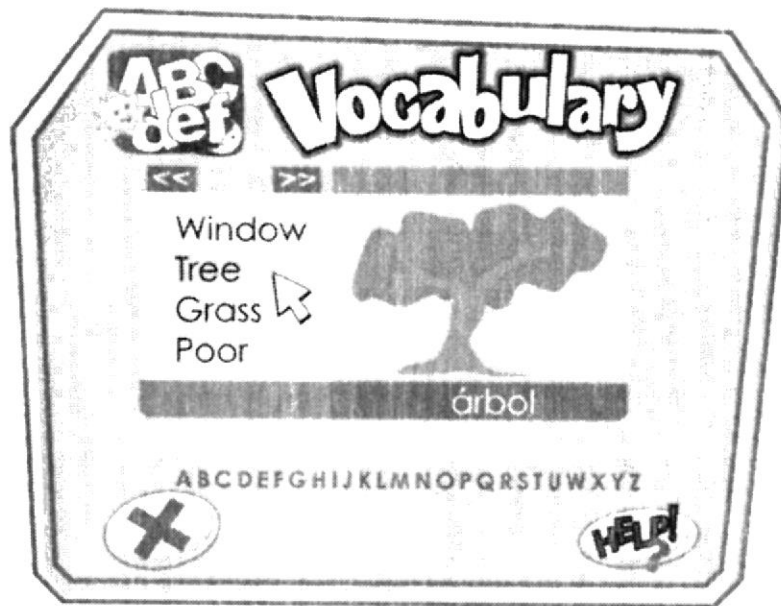
(D) Constará también de botones para avanzar a una siguiente oración o regresar a una anterior.

Las oraciones que se muestran serán desarrolladas acorde al nivel de segmento de estudiantes (niños de 7 y 8 años)

Detalle del Icono Vocabulary



Éste ícono lo representará el conjunto de letras del abecedario acompañados de un sol y una luna, al pasar el mouse se escuchará una voz que dirá "VOCABULARY". Luego se da paso a una interfase donde hay una lista de palabras nuevas, estas podrán escucharse cada vez que se coloque el puntero encima. Al dar clic sobre una palabra, la explicación aparecerá escrita a un lado y también se podrá escuchar, así como también se verá una fotografía referente a la palabra consultada.

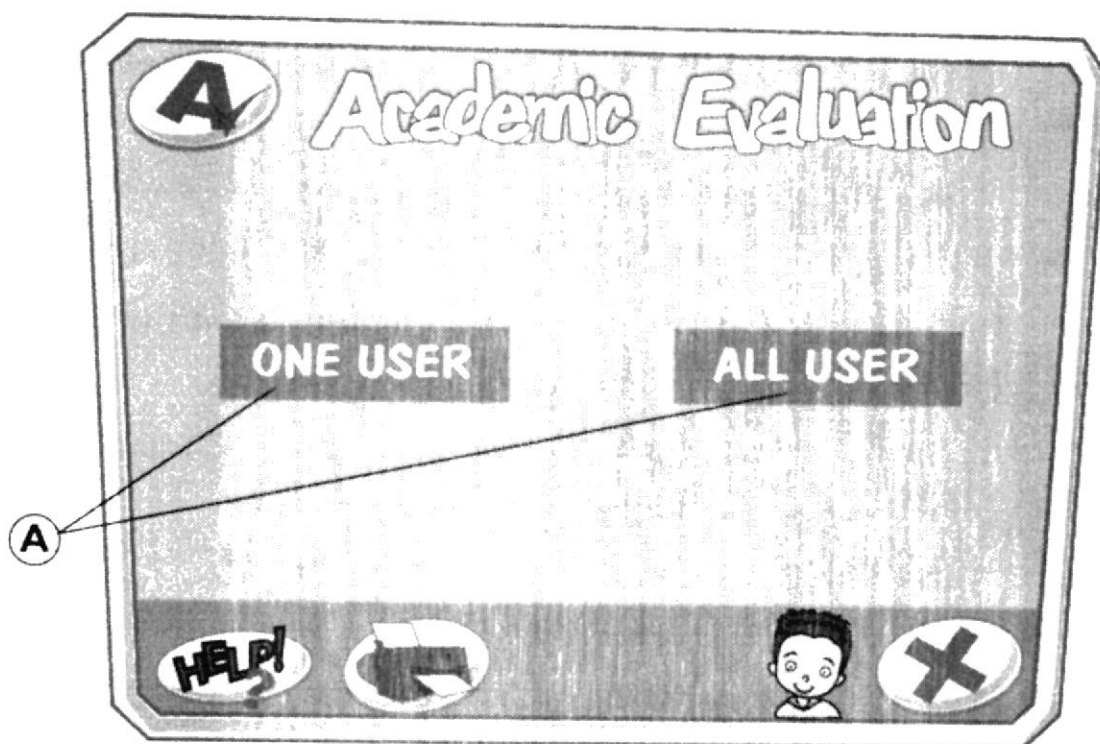


Constará de un panel en donde estarán las palabras a consultar por orden alfabético así como un buscador para ingresar la palabra específica. También tendrá botón de ayuda.

Detalle del Icono Evaluación Académica



Este ícono del Menú principal estará representado por una letra A con un visto, al pasar el ratón por encima el visto se agrandará. Aquí se especifica en una tabla de manera general los puntajes de todos los usuarios ingresados.



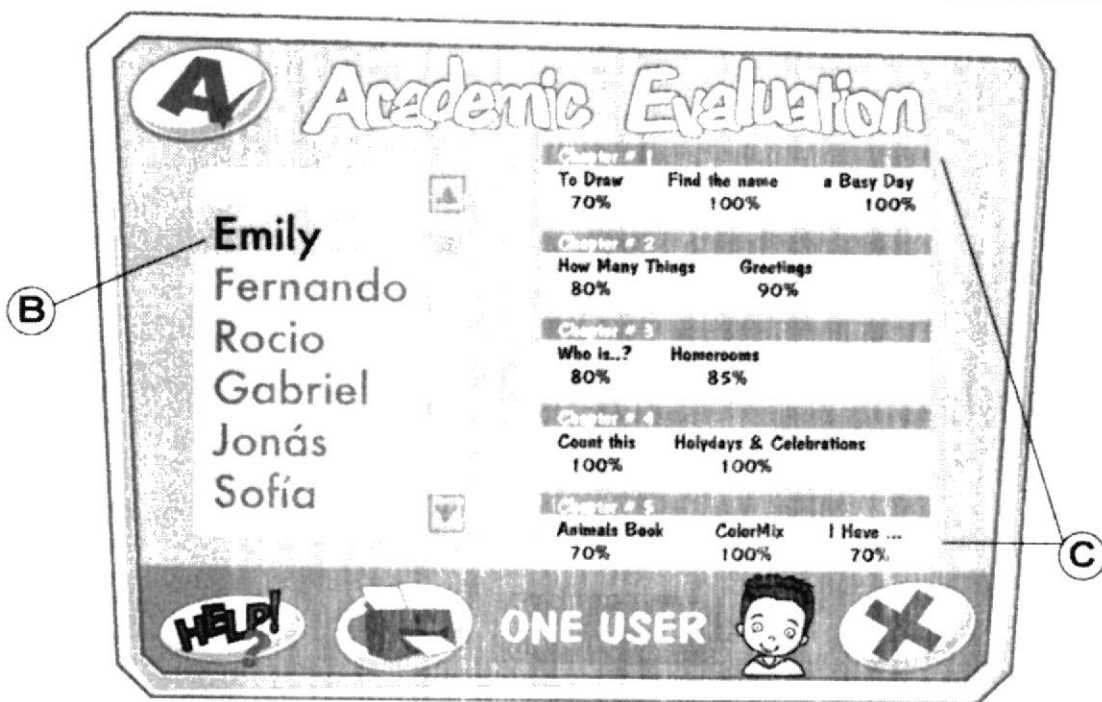
(A) El usuario podrá escoger dos modos:

Ver solo el porcentaje de un usuario.

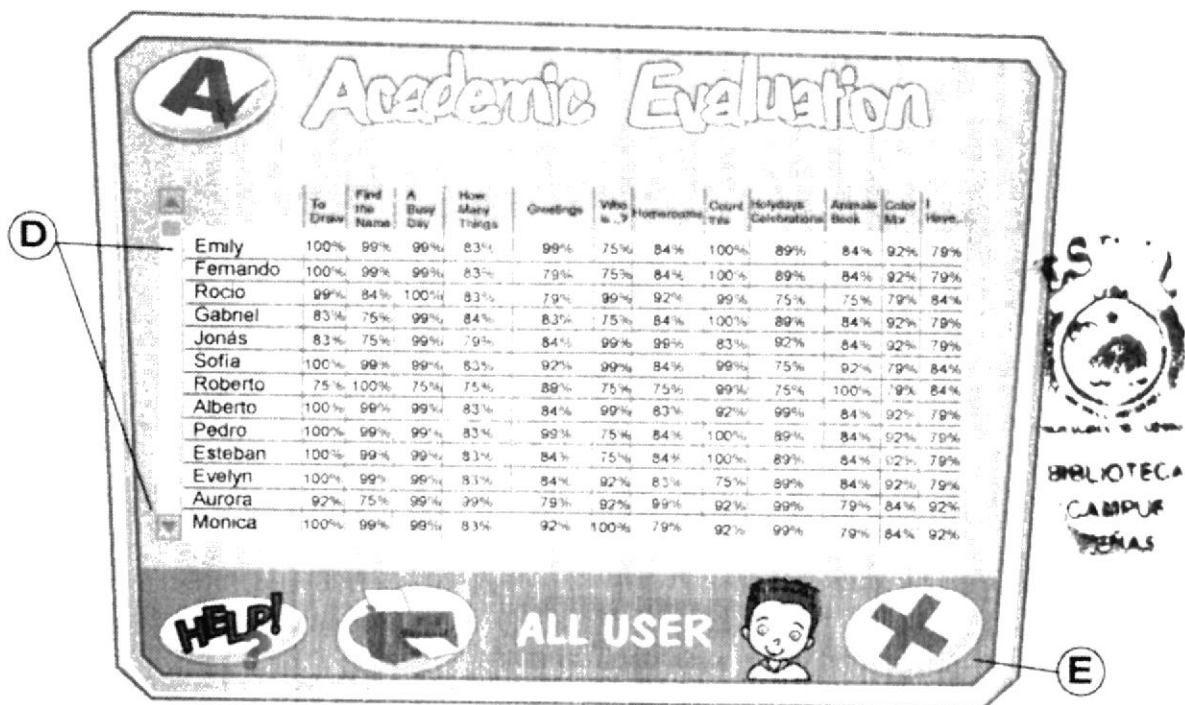
Ver el puntaje global de todos los usuarios.







(B) Al dar clic en un nombre de usuario se podrá acceder a una tabla (C) con más detalles como: las unidades con sus respectivos juegos, el puntaje de cada juego completado que es el máximo o el puntaje mínimo; si no completó o según el tiempo que tardó y el puntaje total de todos los juegos.



(D) En la vista de todos los usuarios solo se podrá ver los porcentajes globales de cada capítulo.

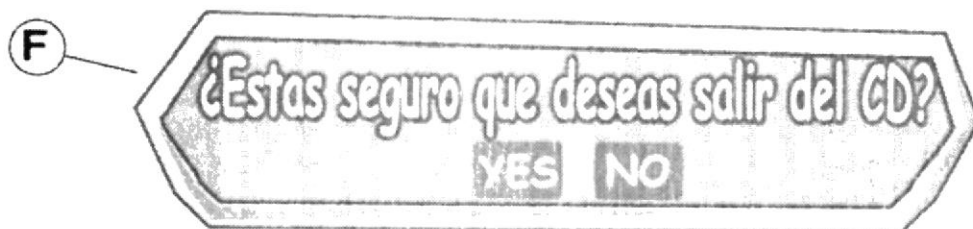


Detalle del Icono Salir



(E) Este ícono estará representado por una equis, al pasar el puntero realizará una animación no exagerada correspondiente a su carácter y se escuchará "SALIR".

Si el usuario da clic en la opción, dará paso a otra interfase.



(F) En ésta habrán 2 botones (SI/NO) dispuestos horizontalmente y centrados, con una leyenda que dice "¿ESTAS SEGURO DE SALIR DEL CD?".

Si presiona "SI", salen los créditos y luego saldrá del CD.

Si por el contrario presiona "NO" regresará a la interfaz del Menú Principal.



DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES DE NAVEGACIÓN

BOTONES DE REPRODUCCION DE CLIP (usado para reproducir las canciones)



ADELANTAR/FEW aumenta la velocidad de reproducción de la película.

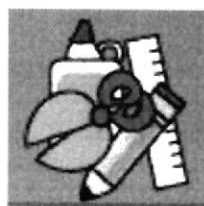
RETROCEDER/REWIND disminuye la velocidad de reproducción de la película.

PLAY/PAUSE, el mismo botón realiza las funciones de reproducir y pausar la película.

BOTON SUBS.- Permite ver los subtítulos de las frases en inglés que haya en la canción.

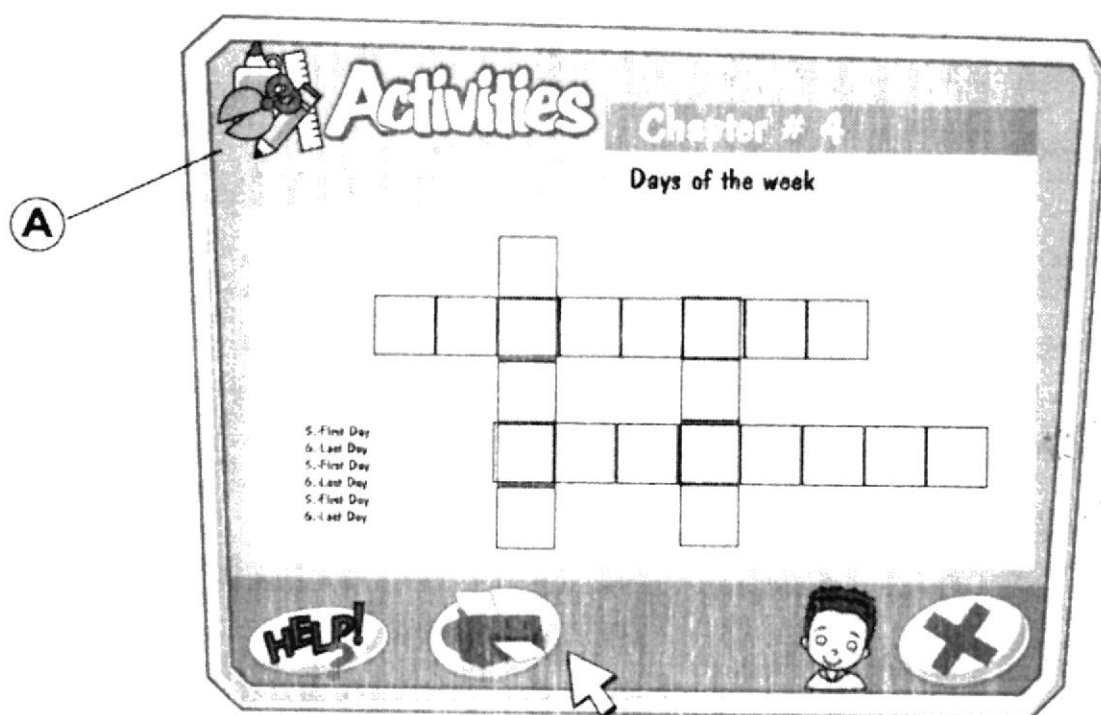
BOTON IN ENGLISH.- Permite escuchar toda la canción en inglés (si está disponible).

ACTIVIDADES/ACTIVITIES



Este botón está representado por una tijera, un gomero y un lápiz, al pasar el mouse se animarán correspondiendo al carácter de cada uno. Permite imprimir hojas con actividades como crucigramas, sopa de letras, una con rayas y dibujos para colorear referentes a cada capítulo del CD multimedia.

GUÍA DEL BOTÓN ACTIVIDADES/ACTIVITIES



(A) Cuando el puntero pase encima del botón actividades éstos se animarán haciendo algo correspondiente a su carácter sin exageración y se escuchará una voz en off que dirá: "ACTIVITIES".

Este botón se lo encontrará dentro de cada unidad junto al botón Volver al menú. Al dar clic se dará paso a otra interfase donde están los títulos que corresponden a las actividades. Junior advertirá que al dar clic en un título, la hoja con la actividad se imprimirá.

Diálogo: Junior.- "Para imprimir da clic sobre un título"

Luego aparecerá un mensaje de confirmación con opciones SI/NO: "¿Deseas imprimir la actividad?"

Se recomienda hacer uso de esta opción al finalizar cada unidad o después de los juegos como refuerzo de lo enseñado y para que el usuario desarrolle la motricidad. A continuación se detallan los títulos y contenido de las actividades para cada unidad.

Actividades para el Chapter # 1

1- Colorea al personaje y ponle nombre (Junior u otros)

2- ¿Qué vas a hacer a ésta hora?

Es un juego para dos o más personas

Instrucciones:

Imprime y recorta la cartilla con las actividades del día (solo 6)

Recorta y arma un cubo (con moldes pequeños), en cada cara hay una hora del día.

Lanza el dado y según la cara que sale escoge la carta correspondiente a esa hora del día.

Actividades para el Chapter # 2

1- Colorea sólo los objetos correspondientes a un salón de clases.

2- Crucigrama sobre un salón de clases.

3- Lectura para colorear acerca de los saludos en inglés.

Actividades para el Chapter # 3

1- Pon los nombres correctos en el árbol genealógico y píntalo.

2- Arma tu cuarto favorito. (Con moldes pequeños - varias opciones a escoger: cocina, patio, sala, etc.)

Actividades para el Chapter # 4

1- Sopa de letras con los meses del año.

2- Crucigrama días de la semana.

3- Lectura para colorear acerca de los números en inglés.

Actividades para el Chapter # 5

- 1- Crucigrama con los adjetivos ej.: big-small.
- 2- Sopa de letras sobre los animals.
- 3- Lectura para colorear acerca de los animales en inglés.
- 4- Recorta y arma un ratón y un elefante (con moldes pequeños).

AYUDA/HELP, permite escuchar otra vez la explicación que Junior hace de los juegos o de cómo se debe navegar a través del CD multimedia.



** Todos estos gráficos son modelos no significan el diseño definitivo de los botones.*

GUIÓN ESCENICO DE LAS UNIDADES

ESCENAS CHAPTER 1

WHO I AM? - ¿Quién soy yo?

