

**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**

**MANUAL DE DISEÑO**

**TEMA**

**PROYECTO MIDI CE-19**

**ELABORACIÓN DEL GUIÓN, STORYBOARD Y  
DIAGRAMACIÓN DEL LIBRO  
"INTEGRADOS EMILY Y ANDY"  
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORES**

**ADRIANA LUCÍA NAVARRETE VINCES  
JAVIER ENRIQUE PÉREZ ESTRELLA  
DALIA EUGENIA MINA**

**DIRECTORA DE GRADUACIÓN**

**MBA. NAYETH SOLÓRZANO**

**AÑO**

**2007**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por darnos vida e inteligencia para elaborar este manual, a nuestros padres por su apoyo moral y económico, y al área de Investigación y Desarrollo de Multimedios Infantiles (I&D), de EDCOM por motivarnos a hacer este proyecto.



## **DEDICATORIA**

Este manual es dedicado en primer lugar a Dios ya que el a sido nuestro mejor guía y apoyo para llevar acabo este proyecto, a nuestro padres por su comprensión, y por ultimo a todos las personas que colaboraron e hicieron posible este proyecto.

## **DECLARACIÓN EXPRESA**

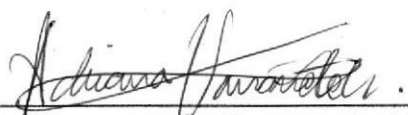
La responsabilidad por los conceptos, ilustraciones y demás recursos empleados en este proyecto de graduación y el patrimonio intelectual de la misma le corresponde a la EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*), de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. (Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN**

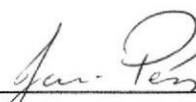
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nayeth Solórzano de Nan', is written over a horizontal line. The signature is stylized with a large loop at the end.

MBA. Nayeth Solórzano de Nan

## **AUTORES DEL PROYECTO**



Adriana Lucía Navarrete Vincés



Javier Enrique Pérez Estrella



Dalia Eugenia Mina

## **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad nos enfrentamos a un medio completamente tecnológico y cada vez desactualizado en el ámbito estudiantil y aprendizaje debido a que la metodología que nuestros profesores utilizan no cumplen con los objetivos de enseñanza.

Por esta razón hemos pensado en la elaboración para la enseñanza de materiales de Escritura, Ciencias Sociales, Matemáticas, Cívica, Música y Valores.

También consideramos nuestro deber como futuros profesionales contribuir de la mejor manera a cambiar esta situación, es por esta razón nuestro proyecto de graduación guiado por las ideas previamente establecidas por los autores de los proyectos MIDI, fue conseguir mediante la atractiva aplicación de diversos parámetros de diseño, producir una eficiente herramienta didáctica acorde al tiempo en que vivimos.

# TABLA DE CONTENIDO

## INTRODUCCIÓN.

### **CAPÍTULO 1. Antecedentes generales.**

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

### **CAPÍTULO 2. Estudio General del Mercado y Planificación del Producto.**

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

### **CAPÍTULO 3. Diseño y desarrollo.**

3.1. Propuesta General.....	1
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 para Promocional....	2
3.1.4. Fase 4 Desarrollo de Story Board para Promocional.....	2
3.2. Requerimientos operacionales e infraestructura.....	3
3.2.1. Implementación necesaria.....	3
3.3. Aspectos Técnicos.....	4

## **CAPÍTULO 4. *Pre – producción.***

4.1. Desarrollo y Especificaciones de la Etapa de Pre – Producción.....	1
4.1.1. Antecedente.....	1
4.1.2. Investigación y Redacción de Textos.....	1

## **CAPÍTULO 5. *Producción.***

5.1. Especificaciones de diseño.....	1
5.1.1. Determinar los personajes y sus características.....	1
5.1.2. Diseño de Íconos, Viñetas y Unidades.....	2
5.2. Ejecución gráfica del libro y sus personajes.....	7
5.3. Características del guión literario.....	7
5.4. Características Del Story Board.....	8

## **CAPÍTULO 6. *Secuencia del material desarrollado.***

6.1. Detalle del material desarrollado en cada etapa del proyecto.....	1
--	---

## **ANEXOS.**

### **Anexo 1. *Contenido académico. Introducción*.....**

Texto: "Integrados Emily y Andy"  
Primer año de educación básica.

### **Anexo 2. *Evolución y diseño de personajes. Introducción*.....**

Texto: "Integrados Emily y Andy"  
Primer año de educación básica.

### **Anexo 3. *Producto Final. Introducción*.....**

Texto: "Integrados Emily y Andy"  
Primer año de educación básica.

### **Anexo 4. *Guión literario. Introducción*.....**

Texto: "Integrados Emily y Andy"  
Primer año de educación básica.

### **Anexo 5. *Story Board. Introducción*.....**

Texto: "Integrados Emily y Andy"  
Primer año de educación básica.

### **Anexo 6. *Demo Promocional. Introducción*.....**

Texto: "Integrados Emily y Andy"  
Primer año de educación básica.





Antecedentes

**PEPOL**  
Proyecto Educativo  
Popular  
Organización  
Comunitaria  
Popular



# 1. ANTECEDENTES GENERALES.

## 1.1. ANTECEDENTES DEL PROYECTO.

En nuestro medio la tecnología cada día avanza de manera rápida y con ella la desventaja en la forma de educar (basándonos en el estudio de material didáctico totalmente antifuncional y carente de atractivo para los niños), por esa razón nos hemos dispuesto a analizar, plantear y diseñar una herramienta didáctica acorde al tiempo en que vivimos.

Por tal motivo todos nos encontramos en la obligación moral y social de dar soluciones para poder afrontar estos problemas, ya que si no son resueltos a tiempo se puede convertir en una fuente que alimente la pobreza y al tercer mundo.

Conseguimos como respuesta la preparación de material didáctico que es no sólo funcional y atractivo para el público objetivo al que va dirigida, sino que propone su integración al mundo de la tecnología de la información por medio de la complementación de un libro con una unidad multimedia interactivo.

Este tipo de proyecto se encuentra respaldado por un convenio, suscrito entre la ESPOL-EDCOM conjunto con EDITEXPA, éstos se encargarán de los diseños de textos acompañados con CDs interactivos, los cuales demostrarán la calidad del trabajo y ayudarán a la mejora de la educación infantil en nuestro país.



## 1.2. NTECEDENTES DE EDCOM.

Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) como entidad gestora de los proyectos MIDI, tienen 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, basándose en la más alta tecnología en computación, manteniendo las normas y la filosofía de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Para ello, el EDCOM por medio de la empresa privada, de organismos públicos y de otras universidades realiza intercambios tecnológicos, de recursos humanos y económicos que permiten lograr el desarrollo de nuestro país en el área de la educación y la capacitación.

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

El prestigio indiscutible que brinda el nombre de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), hace que cualquier proyecto a ser realizado por una persona de sus unidades académicas como es el EDCOM, cumpla con seguridad y de manera exitosa los objetivos planteados por el público en general.



### 1.3. ¿QUÉ ES EL I&D?

El I&D (Investigación y desarrollo) es una de los laboratorio de EDCOM dedicado a la realización de proyectos que constan de una variedad de textos para la educación básica de niños entre 3 y 10 años. Dichos proyectos consisten en la elaboración de textos de diferentes asignaturas entre ellas matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, inglés, etc.

Cuenta con herramientas que canalizan de manera óptima nuestro trabajo, permitiéndonos enfrentar retos que se presentan continuamente. Además cuenta con un equipo de trabajo que asegura la eficiencia en las diversas tareas que se realizan.

Su propósito es brindar al público en general un servicio completo en lo que respecta lo siguiente:

- Investigación y desarrollo de multimedia educacionales para las diferentes áreas, ya sea primaria, secundaria o nivel superior.
- Producción y realización de animaciones vectoriales y tridimensionales a ser utilizados en diversos estadios 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 un 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 prestaciones interactivas para diferentes eventos, usando tecnología orientada al objetivo de la misma.

El I&D fue creado en Diciembre del 2001 con el firme propósito de generar un cambio radical en los esquemas informáticos en lo que a realización de productos tecnológicos educacionales se refiere, con este fin se logra el desarrollo, producción y comercialización de textos didácticos y refuerzos multimedia interactivos.

## 1.4. ¿QUÉ ES MIDI?

Proviene de las siguientes siglas que significan: Multimedia Interactivos Didácticos Infantiles.

Nació con la necesidad de crear proyectos de graduación para la incorporación de estudiantes en carreras como Diseño Gráfico y Publicitario y Análisis de Sistemas.

El MIDI le proporciona al estudiante valiosa colaboración logística para que el mismo se desarrolle y aprenda mientras produce herramientas didácticas que le permitan contribuir con su capacidad y conocimientos al desarrollo intelectual de la infancia de nuestro país, que es la semilla que debemos cuidar para tener en un mediano plazo otro grupo de jóvenes valiosos que contribuyan al desarrollo de una sociedad mejor.

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.

El MIDI surge como la respuesta al planteamiento de un grupo de jóvenes estudiantes y profesionales pertenecientes al Programa de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) ante el Centro de Investigación y Tecnología (CICYT), consiguiendo la implementación tecnológica y logística que hoy en día sirve para que los estudiantes desarrollen importantes e innovadoras ideas y puedan así demostrar su capacidad como profesionales.



## 1.5. OBJETIVO DEL PROYECTO.

Por medio de éste proyecto aspiramos a que el estudiante encuentre una nueva alternativa de estudio desarrollando sus habilidades en el aprendizaje sin descuidar su entorno, estimulando su interés por la tecnología informática.

Luego del análisis minucioso sobre las deficiencias de nuestro medio la idea es cumplir a cabalidad con los siguientes objetivos:

- Incentivar al estudiante en su aprendizaje y desarrollo intelectual, de una forma que entretenga y enseñe.
- Conseguir que el estudiante tenga una participación activa dentro del aula de clase.
- Motivar al estudiante de una forma pedagógica, el sentido investigativo.
- Elaborar una propuesta que solucione los problemas culturales de nuestro país, desplazando así a cualquier otro material.
- Demostrar la calidad y el nivel de profesionalismo en el que se encuentra el diseño gráfico ecuatoriano en la actualidad.
- Despertar el interés en la investigación y la lectura desde las primeras etapas de formación del estudiante, incentivándolo a ir descubriendo cosas nuevas de manera participativa y activa.



## 1.6. DESARROLLO DEL PRODUCTO

Este producto está desarrollado de manera moderna y divertida, porque posee un texto con ejercicios prácticos, ilustraciones y es educativo a la vez, además se acopla de manera muy acorde a las edades específicas de los niños.

### FASE 1. DESARROLLO DE TEXTOS.

La primera fase surge con la realización de un proyecto denominado Integrados Emily y Andy 1er. año básico.

Por medio de este libro se trata de crear un ambiente práctico y atractivo a través de actividades o ejercicios las cuales harán que el estudiante pueda receptar y comprender de manera sólida el maravilloso mundo de las matemáticas, ortografía, valores, música, cívica, ciencias sociales y naturales.

A continuación daremos a conocer las actividades que contiene el libro:

#### Primer Año Básico

Este proyecto está orientado al desarrollo de:

- Colorear
- Recorta el rompecabezas y ármalo.
- Pegar las piezas del rompecabezas.
- Unir con el objeto que corresponda.
- Conversa con los amigos y el maestro acerca de las escenas.
- Repetir los números.
- Dibujar dentro de cada conjunto.
- Pintar .
- Pegar trocitos de papel.
- Repetir los números.
- Imita los movimientos del cuerpo y los gestos de los dibujos.





## FASE 2. DESARROLLO DEL GUIÓN LITERARIO.

La segunda fase de este proyecto lo conforma el desarrollo de un guión descriptivo para el CD interactivo denominado: **"Promocional de Integrados Emily y Andy Primer año básico"**.

Esta fase del proyecto está dirigida a niños que se encuentren entre los 5 a 6 años, y tiene como objetivo principal conseguir que los niños conozcan de manera clara y sencilla sobre el mundo del Lenguaje, Matemáticas, Cívica, Valores, Geometría, Ciencias sociales, Ciencias naturales y la Comunicación a través del libro Integrados Emily y Andy.

Esta historia se va a desarrollar en un circo, llamado "El Circo de El Gran Tío Pepe" donde habrá 9 actos y cada uno de ellos explicará el contenido de las unidades del libro.

Todos los actos van a ser guiado por el dueño del circo, llamado "El Gran Tío Pepe", quien es el personaje principal que presentará cada acto y los relacionará con cada proyecto del libro, en el guión se encuentran todos los personajes principales, ellos serán el público.

Todos los personajes de cada libro interactuarán con el usuario por medio de preguntas, juegos, canciones, etc. Logrando que el aprendizaje sea más atractivo y divertido.

## FASE 3. DESARROLLO DE STORY BOARD.

La tercera fase está compuesta por la elaboración de un Story Board basado en el guión descriptivo, el cual será un complemento para facilitar la realización del CD interactivo del Promocional de Integrados Emily y Andy Primer año básico.

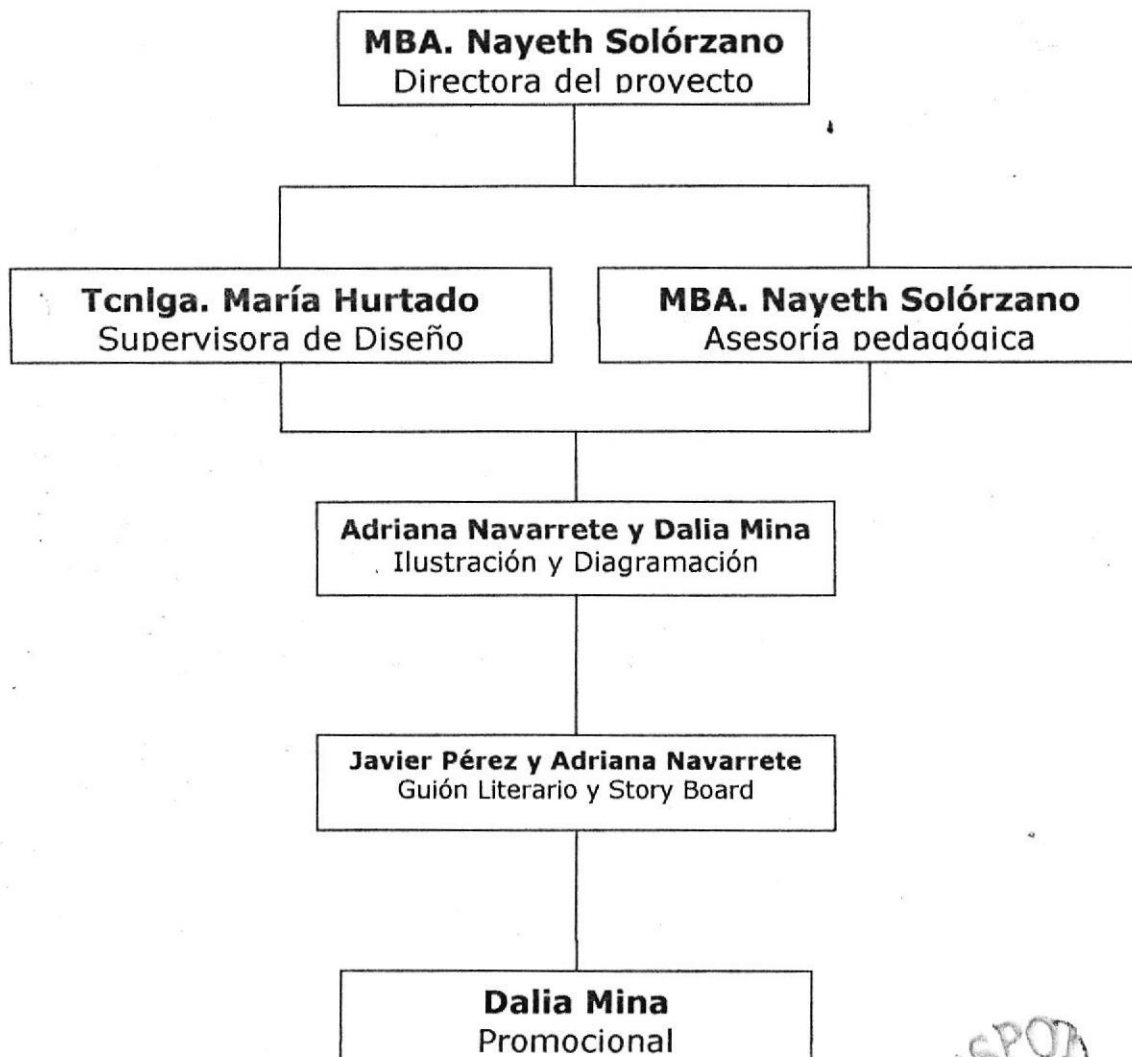
También se desarrolló el guión y Story Board respectivo para la creación de un promocional con el objetivo de difundir este producto de manera anticipada.



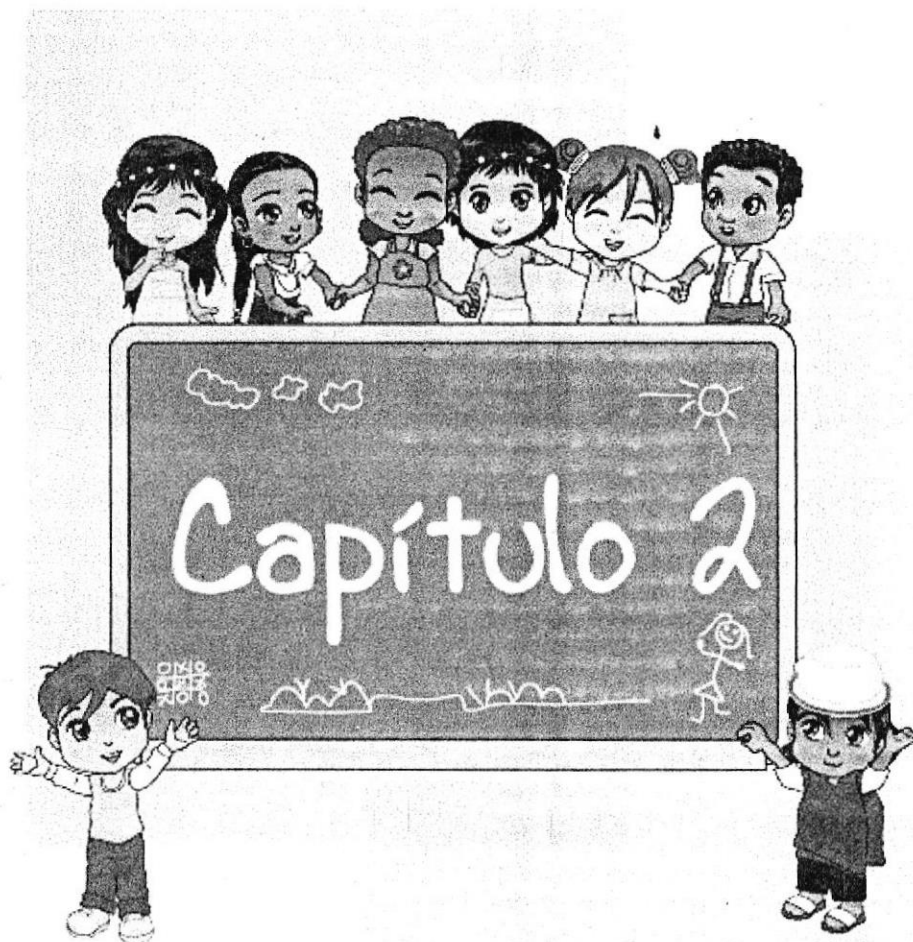
## 1.7. EQUIPO DE TRABAJO.

Para la elaboración del proyecto MIDI CE-19, contamos con la participación de colaboradores y profesionales, cuyas funciones mencionamos a continuación:

Grupo de desarrollo:







Estudio General de la Biblioteca y Planificación



## **2. ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANIFICACIÓN.**

### **2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO DENTRO DEL MERCADO NACIONAL.**

#### **2.1.1. Facilidades de acceso a productos de este género de mercado.**

Dentro del mercado donde se comercializa toda clase de textos escolares podemos observar una gran competencia entre productos nacionales y productos extranjeros.

Muchos de éstos textos presentan notables deficiencias en el contenido y en las ilustraciones, provocando en el consumidor poco interés y agrado.

A continuación detallamos las deficiencias más notorias:

- Libros poco atractivos, contenidos aburridos y pocos pedagógicos que no despiertan el interés del estudiante, creando así una distracción por el estudio de dicho material.
- La línea gráfica es muy pobre y no consigue llamar la atención del niño y por lo tanto pierde interés.
- La diagramación de los libros es poco convencional, la cual no permite una buena lectura y pierde su atención visual.
- La utilización de conceptos sin ejemplos y comparaciones obligan al estudiante al no razonamiento de las mismas.
- La compra de este material dependerá del padre de familia, ya que tomará en cuenta su contenido pedagógico y su atractivo visual.
- Las actividades que poseen los libros existentes en el mercado nacional, no permiten que el estudiante ponga en práctica los conocimientos adquiridos.
- La presencia de textos extranjeros no reflejan la realidad social de nuestro país ya que estos enfocan su contenido de acuerdo a su propio entorno, desplazando de esta manera a los textos nacionales.



### **2.1.2. Entonces. ¿Son nuestros productos culturalmente adecuados para ser insertados en un mercado como el nuestro?**

Haciendo un análisis de los diferentes libros que se distribuyen en nuestro país hemos llegado a la conclusión que el libro Integrados Emily y Andy de 1er. año básico cubre la necesidad de los estudiantes debido a que su contenido y su línea gráfica se basa en el entorno en el que éstos se desenvuelven, en los libros observaremos las diferentes clases étnicas que posee nuestro país, lugares geográficos, etc. Facilitando así poder rescatar los valores y buenas costumbres que en este tiempo se han perdido.

Nuestros productos están muy bien enfocados a los niños de nuestro país, ya que la forma de llegar es a través de aventuras y vivencias que suceden en nuestro diario vivir, sobre todo en las anécdotas que pueden presentar los estudiantes de primaria.

Junto a un buen desarrollo pedagógico, ya que han sido bien realizados y estudiados para poder adaptar el libro con el estudiante acorde a la edad y nivel de enseñanza.

Por esta razón estamos seguros que este proyecto cumplirá su objetivo.

### **2.1.3. ¿Cuál es el costo del producto?**

Los textos didácticos con los que contamos actualmente en nuestro medio fluctúan entre 10 y 20 dólares.

Estos llamados textos didácticos contienen información dispersa y sin actividades adjuntas, pero también existen otros tipos de materiales didácticos con costos variados que oscilan entre los 15 a 18 dólares.

Nuestros productos tienen como meta ser uno de los preferidos en el mercado donde se comercializan y piensan lograrlo por medio de su costo, es decir, ajustarse al presupuesto familiar, además de ser atractivos no solo en su contenido sino en su línea gráfica lo cual ayudará a captar la atención del estudiante y hacer más entretenida la enseñanza.

Y como aporte didáctico para el aprendizaje la Escuela Superior Politécnica del Litoral estableció un convenio con EDITEXPA para la creación de un CD interactivo, el cual contiene parte del libro Integrados Emily y Andy el cual encontramos juegos de conocimientos, preguntas y respuestas, canciones y lo más importante es que el estudiante podrá interactuar con cada uno de los personajes principales del libro que participan en el CD.

El precio del libro puede fluctuar entre los 4 y 8 dólares, lo cual consideramos es una muy buena inversión tomando en cuenta el contenido y la ayuda que ofrece el soporte didáctico del CD.



## 2.2 PLANEACIÓN DEL PRODUCTO.

### 2.2.1. Requerimientos especializados.

Tomando en cuenta la gran responsabilidad de lanzar un producto que posea en su contenido la información necesaria para que cumpla con los parámetros requeridos de alcanzar la formación integral del estudiante, hemos designado la realización de este producto a un excelente equipo de profesionales, especialistas y colaboradores en distintas áreas.

A continuación describimos las distintas áreas que participan en la elaboración de textos escolares e interactivos:

#### Área Pedagógica.

En esta área contamos con el respaldo de profesionales especializados en pedagogía quienes se encargaron de revisar las ediciones y redacciones de los contenidos. Además supervisan la creación de guiones literarios que luego servirán como base en la ejecución de la unidad multimedia.

#### Área Investigativa.

En esta área se desenvuelven docentes los cuales recopilan información necesaria acorde al nivel al que va destinado el texto para que de esta forma se pueda impartir y determinar los contenidos, juegos y actividades que sean acordes a la edad y personalidad del niño que reciba dichos textos.

#### Área Creativa.

Esta área está conformada por diseñadores, quienes mediante los datos recopilados por el área de investigación, consideran parámetros de diseño, línea gráfica, diagramación, tipografía, fotografía, entre otros factores para desarrollar un producto atractivo, funcional y de alta calidad.

#### Área de Ilustración.

Esta área está conformada por ilustradores, los cuales son capaces de crear diseños con una ilustración apropiada y sencilla para que así cumplan con todos los parámetros y factores establecidos por el área creativa.

#### Dirección.

Esta área está conformada por personas capacitadas en la dirección de proyectos, quienes se encargan de corregir y dar soluciones inmediatas a cualquier problema que se pueda suscitar durante el proceso.



## 2.3 METAS.

### 2.3.1. Objetivos Generales.

Luego de un exhaustivo estudio del mercado local, llegarnos a la conclusión que la calidad de los textos didácticos existentes en el medio no responden a las necesidades del sistema educativo en nuestro país, es por esto que proyectos como el MIDI se han decidido a superar estos inconvenientes y así cumplir con los siguientes objetivos:

- Aportar con el sistema educativo de nuestro medio, dando un producto eficaz y atractivo que a su vez cumple con el mejoramiento educativo del país.
- Motivar al niño a la educación, enseñándole de una manera clara y comprensible; a través de este material didáctico, donde ellos puedan leer, ver y razonar, contribuyendo con su auto-desarrollo educativo.
- Lograr una participación acertada y activa del estudiante dentro del aula de clase.
- Atrapar la atención del niño, logrando así que se interese por la computación en general y así se podrá captar los campos profesionales a futuro.
- Conseguir que el estudiante le dé la importancia debida a sus derechos especialmente al de la educación, interesándose en la realidad de nuestro país.
- Facilitar al estudiante de las herramientas necesarias para que, en un futuro, logre alcanzar el éxito en base a una educación de primera.







Diseño y Desarrollo



### 3. DISEÑO Y DESARROLLO.

#### 3.1. PROPUESTA GENERAL.

Para la ejecución del proyecto MIDI CE-19, se tomó en cuenta los contenidos Académicos emitidos por el Ministerio de Educación.

Para el desarrollo de nuestro proyecto y multimedia promocional, debimos establecer diferentes fases a cumplir dentro de distintos periodos las cuales detallamos a continuación:

##### 3.1.1. Fase 1 Estudio y Análisis de la propuesta y personajes.

1. El análisis inicial del proyecto se lo realizó con los psicólogos, pedagogos, supervisor de diseño y director de proyecto.
2. Investigación del desarrollo de la propuesta con los mismos.
3. Elaboración de la propuesta y presentación de la misma.
4. Elaboración de ilustraciones.
5. Diagramación.
6. Correcciones requeridas.

El equipo que interviene en esta primera fase esta compuesta por:

CARGO	PERSONAL
Directora del proyecto	MBA. Nayeth Solórzano
Supervisora de Diseño	Tcnlga. María de los Angeles Hurtado
Asesoría pedagógica	MBA. Nayeth Solórzano
Ilustración y Diagramación	Adriana Navarrete y Dalia Mina
Guión Literario y Story Board	Javier Pérez y Adriana Navarrete

##### 3.1.2. Fase 2 Desarrollo de Texto.

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

El equipo que interviene en esta segunda fase esta compuesta por:



<b>CARGO</b>	<b>PERSONAL</b>
Directora del proyecto	MBA. Nayeth Solórzano
Supervisora de Diseño	Tcnlga. María de los Ángeles Hurtado
Asesoría pedagógica	MBA. Nayeth Solórzano
Ilustración y Diagramación	Adriana Navarrete y Dalia Mina
Guión Literario y Story Board	Javier Pérez y Adriana Navarrete

### 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 interviene en esta tercera fase esta compuesta por:

<b>CARGO</b>	<b>PERSONAL</b>
Directora del proyecto	MBA. Nayeth Solórzano
Supervisora de Diseño	Tcnlga. María de los Ángeles Hurtado
Asesoría pedagógica	MBA. Nayeth Solórzano
Ilustración y Diagramación	Adriana Navarrete y Dalia Mina
Guión Literario y Story Board	Javier Pérez y Adriana Navarrete

### 3.1.4. Fase 4 Desarrollo de Story Board.

1. Realización de imágenes.
2. Correcciones necesarias.

El equipo que interviene en esta cuarta fase esta compuesta por:

<b>CARGO</b>	<b>PERSONAL</b>
Directora del proyecto	MBA. Nayeth Solórzano
Supervisora de Diseño	Tcnlga. María de los Ángeles Hurtado
Asesoría pedagógica	MBA. Nayeth Solórzano
Ilustración y Diagramación	Adriana Navarrete y Dalia Mina
Guión Literario y Story Board	Javier Pérez y Adriana Navarrete



## 3.2. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.

### 3.2.1. Implementación necesaria

A continuación detallamos un listado correspondiente a la inversión que representa la adquisición de un equipo técnico para la implementación de los propuestos:

#### Requerimientos de Hardware:

Hardware	Detalles
Computadora PC	Realización de vectorizados.
Computadora MAC	Diagramación de PG.
Cámara fotográfica digital.	Toma de fotos de animales, objetos, etc.
CD Writer	Llevar a CD el material final.
Pen drive.	Transportar el material gráfico.
CD de sonidos e imágenes.	Para tomarlos de referencia, como una guía.
Para bocetos.	Resma de papel.
Quemador	Respaldo archivos de trabajos.
Impresora	Pruebas de machotes.
Scanner	Para digitalizar ilustraciones iniciales.

#### Requerimientos de Software:

Software	Detalles
Adobe Illustrator CS2	Diagramación e ilustración.
Adobe Photoshop CS2	Retoque de imágenes.

#### Personal especializado

Cargo	Personal
Director de proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano.
Supervisor de Diseño	Tcnlga. Maria de los Ángeles Hurtado.
Pedagoga	M.B.A. Nayeth Solórzano.
Ilustrador	Adriana Navarrete.
Diagramador	Dalia Mina.
Diseñador	Javier Pérez..

### **3.3. ASPECTOS TÉCNICOS.**

Utilizando las diferentes herramientas que nos da la tecnología hemos usado las siguientes aplicaciones, las cuales detallamos a continuación.

La vectorización de las ilustraciones y la diagramación de las páginas fueron realizadas en el software vectorial, Adobe Illustrator CS2.

Las fotos e imágenes utilizadas en este proyecto fueron procesadas en el software, Adobe Photoshop CS2.

Para la redacción de contenidos y desarrollo del guión empleamos el software de texto, Microsoft Word.

La creatividad de los estudiantes y profesionales que elaboraron este proyecto fue conjuntamente empleada con el uso de cada uno de estos programas que fueron una de las herramientas principales para lograr un producto de primera calidad, convirtiéndose este proyecto en un gran aporte de los estudiantes politécnicos para la sociedad y para el progreso de la educación ecuatoriana.



Pre - Producción



## **4. PRE – PRODUCCIÓN.**

### **4.1. DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA ETAPA DE PRE – PRODUCCIÓN.**

#### **4.1.1. Antecedentes.**

Acorde a la investigación y recopilación de datos e información para la elaboración de nuestro proyecto fue necesario establecer parámetros y limitantes, considerando necesario revisar los siguientes aspectos:

- Establecer un cronograma de trabajo.
- Ayuda profesional en el área pedagógica para la elaboración del proyecto.
- Tener en claro la edad de los estudiantes al cual va dirigido el proyecto.
- Tomar como base o referencia otros textos que se comercializan en el mercado, rescatando sus aciertos y deficiencias, para de esta forma tener ideas más claras del trabajo a realizar.

#### **4.1.2. Investigación y Redacción de Textos.**

Acorde a nuestro criterio y bajo las reglamentaciones determinadas correspondientes, se realizó el proceso de recopilación de datos el cual servirá para:

- Ampliación del contenido del libro Integrados Emily y Andy 1er. Año básico.
- Elaboración posterior de un guión y un Story Board para el CD interactivo.



Producción



## 5. PRODUCCIÓN.

### 5.1. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

Luego de haber alcanzado las pautas a seguirse durante el transcurso del proyecto en la fase de Pre-producción, pasamos a la realización del proyecto en si y para ello mencionamos los siguientes pasos a seguir:

- Definir la línea gráfica a utilizarse.
- Realizar los y viñetas que vayan acorde a la diagramación.
- Diagramaciones correspondientes de las unidades.

#### 5.1.1. Determinar los personajes y sus características.

Para que el proyecto logre cumplir con los objetivos planteados se debe relacionar entre el estilo o línea gráfica con lo que se identifique el niño, con la edad acorde sea ésta entre 5 y 6 años. Y como resultado de una investigación, a quienes se les presentaron personajes realizados en distintas líneas gráficas se seleccionó a los siguientes personajes:

Los personajes deben reflejar dinamismo y actividad, para que de esta forma se pueda captar la atención y admiración del estudiante, entonces acorde a los personajes se desarrolló las viñetas y la diagramación.



Entre los personajes están 8 niños y sus mascotas la gatita Micha y el perrito Rocco.

### 5.1.2. Diseño de Íconos, Viñetas y Unidades.

En la ejecución de los textos infantiles es importante la utilización de recursos gráficos, que permitan soportar la diagramación del libro de una manera atractiva visualmente, a tal punto que se pueda presentar el libro de una forma correcta y precisa.

Se elaboraron viñetas que tengan como objetivo guiar al niño a través de las páginas y al mismo tiempo que no pierda el interés de lo que se enseña.

A continuación presentamos las viñetas y los íconos empleados con su referencia y justificación de diseño.

#### Diseño de Viñetas.

La función de las viñetas es dar un formato a cada página por esa razón deben mantener la misma línea gráfica que los demás elementos que conforman el libro.

Existe cuatro diseños de viñetas que mantienen la misma línea gráfica, sus colores son vivos los cuales denotan alegría.

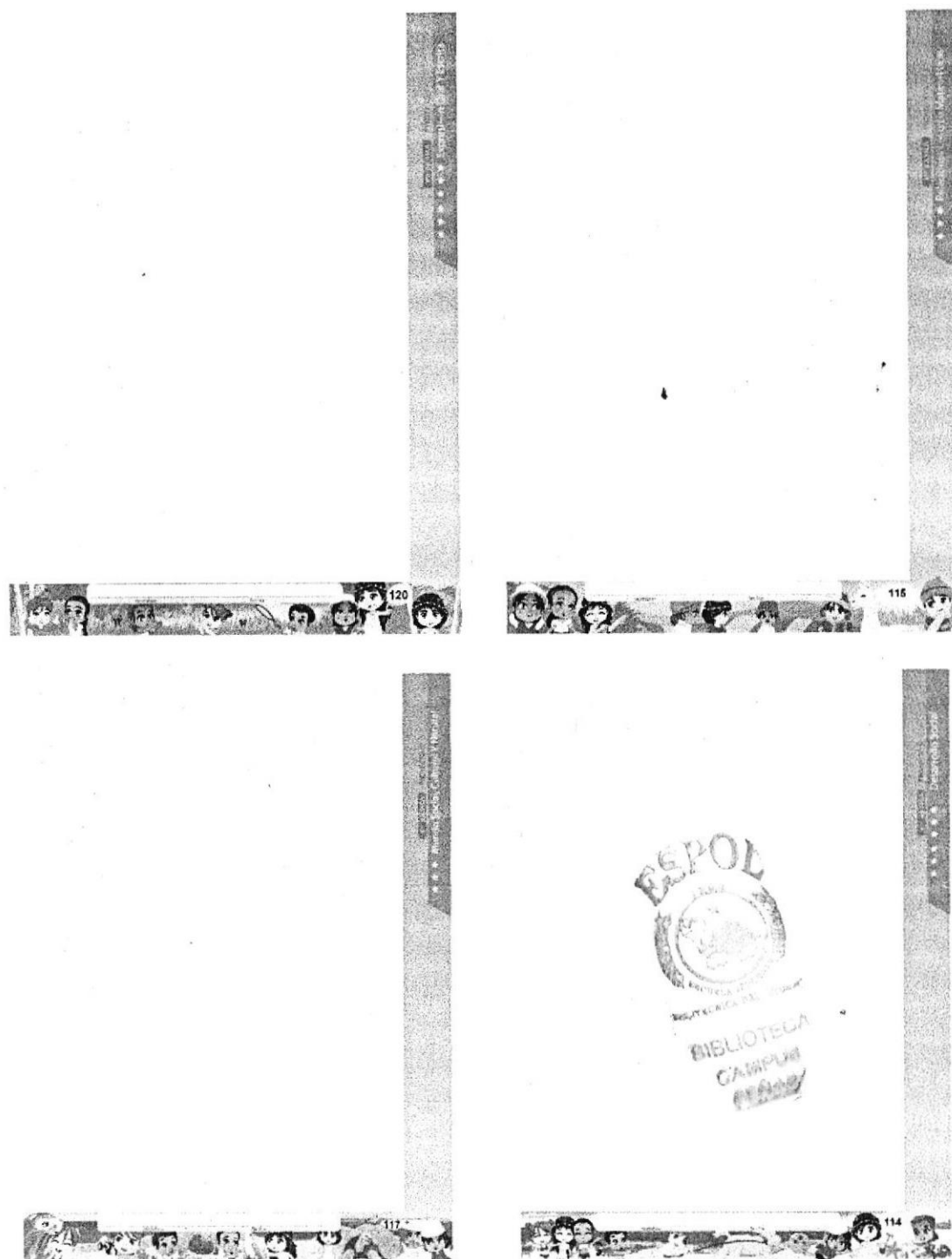
Cada viñeta tiene los ocho niños, en la parte inferior de ésta colocado un pie de pagina donde se podrá colocar el nombre y la fecha.

Dependiendo si la página es par o impar variará la posición del número, siempre ubicado en la parte inferior de la viñeta.

Los cuatro diseños de viñetas coinciden en colocar a los 8 personajes en el borde de la página, pero en cada uno de los libros varía la posición de éstos.







Estas viñetas se las van utilizar cada vez que se necesita enumerar las páginas y para que el niño coloque su nombre y la fecha correspondiente.



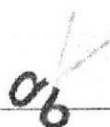
## Diseño de Íconos.

La función de los íconos es para indicar en las unidades la acción que el usuario deberá realizar.

Estos contendrán elementos que permitan su rápida identificación.



Indica que el usuario debe hacer trocitos de papel brillantes de colores.



Indica que el usuario debe cortar.



Indica que el usuario debe utilizar un punzón.



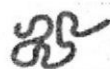
Indica que el usuario debe relatar algo.



Indica que el usuario debe unir los puntos.



Indica que el usuario debe repetir, imitar, conversar algo.



Indica que el usuario debe seguir algo.



Indica que el usuario debe pegar.



Indica que el usuario debe colorear.



Indica que el usuario debe hacer bolitas

Indica que el usuario debe pegar algodón.



Indica que el usuario debe colorear con crayones.



Indica que el usuario debe pegar bolitas de papel según el color que le indique.



Indica que el usuario debe utilizar témperas.



Indica que el usuario debe escribir o dibujar.



Indica que el usuario debe unir objetos correctamente.



## **Diseño de Unidades.**

La función de el diseño de las unidades es para atraer al usuario sus colores son vivos los cuales denotan alegría y este será divertido y así el usuario disfrutara mientras aprende.

Su contenido y diseño permitirá al usuario aprender rápidamente lo expresado en cada unidad.

### **Unidad 1 (¿Cómo soy?)**

Explica los sentidos, partes del cuerpo, aseo personal, regiones del Ecuador, los números.

### **Unidad 2 (Mi hogar)**

Explica todo sobre la familia y sus funciones

### **Unidad 3 (Valorando la amistad)**

Explica todo sobre la amistad, compartir y la música.

### **Unidad 4 (Mi salón de clase)**

Explica todo sobre la escuela, útiles de colores y todo lo que contiene.

### **Unidad 5 (Mi mascota)**

Explica todo sobre los animales salvajes y domésticos.

### **Unidad 6 ( Cuidemos las plantas)**

Explica todo sobre las plantas y sus cuidados. Frutas, vegetales, granos y hortalizas.

### **Unidad 7 (Conozcamos los oficios y profesiones)**

Explica todo sobre las profesiones y los utensilios correspondientes a cada profesión.

### **Unidad 8 (Festejemos en mi barrio)**

Explica todo sobre la convivencia entre vecinos y los instrumentos musicales.

### **Unidad 9 (Transportémonos con seguridad)**

Explica todo sobre los medios de transporte y señales de tránsito.



## 5.2. EJECUCIÓN GRÁFICA DEL LIBRO Y SUS PERSONAJES.

Para elegir a los personajes en base a los resultados de lo investigado, se consideró que no se deberían elaborar nuevos, si no tomar ilustraciones de los personajes que se desarrollaron en los textos de Integrados Emily y Andy, es decir la idea básica es adecuar a los niños en relación como van creciendo.

En lo que corresponde al diseño gráfico de los personajes se consideró ilustrar vestimentas acorde a las escenas y a su edad, utilizando colores atractivos visualmente y se ajusta a la personalidad de cada niño.

A continuación mostramos el resultado obtenido:



Los colores utilizados en los personajes y en los background fueron principalmente colores primarios y secundarios los cuales hacen que los gráficos se vean vivos y llenos de vida., además lograrán llamar y principalmente capturar la atención de los niños debido a que van de acuerdo con la edad de éstos.

Los colores que más resaltan son el amarillo, verde, anaranjado y rojo porque representan alegría y diversión.

### 5.3. CARACTERÍSTICAS DEL GUIÓN LITERARIO.

La segunda etapa de este proyecto, lo constituye el desarrollo de un guión literario para el CD interactivo, correspondiente al libro de primer Año de Básica denominado "Integrados Emily y Andy".

Sobre el mismo material y temática, se desarrolla también un multimedia promocional para dar a conocer acerca de la necesidad de apoyar la creación de esta serie o personas involucradas con educación y cultura. El guión literario, history board indicados en anexos para la producción del CD promocional utilizaron la misma línea y características aquí indicadas.

Esta etapa va dirigida a niños que se encuentren entre los 5 y 6 años de edad y tienen como objetivo, conseguir que el niño aprenda de manera clara y rápida todo lo que contiene el libro.

La historia incluye a los personajes principales de la historia (Emily, Andy, Adrián, Flor, María, Carlos, Luis y Lorena). La voz en off será del Gran Tío Pepe y estarán también varios personajes que integran el circo estos fueron adecuados al CD. Acompañaremos a estos personajes en los actos del circo, donde nos enseñaran el contenido de cada unidad y aprenderemos con divertidos juegos.

En el desarrollo de este guión se tomaron en cuenta los siguientes puntos:

- Se realizó un estudio detallado del contenido académico del libro "Integrados Emily y Andy".
- Se agregó a la historia nuevos personajes son los integrantes del circo.
- Se contó con el asesoramiento de pedagogos especializados, quienes supervisaban los avances del guión y las correcciones requeridas.
- Una vez realizadas las correcciones, se dio paso a la aprobación pedagógica del guión.

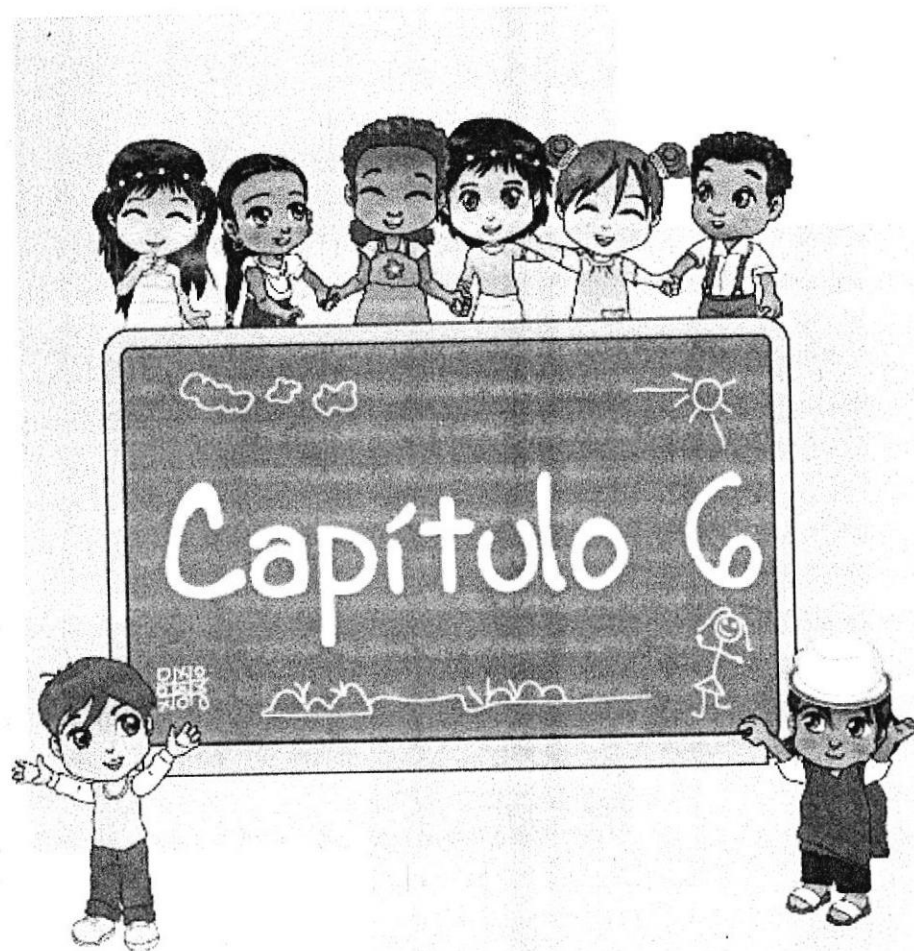
### 5.4. CARACTERÍSTICAS DEL STORY BOARD.

La tercera parte de este proyecto corresponde a la elaboración del Story Board, basado en el guión descriptivo, el cual complementará la realización del CD interactivo "Integrados Emily y Andy".

Este Story Board consiste en explicar en forma gráfica, todo el contenido del guión, donde a su vez, se describe al lado izquierdo todo lo que sucederá en la escena, y en el lado derecho, todo lo referente al audio y diálogo.

Para la realización del Story Board se tomaron en cuenta los siguientes puntos:

- Aprobación del guión literario denominado "Integrados Emily y Andy".
- Realización de bocetos (dibujos en borrador) la historia del guión.
- Vectorización de bocetos.
- Diagramación de las imágenes ya sectorizadas, con sus respectivas descripciones de escenas, acompañadas de sus audios y diálogos.
- Correcciones requeridas.
- Aprobación final del Story Board.



Secuencia del material desarrollado





## **6. SECUENCIA DEL MATERIAL DESARROLLADO.**

### **6.1 DETALLE DEL MATERIAL DESARROLLADO EN CADA ETAPA DEL PROYECTO.**

El primer paso correspondiente fue presentar una propuesta donde damos a conocer los objetivos y necesidades principales para la realización del proyecto del libro de 1er. año básico y el Promocional. Luego de contar con la aprobación de la propuesta se empezaron a definir los bocetos de los personajes que incluyen en el proyecto, estos son:

Emily, Andy, Carlos, Lorena, Maria, Luis, Flor, Adrián, Rocco, Micha y el pajarito; paulatinamente se fue desarrollando el contenido de los libros acorde a los parámetros establecidos.

Una vez aprobado el texto y los personajes, se empezó a desarrollar los íconos, viñetas, colores y diagramación que se utilizarían en este proyecto, tomando en cuenta el enfoque hacia que niños va dirigido. Luego de concluir con el proyecto de 1er. año básico, se dio paso a las correcciones generales. Luego de esto, se corrige lo necesario y se logra la aceptación total de los libros.