VOCABULARY FOR THIS CHAPTER

Pronouns	Verb To Be	Nouns	Numbers	Verb
I	Am	Name	One	spell
You	Are	Old	Two	Write
He	Is	Years	Three	listen
She	Is	Eyes	Four	Talk
It	Is	Face	Five	
We	Are	Hair	Six	
They	are	favourite	Seven	
		color	Eight	
			Nine	
			ten	

SINOPSIS

Niños en recreo en una escuela.

Están en el patio (grande) jugando pelota. De pronto, uno patea muy fuerte la pelota y ésta se sale de la cancha. Junior corre a recogerla; ésta se encuentra detrás de unos arbustos.

Junior la encuentra, la recoge y de pronto hace como que vé a alguien (el usuario) lo saluda y le pregunta quién es. Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda y luego Junior sigue el diálogo.

Escena # 5

Plano medio de niños jugando en recreo en una escuela. Están en el patio grande jugando pelota.

Audio

Música ambiental de fondo.

Voces de niños riendo y gritando.

Escena # 6

Toma abierta para dramatizar la salida del balón.

De pronto uno pateo muy fuerte la pelota y ésta se sale de la cancha y va parar detrás de unos arbustos.

Audio

Musica ambiental detenida.
Voces de niños sorprendidos.

Escena # 7

Plano medio de Junior corriendo a recoger la pelota.

Audio

Voz de Junior:
¡No se preocupen amigos yo voy por ella!
Don't worry friends. I go for it.

Escena # 8

Plano medio de Junior con la pelota.
Junior encuentra la pelota, la recoge y de pronto se dirige hacia el usuario, lo saluda y le pregunta: ¿quién es?

Audio

Voz de Junior:
Hello, hola,
soy Junior,
I'm Junior,
tengo 7 años.
I'm seven years old.
y me gusta jugar pelota.
I like to play ball.
¿Tu quién eres?
Who are you?

Escena # 9

Plano medio de Junior.
Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

Audio

Voz de Junior:
¡En serio!
Really!
Un gusto conocerte.
Nice to meet you.

Escena # 10

Plano abierto de Junior con un pie sobre la pelota.
Junior dialoga con el usuario.
(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)



Audio

Voz de Junior:

Sabes, ahora estoy jugando, porque es recreo.

You Know, I'm playing; because It's break now.

¿Te gusta estar en la escuela?

Do you like to stay at school?

Escena # 11

Plano medio de Junior recogiendo el balón con las dos manos.

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

Audio

Voz de Junior:

A mi me gusta estar en la escuela pues puedo jugar con mis amigos y también aprender cosas nuevas.

I like to stay in my school, because I can play with my friends and also learn a lot of new things.

Escena # 12

Junior dialoga con el usuario.

Plano abierto de Junior con cara de sorprendido.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

Audio

Voz de Junior:

¿Tu también aprendes cosas nuevas en tu escuela?

Do you learn new things in your school too?

Escena # 13

Plano medio de Junior con el balón en una sola mano.

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

Audio

Voz de Junior:

¿Cómo son tus maestros?

What about your teachers?

Mis profesoras son muy amables y tienen paciencia para enseñarnos sobre todo la señorita de inglés pues ella dice que éste idioma se aprende con práctica y paciencia.

Escena # 14

Primer plano de junior con el balón cerca de la cara.

Junior dialoga con el usuario.



(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

Audio

Voz de Junior:

¿A tí te gusta aprender el idioma inglés?

Do you like to learn English?

A mí me gusta este idioma pues mi papá y mi hermano lo usan a diario ellos trabajan y estudian fuera del país.

I like this language because my Dad and my brother are using it everyday, they work and study in a foreign country.

Escena # 15

Plano medio de Junior haciendo cascaritas con el balón.

Junior dialoga con el usuario.

Audio

Voz de Junior:

¿Tienes familiares que hablan en inglés?

Have you relatives to speak English?

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

WOW;

Escena # 16

Toma abierta para dramatizar la corrida de los niños. Se muestra a Junior con cara de sorprendido.

Suena el timbre de la escuela.

Fin del recreo.

Junior sale corriendo del patio al aula de clases, tambien se ven otros niños corriendo.

Audio

¡Riiiiiiiiiiiiiiiiing!

Voz de Junior:

Ops, se acabó el recreo.

The break finished.

Voy a clases.

I go to class

¡Justo ahora es mi clase de ingles!

Right now It's my English class!

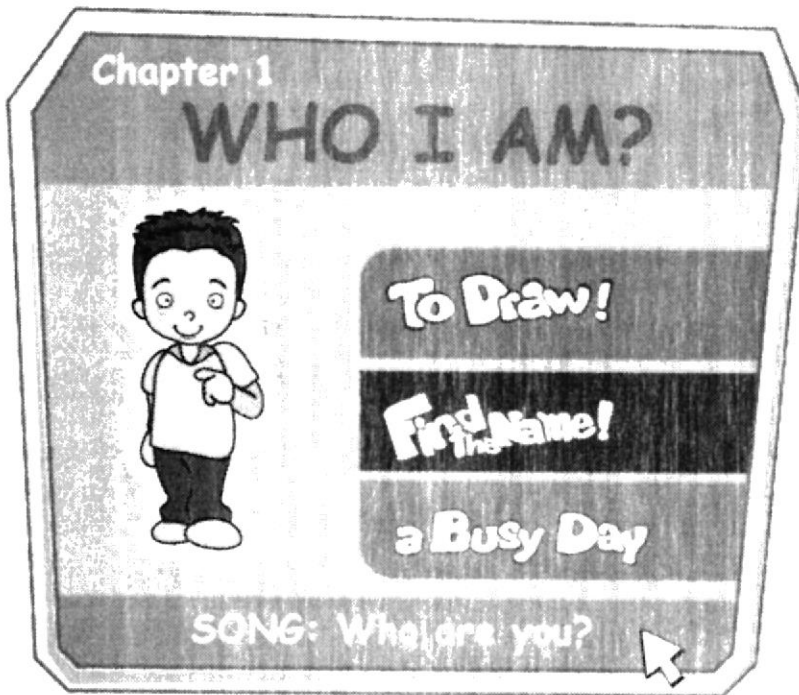
Bye!





1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025

- ↳ Terminada la animación de la primera unidad, se mostrará una interfaz de capítulo donde el usuario podrá seleccionar los juegos disponibles para éste capítulo así como también la canción para ésta unidad.



Canción

Who are you? (identificación)

hello,

Hola yo soy Junior.

I'm Junior

How are you?

Soy alegre,

I'm happy

What do you like to play?

Me gusta jugar pelota;

I like to play ball

with a big ball

(with a red ball)

(with a funny ball)

(or a small ball)

I have (one, two) three friends

Tengo (uno, dos) tres amigos

¿Cuántos tienes tú?

How many you have?

Hola yo soy Junior.

Hi, I'm Junior

Who are you?

¿Quién eres tú?



GAMES CHAPTER # 1 -

TO DRAW!



Más que juego es una actividad en la que el usuario ingresará información de índole personal como color de cabello, de ojos, edad, género, estado emocional y día de la semana favorito además de ingresar su nombre. Así como unir con rayas un dibujo que simula ser el usuario y que si desea luego podrá imprimir.

INTERFAZ

AREA DE TRABAJO.- Es el área donde el usuario realizará el dibujo.

PANEL DE DATOS.- Es el área donde el usuario ingresará sus datos personales.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BOTON IMPRIMIR.- Activa el comando que imprime el trabajo final.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi! My friend, you can make the best draw here.

Hola amiguito, aquí puedes hacer tu mejor dibujo!

Puedes dibujarte tú mismo!

y también describir cómo eres, cómo te sientes y cuál es tu día favorito!

* El dibujo a unir con rayas no estará numerado sino que será expresado con letras del alfabeto y el usuario deberá seguir la secuencia correcta dando clic con el puntero del mouse en la letra correspondiente (cada vez que el usuario da clic en la letra se escucha la pronunciación de la misma en inglés).

Si el usuario se equivoca el dibujo no continúa formándose.

* En el panel los datos que debe ingresar son: Nombre (solo el nombre, no el apellido)

Edad en un rango que va desde los 3 años hasta los 11 años.

Género, ya sea masculino (male) o femenino (female).

Color de cabello: negro (brunette), castaño (brown) o rubio (blonde).

Color de ojos: negros (black), cafés (brown), verdes (green) o azules (blue).

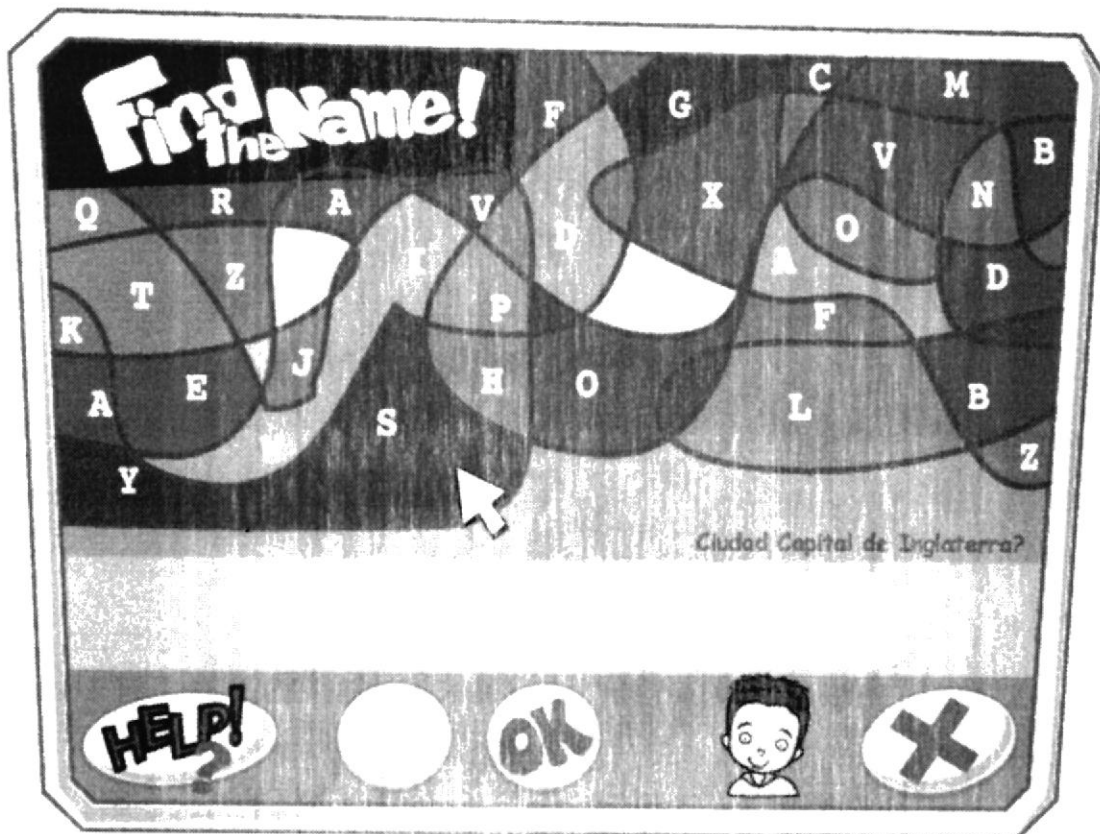
Escoger un estado emocional: Sad (triste), happy (feliz), great (grandioso) o Fabulous (fabuloso).

Escoger un día favorito de la semana.





FIND THE NAME!



Consiste en dar doble clic sobre cada caracter disponible para formar un nombre propio previamente solicitado. (Nombres de personas, ciudades, países)

INTERFAZ

PANEL DE OPCIONES.- Es el área dónde se muestran los caracteres disponibles a los que el usuario dará doble clic

CAJA DE TEXTO.- Es el área donde se muestra el resultado de la palabra formada por el usuario.

BOTON BORRAR.- Funciona como la tecla backspace de un teclado convencional, cada vez que el usuario le de clic borrará el caracter que crea estar equivocado.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecanica de la actividad.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él, el usuario confirma que su respuesta está lista.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

INSTRUCCIONES

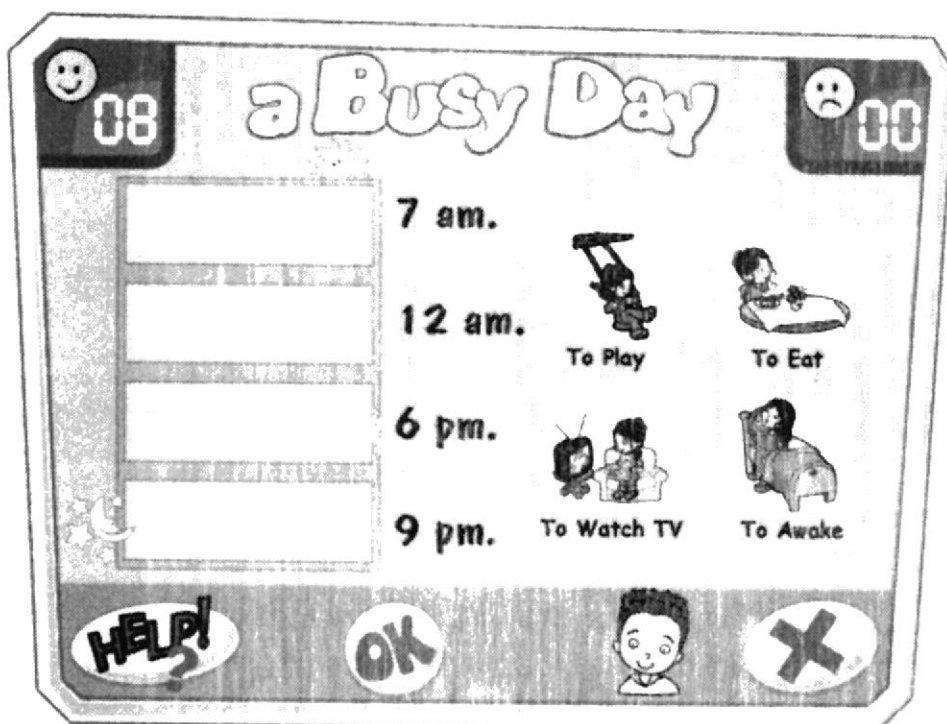
Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi! My friend, find the letters which form the name that you are going to listen.

Hola amiguito, encuentra las letras que forman el nombre que vas a escuchar.



A BUSY DAY!



INTERFAZ

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él el usuario confirma que su respuesta está lista.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

PANEL DE OPCIONES.- En ésta área se mostrarán cuatro imágenes de actividades diarias que realiza un personaje.

PANEL DE HORARIOS.- Es el área dónde el usuario debe colocar las imágenes seleccionadas en el orden correspondiente.



INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi! My friend. Put the pictures with the time in the correct order.

Hola amiguito, coloca las imágenes en el orden correcto según la hora del día.

Si el usuario acierta subirá un dígito al visor de aciertos y se escuchará la voz de Junior diciendo "That's right" o "¡correcto!" alternadamente, e inmediatamente seguirá una nueva oportunidad con imágenes diferentes.

Si el usuario se equivoca subirá un dígito al visor de desaciertos y se escuchará la voz de Junior diciendo "Try again" o "intentalo de nuevo" alternadamente; e inmediatamente seguirá otra oportunidad con imágenes diferentes.

ESCENAS CHAPTER 2

IT IS MY CLASSROOM! (*¡Este es mi salón de clases!*)

VOCABULARY FOR THIS CHAPTER

Greetings	Subject	Nouns	Numbers	Verb
Good morning	Student	Window	eleven	Come here
Good afternoon	Teacher	Pencil	twelve	Write
Good evening	Classmate	Chalk	Theerteen	listen
Good to see you	Friend	Erase	Fourteen	Talk
Good bye		Picture	Fifhtteen	Repeat
See you tomorrow		Notebook	Sixteen	Stand up
Fine thanks		Bookbug	Seventeen	Sit down
So long		Book	Eighteen	Read
Hello		Chair	Nineteen	
Hi		Table	Twenty	
		Whiteboard		
		Scissors		
		crayon		

SINOPSIS

Escena # 17

Plano abierto del salón de clases y en primer plano los niños, al fondo se ve la puerta por donde la maestra entra a dar la clase.

Ninos en salón de clases, entonces entra la maestra de inglés.

Audio

Miss Brenda:

Good morning class.

Buenos días, clase.

Class:

Good morning Miss Brenda!

¡Buenos días Srta. Brenda!

Escena # 18

Plano medio del salón con niños y maestra.

Dialogo entre maestra y alumnos.

Audio

Miss Brenda:

¡Hoy vamos a aprender a saludarnos, a presentarnos y a despedirnos en inglés ok!

Today let's go to learn greetings and introductions in English ok!

Class:

Ok miss Brenda!

Escena # 19

Plano medio de la maestra con el pizarrón a lado.
Maestra llama a dos alumnos.

Audio

Miss Brenda:

Andy y Emily pasen al frente de la clase.

Andy and Emily come on here in front of the class.

Escena # 20

Plano medio de la maestra con alumnos.
Andy y Emily se miran el uno al otro sorprendidos.

Audio

Miss Brenda:

Supongamos que Uds. van caminando distraídos por la calle y de pronto se encuentran. ¿Cómo se saludan? - How is the greeting?

Voz de Andy:

Yo le diría: ¡Hola que gusto verte!

Miss Brenda:

Esta muy bien pero en inglés dirían:

Voz de Emily

Hello. Andy.

Good to see you!

Miss Brenda:

Very well Emily! - ¡Muy bien Emily!

Class repeat please: Hello!

Todos los Alumnos:

Hello!

Miss Brenda:

Cuando diga "three times, please" Uds. repetirán 3 veces.

Miss Brenda:

Class repeat please: Good to see you! three times, please.

Todos los Alumnos:

Good to see you!

Good to see you!

Good to see you!

Miss Brenda:

Ok, very good!





↳ **Escena # 21**

Plano medio de la maestra con alumnos.

Audio

Miss Brenda:

Ahora ¿qué otra cosa podrías decirle a Andy? Emily

Voz de Emily:

¿Cómo estas tú?

Voz de Andy:

How are you?

Miss Brenda:

Correcto Andy. How are you! significa ¿Cómo estas tú?

Class repeat please: How are you! three times, please.

Todos los Alumnos:

How are you!

How are you!

How are you!

Miss Brenda:

Very good!

Escena # 22

Plano medio de la maestra con alumnos.

Audio

Miss Brenda:

Y tú ¿cómo le contestarías? Andy.

Voz de Andy:

Yo estoy bien, gracias.

Voz de Emily:

¿Cómo se dice eso en inglés miss?

Miss Brenda:

En ingles se dice: I'm fine, thank you o sencillamente se puede decir: I'm OK.

Class repeat please: I'm fine, thank you! three times, please.