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

#### **Anexo 1. Contenido académico.**

Aquí se muestra todo el contenido académico del libro de 1er. año básico.

#### **Anexo 2. Evolución y diseño de personajes.**

Este anexo está compuesto por los bocetos y gama de colores empleados en los personajes principales desde su ilustración inicial hasta línea de diseño finalmente adaptada, tanto para el CD como para el promocional.

#### **Anexo 3. Producto Final.**

En este anexo se muestra el libro terminado.

#### **Anexo 4. Guión literario para contenido CD.**

Aquí se describe el guión literario del Promocional de Integrados Emily y Andy 1er. año básico que servirá de base para la realización del Story Board del mismo.

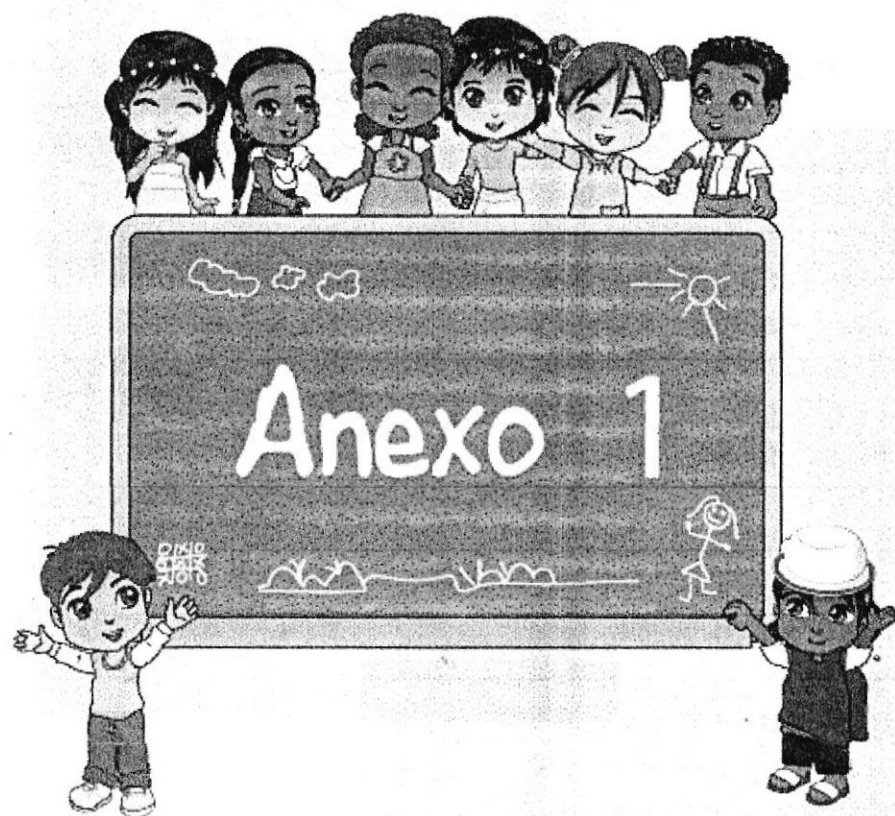
#### **Anexo 5. Story Board para contenido CD.**

En este anexo se muestra el Story Board que servirá de base gráfica para la ejecución del promocional.

### **Anexo 6. Demo Promocional.**

En este anexo se muestra el guión literario y el storyboard para difundir CD multimedia educativo que se piensa crear a nivel de primer año de educación básica.





Contenido académico

## Introducción

En este anexo encontraremos todo el contenido del libro "Integrados Emily y Andy", el cual se encuentra dividido en nueve unidades.

La unidad 1 "Cómo soy" contiene los sentidos, partes del cuerpo, aseo personal, regiones del Ecuador, los números.

La unidad 2 "Mi hogar" contiene sobre la familia y sus funciones

La unidad 3 "Valorando la amistad" contiene todo sobre la amistad, compartir y la música.

La unidad 4 "Mi salón de clase" contiene sobre la escuela, útiles de colores y todo lo que contiene.

La unidad 5 "Mi mascota" contiene sobre los animales salvajes y domésticos.

La unidad 6 "Cuidemos las plantas" contiene sobre las plantas y sus cuidados. Frutas, vegetales, granos y hortalizas.

La unidad 7 "Conozcamos los oficios y profesiones" contiene las profesiones y los utensilios correspondientes a cada profesión.

La unidad 8 "Festejemos en mi barrio" contiene sobre la convivencia entre vecinos y los instrumentos musicales.

La unidad 9 "Transportémonos con seguridad" contiene sobre los medios de transporte y señales de tránsito.

## Anexo 1. Contenido académico.

### Unidad 1 (¿Cómo soy?)

#### Actividades:

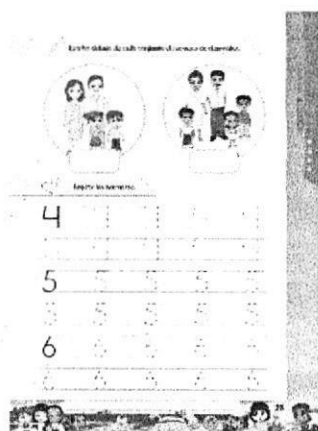
- Colorea, recorta el rompecabezas; luego ármalo y pégalo en la siguiente página.
- Pega las piezas del rompecabezas y coloréalas.
- Une con el objeto que corresponda.
- Colorea lo que usas para tu aseo personal.
- Conversa con los amigos y el maestro acerca de las escenas.
- Repetir los números.
- Dibujar un elemento dentro de cada conjunto.
- Pintar el cuadrado de color amarillo.
- Colorea dos elementos en cada conjunto.
- Pegar trocitos de papel sobre el número.
- Repetir los números.
- Repetir los números.
- Recorta los niños y pégalos en la siguiente página en el lugar donde corresponde.
- Pega los niños donde corresponde.
- Imita los movimientos del cuerpo y los gestos de los dibujos.
- Juega con tus compañeros y adivina las señas.
- Escribir en las líneas cuatro veces su nombre.
- Repetir el grafismo.
- Conversa acerca de las imágenes.
- Repite y aprende la canción.
- Recorta las piezas y pégalas en las siluetas que corresponde.
- Pega las piezas en el lugar que corresponde.



## Unidad 2 (Mi hogar)

### Actividades:

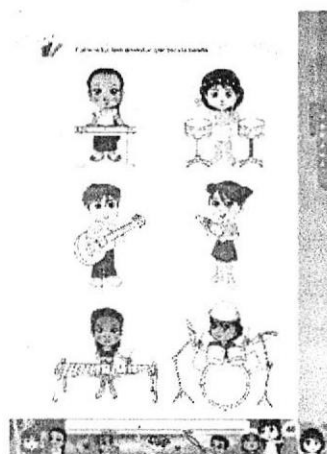
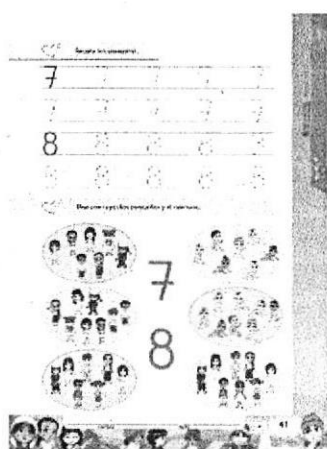
- Dibuja y colorea a tu familia y conversa acerca de ella.
- Colorea los dibujos que demuestren la forma correcta de ingerir los alimentos.
- Dibuja las partes del cuerpo que le falta a cada miembro de la familia.
- Colorea el miembro de la familia que es alto.
- Dibuja y colorea el suelo debajo de la familia.
- Escribe debajo de cada conjunto el número de elementos.
- Repetir los números.
- Une con rayas la actividad y el miembro de la familia que la realiza.
- Relata y dramatiza la escena, luego coloréala.
- Dialogar acerca de experiencias familiares.
- Aprender y repetir.
- Con un punzón aprende las figuras de la familia y pégalas en la otra pagina en el modelo que corresponden.
- Pega las siluetas donde corresponde.



### Unidad 3 (Valorando la amistad)

#### Actividades:

- Escribe los nombres de algunos de tus compañeros y compañeras y luego dibújalos.
- Colorea la acción correcta y dialoga acerca de ello.
- Troza pedacitos de papel de varios colores y pégalos decorando el dibujo.
- Recorta las siluetas de los niños y niñas y pégalos en la siguiente pagina ordenando del mas grande al pequeño.
- Pega las siluetas en orden del mas grande al mas pequeño.
- Repite los números.
- Une con rayas los conjuntos y el número.
- Dialoga acerca de la lámina y luego coloréala.
- Hacer una fila. Jugar al capitán manda que realiza las acciones del dibujo.
- Recorta las escenas y pégalas ordenadamente en la otra pagina.
- Pegar las escenas en forma ordenada y volver a contar el cuento.
- Colorea los instrumentos que toca la banda.
- Pintar el cuadro con tempera, usa los dedos como pinceles.

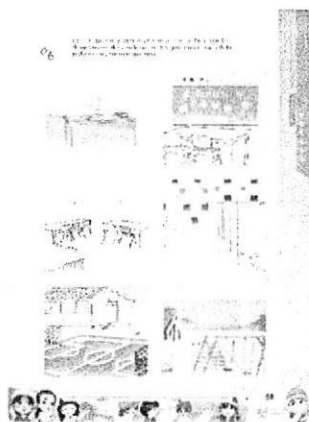
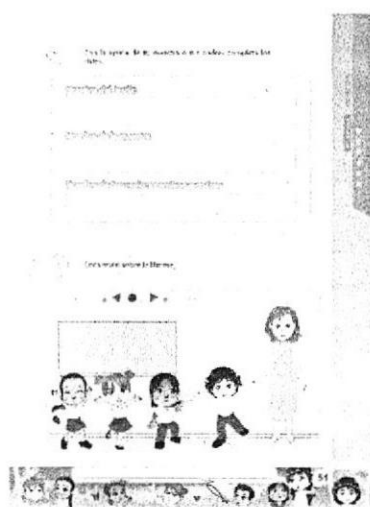




## Unidad 4 (Mi salón de clase)

### Actividades:

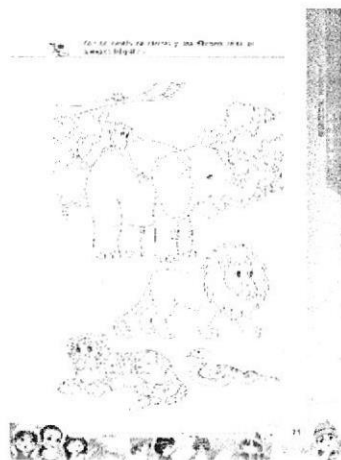
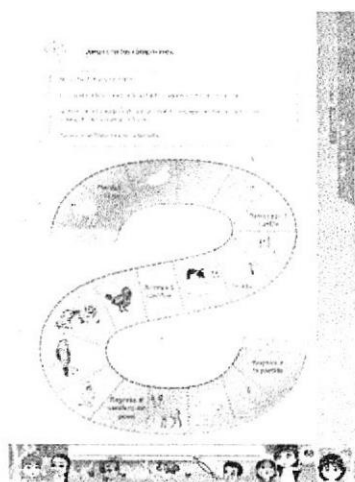
- En la cancha ponle a los jugadores el nombre de tus mejores amigos y amigas.
- Colorea las acciones que conserven tu salud.
- Con la ayuda de tu maestra o tus padres completa los datos.
- Conversen sobre la lámina.
- Colorea los círculos que encuentres en el gráfico.
- Repite los números.
- Completa los conjuntos.
- Une con rayas los objetos que pertenecen al salón de clases.
- Recorta los útiles escolares y pégalos en la pagina siguiente a la derecha del alumno.
- Pegar los útiles escolares a la derecha de los alumnos.
- Cantar y bailar.
- Con tu maestra y compañeros recorre el jardín y con los dibujos recórtalos en la siguiente pagina arma el plano de tu jardín o como quisieras que fuera.
- Pega las figuras de la hoja anterior y arma el plano.



## Unidad 5 (Mi mascota)

### Actividades:

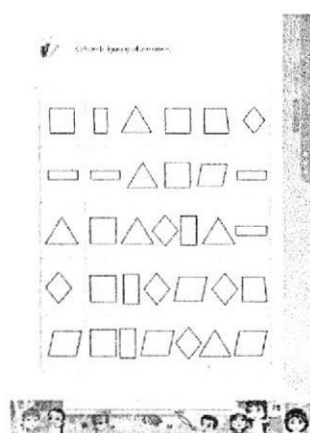
- Canta y dramatiza.
- Dibuja tu mascota y conversa acerca de ellos.
- Colorea la lámina de la acción que consideras correcta.
- Dibuja animales que sirvan d mascotas y luego coloréalas.
- Dibuja los elementos que faltan para completar los conjuntos de acuerdo al número.
- Colorea los conjuntos la cantidad que expresa el número del recuadro.
- Une con rayas el animal y su vivienda.
- Juega con tus compañeros.
- Sigue las secuencias, cuenta el cuento.
- Escribe un número en cada recuadro para ordenar el ciclo de vida del perro y relata la secuencia.
- Escucha sonidos de voces de los animales, reconócelos e imítalos. Escribe como se comunican.
- Con un cepillo de dientes y una tempera pinta los animales del gráfico.



## Unidad 6 ( Cuidemos las plantas)

### Actividades:

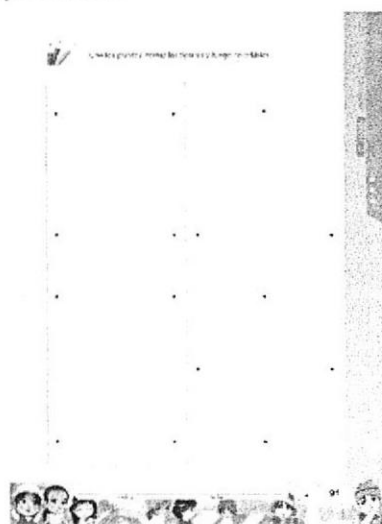
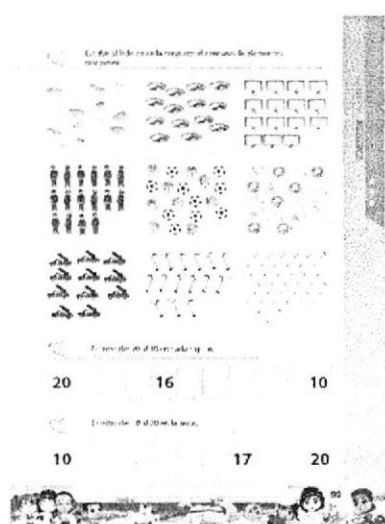
- Conversa con tus compañeros (as) sobre las plantas que te gustan y dibújalas.
- Colorea los alimentos que debes comer para crecer sano(a).
- Colorea cada alimento con su respectivo color y dialoga sobre su importancia en la alimentación.
- Colorea la figura igual al modelo.
- Colorea el mas largo.
- Colorea los alimentos que están arriba del niño y niña.
- Colorea las respuestas de las adivinanzas y une con una raya el texto y el dibujo.
- Colorea las figuras, luego recórtalas y pégalas ordenadamente en la pagina siguiente.
- Pega en orden las láminas del crecimiento de las plantas.
- Relata en forma oral que pasos se siguieron para tener una planta.
- Repetir los rasgos.
- Repite el trabalenguas lo mas rápido que puedas y colorea el cuadro.
- Repite la canción en grupos.
- Con pedazos de papel brillante de varios colores colage de las plantas.



## Unidad 7 (Conozcamos los oficios y profesiones)

### Actividades:

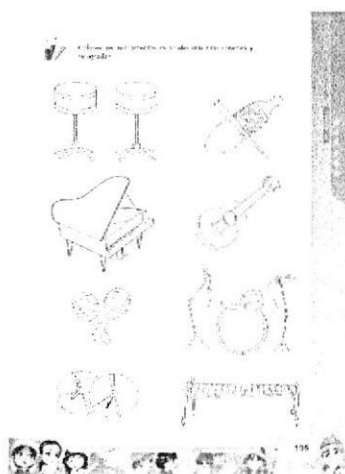
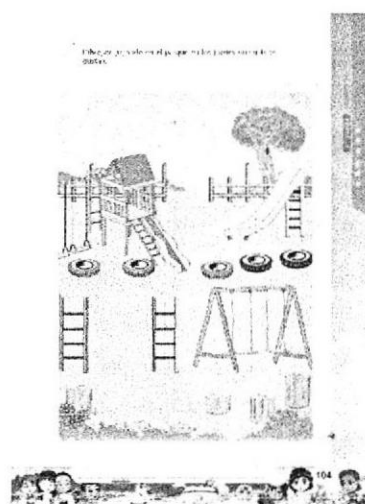
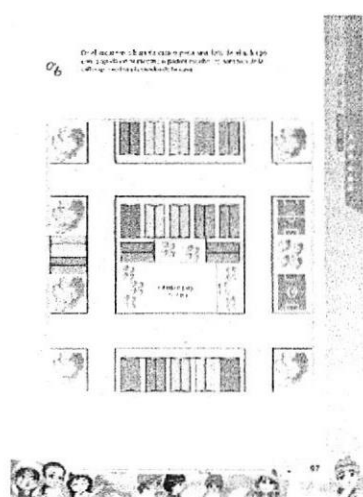
- Aprende la canción , luego juega y demuestra cada oficio.
- Dibújate haciendo el oficio o profesión que te gustaría al crecer.
- Colorea quienes cuidan de nuestra salud.
- Recorta del periódico o revista las personas que realizan los oficios o profesiones pedidas y pégalas en el recuadro.
- Escribir a lado de cada conjunto el número de elementos que posee.
- Escribir del 20 al 10 en cada cajón.
- Escribir del 10 al 20 en serie.
- Une los puntos, en forma de figura y luego coloréalas.
- Une con rayas el oficio o profesión con su implemento respectivo.
- Pinta el recuadro que corresponda a las sílabas tónicas de cada palabra.
- Punza los utensilios que usa el carpintero.



## Unidad 8 (Festejemos en mi barrio)

### Actividades:

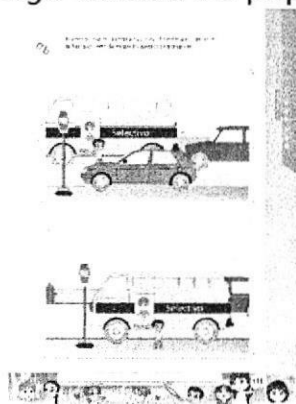
- Aprender y repetir la retahíla.
- En el recuadro dibuja tu casa o pega la foto de ella, luego con la ayuda de tu maestro o padres escribe los nombres de las calles que rodean la cuadra de tu casa.
- Colorea la lámina de los niños que actúan obedientemente al cruzar las calles.
- Relata un cuento interpretando los dibujos de las secuencias lógicas.
- En la recta numérica completa la serie.
- En cada cuadrito escribe los números que están antes y después.
- Colorea la bandera con los colores amarillo, azul y rojo.
- Colorea las acciones correctas que deben realizarse en el barrio.
- Colorea los juegos que están a la izquierda de los niños.
- Dibújate jugando en el parque con los juegos que mas te gustan.
- Colorea los instrumentos musicales que mas conoces y te agradan.
- Recorta los juegos y pégalos en el parque de la hoja siguiente.

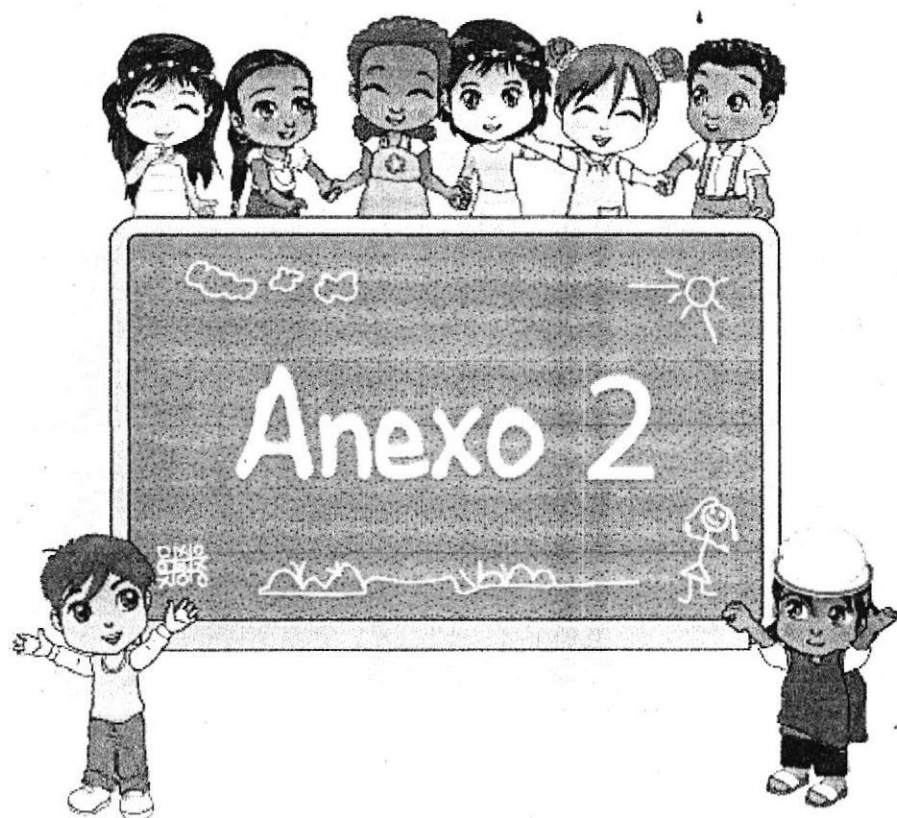


## Unidad 9 (Transportémonos con seguridad)

### Actividades:

- Pega los juegos que recortases en la pagina anterior.
- Aprende y repite la canción.
- Colorea con tus colores favoritos el tren.
- Ponga bolitas de papel anaranjado sobre el medio de transporte que mas te guste.
- Recorta y pega en la pagina siguiente el cuadro que representa la forma correcta de utilizar los medios de transporte.
- Pega el cuadro que representa la forma correcta de utilizar los medios de transporte.
- Une con rayas el medio de transporte y el lugar por donde se traslada.
- Une con rayas el numero y el conjunto respectivo.
- Completa los conjuntos según el número del recuadro.
- Recorta las personas que manejan los diversos medios de transporte y pégalos en la siguiente pagina a lado del transporte respectivo.
- Pega las figuras del recorte a lado de cada medio de transporte.
- Colorea los medios de transporte que están a la derecha de los niños.
- Formando una ronda como la de la lámina, cantar mi trencito, bailarlo y dramatizarlo.
- En los recuadros colorea el número de las sílabas de los nombres de los gráficos.
- Pega bolitas de papel comete anaranjado en el avión.







## **Introducción**

En este anexo encontraremos la evolución de todos los personajes principales del libro "Integrados Emily y Andy", sus bocetos a lápiz para definir el acabado de cada personaje principal en este libro y gama de colores utilizados en sus trajes principales y autóctonos.

Esta misma línea gráfica se adoptará para la creación del CD multimedia y se utilizó para el desarrollo del CD promocional junto a otros diseños e ilustraciones aquí descritas.

También encontraremos la evolución del personaje de CD multimedia.

## Boceto de Adrián



## Boceto de Andy



## Boceto de Carlos



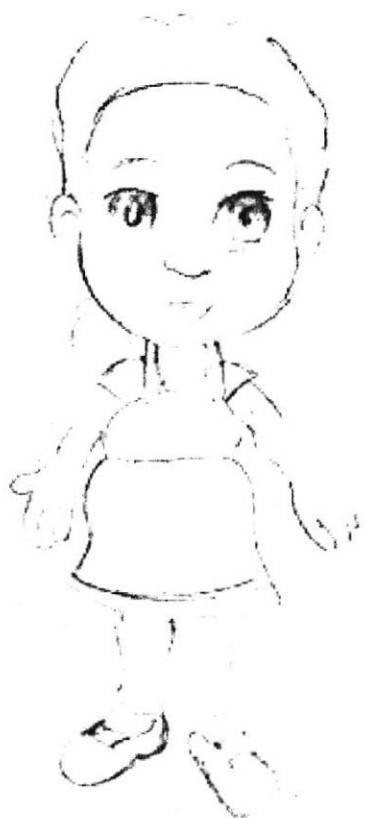
## Boceto de Emily



## Boceto de Flor

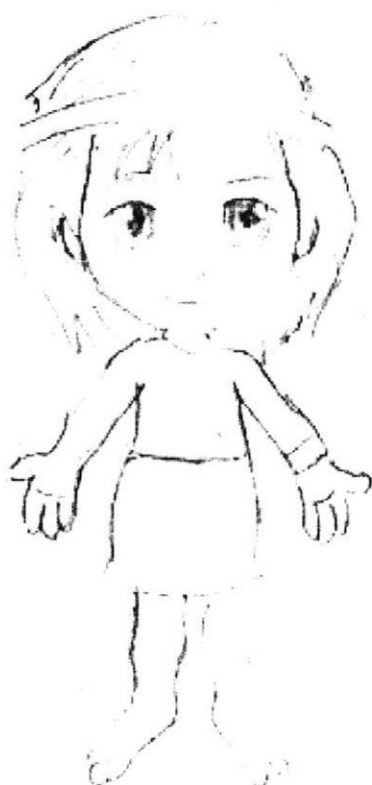


# Boceto de Lorena





## Boceto de Luis



## Boceto de María





Adrián



	C	M	K	
	57	70	100	0
	69	76	100	0
	22	38	60	0
	52	75	100	0
	16	28	59	0
	61	49	44	8
	16	12	17	11
	35	28	28	0
	57	41	58	0
	79	82	100	0





Andy



	C	M	K	
■	69	76	100	0
■	57	70	100	0
■	22	38	60	0
■	15	23	36	0
■	74	0	0	0
■	18	36	100	0

# Carlos








	C	M		K
	25	50	80	0
	33	60	90	0
	0	0	0	100
	19	0	19	0
	0	0	0	100



Emily



	C	M	K	
	57	70	100	0
	69	76	100	0
	22	38	60	0
	15	23	36	0
	0	51	12	0

# Emily



	C	M	K
■	57	70	100 0
■	69	76	100 0
■	22	38	60 0
■	15	23	36 0
■	0	51	12 0













Flor



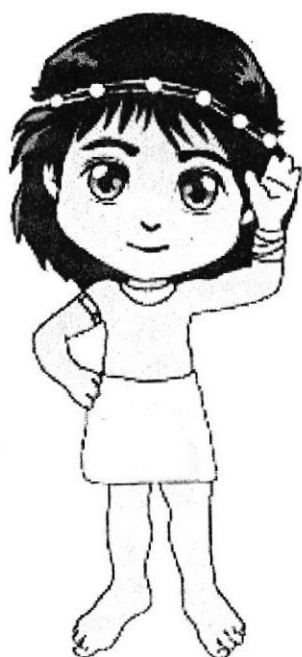
	C	M		K
■	66	100	100	0
■	0	0	0	100
■	24	37	65	0
■	9	23	40	0
■	51	37	48	0
■	12	9	28	0

Lorena



	C	M		K
	69	76	100	0
	57	70	100	0
	22	38	60	0
	15	23	36	0
	19	0	12	0
	19	57	12	0

# Luis



	C	M		K
■	81	74	41	0
■	0	0	0	100
■	24	37	65	0
■	9	23	40	0
■	51	37	48	0
■	12	9	28	0



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

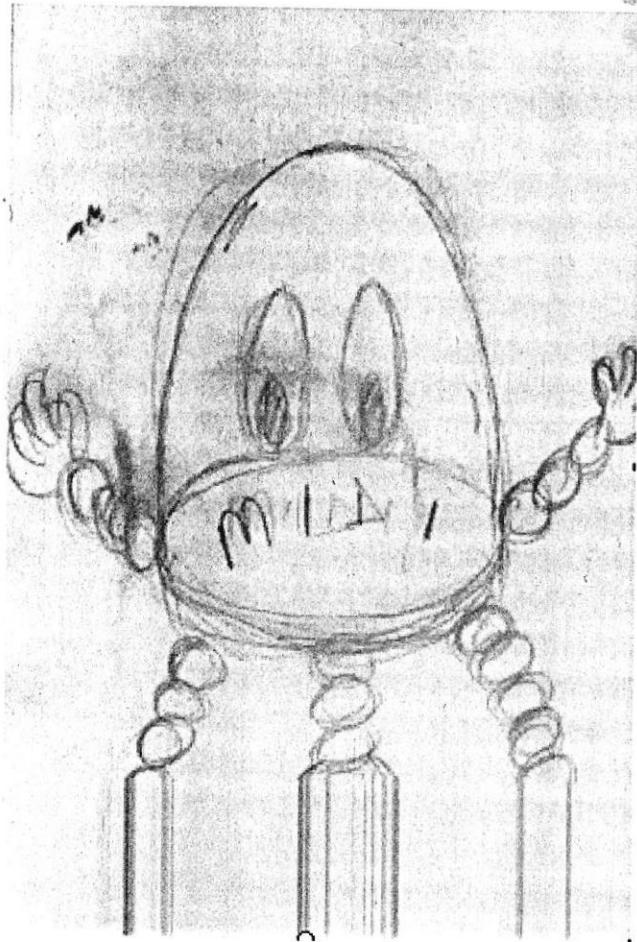
# María



	C	M		K
■	57	70	100	0
■	69	76	100	0
■	22	38	60	0
■	52	75	100	0
	0	13	44	0
■	61	49	44	8
■	16	12	17	11
■	35	28	28	0
■	57	41	58	0
■	79	82	100	0











SISTEMA  
CAMPOS  
PROYECTOS



MIDI



# MIDI

	C	M	Y	K
	92,55	83,14	21,96	8,63
	18,43	16,47	4,71	0,39
	66,27	61,57	11,76	1,57
	11,37	1,57	1,96	0
	49,02	0,39	0	0
	25,88	31,76	0	0
	85,49	97,65	0	0
	0	0	0	0





## Introducción

El proyecto "Integrados Emily y Andy", ha pasado por diferentes etapas de desarrollo, ya que a medida que se lo ha ido avanzando se han corregidos textos, diagramaciones e ilustraciones.

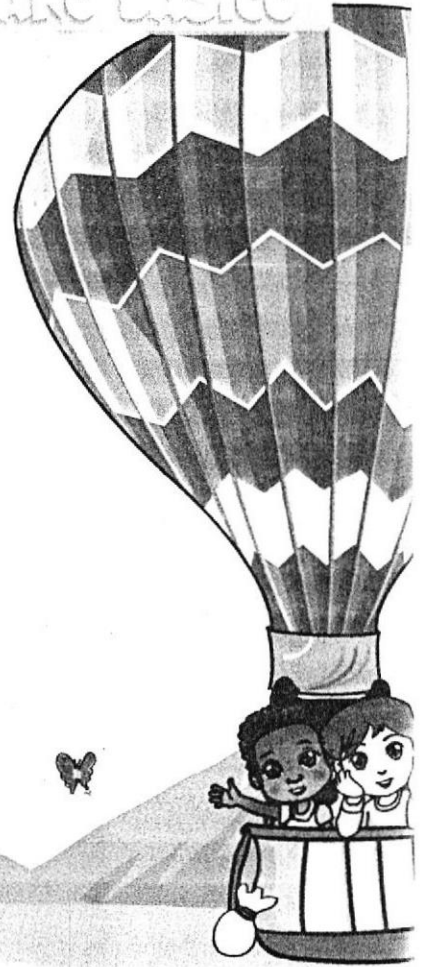
A continuación mostraremos una impresión aprobada y totalmente definida del libro "Integrados Emily y Andy".



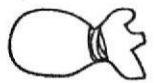


# Integrando Emily & Andy

PRIMER AÑO CLÁSICO



MINISTERIO  
INTERIOR  
POLICIA NACIONAL  
DEL PERU



# Red de Emily y Andy

El mundo de Emily



## Autor

Equipo de Redactores de  
Editora de Textos y Papelería S.A.  
EDITEXPA s.a.

## Diseño y diagramación



## Matriz

Av. Olmedo 533 entre P. Lavayen y Noguchi.  
Telfs: 2415451 - 2416324 - 2400327 - 2411005 - 2400407  
GUAYAQUIL - ECUADOR [www.dicamcor.com](http://www.dicamcor.com)

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

Av. 9 de Octubre entre  
Robles Boderio y Salomón  
Pinoargote Telf.: 2781875  
LA LIBERTAD - GUAYAS

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

Ibarra # 914 y 3 de Julio  
Telf.: 2750944  
STO. DOMINGO - PICHINCHA

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

5 de junio # 704 y Bolívar  
Telf.: 2735279 - 2733008  
BABAHOYO - LOS RÍOS

Calle Guayaquil y Cuarta Avenida  
Bajos del Hotel Palatino (esquina)  
LA LIBERTAD - GUAYAS

Av. 12 Noviembre 06-28 entre  
Ayllon telf.: 2420752  
AMBATO - TUNGURAHUA

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

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

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

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

Manuela Cañizares y Bolívar  
Bajos de la Mutualista Vargas Torres  
Telf.: 2712375  
ESMERALDAS - ESMERALDAS

9 de Octubre entre 9 de Mayo  
y Juan Montalvo  
Telf.: 2963625 - 2963635  
MACHALA - EL ORO

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

Bolívar # 717 entre la Séptima  
y la Octava Telf.: 2762996  
QUEVEDO - LOS RÍOS

Av. Domingo Comín # 225 y  
Chembers. Frente a la Dirección  
Provincial de Educación  
GUAYAQUIL - ECUADOR

Coop. Carlos Castro 1 Mz. 3  
Solar 2 Esq. GUASMO CENTRAL  
GUAYAQUIL - ECUADOR

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

©DERECHOS RESERVADOS.  
EDITEXPA

Esta obra es propiedad de EDITEXPA, no puede ser reproducida total  
o parcialmente sin permiso de los Editores.

[dicamcor@editexpa.com](mailto:dicamcor@editexpa.com)



CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN

## PROLOGO

La matemática en nuestro medio ha sido estudiada a través de procedimientos mecánicos y memorísticos lo cual ha limitado el pensamiento matemático.

Ante esta difícil situación por la que atraviesan nuestros educandos, la presente serie de matemática "Numeritos Hiperactivos" propone ejercitar las destrezas relativas a la comprensión, explicación y aplicación de los conceptos y enunciados matemáticos; utilizando los conocimientos y procesos matemáticos que involucran los contenidos de la educación básica con la realidad del entorno.

Bajo estas premisas "Numeritos Hiperactivos" ha sido diseñado basándose en los contenidos y destrezas propuestas por la actual reforma educativa, dando como resultado la interactividad entre lo científico, experimental, lúdico y creativo.

La serie "Numeritos Hiperactivos" se caracteriza por desarrollar la tarea de manera ágil, dinámica y práctica. Posee en cada unidad de aprendizaje ejercicios, una sección de juegos, evaluación y de refuerzo que garantizará al estudiante su aprendizaje, a la vez que permitirá verificar los progresos matemáticos que irá alcanzando cada alumno.

En consecuencia "Numeritos Hiperactivos" es un texto taller que otorga una nueva visión y un enfoque moderno de la matemática como ciencia básica del desarrollo del pensamiento y el aprendizaje.

# Integración de Emily y Andy

PRIMER AÑO BÁSICO

Proyecto 1

¿Cómo Soy?

Proyecto 2

Mi hogar

Proyecto 3

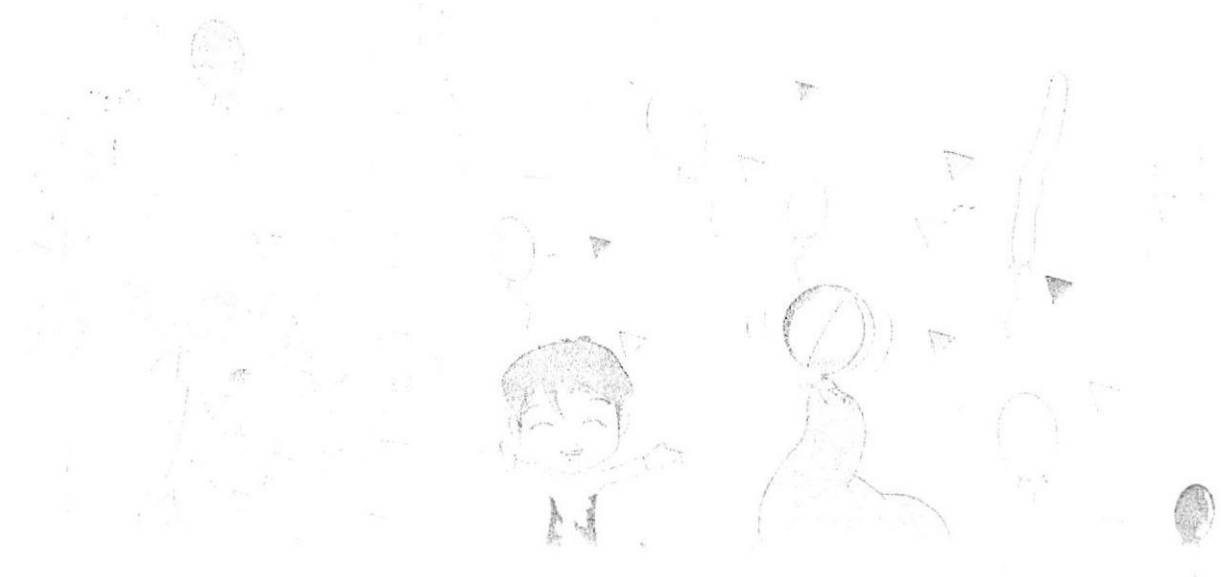
Valorando la amistad

Proyecto 4

Mi salón de clase

Proyecto 5

Mi mascota



# Introducción Emily y Andy

(Lecturas de texto)

## Proyecto 6

Cuidemos las plantas

## Proyecto 7

Conozcamos los oficios y profesiones

## Proyecto 8

Festejemos en mi barrio

## Proyecto 9

Transportémonos con seguridad



Integrado  
Emily y Andy

PRIMER AÑO BÁSICO



Nombre: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_

Escuela: \_\_\_\_\_

Profesor: \_\_\_\_\_





# ¿Cómo soy?





06

Colorea, recorta el rompecabezas; luego ármalo y pégalo en la siguiente página.

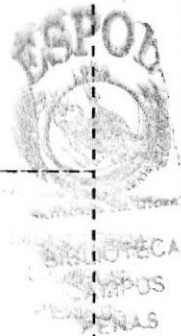
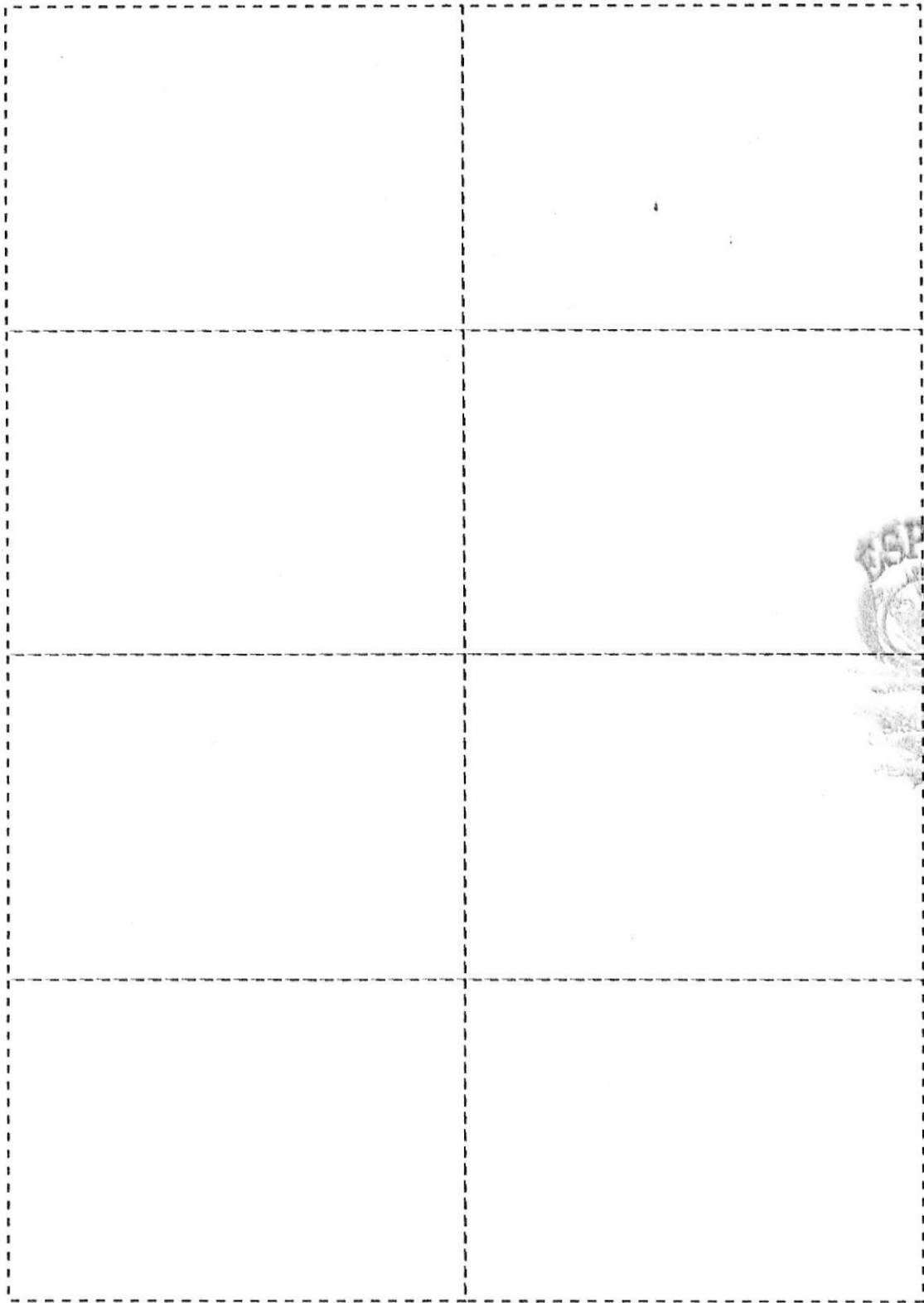


nombre

fecha

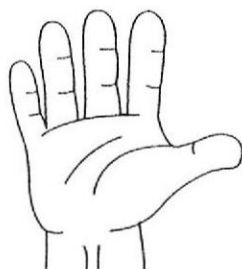
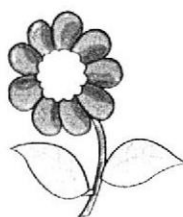
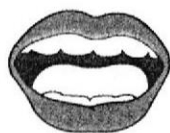
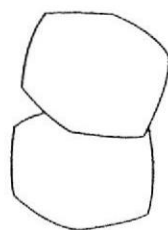
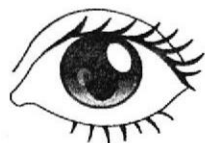


Pega las piezas del rompecabezas y coloréalas.



2

Une con el objeto que corresponda



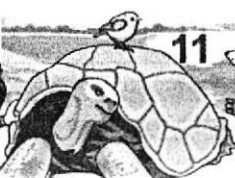
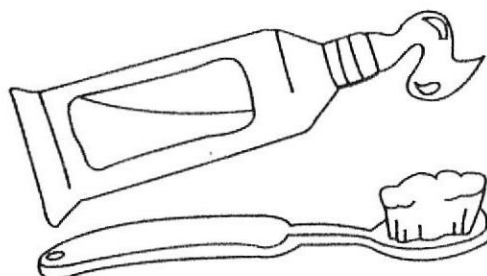
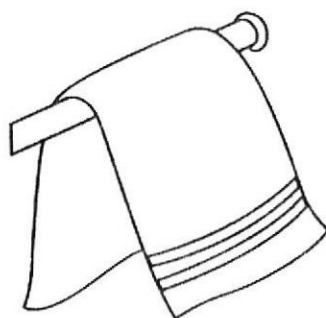
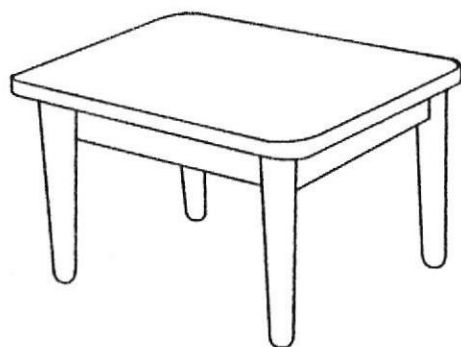
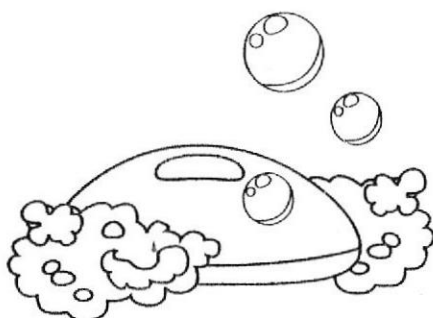
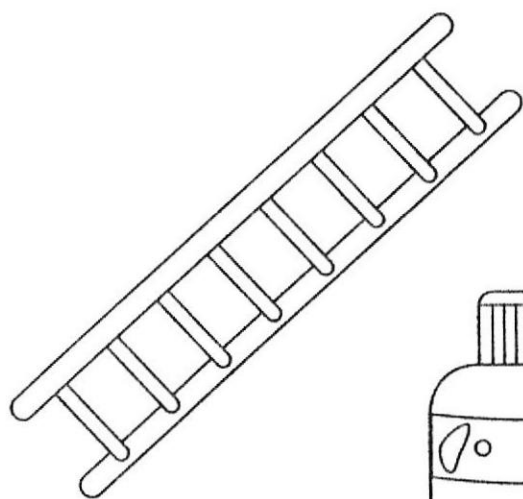
nombre

fecha





Colorea lo que usas para tu aseo personal

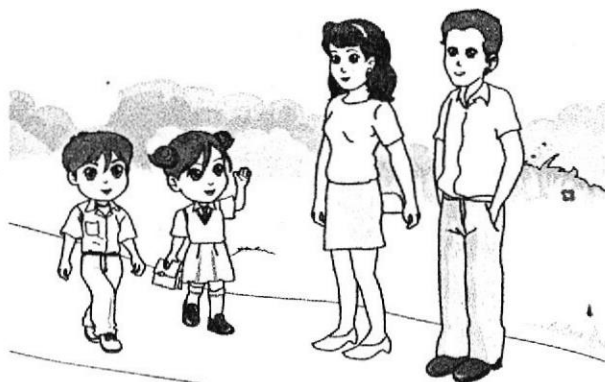


nombre

fecha



Conversa con los amigos y el maestro acerca de las escenas.