Todos los Alumnos:

I'm fine, thank you!

I'm fine, thank you!

I'm fine, thank you!

Miss Brenda:

Class repeat please: I'm OK! three times, please.





Todos los Alumnos:

I'm OK!

I'm OK!

I'm OK!

Miss Brenda:

Ok, excellent!

Escena # 23

Plano medio de la maestra con alumnos.

Audio

Miss Brenda:

Ahora ya conversaron y tienen que despedirse ¿cómo lo harían?

Voz de Andy:

Yo le digo: Chao!

Voz de Emily:

Yo le diría: Adios!

Miss Brenda:

Esta bien, pero en inglés se dice: Good bye! y si se van a ver al siguiente día se agrega: See you tomorrow! que quiere decir: ¡Te veo mañana!

Miss Brenda:

Class repeat please: Good bye! three times, please.

Todos los Alumnos:

Good bye!

Good bye!

Good bye!

Miss Brenda:

Class repeat please: See you tomorrow! three times, please.

Todos los Alumnos:

See you tomorrow!

See you tomorrow!

See you tomorrow!

Miss Brenda:

Oh, very good!

Escena # 24

Plano medio de la maestra con alumnos.

Maestra llama un alumno más.

Audio

Miss Brenda:

Junior, por favor pasa al frente.



↳ *Vamos a imaginar que Andy y Junior no se conocen y Emily le va a presentar su mejor amigo Junior a Andy.
¿Cómo lo haría?*

Voz de Emily:
Hola Andy, mira te presento a mi amigo Junior.

Voz de Andy:
Hola junior, un gusto conocerte.

Voz de Junior:
Para mi también gracias.

Miss Brenda:
Correcto, pero ahora en inglés jovencitos. Emily debe decir: Hello Andy, this is Junior. Andy debe decir: Hi, Junior. Nice to meet you. Y Junior puede decir...

Voz de Junior:
Nice to meet you too.

Miss Brenda:
Oh, good Junior. ¡Eso es! Significa: También es un gusto conocerte.

Class repeat please: Hi, this is my friend! three times, please.

Todos los Alumnos:
Hi, this is my friend!
Hi, this is my friend!
Hi, this is my friend!

Miss Brenda:
Class repeat please: Nice to meet you! three times, please.

Todos los Alumnos:
Nice to meet you!
Nice to meet you!
Nice to meet you!

Miss Brenda:
Class repeat please: Nice to meet you too! three times, please.

Todos los Alumnos:
Nice to meet you too!
Nice to meet you too!
Nice to meet you too!

Miss Brenda:
Ok, that's right!



10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

Escena # 25

Plano medio de la maestra con alumnos.

Audio

Miss Brenda:

Gracias jovencitos, pueden tomar sus asientos.

Voces de Andy , Emily y Junior en coro:

Thank you Miss Brenda!

-¡Gracias Srta. Brenda!

Miss Brenda:

Oh! It's great! Thank you too.

-¡Oh! ¡Grandioso! Gracias a Uds. también.

Escena # 26

Plano abierto del salón de clases en una rutina de actividades propias de la escuela, tomar dictado y copiar en el pizarrón.

Audio

Miss Brenda:

Ahora por favor vamos a seguir practicando, pero primero copien lo del pizarrón....

Escena # 27

Plano medio de niños caminando y hablando.

Suena el timbre de salida de la escuela y Junior invita a sus amigos a su cumpleaños mientras van caminando.

Audio

Voz de Junior:

Hey friends, éste sábado mi mami me va a celebrar mi cumpleaños, sí my birthday están todos invitados, is in my house a las 11:00am de la mañana.

Escena # 28

Plano medio posterior de Junior y Andy.

Diálogo de los niños mientras estan caminando.

Audio

Voz de Andy:

¿Junior, habrá piñata?

Voz de Junior:

Yes! Con sorpresas(with surprises) y muchos caramelos (and a lot of candies!)

Escena # 29

Plano abierto de niños caminando y hablando.

Diálogo de los niños mientras estan caminando.

Audio

Voz de Andrea:

¿Y habrá torta y bocaditos?





Voz de Junior:

Oh yes!. Un gran pastel, bocaditos y muchas galletas!(A big Cake, biscuits and cookies)

Voz de Emily:

¿Y podremos ver los regalos?

Escena # 30

Plano medio de Junior y Emily.

Diálogo de los niños mientras estan caminando.

Audio

Voz de Junior:

Sí, mi mami me dijo que iba a dar un regalo sorpresa.

Voz de Emily

Really! I like the birthdays (me gustan los cumpleaños), son muy divertidos y me hacen reir mucho.

Escena # 31

Plano medio de niños conversando.

Diálogo de los niños mientras estan caminando.

Audio

Voz de Junior:

Entonces los espero, ok.

Voces de Andy, Emily y Andrea:

Thanks Junior, ahí estaremos.

Escena # 32

Plano abierto superior de niños despidiéndose.

Se despiden en ingles y cada uno se dirige a casa.

Audio

Voz de Andy:

See you tomorrow, Junior.

-Te veo mañana, Junior.

Voces de Emily y Andrea:

Bye, Junior.

-Chao Junior.

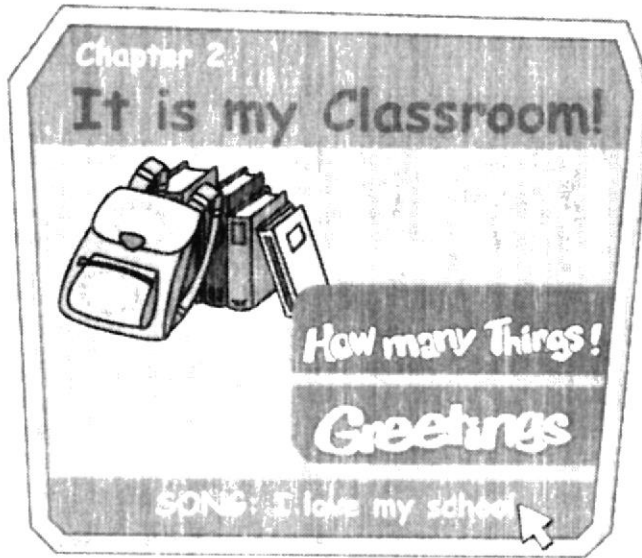
Voz de Junior:

See you tomorrow, friends.

-Los veo mañana amigos.



- ↳ Terminada la animación de la segunda unidad, se mostrará una interfaz de capítulo donde el usuario podrá seleccionar los juegos disponibles para éste capítulo así como también la canción para ésta unidad.



Canción

I love my school (escuela)

I love my school!

Ahí están mis amigos
There are my friends

juntos aprendemos
Learn together

juntos jugamos
Play together

I Love my school!

I Love my school!

Miss Brenda
me enseña inglés
She teaches me English
practico con mis amigos
I practice with my friends

si tú quieres
If you want



contigo ¡también!
With you too!

¡Qué linda es mi escuela!
What nice is my school!

Es mi segundo hogar
It's my second home

¡Que linda es mi escuela!
What nice is my school!

¡Ahí yo quiero estar!
I want to stay there!



GAMES CHAPTER # 2 -

HOW MANY THINGS!



Se trata de una actividad en la que el usuario tendrá que armar un salón de clases, colocando dentro del aula vacía todos los elementos que pertenecen a la misma. El usuario deberá estar atento pues también se le mostrará elementos que no corresponden a un salón de clases.

INTERFAZ

FONDO PRINCIPAL.- Es el área donde el usuario deberá soltar los objetos que serán parte del salón de clases.

PANEL DE OBJETOS.- Es donde se le muestra al usuario los objetos posibles que debe arrastrar hacia el aula vacía.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

CAJA DE TEXTO.- Aquí el usuario podrá ver cómo se escribe el objeto en inglés y su traducción al español.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar como se pronuncia el objeto en inglés.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

↳ INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi!

Hola amiguito, ¿reconoces los objetos más comunes de tu salón de clases?

Pues encuéntralos y arrástralos con el mouse hacia el salón de clases vacío.

Cada vez que la elección del usuario es correcta se escuchará la pronunciación del objeto en inglés; pero si es incorrecta se escuchará la voz de Junior diciendo "try again" o "intenta de nuevo" (alternando en inglés y español).

El visor de aciertos y desaciertos es sólo para mostrar al usuario de manera inmediata su score o puntaje, pero podrá continuar avanzando a través de los juegos y de los capítulos del CD Multimedia.

Al finalizar la actividad, se escuchará la voz de Junior y aparecerá una ventana preguntando: "¿Deseas volver a Jugar?"





GREETINGS!

El usuario deberá escoger el saludo más conveniente que corresponda a una escena presentada; si es la más adecuada se escuchará a los protagonistas saludándose con la frase escogida caso contrario se escuchará la voz de Junior diciendo "try again" "intenta de nuevo" (alternando en inglés y español).

INTERFAZ

PANTALLA PRINCIPAL.- Es el área donde el usuario verá la imagen estática de los personajes que se animará cuando escoja la opción correcta.

PANEL DE OPCIONES.- Es donde se le muestra al usuario las opciones posibles donde debe escoger la correcta.

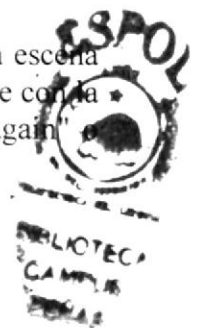
BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar como se pronuncia el objeto en inglés (uno cerca de cada frase).

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.





INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi!

Hola amiguito, ¿Qué crees que estarán diciendo en esta escena?.

Escoge una opción y míralos saludarse!

El visor de aciertos y desaciertos es sólo para mostrar al usuario de manera inmediata su score o puntaje, pero podrá continuar avanzando a través de los juegos y de los capítulos del CD Multimedia.

Al finalizar la actividad, se escuchará la voz de Junior y aparecerá una ventana preguntando: "¿Deseas volver a Jugar?"



↳ ESCENAS CHAPTER 3
HOME SWEET HOME (*Hogar dulce hogar*)

VOCABULARY FOR THIS CHAPTER

Food	Subject	Nouns	Numbers	Verb
Lunch	Mother	Window	Twenty	To phone
Breakfast	Father	Door	Twenty one	To tell
Diner	Brother	Room	Twenty nine	To speak
Coffee break	Sister	Living room	Thirhty	To cook
Apple	Grandmother	House	Thirhty one	To sleep
Banana	Grandfather	Kitchen	Thirhty nine	To eat
Pineapple	Parents	Wall	Fourty	To clean
Orange	Grandparents	Bedroom	Fifhty	To Fix
Grape	Uncle	diningroom	Sixty	To wash
Strawberry	Aunt	Bathroom	Seventy	
	Cousin	Sofa	Eighthty	
	Daughter	Clock	Ninety	
	Son	Fridge	One Hundred	
	children	roof	Two Hundred	

SINOPSIS

Ya en casa Junior saluda a su mami y a su hermanita que se encuentran en la cocina (en inglés primeramente)

Escena # 33

Plano medio de Junior abriendo la puerta.

Ya en casa Junior saluda a su mami y a su hermanita (en inglés primeramente)

Ojo= están en la cocina.

Audio

Voz de Junior

Hi, mom!

Escena # 34

Plano medio de Junior y su mamá en la cocina.

Diálogo entre Junior y su mamá.

Audio

Voz de Mamá

¡Hola Junior!

¿Cómo te fue en la escuela?

Escena # 35

Plano medio de Junior y su mamá.

Diálogo entre Junior y su mamá.

Audio

Voz de Junior

¡Muy bien mamá!



↳ *Very good Mom, miss Brenda nos enseñó a saludarnos y a despedirnos en inglés.*

Voz de mamá
¡Que bién!

Escena # 36

Plano medio de Junior dirigiéndose a su hermanita.
 Luego Junior se dirige a su hermanita, que está en un asiento de bebé. La hermanita se llama Nathaly pero de cariño le dicen Natty

Audio

Voz de Junior
Hello, Natty!
repite despues de mi:
Hello,

Escena # 37

Primer plano de Junior y su hermanita.
 Natty responde lentamente (es una bebé de 2 años)

Audio

Voz de Natty
J ee low

Voz de Junior
eso es Natty
Hello
¡Tú aprendes rápido el ingles!

Escena # 38

Plano abierto de Junior.
 Junior empieza a interactuar con el usuario presentándole a su familia

Audio

Voz de Junior:
Éste es mi hogar, this is my home, aquí vivo con mi mamá y mi hermanita Natty se llama Nathaly pero de cariño le decimos Natty.

Escena # 39

Primer plano de una foto familiar.
 Junior muestra un portarretrato con la foto de toda su familia, en ella constan además de su mamá y su hermanita, su papá y su hermano mayor.

Audio

Voz de Junior:
Éste es mi padre, this is my father, se llama Alberto. El está en Inglaterra, trabaja como técnico en reparación y mantenimiento de ascensores; si en edificios muy grandes, very big buildings.

Escena # 40

Plano medio de Junior.
 Junior interactúa con el usuario.

Audio

Voz de Junior:
¿En qué trabaja tu papá?



100

Really! -(¡en verdad!) Qué interesante!

Escena # 41

Primerísimo plano de sección de foto familiar.

Junior interactúa con el usuario.

Audio

Voz de Junior:

Este que está a lado de mi papa es mi hermano mayor, is my big brother Enrique, mi mami le dice Kike. El también esta en Inglaterra con mi papá porque le salió una beca de estudios en una Universidad de ese país. El es listo y muy estudioso, he is clever and so studious.

Escena # 42

Plano medio de Junior.

Junior interactúa con el usuario.

Audio

Voz de Junior:

¿Tú tienes hermanos?

Escena # 43

Primer plano de la cabeza de junior y a lado una "burbuja" de pensamiento.

Junior interactúa con el usuario.

Audio

Voz de Junior:

A mi me gustaría que estuvieramos todos juntos, papá me ha dicho que vendrán para las fiestas de navidad y fin de año, oh yes, Christmas and New Year Eve. ¡Ya quiero que llegue ese día!

Escena # 44

Primer plano de la cabeza de junior y a lado una "burbuja" de pensamiento.

Junior interactúa con el usuario.

Audio

Voz de Junior:

Ellos nos llaman por teléfono todos los fines de semana y yo les hablo y les cuento que palabras nuevas aprendí en inglés. I really like to talk with them. Realmente me gusta hablar con ellos.

Escena # 45

Plano medio de Junior.

Junior interactúa con el usuario.

Audio

Voz de Junior:

Sabes me gusta mi casa, I like my house. Sobretudo la sala, yes the living room. Es porque ahí esta la TV. I like to watch TV. Me gusta ver T.V.(televisión) ¿Qué cuarto de tu casa te gusta más?

Escena # 46

Junior interactúa con el usuario.





Audio

Voz de Junior:

Really!

¡En verdad!

Escena # 47

Plano abierto de Junior en el comedor junto a su mamá y hermanita.

Luego se ve una secuencia del transcurso del día a manera de resumen visual hasta cuando llega la noche y Junior se duerme.

Audio

Voz en off de Junior:

Ya quisiera que fuera el día de mañana, para estar en mi fiesta de cumpleaños con mis amigos.

Escena # 48

Plano medio de Junior en cama listo para dormir.

Mamá apaga la luz y cierra la puerta.

Audio

Voz de Junior

Good Night, Mom.

Buenas noches, mamá.

Voz de Mamá

Good night Junior

Buenas noches, Junior.

Que tengas dulces sueños.

Sweet dreams honey.



- ↳ Terminada la animación de la tercera unidad, se mostrará una interfaz de capítulo donde el usuario podrá seleccionar los juegos disponibles para éste capítulo así como también la canción para ésta unidad.



Canción

My happy family (familia)

Coro:

¡Yo, tengo una gran familia!

I have a great family

Una familia feliz:

A happy family (BIS)

Mi hermana aún es bebé.

My sister is a baby yet

Mi mami nos cuida.

My Mom takes care us

y nos da de comer.

And gives eat us.

(Se repite coro)

Mi papi y mi hermano.

My Dad and my brother

viven lejos y hablan inglés.

They live so far and speak English

(Se repite coro)

Aunque no estemos juntos.

Although, we don't live together

¡Nos sabemos querer!

We know to love us



GAMES CHAPTER # 3 -

WHO IS...?



Antes de comenzar el juego, el usuario podrá ver una animación (con voz en off de Junior) que le explica acerca del árbol genealógico y las correspondencias entre familiares.

Al final de la animación vuelve a aparecer Junior junto a un gran álbum de fotos y se dirige al usuario:

Hola otra vez, ya te hablé acerca de mis padres y hermanos, pero ¿Te gustaría conocer a mis demás familiares?

¡Entonces dale clic a mi álbum de fotos!

Inmediatamente el álbum empieza a parpadear para que el usuario intuya que debe hacer clic sobre él.

Si el usuario no da clic en 12 segundos Junior vuelve a repetir: ¿Te gustaría conocer a mis demás familiares?

Como primera frase y si sigue sin dar clic el usuario, repite la segunda frase: ¡Entonces dale clic a mi álbum de fotos!

Una vez que el usuario da clic en el álbum de fotos éste se agranda y se abre mostrando la interfaz del juego.

- ↳ Más que juego es una actividad en la que se ve una interfaz con forma de album de fotos en la que el usuario le da clic a una foto y la voz en off de Junior habla sobre el sujeto y luego pregunta de quién se trata.

INTERFAZ

PANEL PRINCIPAL.- Es el área donde se muestra una foto de varios familiares de Junior y abajo una corta lectura en la que se habla del personaje.

PANEL DE OPCIONES.- Muestra las opciones disponibles a elegir.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él, el usuario confirma que su respuesta esta lista.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar de nuevo la pregunta solicitada.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

INSTRUCCIONES

Cada vez que aparece una foto, Junior habla sobre uno de los que aparecen en la foto y luego pregunta de quién se trata, al mismo tiempo empieza a parpadear dentro de la foto el personaje sobre el que se pregunta el grado de relatividad parental.

Junto a la foto se muestran las opciones a las que el usuario puede dar clic, (el usuario puede cambiar de opinión y escoger entre una opción y otra hasta decidirse por una de ellas) una vez que escoja la que él crea correcta dará clic en el botón OK confirmando así su respuesta.

Si la respuesta está correcta se escuchará la voz de Junior en off decir: "Correcto" o "Great!" (alternando) e inmediatamente aparece otra foto.

Si la respuesta está incorrecta se escuchará la voz de Junior en off decir: "Try again" o "Intenta otra vez" (alternando) pero continúa apareciendo una foto diferente. No pudiendo corregir sobre la misma foto.