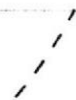
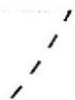
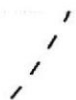
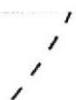
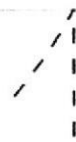


BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

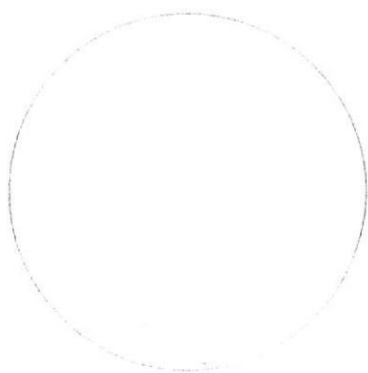
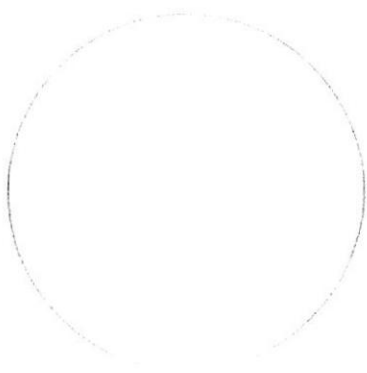
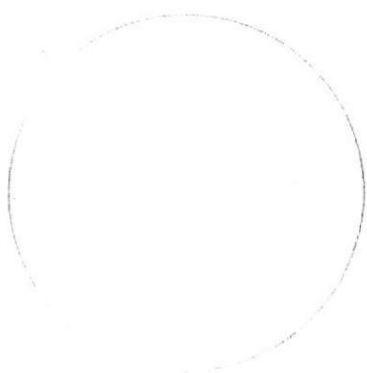




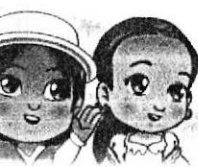
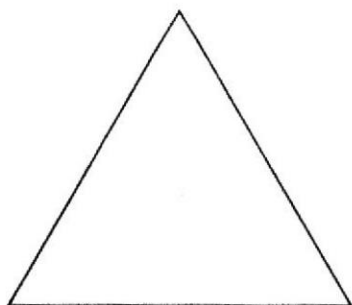
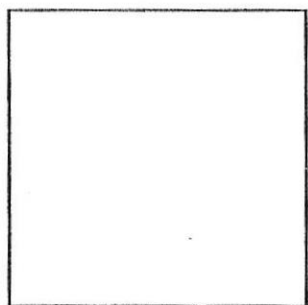
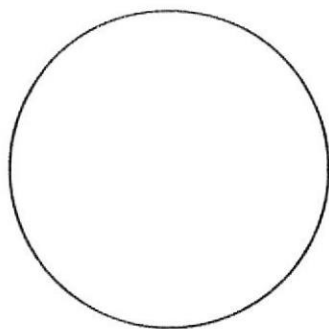
**Repetir los números.**



**Dibujar un elemento dentro de cada conjunto.**



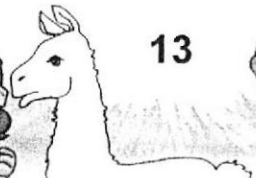
**Pintar el cuadrado de color amarillo.**



nombre



fecha





Pegar trocitos de papel sobre el número.



Repetir los números.

2

2

2

2

2

2

2

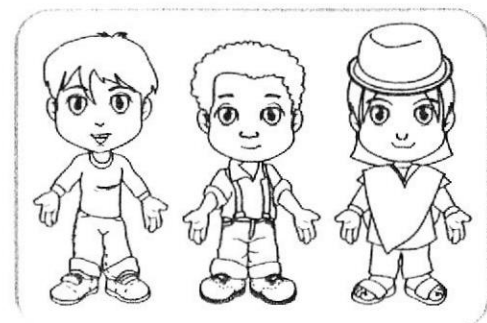
2

2

2



Colorea dos elementos en cada conjunto.



Repetir los números.

3

3

3

3

3

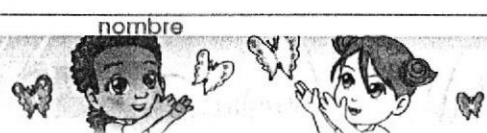
3

3

3

3

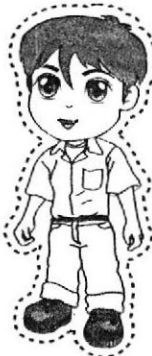
3





06

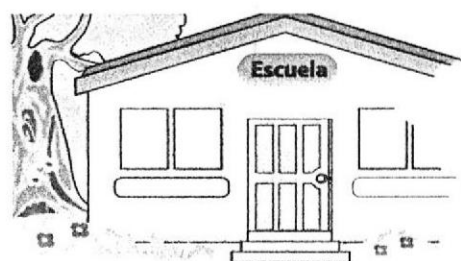
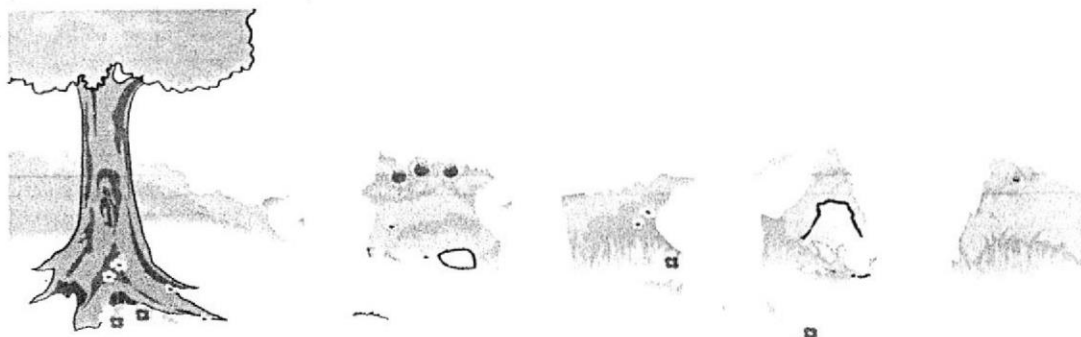
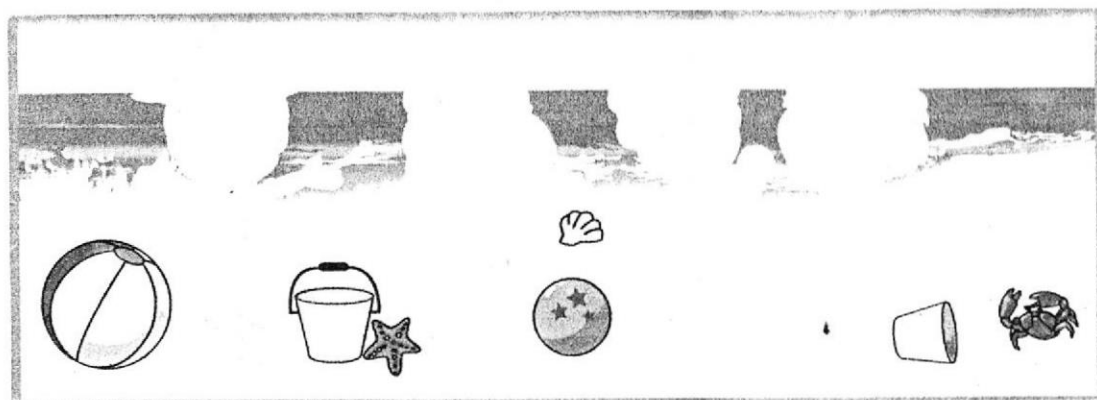
Recorta los niños y pégalos en la siguiente página en el lugar donde corresponde.





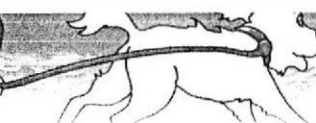


Pega los niños donde corresponde





Imita los movimientos del cuerpo y los gestos de los dibujos.



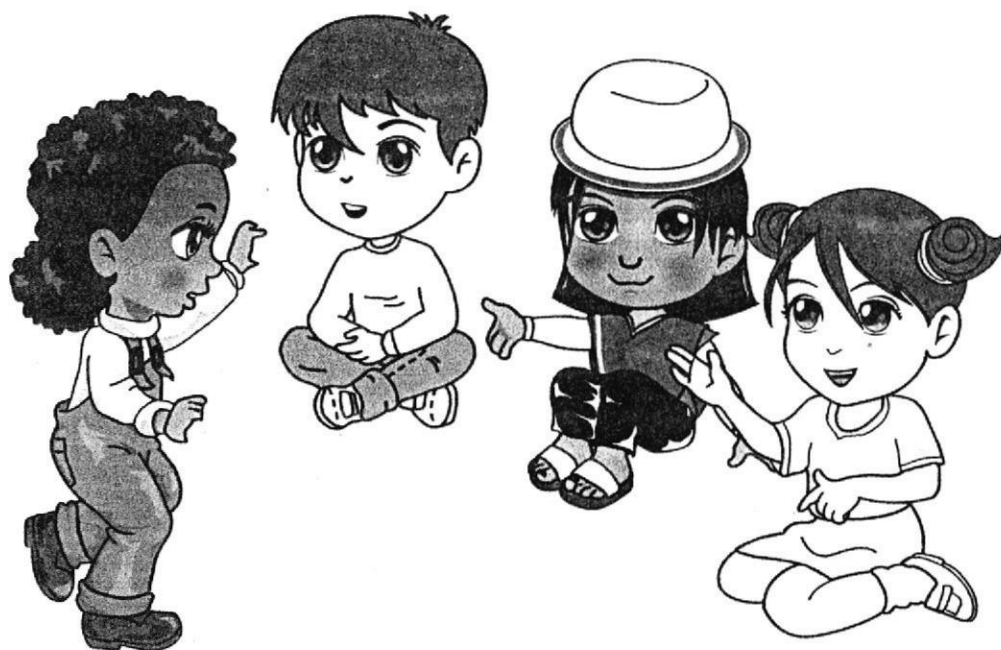
nombre

fecha

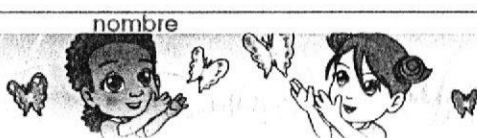


**Juega con tus compañeros y adivina las señas.**

**Los niños y niñas deben sentarse en círculos, uno de ellos debe pararse y hacer una seña o un gesto y los demás deben adivinar que es.**



**Gana el niño o niña que más aciertos tenga.**



Escribir en las líneas cuatro veces su nombre.

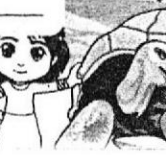
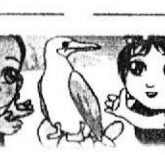
Four sets of horizontal lines for writing practice.

Repetir el grafismo.

Four boxes for tracing practice. The first box contains a stylized '3' shape, and the other three are empty.



Conversas acerca de las imágenes.



nombre

fecha



Repite y aprende la canción

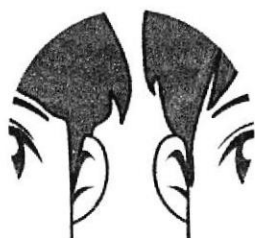


## Mi cuerpo

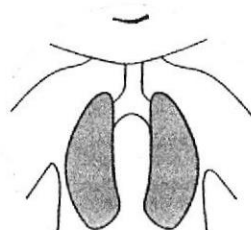
Mi cabeza es redondita  
mis piernitas con dos pies  
mis ojitos picarones  
y mis brazos juguetones.



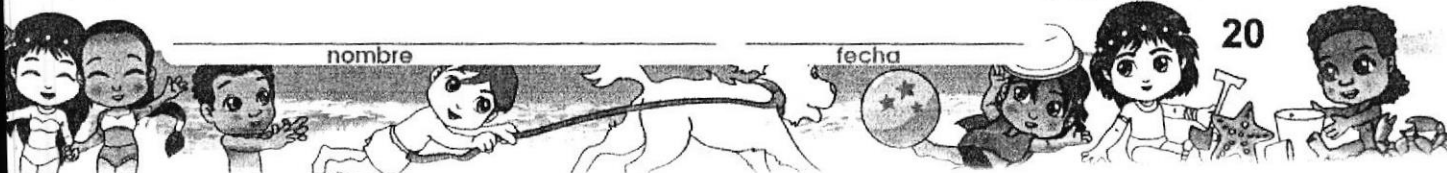
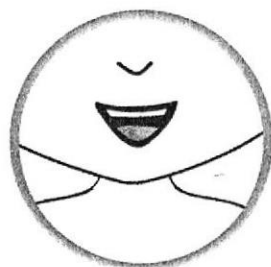
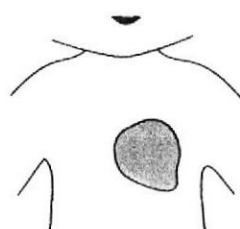
También tengo una  
boquita



y una nariz chiquitita  
dos manitos, dos orejas  
que escuchan mis  
canciones.



En la espalda los  
pulmones  
en mi pecho el corazón  
este es todo mi cuerpito  
que bonito que soy yo.



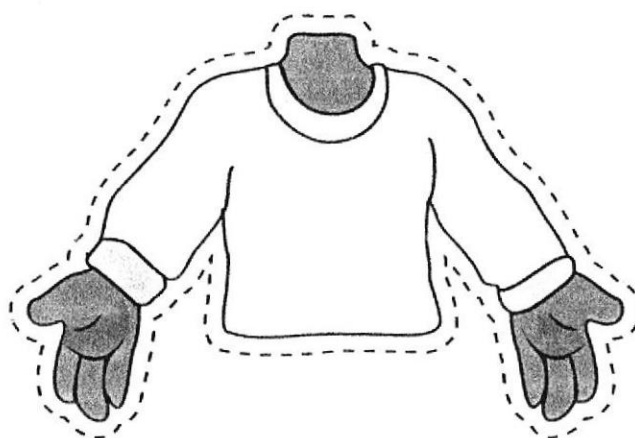
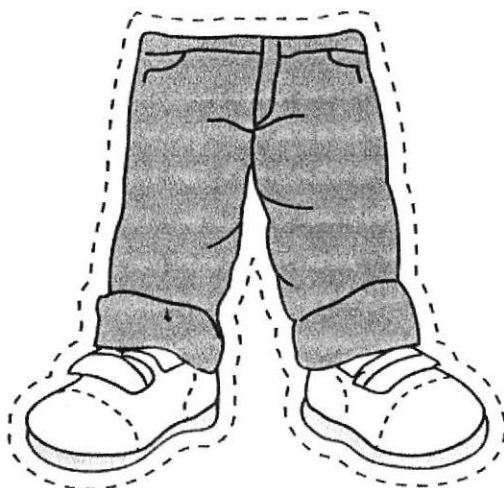
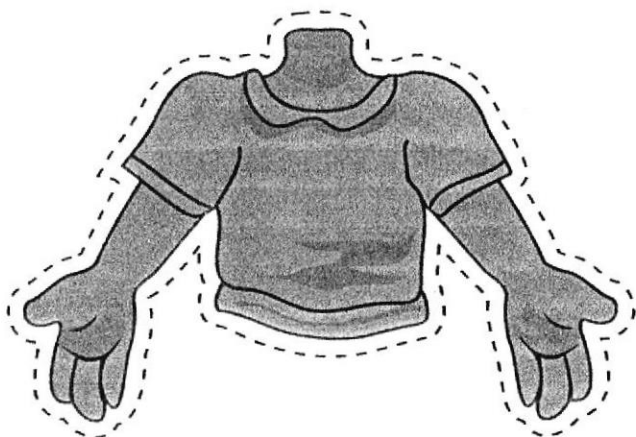
nombre

fecha



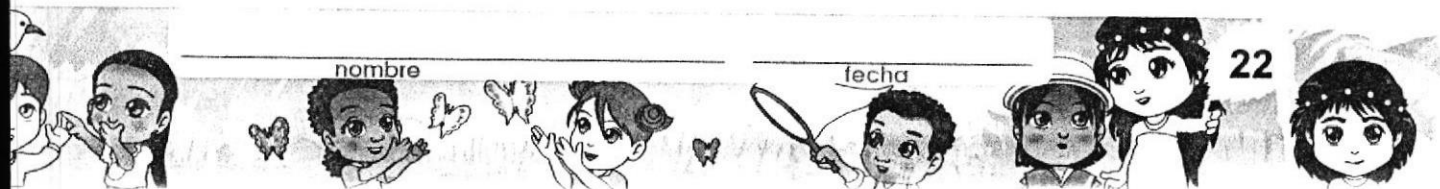
06

Recorta las piezas y pégalas en la silueta que corresponde.

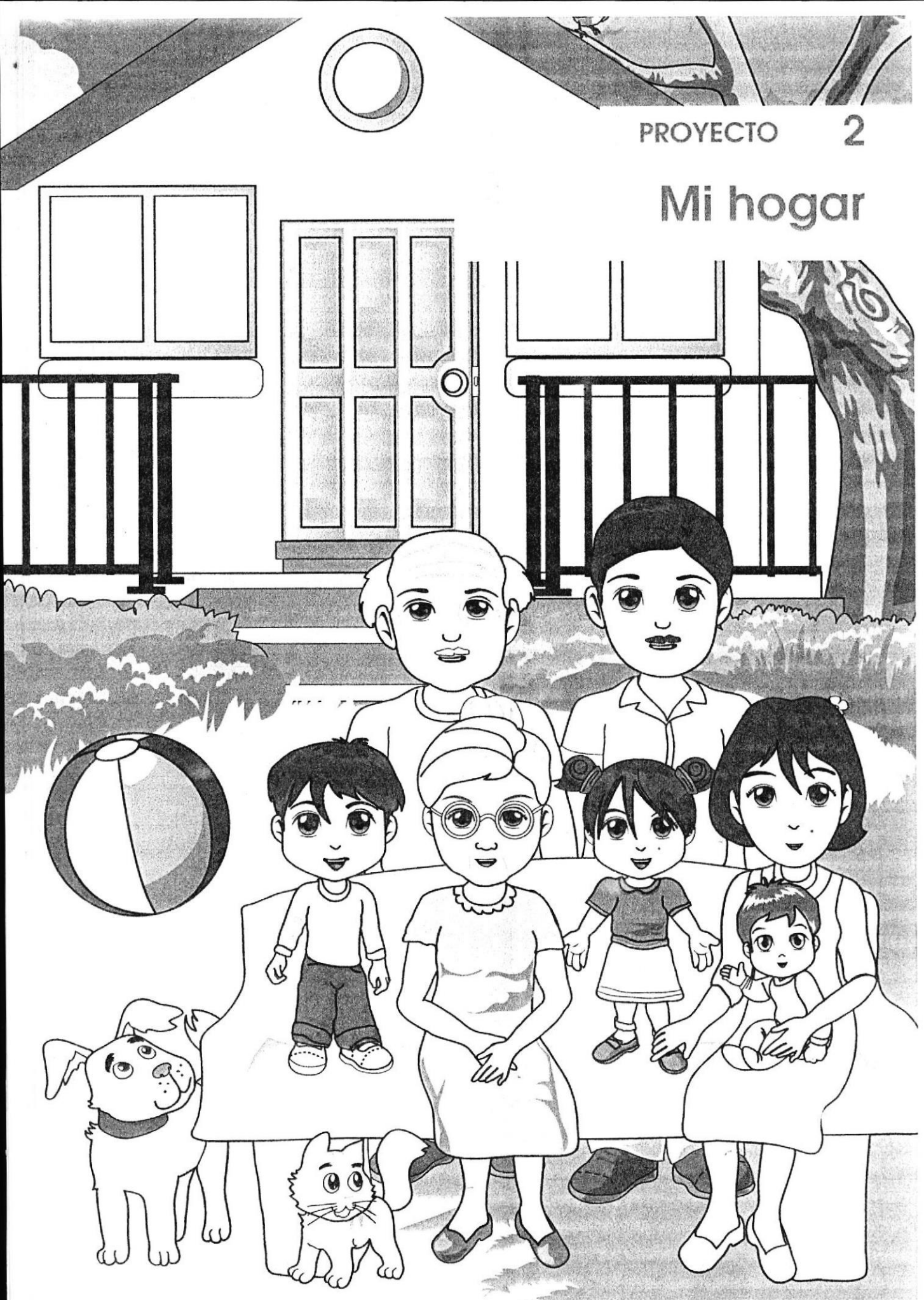




Pega las piezas en el lugar que corresponden.



# Mi hogar





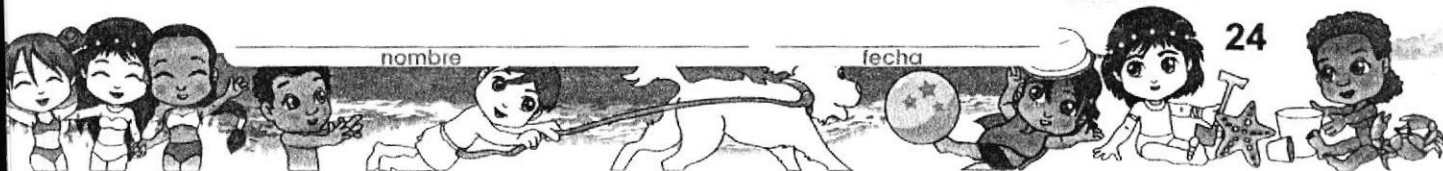


Dibuja y colorea tu familia y conversa acerca de ella

PROYECTO 2

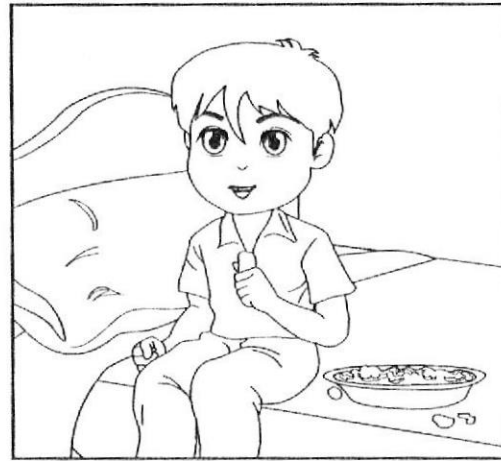
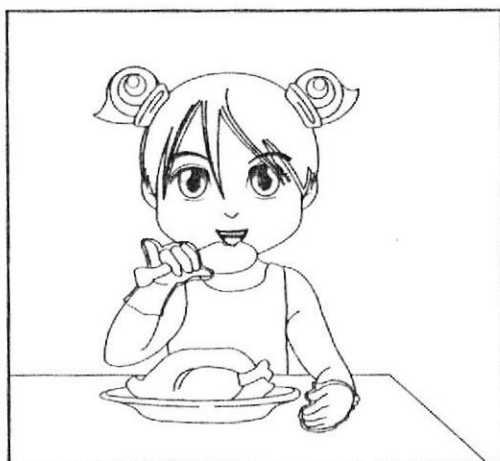
1º BÁSICA

Identidad Y Autonomía

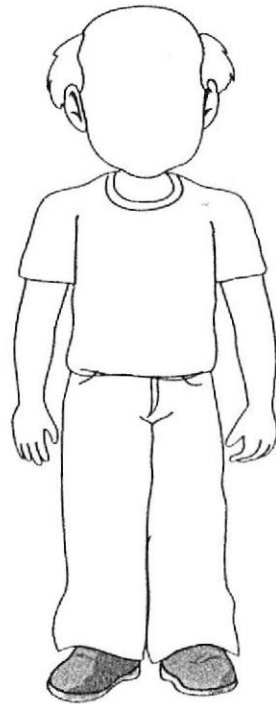
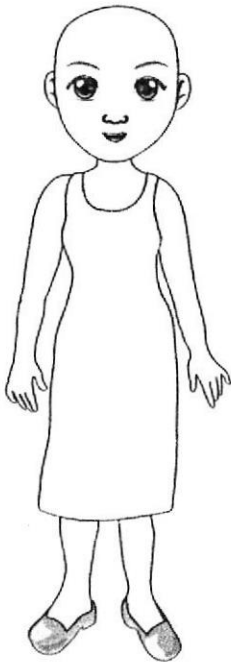
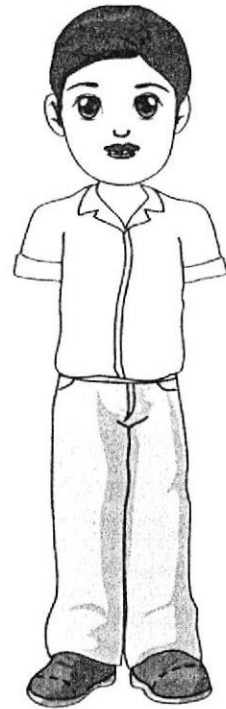
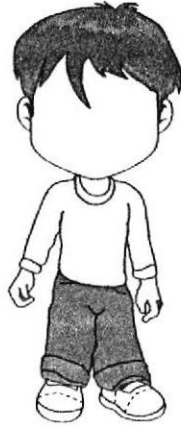
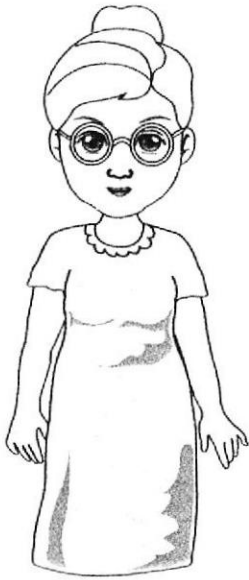




Colorea los dibujos que demuestran la forma correcta de ingerir los alimentos.



Dibuja las partes del cuerpo que le faltan a cada miembro de la familia.

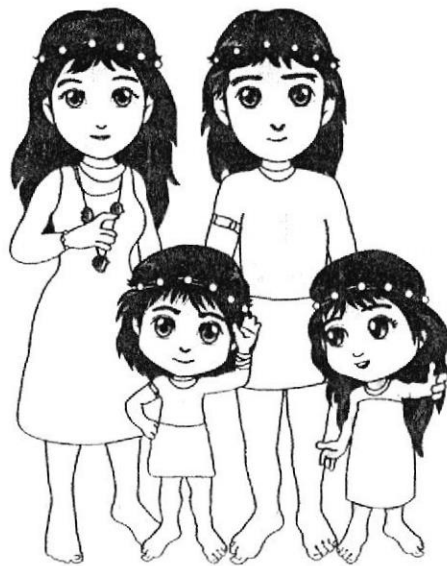




Colorea el miembro de la familia que es alto.



Dibuja y colorea el suelo debajo de la familia.



Escribe debajo de cada conjunto el número de elementos.



Repetir los números.

4      4      4      4      4

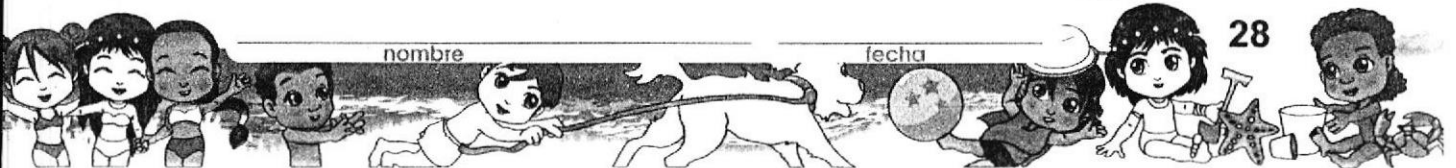
4      4      4      4      4

5      5      5      5      5

5      5      5      5      5

6      6      6      6      6

6      6      6      6      6

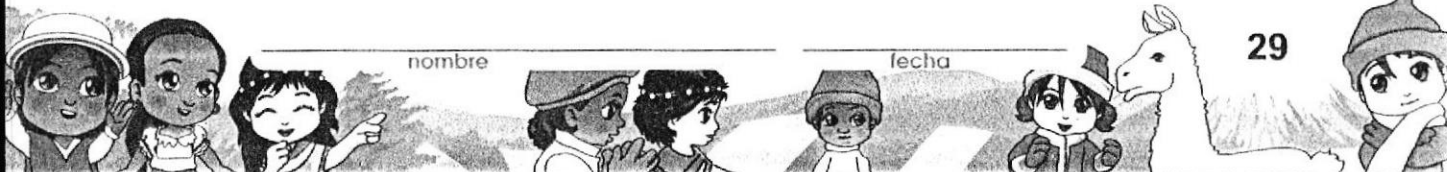
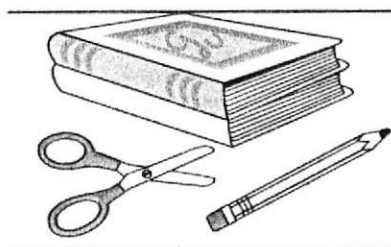
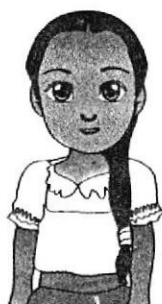
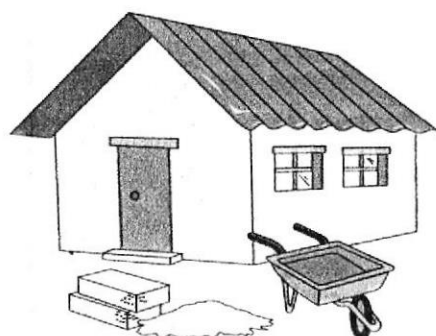
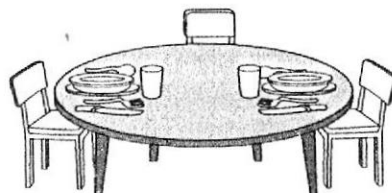


nombre \_\_\_\_\_

fecha \_\_\_\_\_



Une con rayas la actividad y el miembro de la familia que la realiza.



nombre

fecha



Relata y dramatiza la escena, luego coloréala.



\_\_\_\_\_ nombre \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ fecha \_\_\_\_\_

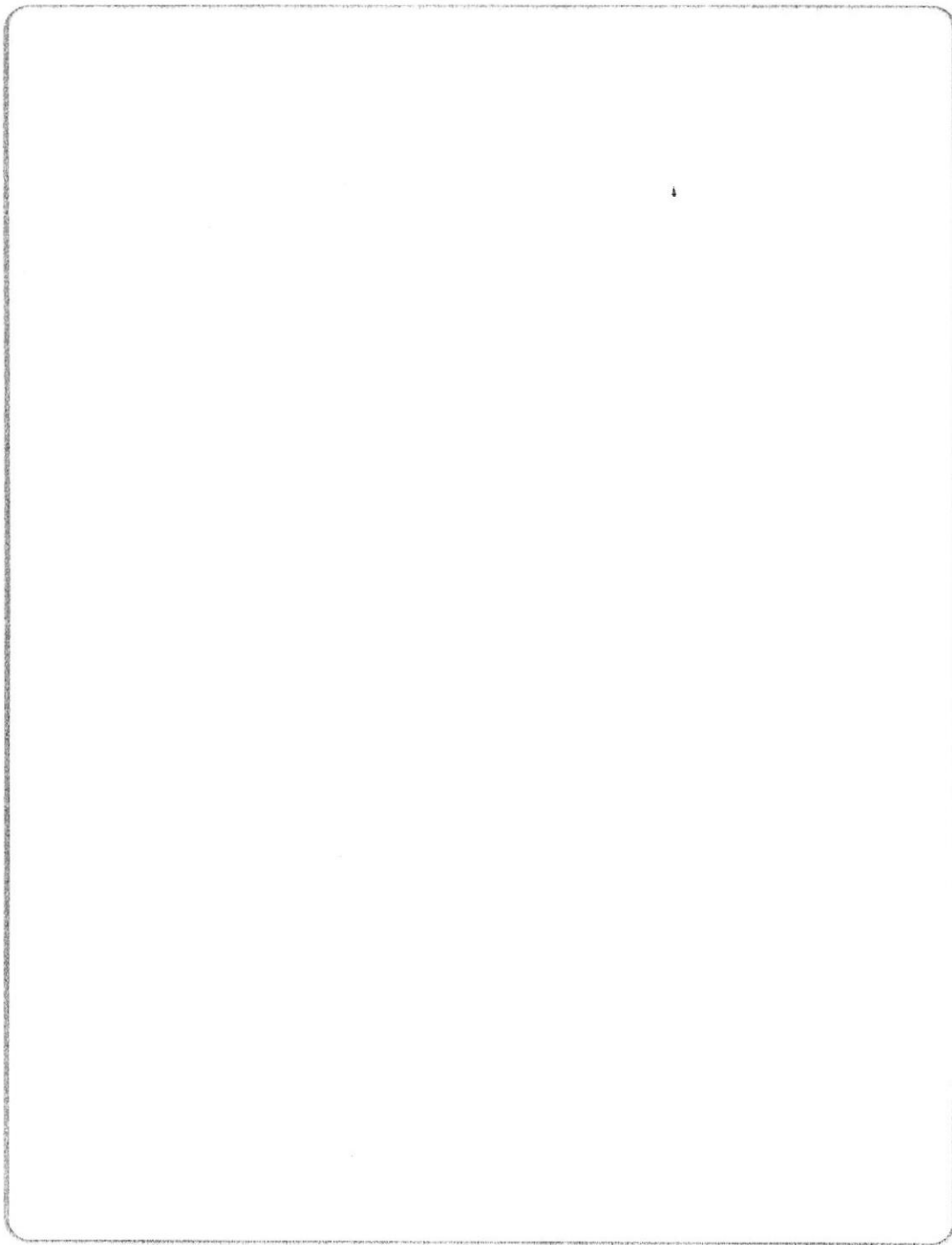






**Dialogar acerca de experiencias familiares.**

Dibujar y colorear la familia disfrutando de un paseo al campo.



PROYECTO 2

1<sup>er</sup> BÁSICA

Oral Y Escrita



nombre \_\_\_\_\_

fecha \_\_\_\_\_

31





Aprender y repetir.

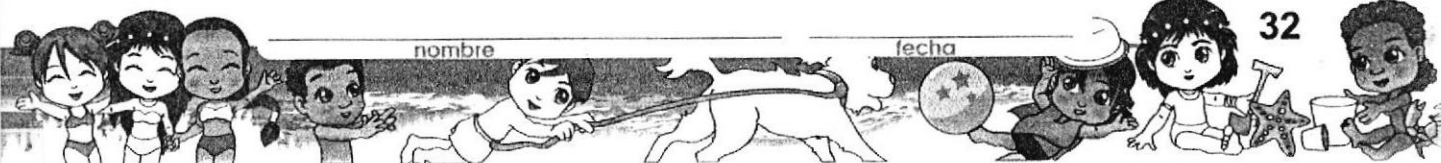


## Mi familia

Yo tengo una familia  
que me hace muy feliz  
mi papi, mi mamita  
y mi ñaño chiquitín



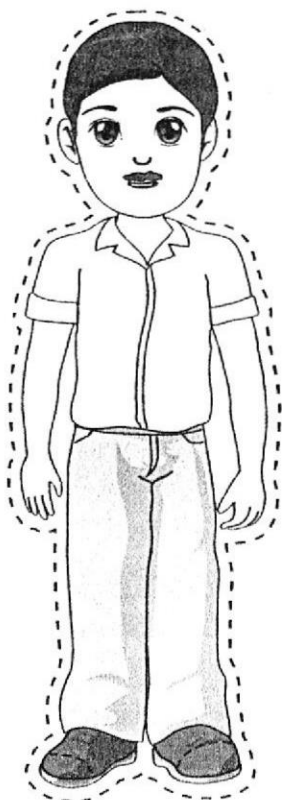
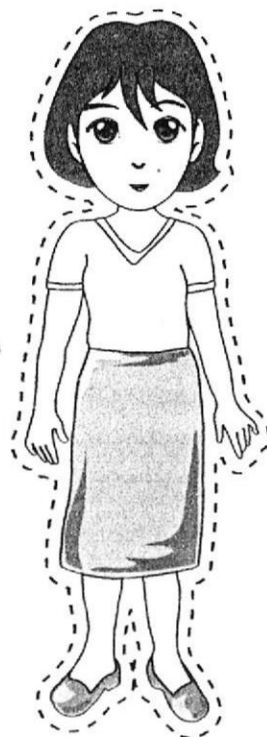
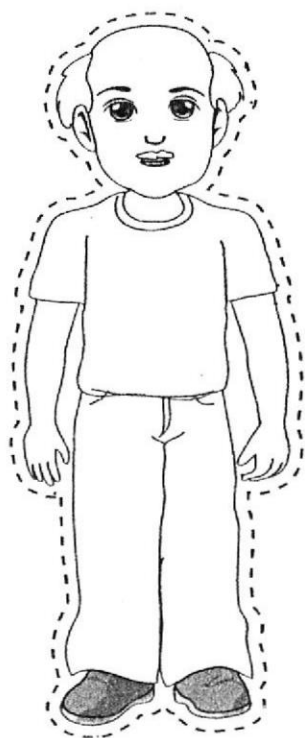
Mi papi va al trabajo  
mi mami queda en casa  
mi ñaño va a la escuela  
y yo voy al jardín



nombre

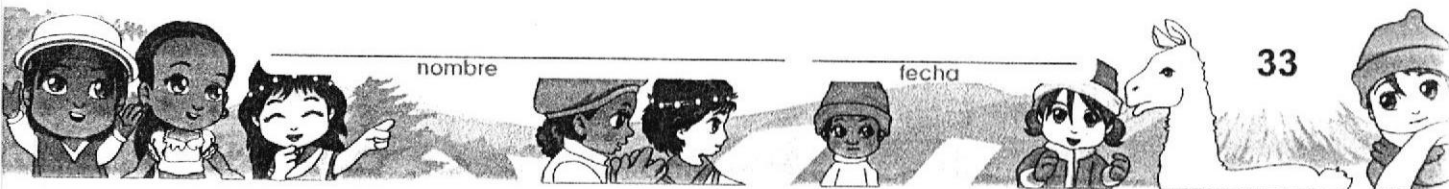
fecha

Con un punzón desprende las figuras de la familia y  
pégalas en la otra página en el modelo que corresponden.



nombre \_\_\_\_\_

fecha \_\_\_\_\_





Pega las siluetas donde corresponden.

PROYECTO 2

1º BASICA

Expresión Plástica

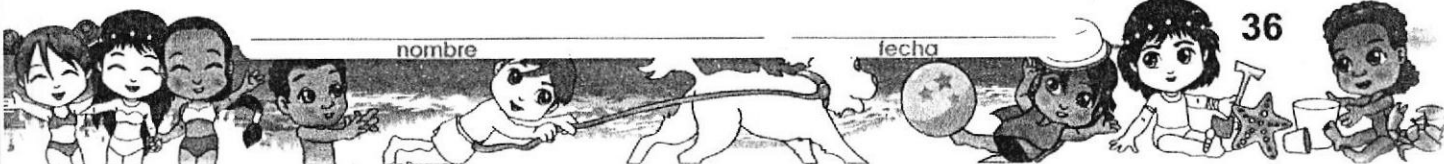


# Valorando la amistad





Escribe los nombres de algunos de tus compañeros y  
compañeras y luego dibújalos.





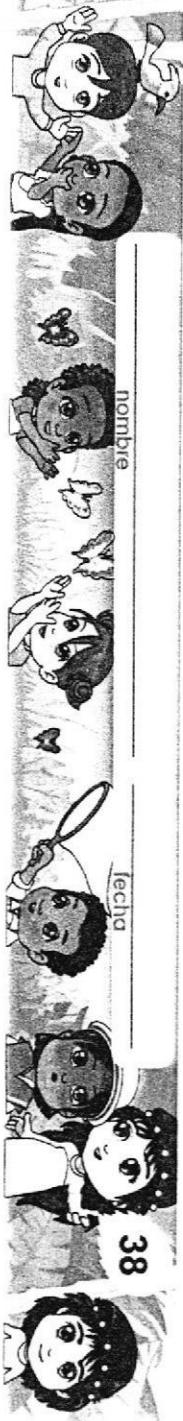
Colorea las acciones correctas y dialoga acerca de ello.



nombre

fecha





nombre \_\_\_\_\_

fecha \_\_\_\_\_

38



Troza pedacitos de papel de varios colores y pégalos decorando el dibujo.



06

Recorta las siluetas de los niños y niñas y pégalas en la siguiente página ordenando del más grande al más pequeño.



PROYECTO 3

1º BÁSICA

Relaciones Lógico Matemáticas

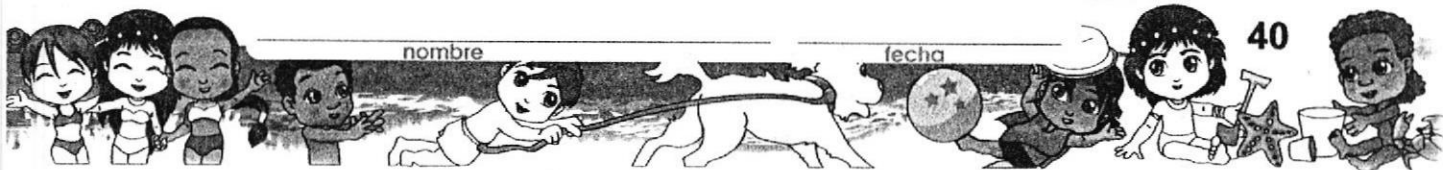


nombre

fecha



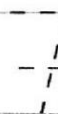
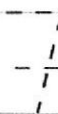
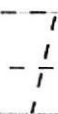
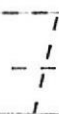
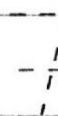
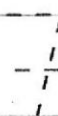
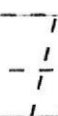
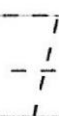
Pega las siluetas en orden del más grande al más pequeño.





Repete los números.

7



8



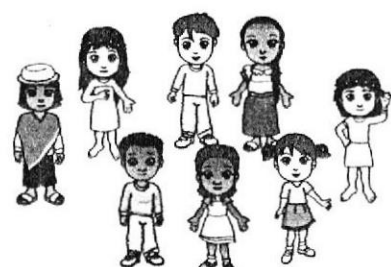
Une con rayas los conjuntos y el número.



7



8



nombre

fecha



Dialoga acerca de la lámina y luego coloréala.



1<sup>er</sup> BASILA PROYECTO 3

★ ★ ★ Mundo Social, Cultural Y Natural



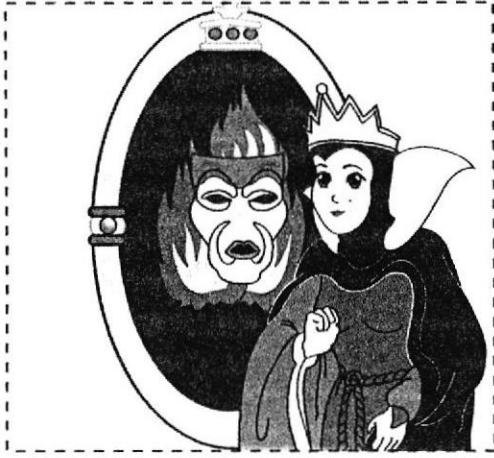


Hacer una fila. Jugar al capitán manda que realiza las acciones del dibujo.



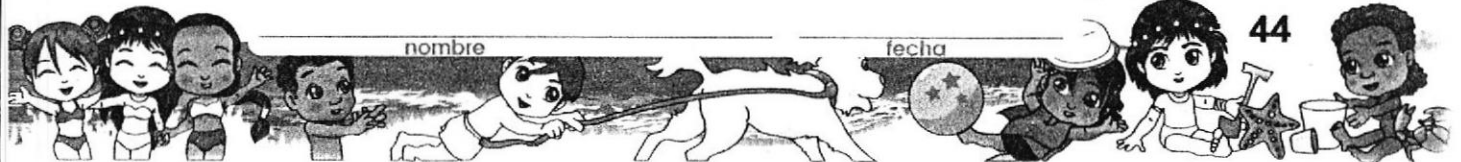
06

Recortar las escenas y pegarlas ordenadamente en la otra página.



nombre

fecha





Pegar las escenas en forma ordenada y volver a contar el cuento.



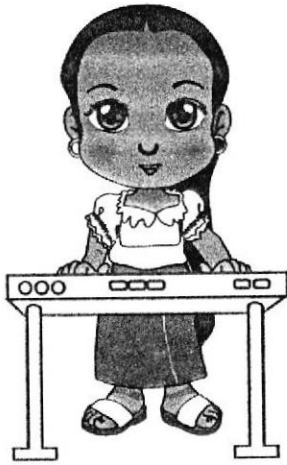
nombre

fecha





Colorea los instrumentos que toca la banda.



PROYECTO 3

1<sup>ra</sup> BASICA

Expresión Musical



nombre

fecha



Pintar el cuadro con t mpera, usa los dedos como pinceles.

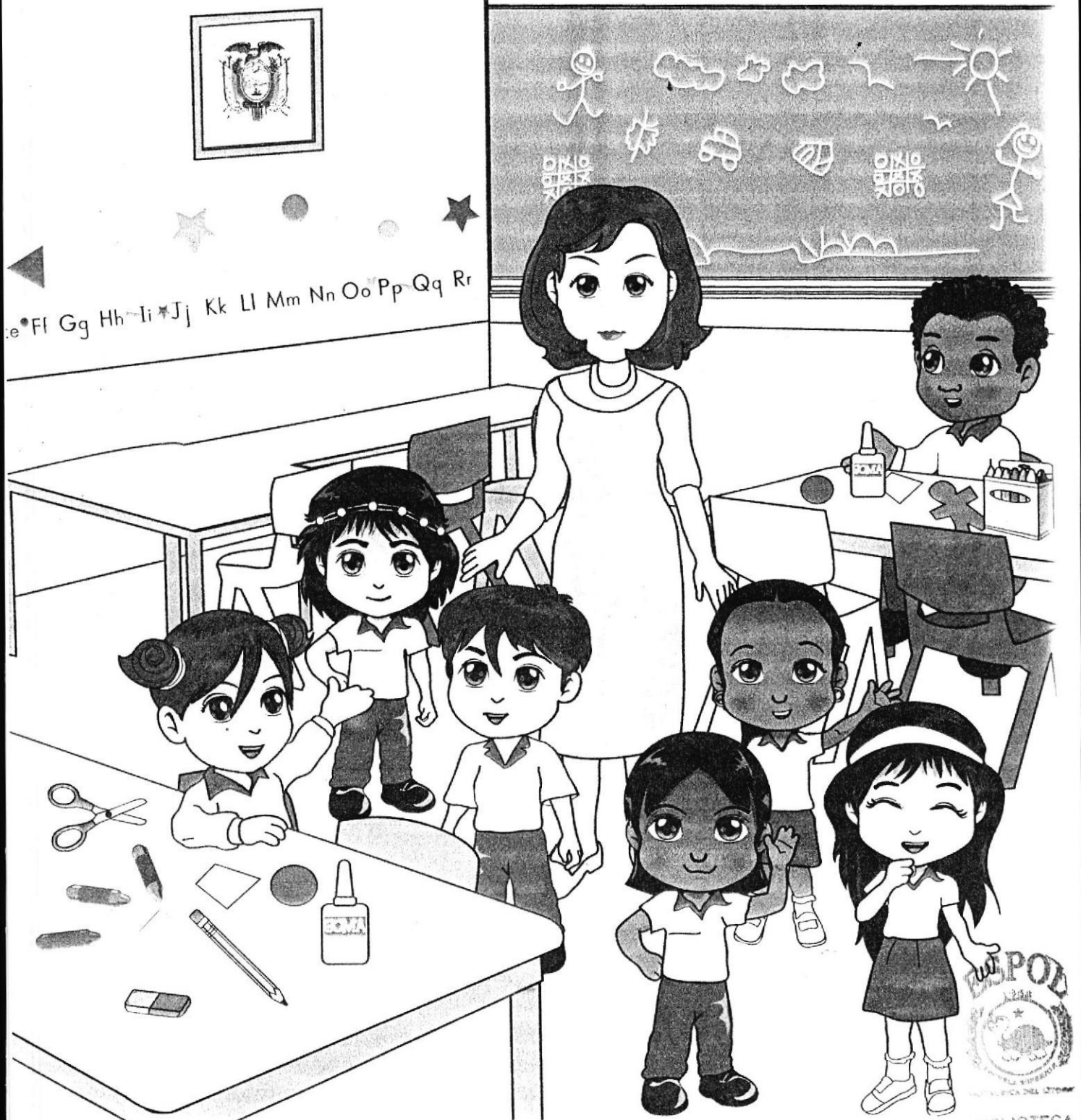


nombre

fecha

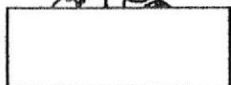
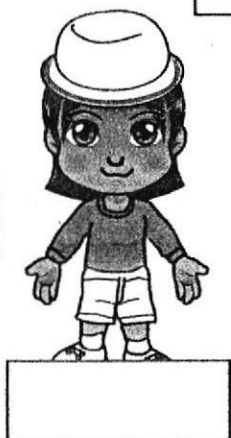


# Mi salón de clase





En la cancha ponle a los jugadores el nombre de tus mejores amigos y amigas.



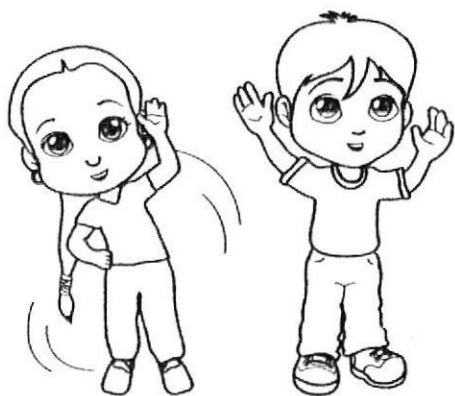
nombre

fecha





Colorea las acciones que conserven tu salud.