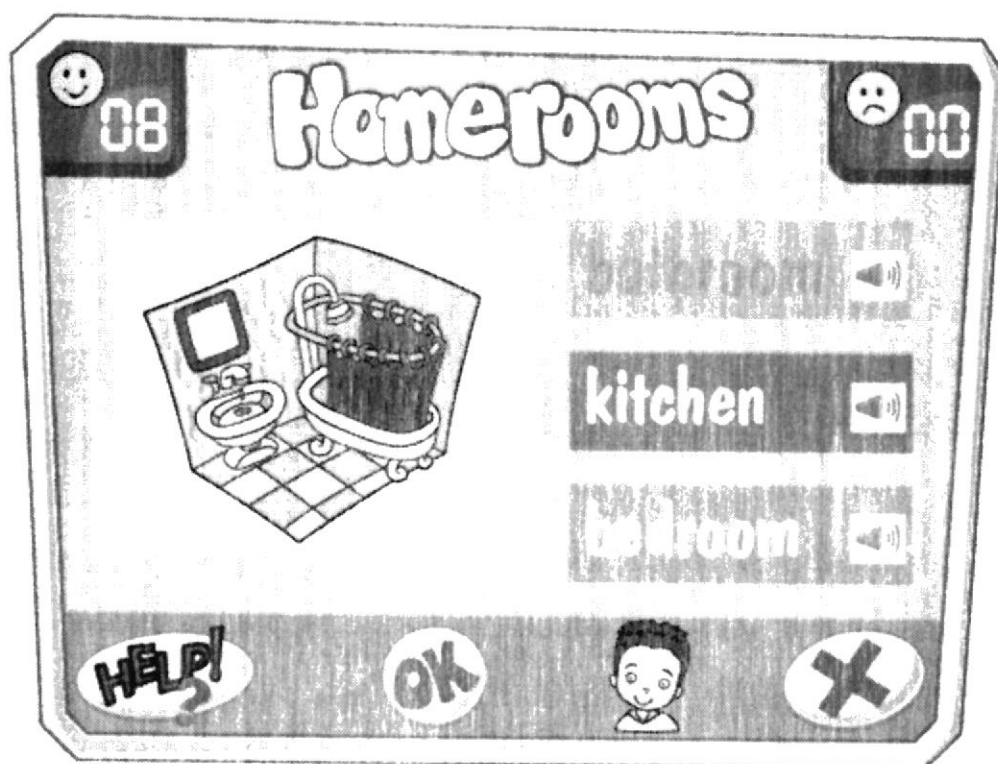
El visor de aciertos y desaciertos es sólo para mostrar al usuario de manera inmediata su score o puntaje, pero podrá continuar avanzando a través de los juegos y de los capítulos del CD Multimedia.

Al finalizar la actividad, se escuchará la voz de Junior y aparecerá una ventana preguntando: "¿Deseas volver a Jugar?"



Handwritten text, possibly a signature or date, located on the left side of the page.

HOMEROOMS!



Consiste en escoger el nombre correcto en inglés de un cuarto de la casa. Y antes de empezar a jugar se mostrará una animación en donde Junior menciona el nombre de los cuartos en inglés e indica cuál es su favorito.

INTERFAZ

AREA DE IMAGEN.- Es donde se muestra la imagen en cuestión

PANEL DE OPCIONES.- Es el área donde se muestran las opciones para escoger.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él, el usuario confirma que su respuesta está lista.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar la pronunciación correcta.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a éste juego se escucha la voz de Junior diciendo:

"Hi!

¡Hola amiguito! ¿Sabes cómo se llaman los cuartos de la casa en inglés?



↳ Entonces dale clic a una de las opciones y cuando estés seguro da clic en el botón OK."

Cuando sale una imagen de un cuarto de la casa, el usuario debe escoger una opción del panel de opciones y después dar clic en el botón OK.

Si el usuario acierta sube un dígito al visor de ciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Correcto" o "Great!" (alternando) e inmediatamente aparece otra imagen.

Si la respuesta está incorrecta sube un dígito al visor de desaciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Try again" o "Intenta otra vez" (alternando) pero continúa apareciendo una imagen diferente. No pudiendo corregir sobre la misma imagen.

100

↳ ESCENAS CHAPTER 4 CELEBRATION (*Celebración*)

VOCABULARY FOR THIS CHAPTER

Colours	Celebrations	Nouns	Expressions	Verb
Red	Birthday	Cake	Merry chistmas	To sing
Blue	Anniversary	Candies	Happy birthday	To dance
White	Wedding	Juice	congratulations	To smile
Black	Holyday	Piñata		To laught
Yellow	party	Ball		To clap
Orange	Halloween	Ballon		To drink
Green	Christmas	Gift		
Pink	New year eve	Present		
Grey	Thanksgiving day	Ribbon		
Brown	Labour day	Chewing gum		
		Snack		
		Soda		

SINOPSIS

Ya es el día siguiente, mamá está decorando la casa para la celebración, Junior ayuda a su mamá, se le ve muy contento.

Todo está arreglado y todos están listos esperando a los invitados.

Llegan en el siguiente orden: Emily primero, Andy segundo y Andrea tercera

Escena # 49

Plano abierto de Junior y su mamá decorando la casa.

Ya es el día siguiente, mamá esta decorando la casa para la celebración, Junior ayuda a su mamá, se le ve muy contento. Todo está arreglado y todos están listos esperando a los invitados.

Audio

Música ambiental de fondo.

Escena # 50

Plano medio de Junior corriendo a toda prisa.

Suena el timbre de la casa y Junior se desespera por abrir la puerta

Audio

¡Riiiiiiiiiiiiing!

Voz de Junior:

I go, Mom!

¡Voy, mamá!



↳ **Escena # 51**

Plano medio de Junior abriendo la puerta.
Junior corre a abrir la puerta y es Emily la primera en llegar.

Audio

Voz de Emily

Hi Junior, happy birthday!

¡Hola Junior, feliz cumpleaños!

Voz de Junior

Hi Emily!

¡Hola Emily!

Escena # 52

Plano medio de Junior con Emily.
Junior toma gustoso el regalo y lo coloca en una mesita.

Audio

Voz de Emily

Toma, éste es mi regalo.

Voz de Junior

Thank you, Emily!

Gracias, Emily.

Escena # 53

Plano abierto de Junior, Andrea y Andy.
Vuelve a sonar el timbre de la casa y esta vez son Andrea y Andy juntos.
Junior abre la puerta y los recibe

Audio

¡Riiiiiiiiiiiiiiiiing!

Voces de Andrea y Andy:

Happy birthday, Junior!

¡Feliz cumpleaños Junior!

Voz de Junior

Thanks, my friends

¡Gracias, mis amigos!

Escena # 54

Plano abierto de Junior.
Junior los toma y los coloca junto al anterior.

Audio

Voz de Andrea

Look, this is my present!

¡Mira, éste es mi regalo!

Voz de Andy

This is of mine Junior,

Este es el mío Junior,

I hope you like it.

↳ Espero te guste.

Escena # 55

Primer plano de manos con charol de galletas y en el fondo se ve a los niños. Mama les dice que pueden tomar de los bocaditos y galletas que estan en la mesa escena de los niños sirviendose muy felices.

Audio

Voz de Mamá:

¡Hijitos pueden servirse las galletas y los dulces, están en su casa!

Escena # 56

Plano medio de niños conversando y hablando. Mientras comen ls niños las galletas conversan amenamente.

Audio

Voz de Andy:

Amo las fiestas, I love the parties, los cumpleaños y todas las celebraciones: Navidad, y Fin de Año.

Voz de Andrea:

Amo la Navidad, I love Christmas, ¡Sí... los villancicos, Papá Noel y sobre todo decorar el árbol de navidad juntos en familia!

Escena # 57

Primer plano de Emily y burbuja de pensamiento. Mientras comen ls niños las galletas conversan amenamente.

Audio

Voz de Emily:

Me gusta el Año Nuevo, I love New Year Eve, nos reunimos toda la familia, puedo jugar con todos mis primos, nos divertimos mucho y también quemamos el monigote que representa al año viejo.

Escena # 58

Plano medio de Mamá con piñata. De pronto mamá advierte sobre romper la piñata.

Audio

Voz de mamá:

*¡Bueno jovencitos ha llegado la hora de romper la piñata!
Ok young men, it's time to breack the piñata!*

Voces de todos:

¡¡Sí!! ¡Piñata, piñata!! Yes!! Yes!!

Escena # 59

Plano medio de mamá con niños. Todos se ven emocionados

Audio

Voz de mamá:

*¿Quién rompe la piñata?
Who break the piñata?*

↳ Voz de Andy:
¡¡Yo!!

Voz de Emily:
¡Que la rompa Junior por su cumpleaños!

Voz de todos:
¡¡Yeah!! ¡¡Sí!!

Escena # 60

Plano medio de Junior rompiendo la piñata.
Junior rompe la piñata y sus amigos recogen los caramelos y las sorpresas, hay mucha alegría.

Audio

Voces de algarabía

Escena # 61

Plano medio de Junior con su mamá y la torta de cumpleaños.
Mamá invita a cantar el clásico cumpleaños Feliz a Junior.

Audio

Voz de mamá:
Ahora vamos a apagar las velas y a cantar el cumpleaños feliz a Junior.

Escena # 62

Plano medio de Junior con niños cantando.
Todos se colocan alrededor de la mesa y cantan el clásico cumpleaños feliz.

Audio

Musica de cumpleaños.

Voces de niños cantando a coro.

Happy birthday to you...

Happy birthday to you...

Feliz cumpleaños a ti...

Feliz cumpleaños a ti...

Escena # 63

Plano medio de Junior apagando las velas.
Terminan de cantar y Junior apaga las velas y al final pide un deseo en secreto

Audio

Voces de niños:

Hey Junior, make a wish!

¡Hey Junior, pide un deseo!

¡¡QUE VIVA EL CUMPLEAÑERO!!!

Escena # 64

Plano medio de Junior y Andrea.

Junior se ve contento en medio de sus amigos.

Audio

Voz de Andrea:

¿Qué deseo pediste Junior?

What did you wish?

Voz de Junior:

No puedo decirlo, si lo digo no se realizará.

I can't say it!

If I say, It wouldn't come true.

Terminada la animación de la cuarta unidad, se mostrará una interfaz de capítulo donde el usuario podrá seleccionar los juegos disponibles para éste capítulo así como también la canción para ésta unidad.



Canción

Happy Birthday (*cumpleaños*)

(Esta canción la cantan los amigos de Junior)

Junior Happy Birthday
Happy birthday Junior
BIS

Felicidades
Te deseamos
We wish
Tus amigos
Your friends
Te queremos
We love you

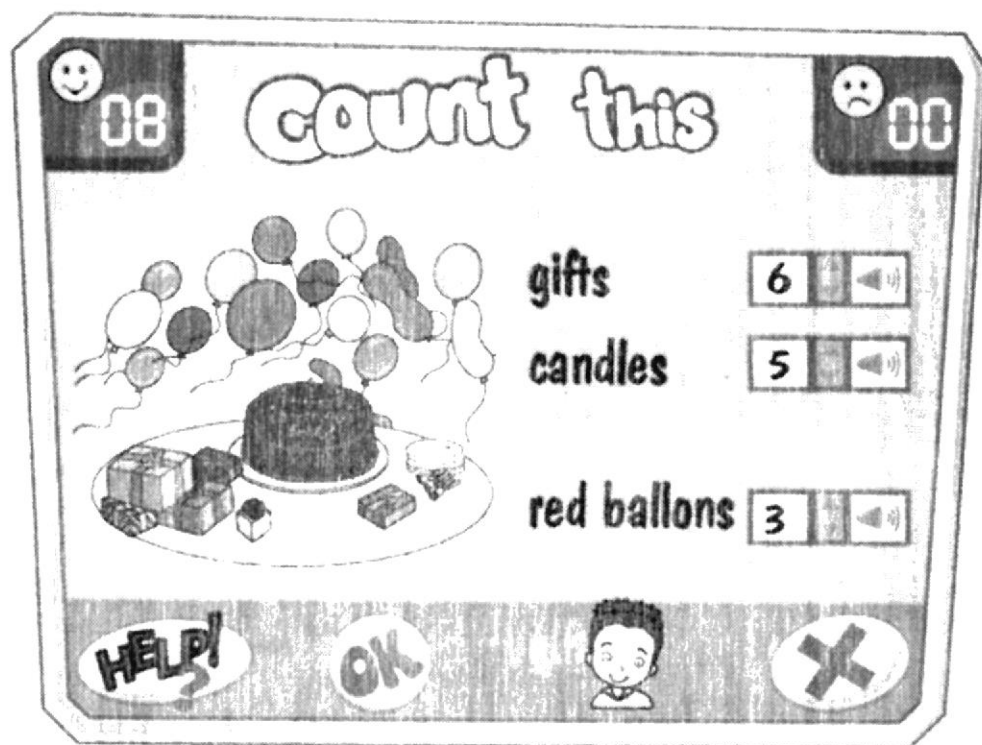
Congratulations
We wish
All your friends
We love you.

(En coro:)
Feliz Cumpleaños amigo!
Happy birthday friend!

(Se repite todo otra vez)

GAMES CHAPTER # 4 -

COUNT THIS!



Más que un juego es una actividad en la que el usuario tendrá que hacer el conteo que se le pida según la figura y la instrucción que podrá ser de varias maneras, la clave radica en que el usuario deberá hacerlo dando clic con el mouse uno por uno y en cada clic podrá escuchar el número correspondiente (one, two, three, four....) podrá avanzar o retroceder una vez que crea que es la respuesta correcta dará clic en el botón OK.

Si el usuario acierta sube un dígito al visor de aciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Correcto" o "Great!" (alternando) e inmediatamente aparece otra imagen.

Si la respuesta está incorrecta sube un dígito al visor de desaciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Try again" o "Intenta otra vez" (alternando) pero continúa apareciendo una imagen diferente. No pudiendo corregir sobre la misma imagen.

INTERFAZ

PANEL DE ORDENES.- Es el área donde se señala que objetos de cada imagen debe contar el usuario.

PANTALLA PRINCIPAL.- Es el área donde se muestra la imagen sobre la que se debe contar sus componentes.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

↳ VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

FLECHAS DIRECCIONALES.- Una hacia arriba y otra hacia abajo a lado de cada área del numerador. Cuando se da clic en la flecha que va hacia arriba el numerador aumenta en orden ascendente y viceversa cuando se da clic en la flecha que va hacia abajo.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él el usuario confirma que su respuesta está lista.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar la pronunciación correcta.

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi! My friend, are you so observant?

Hola amiguito. ¿Eres muy observador?

Si así es, entonces en esta imagen deberás contar cuántos objetos señalados hay.

Previo al juego se mostrará una animación explicando sobre los números y la numeración o conteo.

↳ HOLYDAYS AND CELEBRATIONS!



Consiste en observar una imagen acerca de una celebración y escoger el nombre de la celebración correcta. (Christmas, Thanksgiving Day, New Year, Carnival, Birthday, etc.)

Si el usuario acierta sube un dígito al visor de aciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Correcto" o "Great!" (alternando) e inmediatamente aparece otra imagen.

Si la respuesta está incorrecta sube un dígito al visor de desaciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Try again" o "Intenta otra vez" (alternando) pero continúa apareciendo una imagen diferente. No pudiendo corregir sobre la misma imagen.

INTERFAZ

PANEL DE OPCIONES.- Es el área donde se muestran los nombres de fiestas disponibles a los que el usuario dará doble clic

PANTALLA PRINCIPAL.- Es el área donde se muestra la imagen de la celebración en cuestión.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él, el usuario confirma que su respuesta está lista.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

↳ BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él el usuario podrá escuchar la pronunciación correcta.

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi!

¡Hola amiguito! ¿Te encantan las fiestas y los días festivos? Entonces podrás reconocer los siguientes.

Previo al juego se mostrará una animación explicando sobre las fiestas y los días festivos o feriados más comunes.

↳ **ESCENAS CHAPTER 5**
A LITTLE SURPRISE (*Una pequeña sorpresa*)

VOCABULARY FOR THIS CHAPTER

Animals		Nouns	Expressions	Verb
Dog		Trumpet	Hurry up	To eat
Cat		Guitar	Quickly	To drink
Hamster		Doll	Run away	To blow
Mouse		Block	Get out	To play
Parrot		Toy	Go out	To run
Spider		Pet		To climb
Turtle		Wagon		To swim
Bird		Car		To ride
Lion		Bike		
Elephant		Bate		
Horse		Kite		
Rabbit		Skates		
Duck		Drum		
frog		Piano		
monkey		Flute		
kangaroo		violin		

SINOPSIS

Escena # 65

Primer plano de niños comiendo y en el fondo mamá.

Los niños están terminando de comer la torta de cumpleaños y entonces mamá les hace una pregunta.

Audio

Voz de mamá

¿Qué les parece si abrimos los regalos?

Voces de todos

¡¡Sí!!

Escena # 66

Plano medio de Junior y Andrea.

Junior empieza a abrir los regalos uno por uno.

Audio

Sonido de papel arrugándose y rompiéndose.

Voz de Junior:

¿Qué será éste regalo? What about this present?

Escena # 67

Plano medio de Junior y Andrea.

Lo abre y descubre que se trata de una pelota con motivos y adornos.

Audio

Voz de Junior:

*!Una pelota de colores, me gusta mucho!
A colors ball. I like so much!*

Voces de todos:

!Que bonita!

It is pretty!

Escena # 68

Plano medio de Junior con niños.

Sigue abriendo los regalos.

Audio

Sonido de papel arrugándose y rompiéndose.

Voz de Junior:

?Y en este regalo, que habrá?

And this present? What is?

Escena # 69

Plano medio de Junior con patines.

Junior se alegra con este regalo.

Audio

Voz de Junior:

!Unos patines!

A roller skates!

Just, I want it!

Preciso, quiero esto.

Voces de todos:

!Wow!

!Como vas a divertirte Junior!

Escena # 70

Plano medio de Junior abriendo los regalos.

Sigue abriendo los regalos.

Audio

Sonido de papel arrugándose y rompiéndose.

Voz de Junior:

?Y este regalo, que será?

And this present? What is?

↳ **Escena # 71**

Plano medio de Junior y Andy.
Sigue abriendo los regalos.

Audio

Voz de Junior:

¡Un Libro de fotos de animalitos. -I really like the animals! ¡Realmente me gustan los animals!

Voces de todos:

¡Qué Interesante!

It's very interesting!

Escena # 72

Plano medio de Junior y Emily.
Sigue abriendo los regalos.

Audio

Sonido de papel arrugándose y rompiéndose.

Voz de Junior:

Este regalo esta algo pesado. ¿Qué será?

This present is so heavy. What is?

Escena # 73

Primer plano de Junior con regalo.
Junior se sorprende con este regalo.