PROYECTO 4

1<sup>ra</sup> BÁSICA

Desarrollo Físico



nombre

fecha

50



Con la ayuda de tu maestra o tus padres completa los datos.

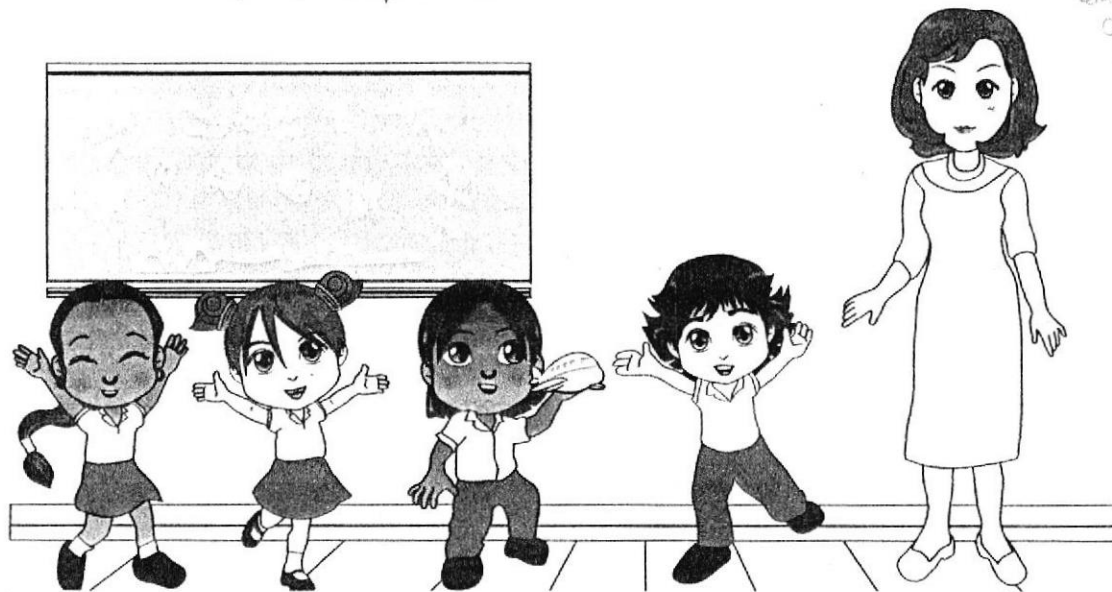
**Nombre del Jardín**

**Nombre de la maestra**

**Nombre de tus mejores amigos y amigas**

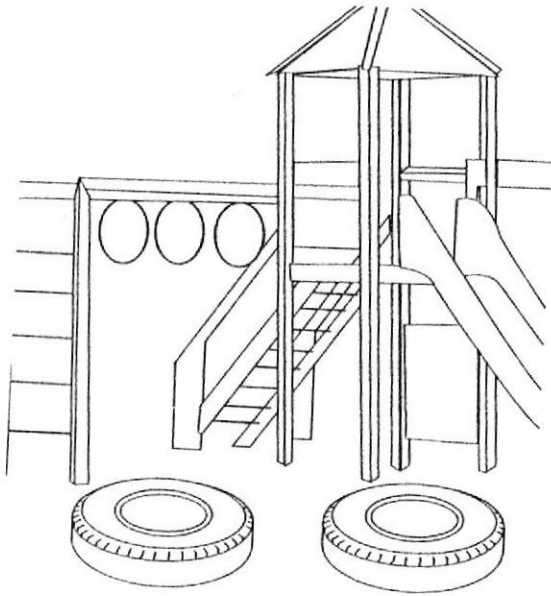


**Conversen sobre la lámina**





Colorea los círculos que encuentres en los gráficos.

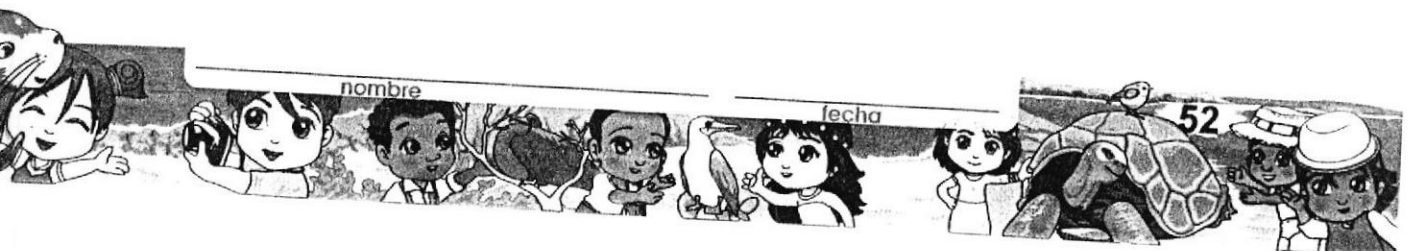


PROYECTO 4

1<sup>ra</sup> BÁSICA Relaciones Lógico Matemáticas



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS



nombre

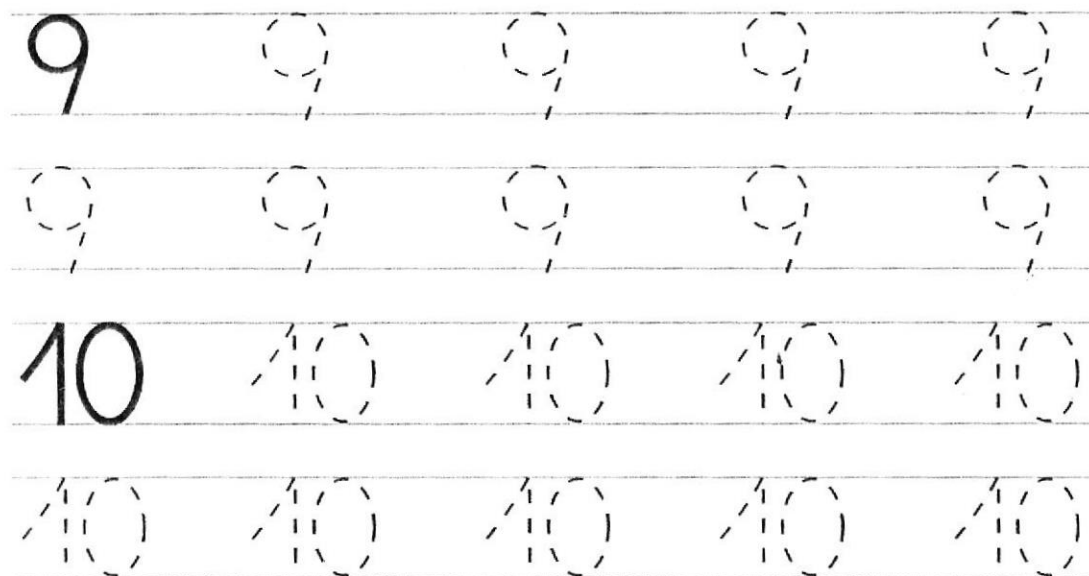
fecha

52

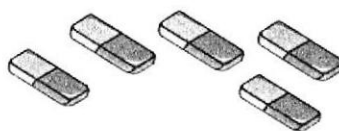




Repite los números.

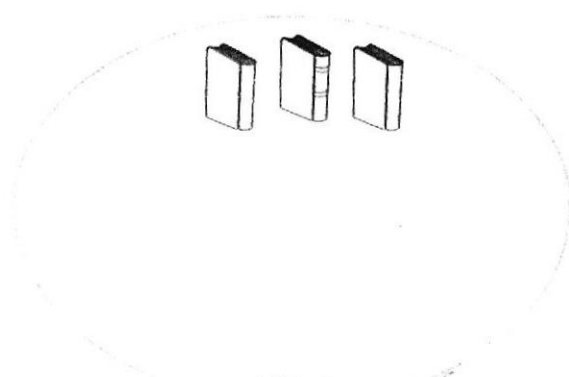
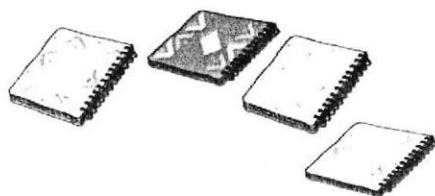


Completa los conjuntos.



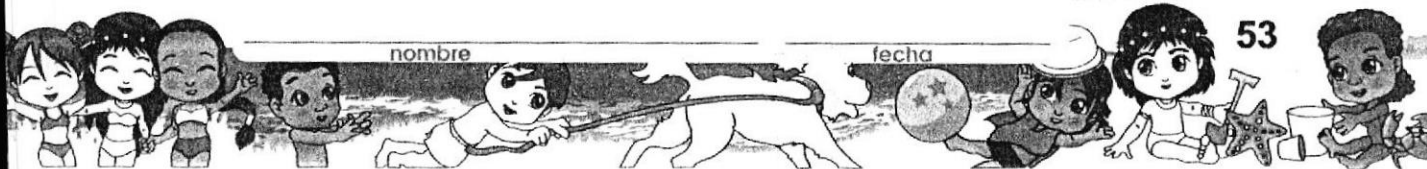
9

10



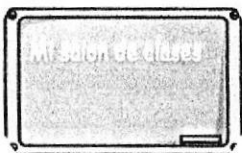
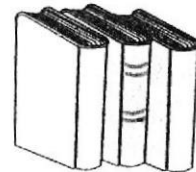
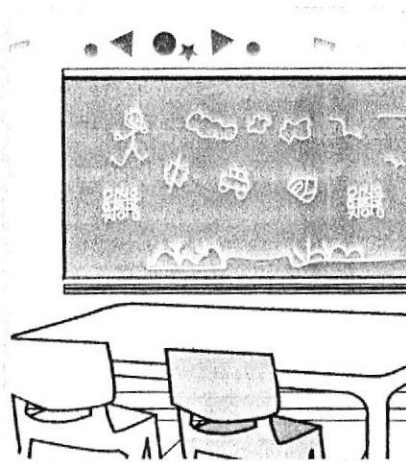
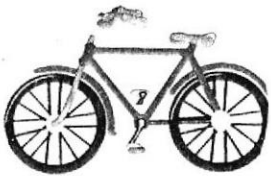
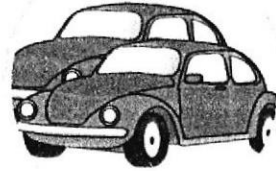
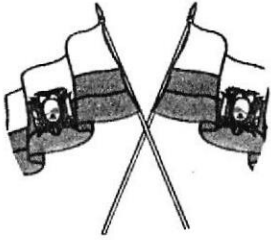
10

9





Une con rayas los objetos que pertenecen al salón de clase.



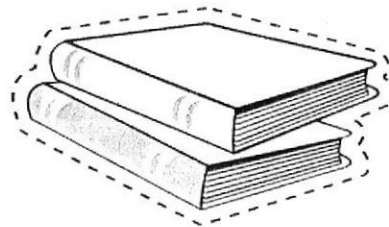
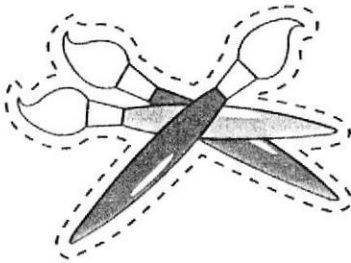
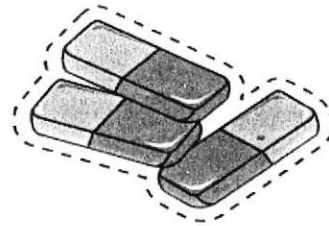
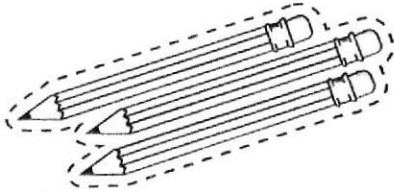
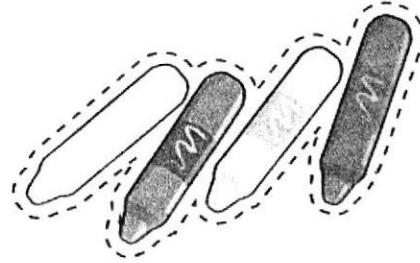
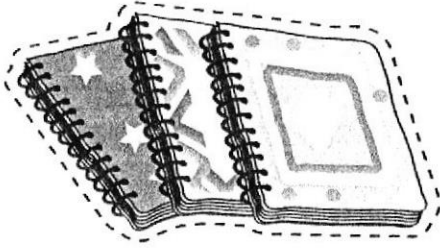
nombre

fecha



06

Recorta los útiles escolares y pégalos en la página siguiente a la derecha del alumno.





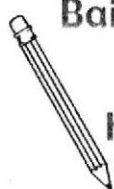


## Cantar y bailar

# Milápiz

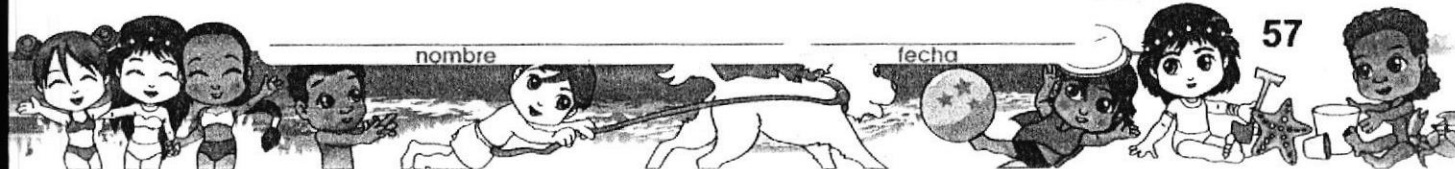


Mi llápiz tiene una canción  
y se la canto yo  
escribe sin parar  
amigo del lápiz soy



Bailando sobre un papel  
escribe sin parar  
haciendo las tareas  
o para dibujar

Escribir, estudiar  
aprender la lección  
para ser más feliz  
estudioso y juguetón

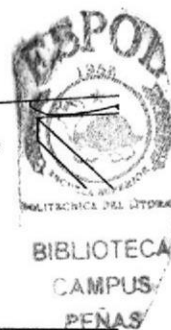
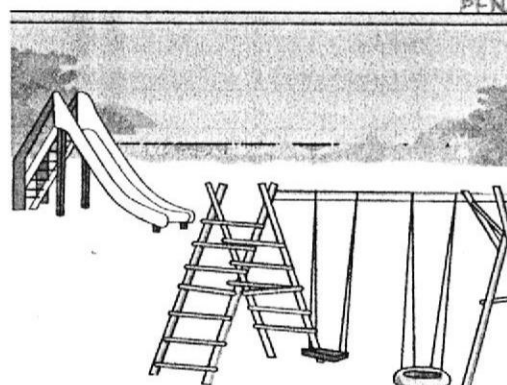
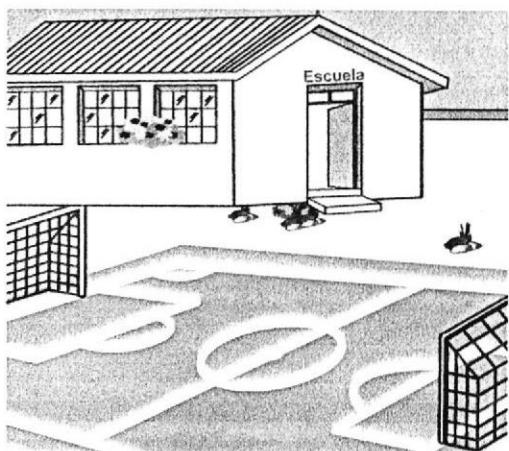
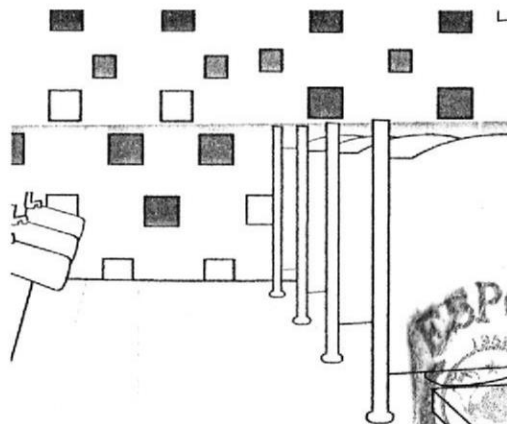
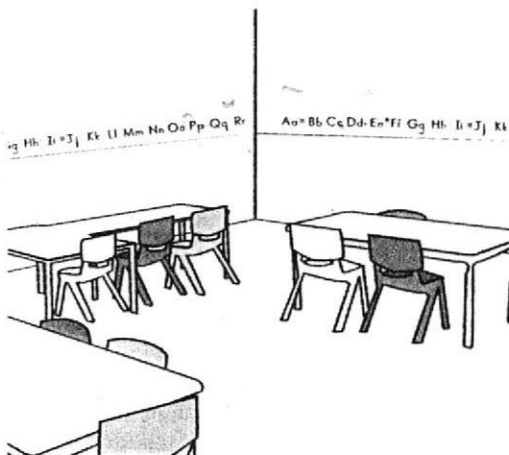
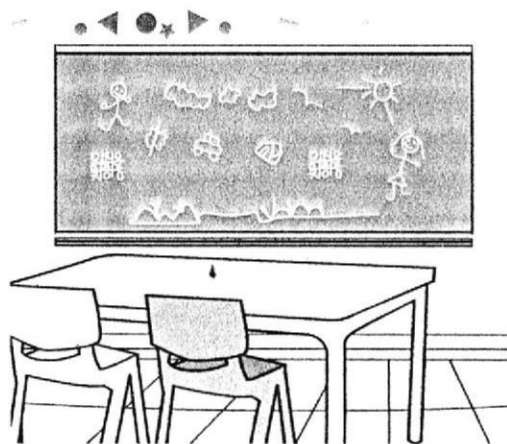
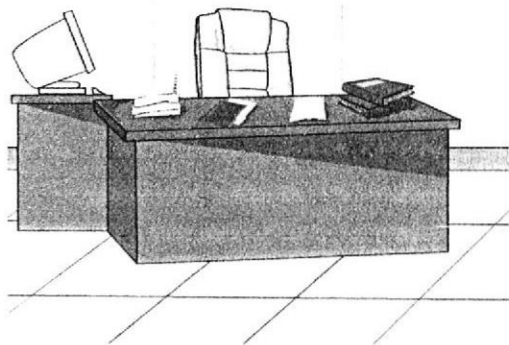


nombre

fecha

06

Con tu maestra y compañeros recorre el jardín y con los dibujos recórtalos y en la siguiente página arma el plano de tu jardín o como quisieras que fuera.



nombre

fecha



Pega las figuras de la hoja anterior y arma el plano.

PROYECTO 4

1<sup>ra</sup> BÁSICA

Expresión Plástica





# Mi mascota

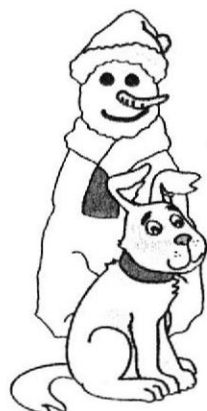


ESPOL  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS



Canta y dramatiza.

## Yo Tenía



Yo tenía 10 perritos  
uno se perdió en la nieve,  
no me quedan más que nueve.

De los nueve que tenía  
uno se comió un bizcocho,  
no me quedan más de ocho.

De los ocho que quedaban  
uno se comió un filete,  
no me quedan más que siete

De los siete que quedaban  
uno se convirtió en pez  
no me quedan más que seis.

De los seis que me quedaban  
uno se pegó un brinco  
no me quedan más que cinco.

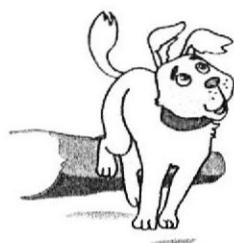
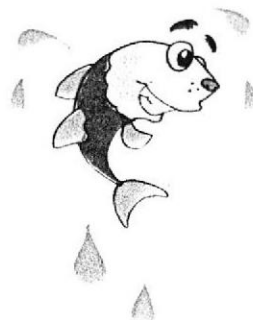
De los cinco que tenía  
uno se perdió en el teatro  
no me quedan más de cuatro.

De los cuatro que tenía  
uno se me fue en el tren  
no me quedan más de tres.

De los tres que yo tenía  
uno se me murió con los  
no me quedan más de dos.

De los dos que me quedaban  
uno se metió en el tubo  
no me queda más que uno.

Ese uno me que tenía  
yo s elo regalé al hada  
y hoy no me queda nada.



nombre

fecha



2

Dibuja tu mascota y conversa acerca de ella.

PROYECTO 5

1.º BÁSICA

Identidad y Autonomía



nombre

fecha



Colorear la lámina de las acciones que consideras correctas.



PROYECTO 5

1<sup>er</sup> BÁSICA

Desarrollo Físico

nombre

fecha

63



2

Dibuja animales que sirven de mascotas y luego coloréalos.

PROYECTO 5

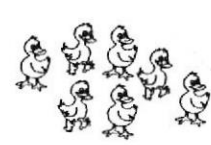
5<sup>to</sup> BÁSICA

Desarrollo Social

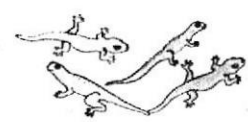




Dibuja los elementos que faltan para completar los conjuntos de acuerdo al número.



11



12

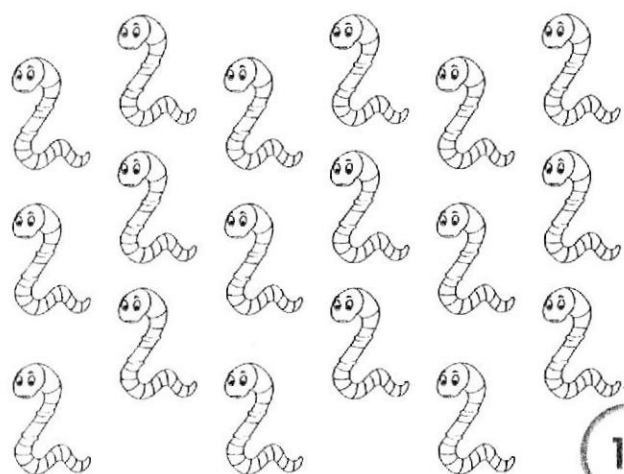


13

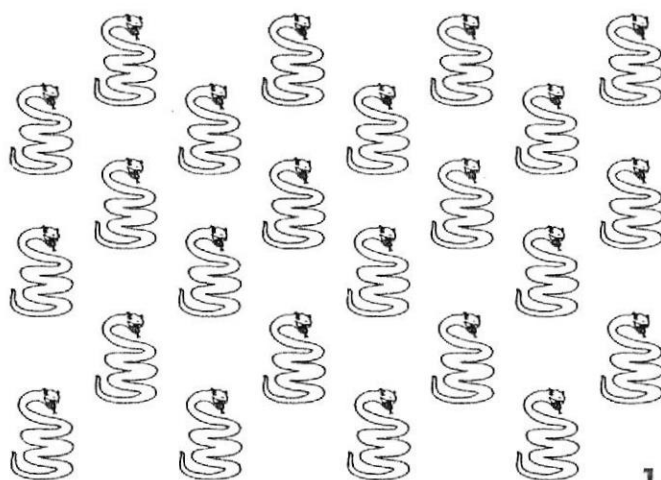




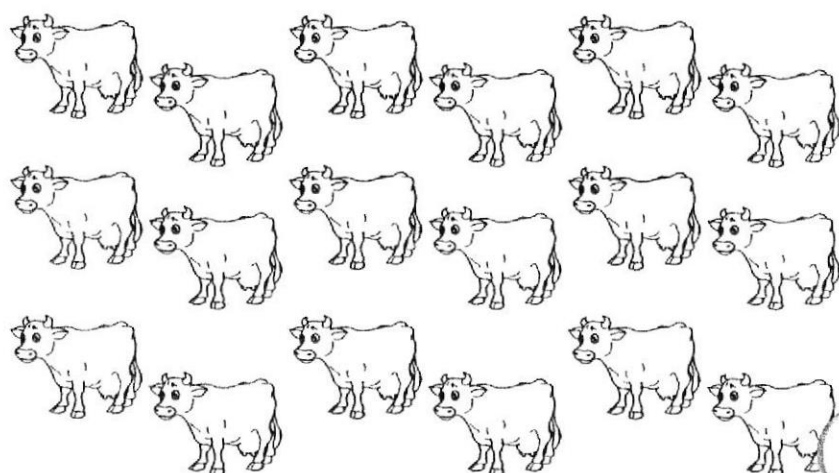
Colorea en los conjuntos la cantidad que expresa el número del recuadro.