Audio

Voz de Junior:

¡Una caja grande llena de cubos legos!

A big box of legos!

Voces de todos:

¡Wow, cuántos cubos!

Wow, how many cubes!

Escena # 74

Plano medio de Junior con niños.
Junior está contento con cada regalo.
Pero Mamá le tiene un regalo muy especial.

Audio

Voz de Junior:

¡Estoy tan contento!

Oh friends. I'm really, really happy!

Voces de todos:

¡Felicidades Junior!

Congratulations Junior!

Voz de mamá:

Falta un regalo más.



Escena # 75

Plano medio de Junior con mamá.
Junior se sorprende junto con todos los demás.

Audio

Voz de todos:

¿Un regalo más? One present more?

Escena # 76

Plano medio de mamá con canasta.
Mamá trae una canasta con trapos y de pronto asoma de ella la cabeza de un perrito blanco.

Audio

Voz de mamá:

Mira Junior, es un lindo cachorrillo.

Look Junior, it's a cute puppy

Escena # 77

Plano medio de Junior y niños con cachorrillo.
Junior y todos los invitados están emocionados y se ponen muy contentos.

Audio

Voces de todos:

¡Oooh... que tierno!

Oooh... It's tender!

Voz de Junior:

¡Gracias mamá! Thanks Mom!

Lo voy a querer y a cuidar mucho.

Escena # 78

Plano medio de mamá.
Mamá aconseja sobre los animales.

Audio

Voz de mamá:

Así debe ser, los animales también necesitan mucho amor, the animals need a lot of love too.

Escena # 79

Plano medio de Junior con cachorrillo en las manos.
Todos le preguntan a Junior que nombre le va a poner al cachorrillo

Audio

Voces de todos:

¿Qué nombre le pondrás al perrito?

Voz de Junior:

Lo llamaré: Coki.

Yes, I'll name it Coki



Escena # 80

Plano medio de Junior y Andrea con cachorrito.

Entonces Junior le pide permiso a Mamá Para salir al parque que está en frente de su casa con sus amigos y correr junto al cachorro.

Audio

Voz de Junior:

Mami: ¿Nos das permiso para salir al parque con Coki?

Escena # 81

Primer plano de mamá.

Mamá acepta y salen todos los niños con globos y confetis corriendo junto al cachorro hacia el parque.

Audio

Voz de mamá:

Claro que sí cariño, vayan a jugar, diviértanse. ¡Pero con mucho cuidado!

Be carefully, honey!

¡Sé cuidadoso, cariño!

Escena # 82

Plano abierto de niños corriendo en el parque.

Los niños están corriendo de un lado a otro y el cachorrito los persigue muy alegre.

Audio

Música ambiental que exprese alegría.

Voces de niños alegres

Ladridos de perro cachorro.

Escena # 83

Primer plano de Junior.

Junior simula ver al usuario

Audio

Voz de Junior:

Hi, friend, hola amigo, estoy muy contento. I'm happy!

¿Tu también lo estás? You too?

¡Great!



Escena # 84

Primer plano de Junior.

Junior se despide y desea que el usuario sea tan feliz como lo es él.

Audio

Voz de Junior:

Espero que tú también disfrutes como yo, con tus amigos y con tu familia.

Nos vemos.

See you later

Bye.

- ↳ Terminada la animación de la quinta unidad, se mostrará una interfaz de capítulo donde el usuario podrá seleccionar los juegos disponibles para éste capítulo así como también la canción para ésta unidad.



Canción

Little puppy (*cachorrito*)

Perrito mio

My little puppy

Curioso y chiquitito.

Tiny and curious

Cuándo te vi

When I saw you

me puse muy feliz

I was so happy

estaremos juntos.

We stay together

in the park. (en el parque)

On the bed. (en la cama)

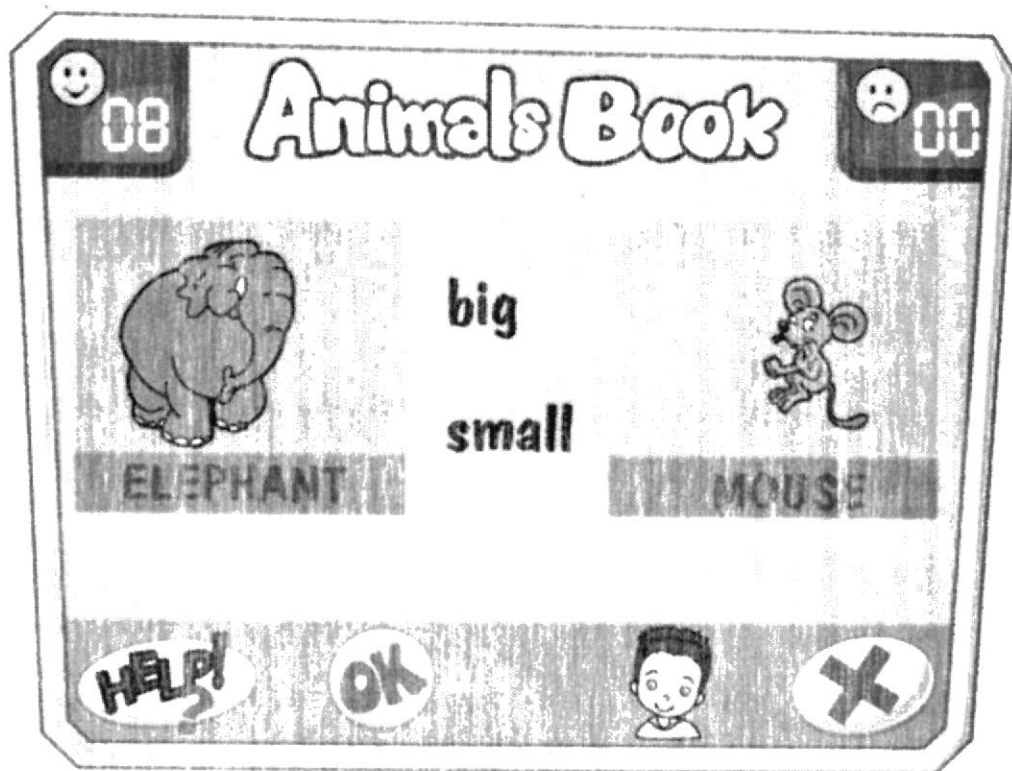
In the dinning room. (en el comedor)

On the beach. (en la playa)



GAMES CHAPTER # 5 -

ANIMALS BOOK



Se trata de una actividad en la que el usuario por medio de las imágenes de varios animales deberá en el primer nivel acertar cual es su adjetivo característico (si es grande o pequeño, alto o corto, negro o blanco, etc.) y en un segundo nivel deberá acertar lo que puede y no puede hacer el animal (nadar, trepar, saltar, etc.). Si la respuesta es correcta la subirá un dígito al visor de aciertos y se verá una corta animación referente al tema. Si la respuesta es errónea subirá un dígito al visor de desaciertos y se escuchará la voz de Junior en off diciendo: Try again

INTERFAZ

PANEL DE OPCIONES.- Es la pantalla principal y en ella se muestra los animales disponible y los adjetivos a escoger.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él, el usuario confirma que su respuesta está lista.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

21

1900

1901

1902

1903

1904

1905

1906

1907

1908

1909

1910

1911

1912

1913

1914

1915

1916

1917

1918

1919

1920

1921

1922

1923

1924

1925

1926

1927

1928

1929

1930

1931

1932

1933

1934

1935

1936

1937

1938

1939

1940

1941

1942

1943

1944

1945

1946

1947

1948

1949

1950

1951

1952

1953

1954

1955

1956

1957

1958

1959

1960

1961

1962

1963

1964

1965

1966

1967

1968

1969

1970

1971

1972

1973

1974

1975

1976

1977

1978

1979

1980

1981

1982

1983

1984

1985

1986

1987

1988

1989

1990

1991

1992

1993

1994

1995

1996

1997

1998

1999

2000

2001

2002

2003

2004

2005

2006

2007

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

2015

2016

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023

2024

2025

2026

2027

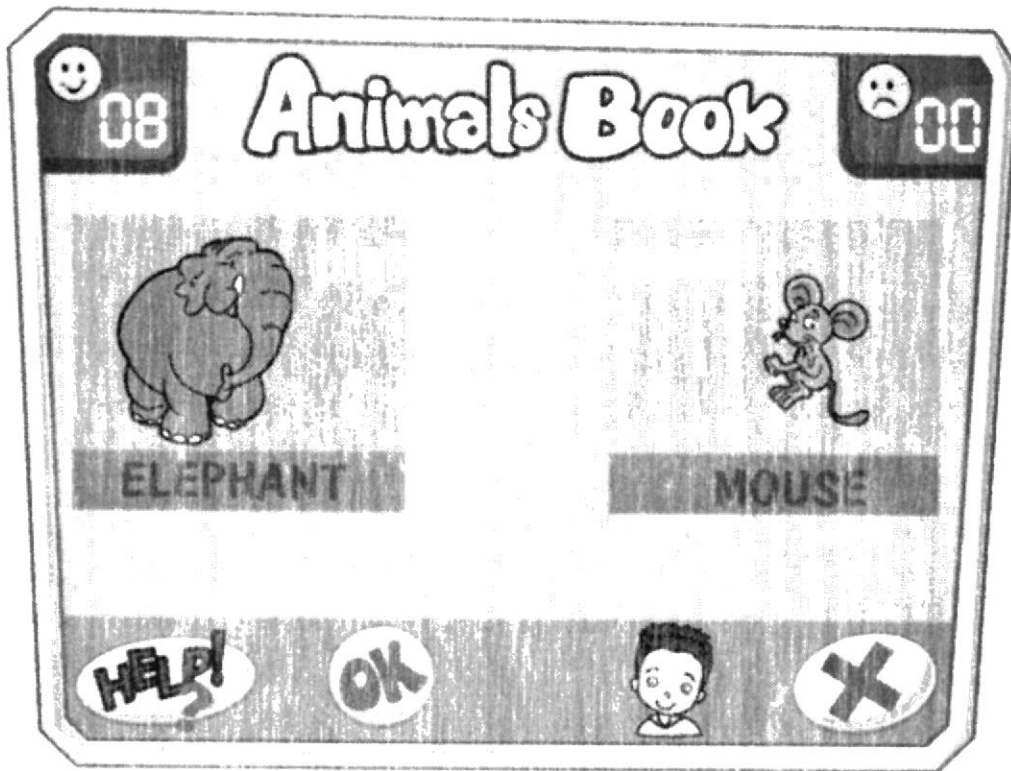
2028

2029

2030

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a éste juego se escucha la voz de Junior diciendo:
En el primer nivel:



Hi, my friend. Do you like animals?

Hola amiguito, te gustan los animales!

Observa los animales de cada cuadro y escoge el adjetivo que mejor le corresponde.

En el segundo nivel:

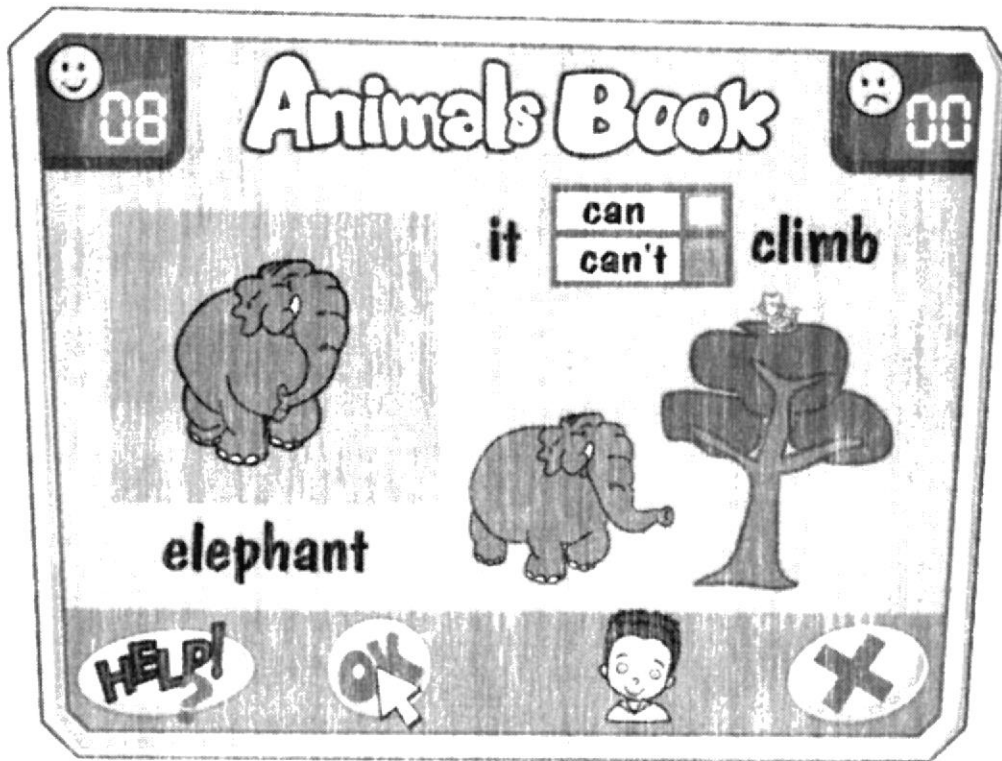


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS



170. 171

172



Hi, my friend. I see that you know a lot about animals!
Hola amiguito, ya veo que conoces bastante de animales!
Observa las frases y contesta si puede o no puede hacerlo cada animal.



↳ COLORMIX



Consiste en mezclar varios colores pero de manera divertida: a través de unos balones y darán como resultado una pelota más grande y diferente, pero con el color obtenido a través de la mezcla.

Si el usuario logra la mezcla en el tiempo establecido, se verá una corta animación del personaje jugando con la nueva pelota.

Si el usuario no logra la mezcla en el tiempo establecido, se verá una corta animación en la que todos los balones disponibles le caen encima y luego una ventana que pregunta con la voz de Junior en off: Would you like play again? (¿Te gustaría jugar de nuevo?)

INTERFAZ

PERSONAJE.- Al dar doble clic en el personaje se abrirá una ventana que le permitirá al usuario escoger con que personaje va a jugar.

PANEL DE MEZCLA.- Es el área donde se muestra el resultado de la mezcla de color.

BOTON START (inicio).- Dando clic en éste botón se inicia el juego.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar la pronunciación correcta.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

↳ BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BARRA DE TIEMPO.- Muestra el tiempo disponible para realizar la mezcla de color y se sugiere que sea de un minuto en cuenta regresiva: minuto-segundo-milisegundo.

BARRA DE COLOR SOLICITADO.- En ésta barra se muestra el color escrito en inglés y que el usuario debe mezclar.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi, my friend. Kick only the balls with the needed colours for make a given colour

Hola amiguito, pateo sólo los balones con los que se forma el color señalado, usa la tecla shift para que el personaje patee la pelota, pero debes apresurarte a conseguir la mezcla de color o te caerá una lluvia de balones.



WHERE IS THE DOG?



El juego consiste en seleccionar la preposición de lugar correcta con referencia a una imagen, dentro de la imagen constantemente parpadeará el objeto principal que indica la ubicación del sujeto, en este caso el perrito.

Si el usuario acierta sube un dígito al visor de aciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Correcto" o "Great!" (alternando) e inmediatamente aparece otra imagen.

Si la respuesta está incorrecta sube un dígito al visor de desaciertos y se escuchará la voz de Junior en off decir: "Try again" o "Intenta otra vez" (alternando) pero continúa apareciendo una imagen diferente. No pudiendo corregir sobre la misma imagen.

INTERFAZ

PANEL DE OPCIONES.- En esta area se muestran las opciones disponibles.

AREA DE IMAGEN.- En esta área se muestra una imagen con la ubicación del perrito.

VISOR DE ACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá llevar una estadística de sus aciertos.

VISOR DE DESACIERTOS.- Es una pequeña pantalla en la que el usuario podrá conocer sus desaciertos.

BOTON AYUDA.- Al hacer clic en él, se escucha la voz de Junior explicando la mecánica de la actividad.

BOTON SALIR.- Al dar clic en él, se cierra la interfaz actual y se regresa al menú principal.

BOTON AUDIO.- Estará representado por una bocina con ondas de sonido, y dando clic en él, el usuario podrá escuchar la pronunciación correcta.

BOTON OK.- Al dar clic sobre él, el usuario confirma que su respuesta está lista.
BARRA DE RESPUESTA.- Aquí se muestra la opción seleccionada por el usuario.

INSTRUCCIONES

Tan pronto se entra a este juego se escucha la voz de Junior diciendo:

Hi, my friend. Coki is very playful and I don't find it.

Hola amiguito, coki es muy juguetón y no lo encuentro.

Do you know where is it?

¿Sabes dónde está?



1

English is Alive 3
Fun with friends



Anexo 5
STORYBOARD

↳ ANEXO 5.- STORYBOARD ENGLISH IS ALIVE # 3

Intro del Multimedia

Escena # 1

Los niños se encuentran en un parque corriendo y jugando con un cachorrito. Emily lleva unos globos, mientras van corriendo de un lado a otro y caen al suelo



Audio

Música ambiental que exprese alegría.

Risas de niños y ladridos de perrito.

Escena # 2

Emily suelta los globos y éstos se elevan hacia las nubes girando.



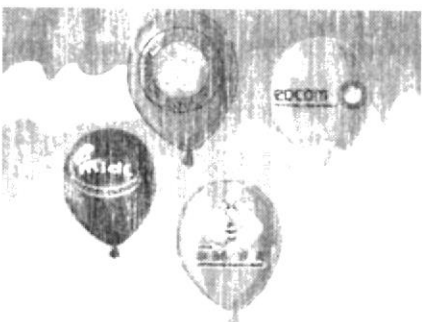
Audio

Música ambiental que exprese alegría.

Risas de niños y ladridos de perrito.

Escena # 3

Se muestran sobre los globos los isotipos de ESPOL, EDCOM, PROYECTOS MIDI y DICAMCOR.

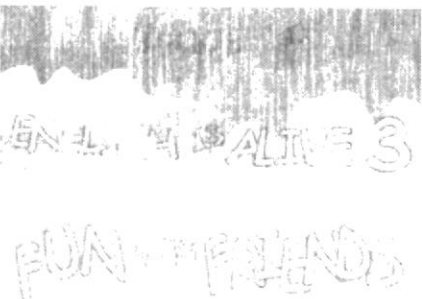


Audio

Música ambiental que exprese fanfarria en cada aparición de los logos.

Escena # 4

Luego se revientan y se muestra una frase de bienvenida: Welcome to English is Alive 3 "Fun with my Friends".



Audio

Música ambiental que exprese alegría.

Voz en off:

Welcome to English is Alive 3

"Fun with Friends".

Interfaz de usuario

Después del intro inmediatamente se ve la interfaz de USER y PASSWORD que le permitirá al usuario entrar al contenido del CD Multimedia.



Audio

Escribe un nombre y luego una contraseña.

Interfaz de usuario



Audio

Dale clic al boton CREATE. (Si es un nuevo usuario)

Dale clic al boton ENTER. (Si el usuario ya existe)

Menú Principal

Se muestran todas las opciones disponibles:

- Chapter 1
- Chapter 2
- Chapter 3
- Chapter 4
- Chapter 5
- Vocabulary
- GrammarBoard
- Activities
- Evaluación académica
- Boton Ayuda
- Boton Salir



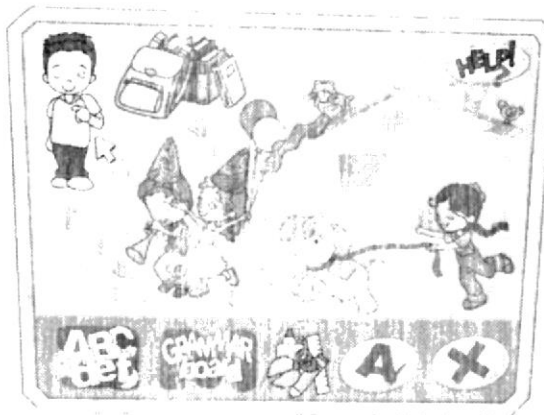
Audio

Bienvenido al CD Multimedia: English is Alive #3 FUN WITH FRIENDS.

Welcome to CD Multimedia: English is Alive #3 FUN WITH FRIENDS.

Menú Principal

Chapter 1, si es por primera vez que el usuario ingresa, será el único capítulo disponible. Cuando el usuario le dé clic empezará la animación correspondiente.



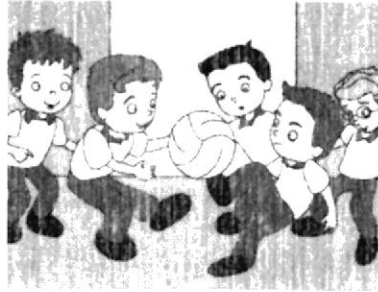
Audio

Who I am?

↳ CHAPTER 1 WHO I AM? = ¿Quién soy yo?

Escena # 5

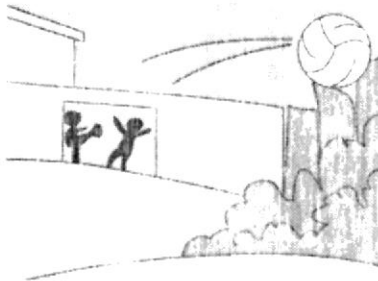
Ninos en recreo en una escuela. Estan en el patio grande jugando pelota.

**Audio**

Musica ambiental de fondo.
Voces de niños riendo y gritando.

Escena # 6

De pronto uno patea muy fuerte la pelota y ésta se sale de la cancha y va parar detrás de unos arbustos.

**Audio**

Musica ambiental detenida.
Voces de niños sorprendidos.

Escena # 7

Junior corre a recogerla

**Audio**

Voz de Junior:
¡No se preocupen amigos yo voy por ella!
Don't worry friends. I go for it!

Escena # 8

Junior encuentra la pelota, la recoge y de pronto se dirige hacia el usuario, lo saluda y le pregunta: ¿quién es?

**Audio**

Voz de Junior:
Hello, hola, soy Junior, I'm Junior, tengo 7 años. I'm seven years old, y me gusta jugar pelota. I like to play ball. ¿Tu quién eres? Who are you?

Escena # 9

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

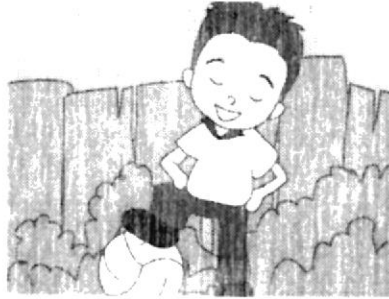
**Audio**

Voz de Junior:
¡En serio!
Really!
Un gusto conocerte.
Nice to meet you.

Escena # 10

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

**Audio**

Voz de Junior:
Sabes, ahora estoy jugando, porque es recreo.
You Know, I'm playing now; because It's break now.
¿Te gusta la escuela?
Do you like to go at school?

Escena # 11

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

**Audio**

Voz de Junior:
A mi me gusta estar en la escuela pues puedo jugar con mis amigos y también aprender cosas nuevas.
I like to stay in my school, because I can play with my friends and also learn a lot of new things.

Escena # 12

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

**Audio**

Voz de Junior:
¿Tu también aprendes cosas nuevas en tu escuela?
Do you learn new things in your school too?

Escena # 13

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

**Audio**

Voz de Junior:
¿Cómo son tus maestros?
What about your teachers?

Mis profesoras son muy amables y tienen paciencia para enseñarnos sobre todo la señorita de inglés pues ella dice que éste idioma se aprende con práctica y paciencia.

Escena # 14

Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

**Audio**

Voz de Junior:
¿A ti te gusta aprender el idioma inglés?
Do you like to learn English?

A mí me gusta este idioma pues mi papá y mi hermano lo usan a diario ellos trabajan y estudian fuera del país.
I like this language because my Dad and my brother are using it everyday, they work and study in a foreign country.

Escena # 15

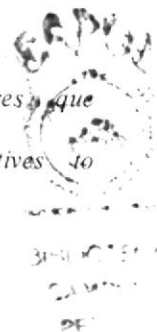
Junior dialoga con el usuario.

(Se espera un tiempo prudencial para que el usuario responda)

**Audio**

Voz de Junior:
¿Tienes familiares que hablan en inglés?
Have you relatives to speak English?

WOW;

**Escena # 16**

Suena el timbre de la escuela.

Fin del recreo.

Junior sale corriendo del patio al aula de clases, también se ven otros niños corriendo.

**Audio**

¡Riiiiiiiiiiiiiiiiing!

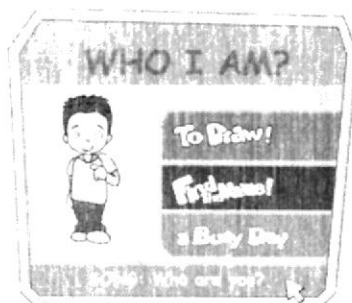
Voz de Junior:
Ops, se acabó el recreo,
The break finished.
Voy a clases,
I go to class
¡Justo mi clase de inglés!
Right now It's my English class!
Bye!

GAMES CHAPTER # 1 -

TO DRAW!

Interfaz Chapter1

Cuando termina la animación automáticamente va a menú de unidad 1.

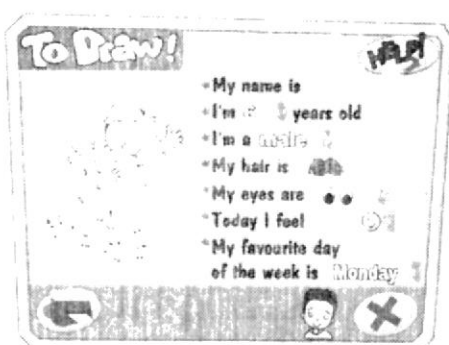


Audio

Voz en off: To Draw!

Interfaz To Draw

AREA DE TRABAJO
PANEL DE DATOS
BOTON AYUDA
BOTON IMPRIMIR
BOTON SALIR



Audio

Hi!

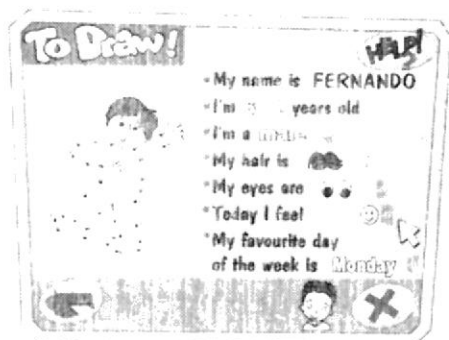
Hola amiguito, aqui podras hacer tu mejor dibujo!

Puedes dibujarte tu mismo!

y tambien describir cómo eres, como te sientes y cual es tu día favorito!

Interfaz To Draw

El usuario debe unir los puntos deletreados y llenar el formulario con su propia descripción.



Audio





FIND THE NAME!

Interfaz Chapter1

Cuando termina el juego
regresa a menú de unidad 1

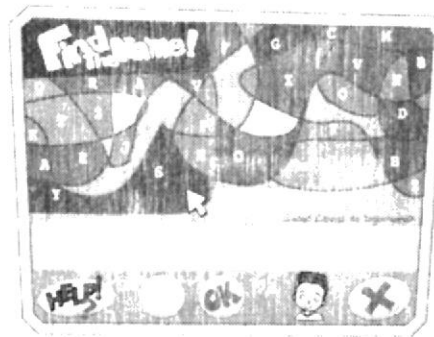


Audio

Voz en off: Find the name!

Interfaz Find the Name

- PANEL DE OPCIONES
- CAJA DE TEXTO
- BOTON Borrar
- BOTON AYUDA
- BOTON OK
- BOTON SALIR



Audio

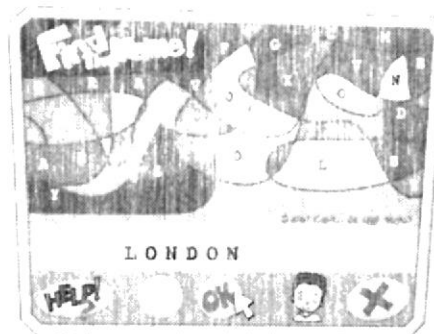
Voz de Junior:

Hi!

*Hola amiguito, encuentra
las letras que forman el
nombre que vas a
escuchar.*

Interfaz Find the Name

El usuario debe encontrar
las letras con las que puede
formar el nombre
solicitado.



Audio





↳ A BUSY DAY!

Interfaz Chapter1

Cuando termina el juego
regresa a menú de unidad 1

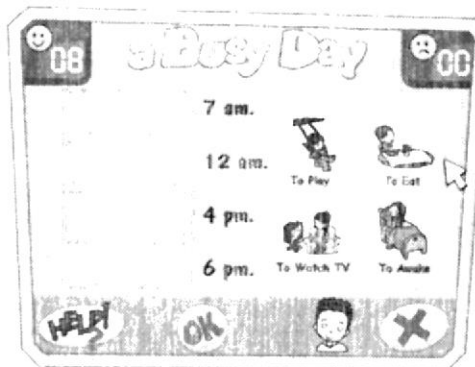


Audio

Voz en off: A busy day

Interfaz A Busy Day

- BOTON AYUDA
- BOTON OK
- BOTON SALIR
- PANEL DE OPCIONES
- PANEL DE HORARIOS



Audio

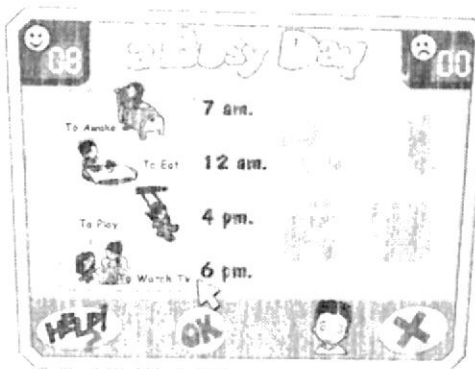
Voz de Junior:

Hi!

Hola amiguito, coloca las
imágenes en el orden
correcto según la hora del
día.

Interfaz A Busy Day

El usuario debe colocar en
orden de hora del día las
actividades
correspondientes.



Audio



Interfaz Chapter 1

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 1



Audio

*Who are you?
It's a great song!*

Song: Who are you?

Se muestra el videoclip con la canción correspondiente a la primera unidad.



Audio

*hello,
Hola yo soy Junior,
I'm Junior
How are you?
Soy alegre,
I'm happy
What do you like to play?
Me gusta jugar pelota;
I like to play ball
with a big ball
.....*

Interfaz Chapter 1

Regresa a menú de unidad y si no desea seguir jugando puede salir al menú principal dando doble clip en WHO I AM?



Audio

Who I am?

Menú Principal

Se muestra el siguiente capítulo activo, en este caso el segundo.



Audio

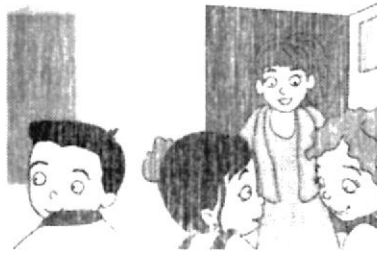
It's my classroom!



CHAPTER 2 IT'S MY CLASSROOM! = ¡Este es mi salón de clases!

Escena # 17

Ninos en salón de clases, entonces entra la maestra de inglés.



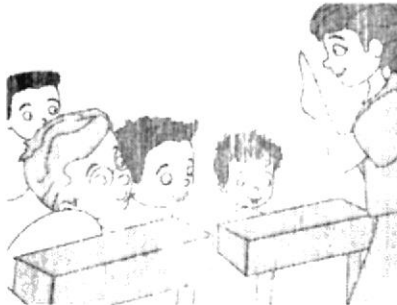
Audio

Miss Brenda: Good morning class

Class: Good morning Miss Brenda

Escena # 18

Dialogo entre maestra y alumnos.



Audio

Miss Brenda: ¡Hoy vamos a aprender a saludarnos, a presentarnos y a despedirnos en inglés ok! Today let's go to learn greetings and introductions in English ok!

Class: Ok miss Brenda

Escena # 19

Maestra llama a dos alumnos.



Audio

Miss Brenda: Andy y Emily pasen al frente. Andy and Emily come on here in front of the class.

Escena # 20

Plano medio de la maestra con alumnos.

Andy y Emily se miran el uno al otro sorprendidos.



Audio

Miss Brenda: Supongamos que Uds. van caminando distraídos por la calle y de pronto se encuentran. ¿Cómo se saludan? - How is the greeting?

Voz de Andy: Yo le diría: ¡Hola y gusto verte!

Miss Brenda: Esta muy bien pero en inglés dirían:

Voz de Emily: Hello. Andy. Good to see you!

Miss Brenda: Very well Emily! - ¡Muy bien Emily!

Class, repeat please: Hello!

Todos los Alumnos: Hello!





Miss Brenda:
Cuando diga "three times, please"
Uds. repetirán 3 veces.

Miss Brenda:
Class, repeat please: Good to see you!
three times, please.

Todos los Alumnos:
Good to see you!
Good to see you!
Good to see you!

Miss Brenda: Ok, very good!

Escena # 21

Plano medio de la maestra con alumnos.



Audio

Miss Brenda: Ahora ¿qué otra cosa podrías decirle a Andy? Emily

Voz de Emily: ¿Cómo estas tú?

Voz de Andy: How are you?

Miss Brenda: Correcto Andy, How are you! significa ¿Cómo estas tú?

Class repeat please: How are you!
three times, please.

Todos los Alumnos:
How are you!
How are you!
How are you!

Miss Brenda: Very good!

Audio

Miss Brenda: Y tú ¿cómo le contestarías? Andy.

Voz de Andy: Yo estoy bien, gracias.

Voz de Emily: ¿Cómo se dice eso en inglés miss?

Miss Brenda: En inglés se dice: I'm fine, thank you o sencillamente se puede decir: I'm OK.

Class, repeat please: I'm fine, thank you! three times, please.

Todos los Alumnos:
I'm fine, thank you!
I'm fine, thank you!
I'm fine, thank you!

Miss Brenda: Class repeat please: I'm OK! three times, please.



Escena # 22

Plano medio de la maestra con alumnos.





(*viene de la escena #22)

Escena # 23

Plano medio de la maestra con alumnos.



Todos los Alumnos:
I'm OK!
I'm OK!
I'm OK!

Miss Brenda: *Ok, excellent!*

Audio

Miss Brenda: *Ahora ya conversaron y tienen que despedirse ¿cómo lo harían?*

Voz de Andy: *Yo le digo: Chao!*

Voz de Emily: *Yo le diría: Adios!*

Miss Brenda: *Esta bien, pero en inglés se dice: Good bye! y si se van a ver al siguiente día se agrega: See you tomorrow! que quiere decir: ¡Te veo mañana!*

Miss Brenda: *Class repeat please: Good bye! three times, please.*

Todos los Alumnos:
Good bye!
Good bye!
Good bye!

Miss Brenda: *Class repeat please: See you tomorrow! three times, please.*

Todos los Alumnos:
See you tomorrow!
See you tomorrow!
See you tomorrow!

Miss Brenda: *Oh, very good!*



Escena # 24

Plano medio de la maestra con alumnos.



Audio

Miss Brenda:
Junior, por favor pasa al frente. Vamos a imaginar que Andy y Junior no se conocen y Emily le va a presentar su mejor amigo Junior a Andy. ¿Cómo lo haría?

Voz de Emily:
Hola Andy, mira te presento a mi amigo Junior.



(*viene de la escena #24)



Voz de Andy:
Hola junior, un gusto conocerte.

Voz de Junior:
Para mí también gracias.

Miss Brenda:
Correcto, pero ahora en inglés jovencitos. Emily debe decir: Hello Andy; this is Junior. Andy debe decir: Hi, Junior. Nice to meet you. Y Junior puede decir...

Voz de Junior: *Nice to meet you too.*

Miss Brenda: *Oh, good Junior. ¡Eso es! Significa: También es un gusto conocerte.*

Class repeat please: Hi, this is my friend! three times, please.

Todos los Alumnos:
Hi, this is my friend!
Hi, this is my friend!
Hi, this is my friend!

Miss Brenda: *Class repeat please: Nice to meet you! three times, please.*

Todos los Alumnos:
Nice to meet you!
Nice to meet you!
Nice to meet you!

Miss Brenda: *Class repeat please: Nice to meet you too! three times, please.*

Todos los Alumnos:
Nice to meet you too!
Nice to meet you too!
Nice to meet you too!

Miss Brenda: *Ok, that's right!*



Escena # 25

Plano medio de la maestra con alumnos.

**Audio**

Miss Brenda:
Gracias jovencitos, pueden tomar sus asientos.

Voces de Andy , Emily y junior en coro:
Thank you Miss Brenda!
-¡Gracias Srta. Brenda!

Miss Brenda:
Oh! It's great! Thank you too.
-¡Oh! ¡Grandioso!
Gracias a Uds. también.

Escena # 26

Plano abierto del salón de clases en una rutina de actividades propias de la escuela, tomar dictado y copiar en el pizarrón.

**Audio**

Miss Brenda:
Ahora por favor vamos a seguir practicando, pero primero copien lo del pizarrón...

Escena # 27

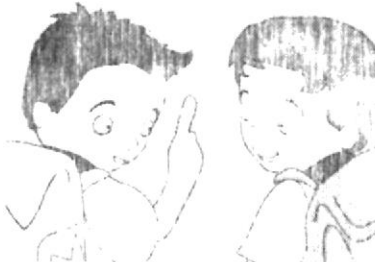
Toca el timbre de salida de la escuela y Junior invita a sus amigos a su cumpleaños mientras van caminando

**Audio**

Voz de Junior:
Hey friends, éste sábado mi mamá me va a celebrar mi cumpleaños. Yes, my birthday, están todos invitados, is in my house a las 11:00am de la mañana.

Escena # 28

Diálogo de los niños mientras están caminando.

**Audio**

Voz de Andy
¿Junior, habrá piñata?

Voz de Junior
Yes! Con sorpresas (with surprises) y muchos caramelos (and a lot of candies!)

Escena # 29

Diálogo de los niños
mientras están caminando.

**Audio**

Voz de Andrea
*¿Y habrá torta y
bocaditos?*
Voz de Junior:
*Oh yes!. Un gran pastel,
bocaditos y muchas
galletas! (A big Cake,
biscuits and cookies)*
Voz de Emily
*¿Y podremos ver los
regalos?*

Escena # 30

Diálogo de los niños
mientras están caminando.

**Audio**

Voz de Junior
*Si, mi mami me dijo que
iba a dar un regalo
sorpresa.*

Voz de Emily
*Really! I like the birthdays,
(me gustan los
cumpleaños) son muy
divertidos y me hacen reir
mucho.*

Escena # 31

Diálogo de los niños
mientras están caminando.

**Audio**

Voz de Junior:
Entonces los espero ok.

Voces de Andy, Emily y
Andrea:
*Thanks Junior, ahí
estaremos.*

Escena # 32

Se despiden en inglés y
cada uno se dirige a casa.

**Audio**

Voz de Andy
*See you tomorrow, Junior.
-Te veo mañana, Junior.*

Voces de Emily y Andrea
*Bye, Junior.
-Chao Junior.*

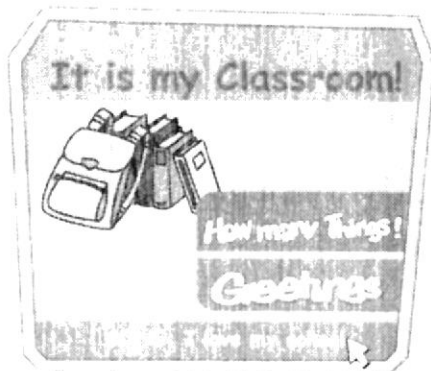
Voz de Junior
*See you tomorrow, friends.
-Los veo mañana amigos.*

↳ GAMES CHAPTER # 2 -

HOW MANY THINGS!

Interfaz Chapter2

Cuando termina la animación automáticamente va a menú de unidad 2.

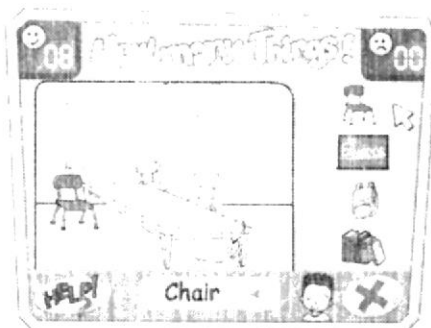


Audio

It is my Classroom!

Interfaz How many...

- FONDO PRINCIPAL
- PANEL DE OBJETOS
- BOTON AYUDA
- CAJA DE TEXTO
- BOTON AUDIO
- VISOR DE ACIERTOS
- VISOR DE DESACIERTOS
- BOTON SALIR

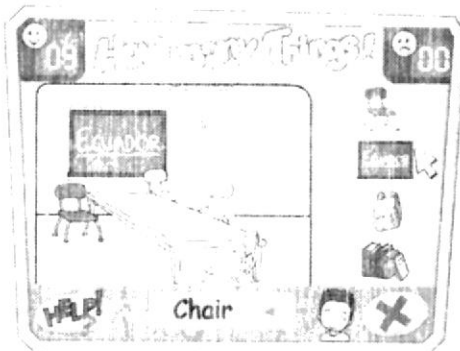


Audio

*Hi!
Hola amiguito,
¿reconoces los objetos más comunes de tu salón de clases?
Pues encuéntralos y arrástralos con el mouse hacia el salón de clases vacío.*

Interfaz How many...

Se muestra una imagen de salón de clases sin color y un panel con elementos que el usuario deberá añadir a la imagen antes mencionada.



Audio



Interfaz Chapter2

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 2

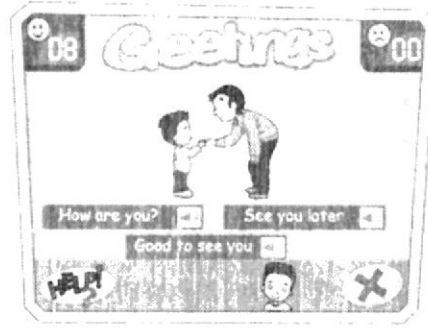


Audio

It is my Classroom!

GREETINGS!

- Interfaz Greetings**
- PANTALLA PRINCIPAL
- PANEL DE OPCIONES
- BOTON AYUDA
- BOTON AUDIO
- VISOR DE ACIERTOS
- VISOR DE DESACIERTOS
- BOTON SALIR



Audio

Hi!
 Hola amiguito, ¿Qué crees que estarán diciendo en esta escena?
 Escoge una opción y míralos saludarse!

Interfaz Greetings

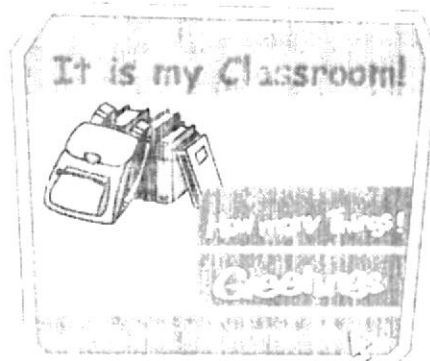
Se muestra una imagen y el usuario debe escoger la más acertada.



Audio

Interfaz Chapter 2

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 2



Audio

It is my Classroom!



Song chapter 2

Se muestra videoclip de canción correspondiente a la unidad.



Audio

I love my school!

Aquí están mis amigos
 There are my friends

juntos aprendemos
 Learn together

juntos jugamos
 Play together.....

CHAPTER 3 HOME SWEET HOME = *Hogar Dulce Hogar*

Escena # 33

Ya en casa Junior saluda a su mamá y a su hermanita (en inglés primeramente) Ojo= están en la cocina.



Audio

Voz de Junior
Hi, mom.

Escena # 34

Diálogo entre Junior y su mamá.



Audio

Voz de Mamá
*Hola Junior
¿Como te fué en la escuela?*

Escena # 35

Diálogo entre Junior y su mamá.



Audio

Voz de Junior
Very good Mom, muy bién mamá, miss Brenda nos enseñó a saludarnos y a despedirnos en inglés.

Voz de mamá
¡Que bién!

Escena # 36

Luego Junior se dirige a su hermanita, que está en un asiento de bebé. La hermanita se llama Nathaly pero de cariño le dicen Natty



Audio

Voz de Junior
*Hello, Natty!
Repíte despues de mí
Hello.*





Escena # 37

Natty responde lentamente
(es una bebé de 1 año)



Audio

Voz de Natty
J ee low

Voz de Junior
*eso es Natty
Hello
Tu aprendes rápido el
inglés.*

Escena # 38

Junior empieza a
interactuar con el usuario
presentándole a su familia



Audio

Voz de Junior:
*Éste es mi hogar, this is
my home, aquí vivo con mi
mamá y mi hermanita
Natty
se llama Nathaly pero de
cariño le decimos Natty.*

Escena # 39

Junior muestra un
portarretrato con la foto de
toda su familia en ella
constan además de su
mama y su hermana, su
papa y su hermano mayor.



Audio

Voz de Junior:
*Éste es mi papá, this is my
father, se llama Alberto.
El está en Inglaterra,
trabaja como técnico en
reparación y
mantenimiento de
ascensores; sí en edificios
muy grandes, very big
buildings.*

Escena # 40

Junior interactúa con el
usuario.



Audio

Voz de Junior:
¿En que trabaja tu papá?

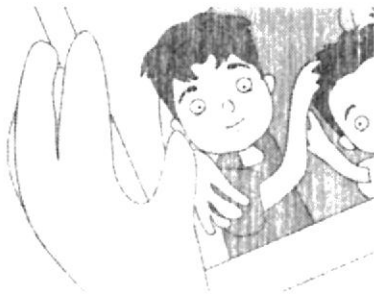
*Really! -(¿en verdad!) Qué
interesante!*





Escena # 41

Junior interactúa con el usuario.

**Audio**

Voz de Junior:
Este que está a lado de mi papa es mi hermano mayor, is my big brother Enrique, mi mami le dice Kike. El también esta en Inglaterra con mi papá porque le salió una beca de estudios en una Universidad de ese país. El es listo y muy estudioso, he is clever and so studios.

Escena # 42

Junior interactúa con el usuario.

**Audio**

Voz de Junior:
¿Tu tienes hermanos?

Escena # 43

Junior interactúa con el usuario.

**Audio**

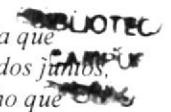
Voz de Junior:
A mi me gustaría que estuviéramos todos juntos, papá me ha dicho que vendrán para las fiestas de navidad y fin de año, oh yes. Christmas and New Year Eve. ¡Ya quiero que llegue ese día!

Escena # 44

Junior interactúa con el usuario.

**Audio**

Voz de Junior:
Ellos nos llaman por teléfono todos los fines de semana y yo les hablo y les cuento que palabras nuevas aprendí en inglés. I really like to talk with them. Realmente me gusta hablar con ellos.





Escena # 45

Junior interactúa con el usuario.



Audio

Voz de Junior:
*Sabes me gusta mi casa, I like my house. Sobretudo la sala, yes the living room. Es porque ahí esta la TV. I like to watch TV. me gusta ver TV.
¿Qué cuarto de tu casa te gusta más?
Voz de Junior:
Really!
¡En verdad!*

Escena # 46

Luego se ve una secuencia del transcurso del día a manera de resumen visual desde el almuerzo...



Audio

Sonido de actividades diarias

Escena # 47

hasta cuando llega la noche y Junior se duerme.

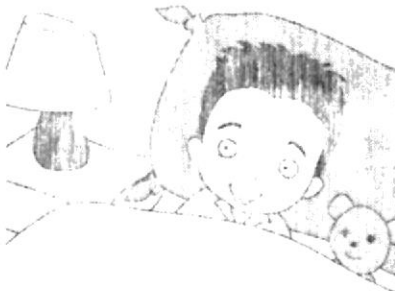


Audio

Voz en off de Junior:
Ya quisiera que fuera el día de mañana para estar en mi fiesta de cumpleaños con mis amigos.

Escena # 48

Mamá apaga la luz y cierra la puerta.



Audio

Voz de Junior
*Good Night, Mom.
Buenas noches, mamá.*



Voz de Mamá

*Good night Junior, buenas noches Junior.
Que tengas dulces sueños.
Sweet dreams honey.*

GAMES CHAPTER # 3 -

WHO IS...?

Interfaz Chapter 3

Cuando termina la animación automáticamente va a menú de unidad 3.

Audio

Home Sweet Home

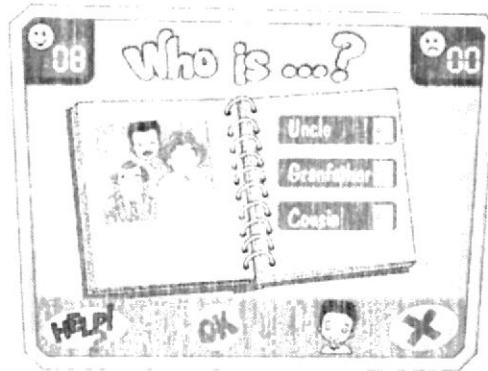


Interfaz Who is..?

PANEL PRINCIPAL
PANEL DE OPCIONES
VISOR DE ACIERTOS
VISOR DE DESACIERTOS
BOTON OK
BOTON AUDIO
BOTON SALIR

Audio

Sonido de actividades diarias



Interfaz Who is..?

Se muestra una foto y se escucha una pista relacionada a un sujeto de la foto, luego el usuario debe escoger de quién se trata.

Audio

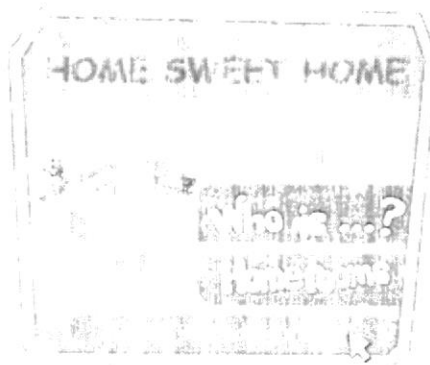


Interfaz Chapter 3

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 3

Audio

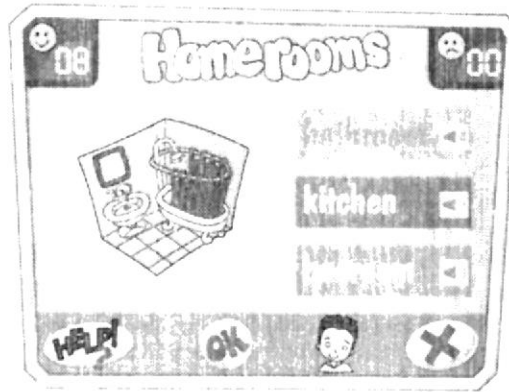
Home Sweet Home



↳ HOMEROOMS!

Interfaz Homerooms

- AREA DE IMAGEN
- PANEL DE OPCIONES
- BOTON AYUDA
- BOTON OK
- BOTON SALIR
- BOTON AUDIO
- VISOR DE ACIERTOS
- VISOR DE DESACIERTOS

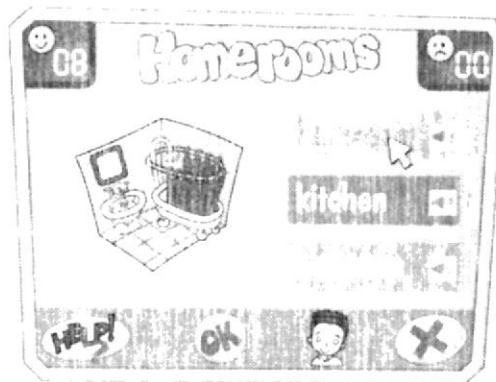


Audio

"Hi!
 Hola amiguito, sabes como se llaman los cuartos de la casa en inglés?
 Entonces dale clic a una de las opciones y cuando estés seguro da clic en el botón OK."

Interfaz Homerooms

Se muestra una imagen y el usuario debe escoger el nombre correspondiente.



Audio

Interfaz Chapter 3

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 3



Audio

Home Sweet Home

Song Chapter 3

Se muestra videoclip de canción correspondiente a la unidad.



Audio

¡Yo tengo una gran familia!
 I have a great family
 Una familia feliz
 A happy family
 Mi hermana aún es bebé.
 My sister is a baby yet
 Mi mami nos cuida,
 My Mom takes care us
 y nos da de comer.
 And gives eat us.

CHAPTER 4 CELEBRATION = Celebración

Escena # 49

Ya es el día siguiente, mamá esta decorando la casa para la celebración. Junior ayuda a su mamá, se le ve muy contento, todo está arreglado y todos están listos esperando a los invitados.



Audio

Música ambiental de fondo.

Escena # 50

Suena el timbre de la casa y Junior se desespera por abrir la puerta



Audio

¡Riiiiiiiiiiiiiiiiing!

Voz de Junior:

I go, Mom!

¡Voy, mamá!

Escena # 51

Junior corre a abrir la puerta y es Emily la primera en llegar.



Audio

Voz de Emily

Hi Junior, happy birthday!

¡Hola Junior, feliz cumpleaños!

Voz de Junior

Hi Emily!

¡Hola Emily!



Escena # 52

Junior toma gustoso el regalo y lo coloca en una mesita.



Audio

Voz de Emily

Toma este es mi regalo para ti

Voz de Junior

Thank you, Emily!

Gracias, Emily.

Escena # 53

Vuelve a sonar el timbre de la casa y esta vez son Andrea y Andy juntos. Junior abre la puerta y los recibe

**Audio**

¡Riiiiiiiiiiiiiiiiing!

Voces de Andrea y Andy:
Happy birthday, Junior!
¡Feliz cumpleaños Junior!

Voz de Junior
Thanks, my friends
¡Gracias, mis amigos!

Escena # 54

Junior los toma y los coloca junto al anterior.

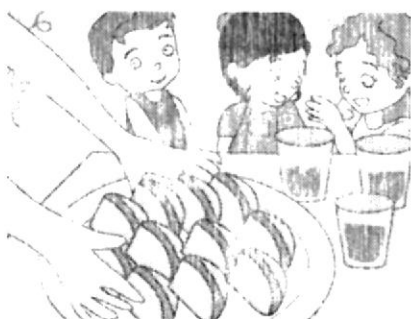
**Audio**

Andrea
Look, this is my present!
¡Mira, éste es mi regalo!

Voz de Andy
This is of mine Junior,
Este es el mío Junior,
I hope you like it.
Espero te guste.

Escena # 55

Mamá les dice que pueden tomar de los bocaditos y galletas que están en la mesa escena de los niños sirviéndose muy felices.

**Audio**

Voz de Mamá:
Hijitos pueden servirse las galletas y los dulces, están en su casa.

Escena # 56 los
Mientras comen los niños las galletas conversan amablemente.

**Audio**

Voz de Andy:
Amo las fiestas, I love the parties, los cumpleaños y todas las celebraciones: Navidad, y Fin de Año.

Voz de Andrea:
Amo la Navidad, I love Christmas, ¡Si... los villancicos, Papá Noel y sobre todo decorar el árbol de navidad juntos en familia!





Escena # 57

Mientras comen ls niños las galletas conversan amicamente.



Audio

Voz de Emily:
Me gusta el Año Nuevo, I love New Year Eve, nos reunimos toda la familia, puedo jugar con todos mis primos, nos divertimos mucho y también quemamos el monigote que representa al año viejo.

Escena # 58

De pronto mamá advierte sobre romper la piñata.



Audio

Voz de mamá:
¡Bueno jovencitos ha llegado la hora de romper la piñata!
Ok young men, it's time to break the piñata.

Voces de todos:
¡¡Sí!! Piñata, piñata.
Yes!! Yes!!

Escena # 59

Todos se ven emocionados



Audio

Voz de mamá:
¿Quién rompe la piñata?
Who break the piñata?
 Voz de Andy:
¡Yo!!
 Voz de Emily:
Que la rompa Junior por su cumpleaños
 Voz de todos:
¡¡Yeah!! ¡¡Sí!!

Escena # 60

Junior rompe la piñata y sus amigos recogen los caramelos y las sorpresas, hay mucha alegría.



Audio

Voces de algarabía



Escena # 61

Mamá invita a cantar el clásico cumpleaños Feliz a Junior.



Audio

Voz de mamá:
Ahora vamos a apagar las velas y a cantar el cumpleaños feliz a Junior.

Escena # 62

Todos se colocan alrededor de la mesa y cantan el clásico cumpleaños feliz.



Audio

Musica de cumpleaños.

Voces de niños cantando a coro.
*Happy birthday to you...
Happy birthday to you...
Feliz cumpleaños a ti...
Feliz cumpleaños a ti...*

Escena # 63

Terminan de cantar y Junior apaga las velas y al final pide un deseo en secreto



Audio

Voces de niños:
*Hey Junior, make a wish!
¡Hey Junior, pide un deseo!
¡¡QUE VIVA EL CUMPLEAÑERO!!!*

Escena # 64

Junior se ve contento en medio de sus amigos.



Audio

Voz de Andrea:
*¿Qué deseo pediste Junior?
What did you wish, Junior?*



Voz de Junior:
*No puedo decirlo, si lo digo no se realizará.
I can't say it!
If I say, It wouldn't come true.*



GAMES CHAPTER # 4 - COUNT THIS!

Interfaz Chapter 4

Cuando termina la animación automáticamente va a menú de unidad 4.

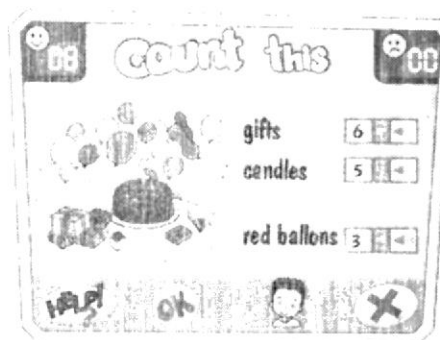


Audio

Celebration!

Interfaz Count...

PANEL DE ORDENES
PANTALLA PRINCIPAL
BOTON AYUDA
VISOR DE ACIERTOS
VISOR DE DESACIERTOS
FLECHAS DIRECCIONALES
BOTON SALIR
BOTON OK
BOTON AUDIO



Audio

Hi!

Hola amiguito, eres muy observador?

Si así es, entonces en esta imagen deberás contar cuantos objetos señalados hay.

Interfaz Count...

Se muestra una imagen y el usuario debe colocar la cifra correcta de objetos solicitados en la pregunta.



Audio



Interfaz Chapter 4

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 4.



Audio

Celebration!



↳ HOLYDAYS AND CELEBRATIONS!

Interfaz Holydays...
 PANEL DE OPCIONES
 PANTALLA PRINCIPAL
 VISOR DE ACIERTOS
 VISOR DE DESACIERTOS
 BOTON AYUDA
 BOTON OK
 BOTON SALIR
 BOTON AUDIO



Audio

*Hi!
 Hola amiguito, ¿te encantan las fiestas y los dias festivos?, entonces podrás reconocer los siguientes.*

Interfaz Holydays...
 Se muestra una imagen y el usuario debe escoger la celebración o nombre de fiesta apropiado.



Audio

Interfaz Chapter 4
 Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 4.



Audio
Celebration!

Song Chapter 4
 Se muestra videoclip de canción correspondiente a la unidad 4.



Audio
*Junior Happy Birthday
 Happy birthday Junior
 BIS*

*Felicidades
 Te deseamos
 Tus amigos
 Te queremos*

*Congratulations
 We wish
 All your friends
 We want you.*



CHAPTER 5 A LITTLE SURPRISE = Una pequeña sorpresa

Escena # 65

Los niños están terminando de comer la torta de cumpleaños y entonces mamá les hace una pregunta.



Audio

Voz de mamá
¿Que les parece si abrimos los regalos?

Voces de todos
¡¡Si!!

Escena # 66

Junior empieza a abrir los regalos uno por uno.



Audio

Sonido de papel arrugándose y rompiéndose.

Voz de Junior:
*¿Qué será éste regalo?
What about this present?*

Escena # 67

Lo abre y descubre que se trata de una pelota de muchos colores



Audio

Voz de Junior:
*¡Una pelota de colores, me gusta!
A colors ball, I like so much!*

Voces de todos:
*¡Que bonita!
It is pretty!*

Escena # 68

Sigue abriendo los regalos.



Audio

Sonido de papel arrugándose y rompiéndose.

Voz de Junior:
*¿Y en éste regalo, que habrá?
And this present? What is?*

Escena # 69

Junior se alegra con este regalo.



Audio

Voz de Junior:
*¡Unos patines!
A roller skates!
Just, I want it!*

Voces de todos:
*¡Wow!
¡Como vas a divertirte
Junior!*

Escena # 70

Sigue abriendo los regalos.



Audio

Sonido de papel
arrugándose y
rompiéndose.

Voz de Junior:
*¿Y éste regalo, que será?
And this present? What is?*

Escena # 71

Junior se sorprende con este regalo.



Audio

Voz de Junior:
*¡Un Libro de fotos de
animalitos, I really like the
animals!*

Voces de todos:
*¡Que Interesante!
It's very interesting!*

Escena # 72

Sigue abriendo los regalos.



Audio

Sonido de papel
arrugándose y
rompiéndose.

Voz de Junior:
*Este regalo está algo
pesado. ¿Qué será?
This present is so heavy.
What is?*



Escena # 73

Junior se sorprende con este regalo.



Audio

Voz de Junior:
¡Una caja grande llena de cubos legos!
A big box of legos!

Voces de todos:
¡Wow, cuántos cubos!
Wow, how many cubes!

Escena # 74

Junior está contento con cada regalo. Pero Mamá le tiene un regalo muy especial.



Audio

Voz de Junior:
¡Estoy tan contento!
Oh friends, I'm really, really happy!

Voces de todos:
¡Felicidades Junior!
Congratulations Junior!

Escena # 75

Junior se sorprende junto con todos los demás.



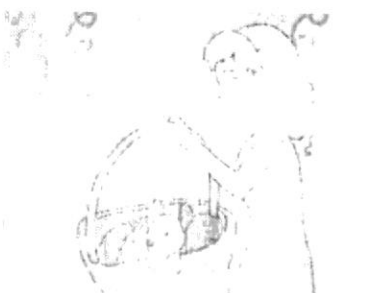
Audio

Voz de mamá:
Falta un regalo más.

Voz de todos:
¡Un regalo más! One present more?

Escena # 76

Mamá trae una canasta con trapos y de pronto asoma de ella la cabeza de un perrito blanco.

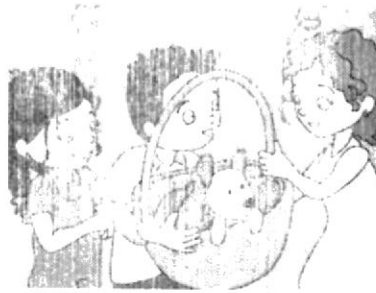


Audio

Voz de mamá:
Mira Junior, es un lindo cachorrito.
Look, Junior. It's a cute puppy.

Escena # 77

Junior y todos los invitados están emocionados y se ponen muy contentos.



Audio

Voces de todos:
¡Ooh... que tierno!
Ooh... It's tender!

Voz de Junior:

¡Gracias mamá! Thanks Mom!
Lo voy a querer y a cuidar mucho.

Escena # 78

Mamá aconseja sobre los animales.



Audio

Voz de mamá:
Así debe ser, los animales también necesitan mucho amor, the animals need a lot of love too.

Escena # 79

Todos le preguntan a Junior que nombre le va a poner al cachorrito



Audio

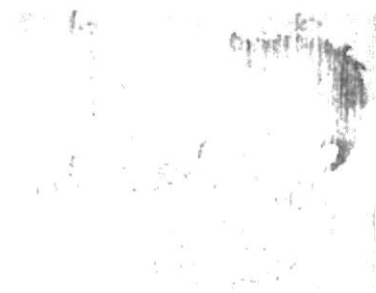
Voces de todos:
¿Qué nombre le pondras al perrito?

Voz de Junior:

Lo llamaré Coki
Yes, I'll name it Coki.

Escena # 80

Entonces Junior le pide permiso a Mamá Para salir al parque que está en frente de su casa con sus amigos y correr junto al cachorro.



Audio

Voz de Junior:
Mami: ¿Nos das permiso para salir al parque con coki?

Escena # 81

Mamá acepta y salen todos los niños con globos y confetis corriendo junto al cachorro hacia el parque.



Audio

Voz de mamá:
*Claro que sí cariño, vayan a jugar, diviértanse pero con mucho cuidado.
Be carefully, honey!
¡Sé cuidadoso, cariño!*

Escena # 82

Los niños están corriendo de un lado a otro y el cachorrito los persigue muy alegre.



Audio

Musica ambiental que exprese alegría.

Voces de niños alegres

Ladridos de perro cachorro.

Escena # 83

Junior simula ver al usuario



Audio

Voz de Junior:
*Hi, friend, estoy muy contento.
I'm happy!
¿Tu también lo estás?
You too?
¡Great!*

Escena # 84

Junior se despide y desea que el usuario sea tan feliz como lo es él.



Audio

Voz de Junior:
*Espero que tu también disfrutes como yo con tus amigos y con tu familia.
Nos vemos.
See you later
Bye.*



GAMES CHAPTER # 5 - ANIMALS BOOK

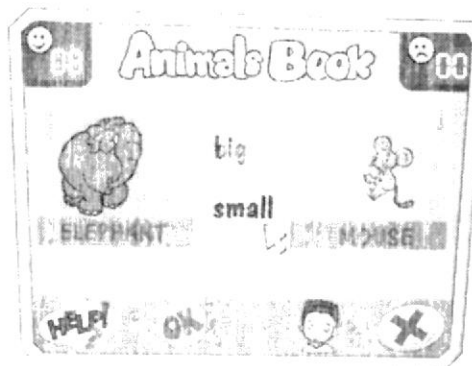
Interfaz Chapter 5

Cuando termina la animación automáticamente el usuario va a menú de unidad 5.



Audio
A little surprise

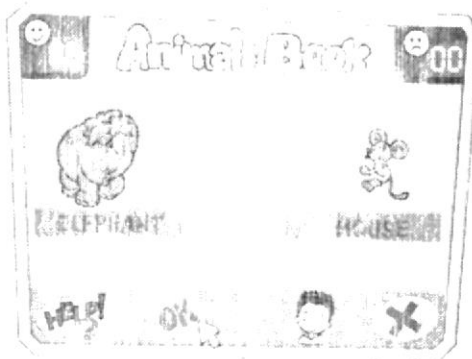
Interfaz Animals B1
PANEL DE OPCIONES
BOTON AYUDA
VISOR DE ACIERTOS
VISOR DE DESACIERTOS
BOTON OK
BOTON SALIR



Audio
*Hi!
Hola amiguito, te gustan los animales!
Observa los animales de cada cuadro y escoge el adjetivo que mejor le corresponda.*

Interfaz Animals B1
Se muestra dos imágenes de animales y dos adjetivos, de modo que el usuario debe escoger el adjetivo apropiado para cada animal.

Cuando termina el juego se pasa a un segundo nivel.



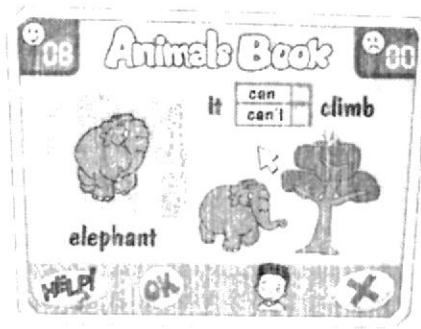
Audio



123456789
1011121314
1516171819
2021222324
2526272829
3031323334
3536373839
4041424344
4546474849
5051525354
5556575859
6061626364
6566676869
7071727374
7576777879
8081828384
8586878889
9091929394
9596979899
100

En el segundo nivel:

- Interfaz Animals B2**
- PANEL DE OPCIONES
- BOTON AYUDA
- VISOR DE ACIERTOS
- VISOR DE DESACIERTOS
- BOTON OK
- BOTON SALIR

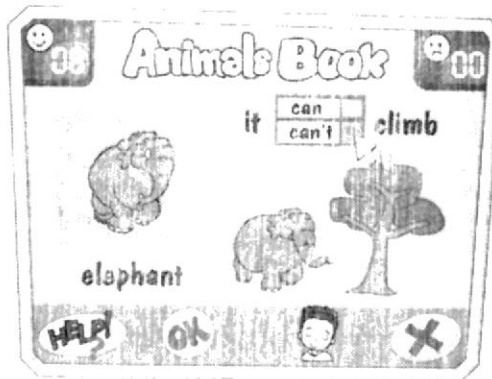


Audio

Voz de Junior:
 Hi!
 Hola amiguito, ya veo que conoces bastante de animales!
 Observa las frases y contesta si puede o no puede hacerlo cada animal.

Interfaz Animals B2

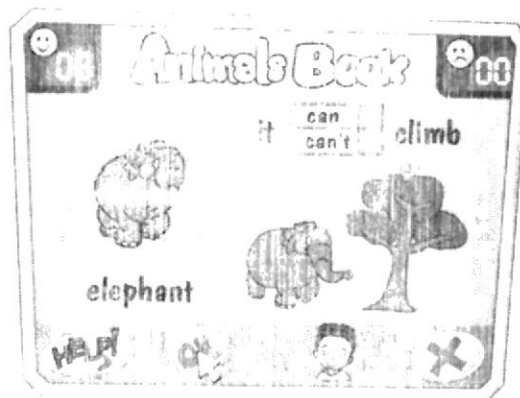
Se muestra una imagen y el usuario debe escoger entre Can o Can't –si puede o no puede el animal hacer lo que la oración dice.



Audio

Interfaz Animals B2

**(Una mayor y mejor explicación de todos los juegos se encuentra en el Guión Literario)*

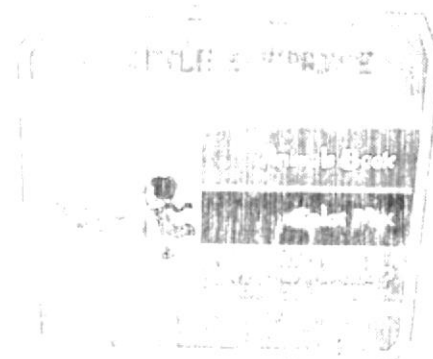


Audio



Interfaz Chapter 5

Cuando el usuario termina el juego regresa a menú de unidad 5.



Audio

A little surprise



↳ **COLORMIX**

Interfaz ColorMix

- PERSONAJE
- PANEL DE MEZCLA
- BOTON START (inicio)
- BOTON AUDIO
- VISOR DE ACIERTOS
- VISOR DE DESACIERTOS
- BOTON AYUDA
- BARRA DE TIEMPO
- BARRA DE COLOR
- SOLICITADO
- BOTON SALIR

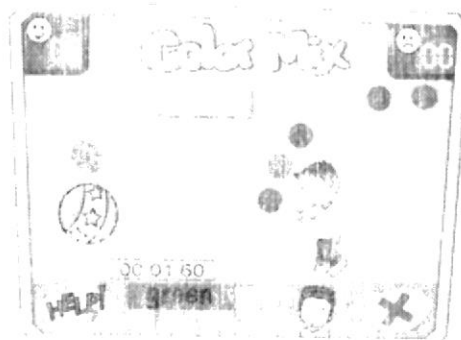


Audio

*Hi!
Hola amiguito, pateo sólo los balones con los que se forma el color señalado, usa la tecla shift para que el personaje patee la pelota pero debes apresurarte a conseguir la mezcla de color o te caerá una lluvia de balones.*

Interfaz ColorMix

El usuario deberá lanzar los balones con los colores correspondientes a la respectiva mezcla.



Audio

Interfaz Chapter 5

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 5.



Audio

A little surprise



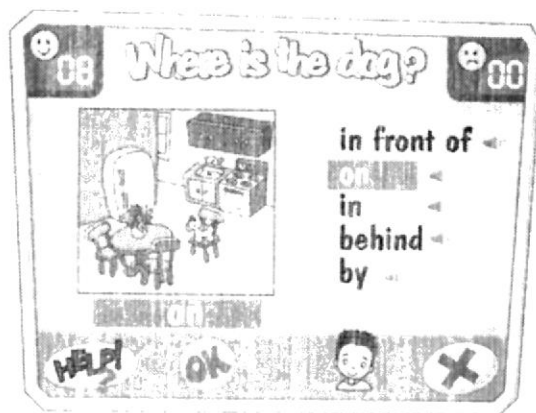


↳ WHERE IS THE DOG?

Interfaz Where...

- PANEL DE OPCIONES
- AREA DE IMAGEN
- VISOR DE ACIERTOS
- VISOR DE
- DESACIERTOS
- BOTON AYUDA
- BOTON SALIR
- BOTON AUDIO
- BOTON OK
- BARRA DE
- RESPUESTA

DE

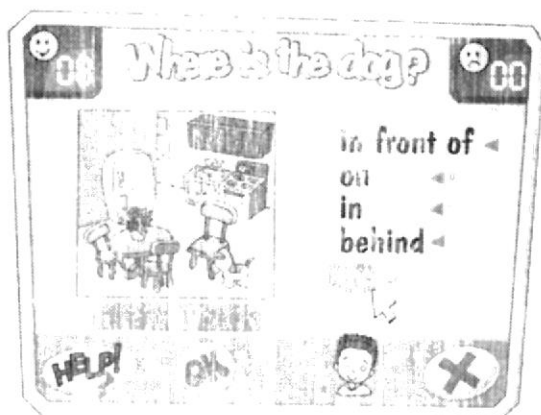


Audio

Voz de Junior:
Hi!
Hola amiguito, coki es muy juguetón y no lo encuentro.
¿Sabes donde está?

Interfaz Where...

El usuario deberá determinar la frase correcta correspondiente a la imagen.



Audio

Audio

A little surpr...



Interfaz Chapter 5

Cuando termina el juego regresa a menú de unidad 5.



Audio

Perrito mio
My little puppy
Curioso y chiquitito
Tiny and curious
Cuándo te vi
When I saw you
me puse muy feliz
I was so happy
estaremos juntos
.....

Song Chapter 5

Se muestra videoclip de canción correspondiente.



100

100