14



16



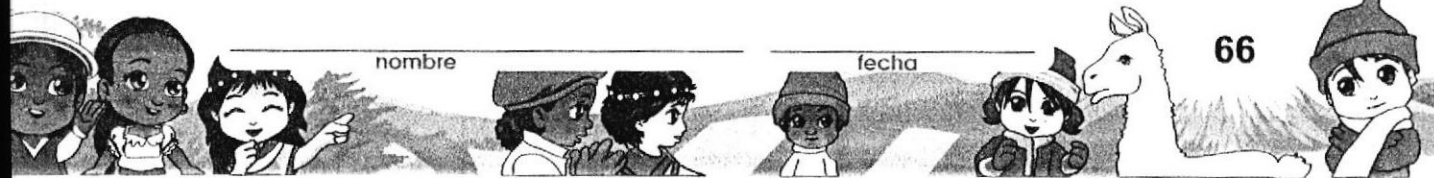
15



PROYECTO 5

1º BÁSICA

Relaciones Lógicas Matemáticas



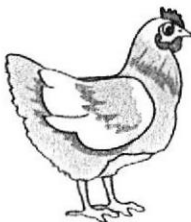
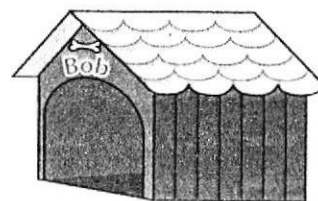
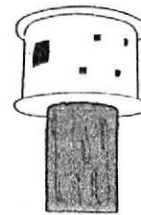
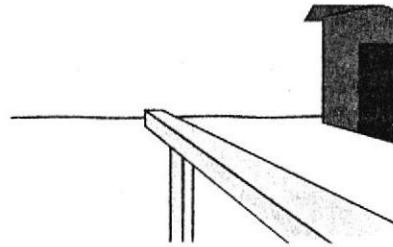
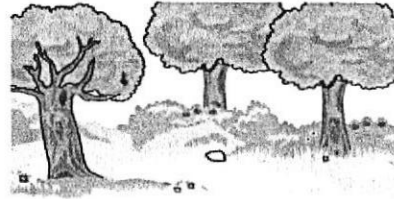
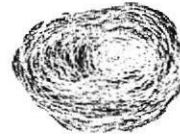
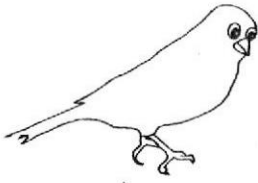
nombre

fecha

66



Une con rayas el animal y su vivienda.





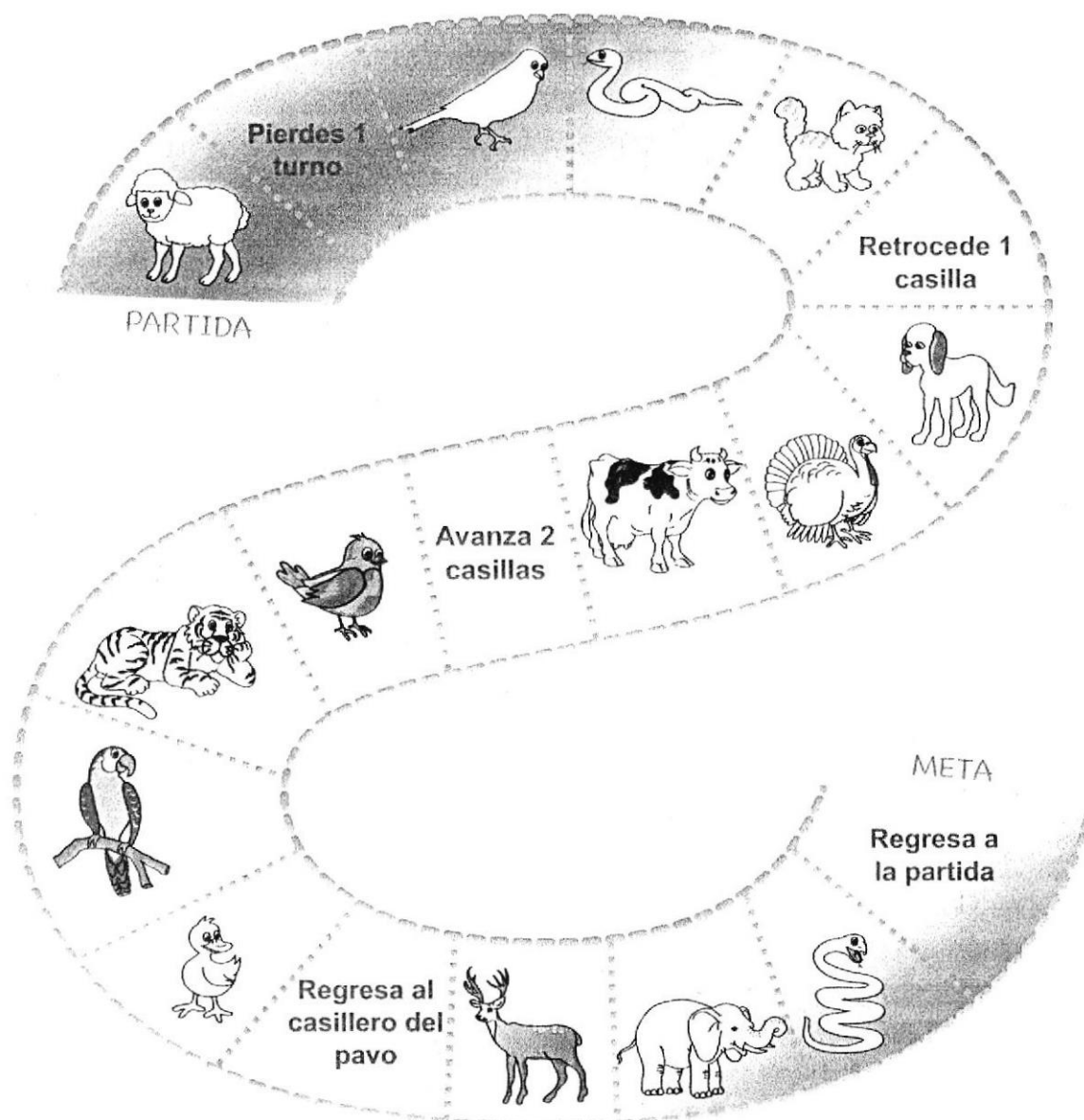
## Juega con tus compañeros.

Necesitas fichas y un dado.

Lanzas el dado y corres la ficha tantos lugares como endica el dado.

Si caes en el casillero de un animal tienes que imitar su grito, sino puedes hacerlo pierdes tu turno.

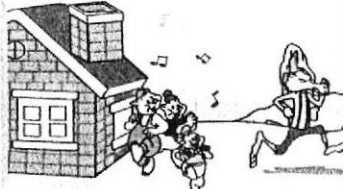
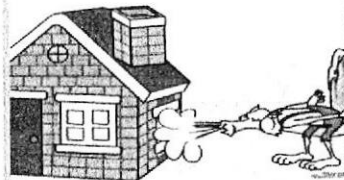
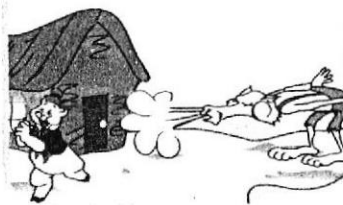
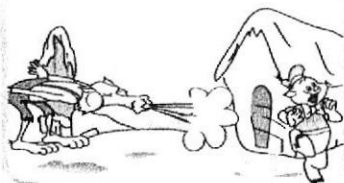
Gana el que llega primero a la meta.







Sigue la secuencia, cuenta el cuento.



Escribe un número en cada recuadro para ordenar el ciclo de vida del perro y relata la secuencia



nombre

fecha

69

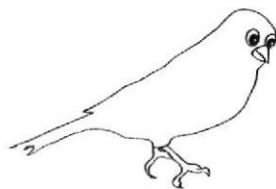
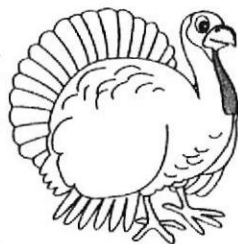
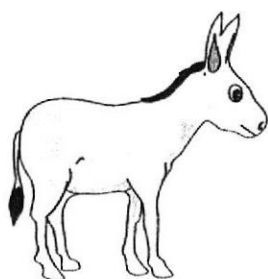
PROYECTO 5

1º BÁSICA

Expresión Oral Y Escrita



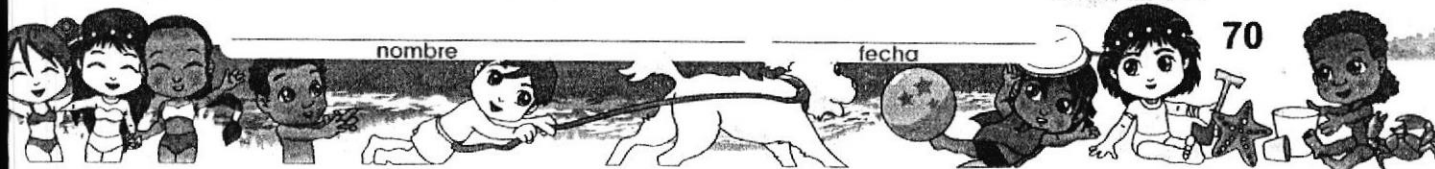
Escucha sonidos de voces de los animales, reconócelos e imítalos. Escribe como se comunican.



nombre

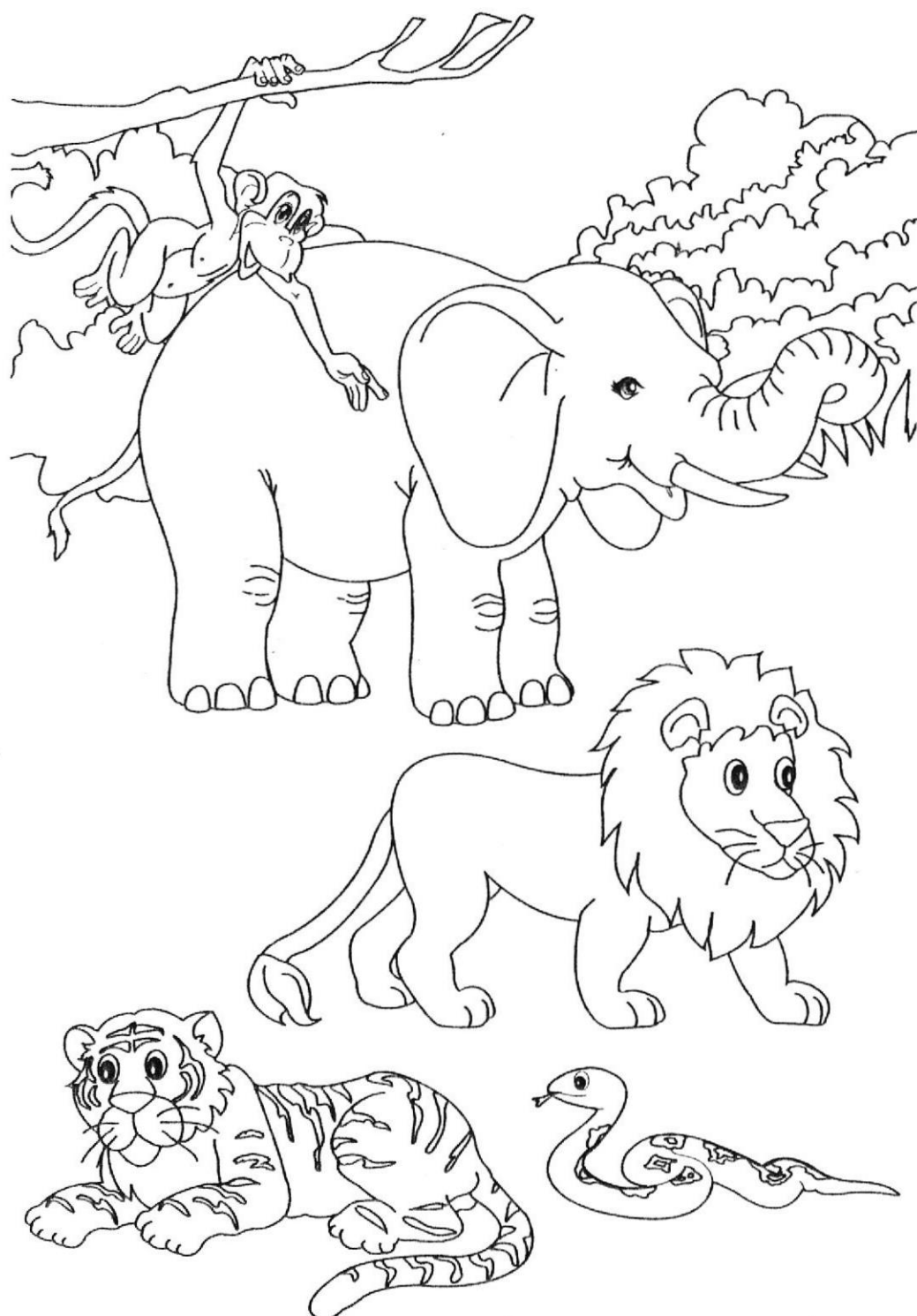
fecha

70





Con un cepillo de dientes y una t mpera pinta los animales del gr fico.



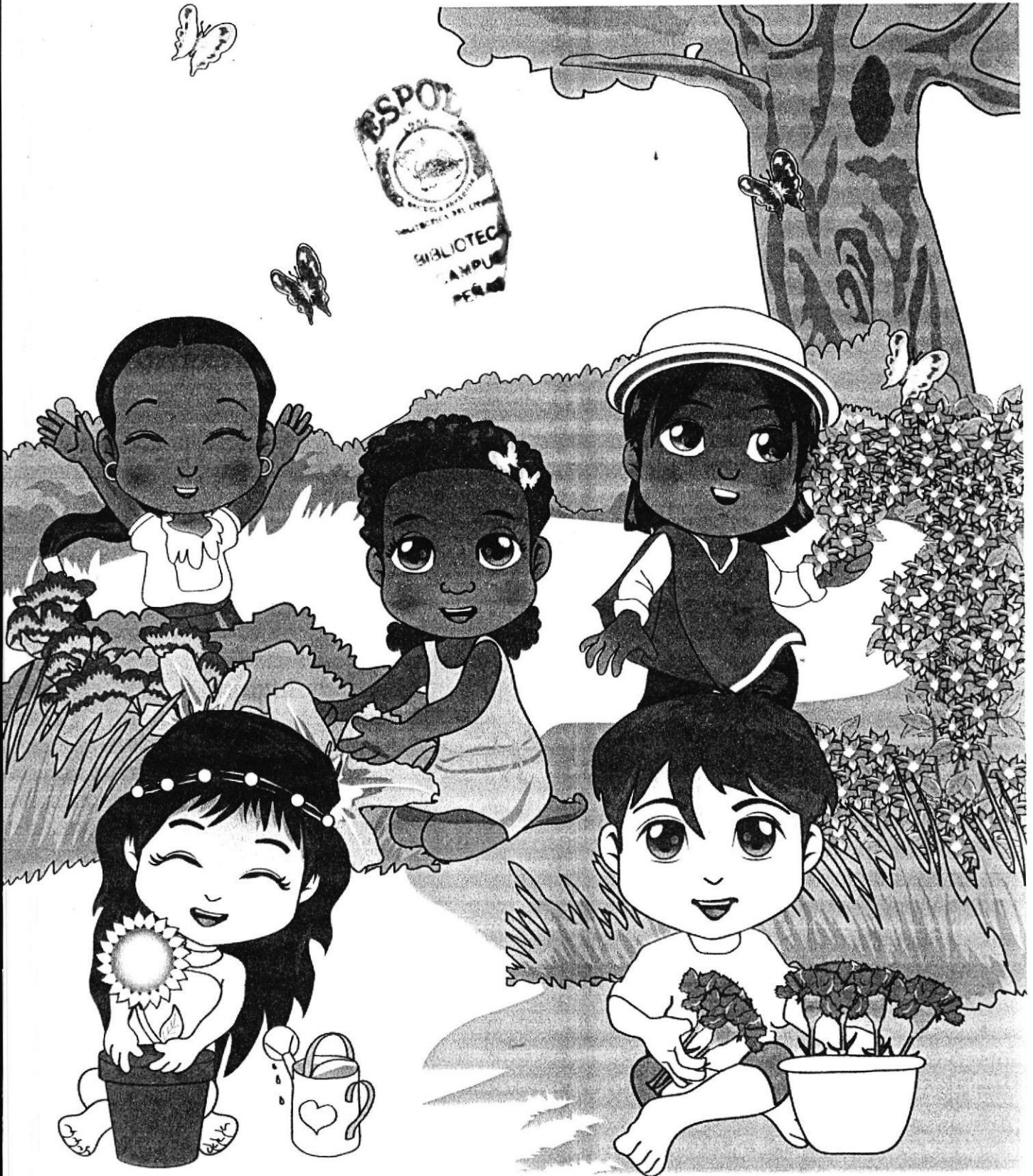
PROYECTO 5

1.º BASICA

Expresi n Pl stica



# Cuidemos las plantas



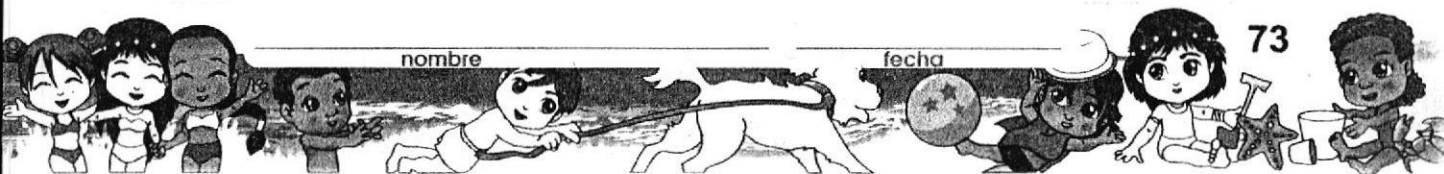


Conversa con tus compañeros (as) sobre las plantas que te gustan y dibújalas.

PROYECTO 6

1<sup>er</sup> BÁSICA

★ ★ ★ ★ ★ Identidad Y Autonomía



nombre

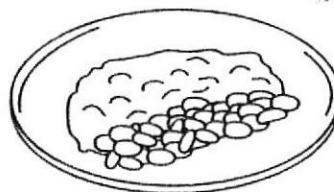
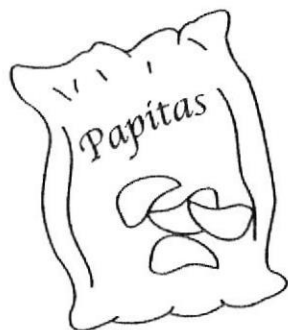
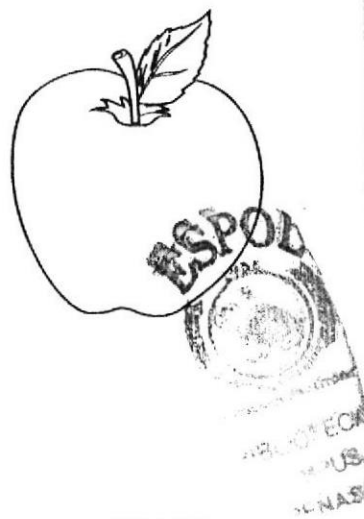
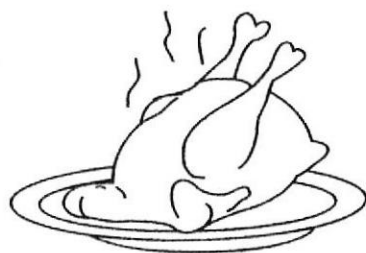
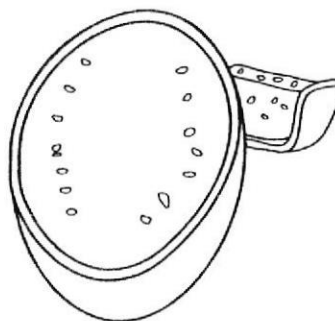
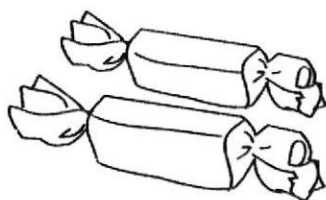
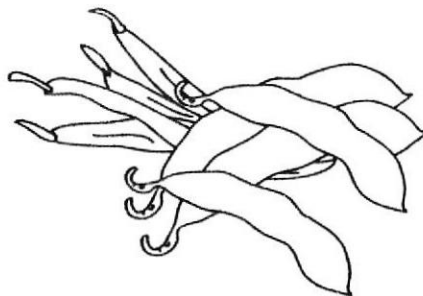
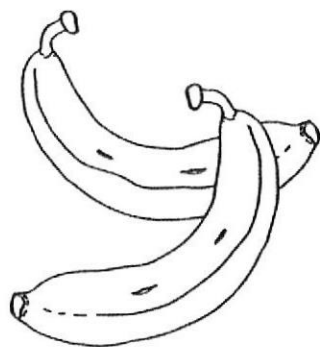
fecha

73





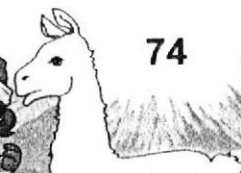
Colorea los alimentos que debes comer para crecer sano (a).



nombre

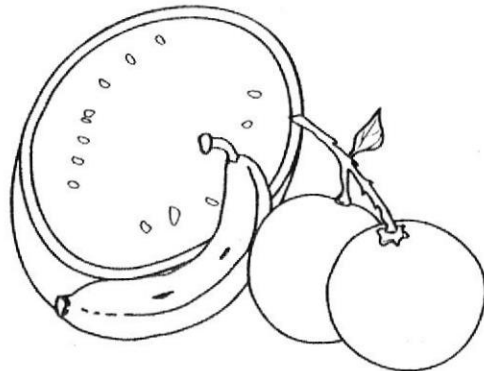
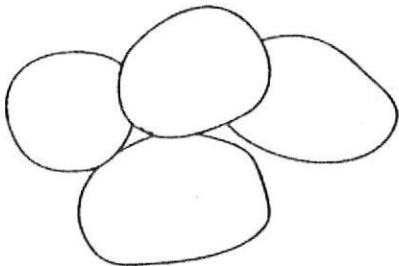
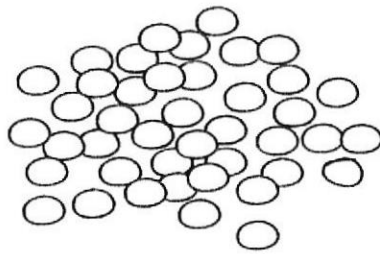
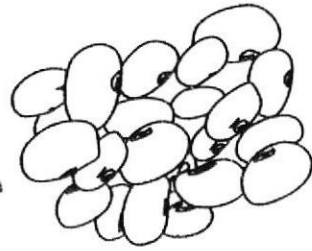
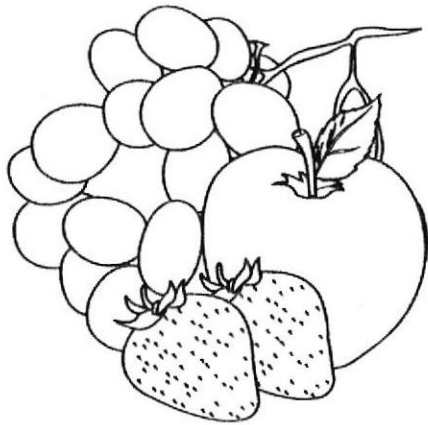
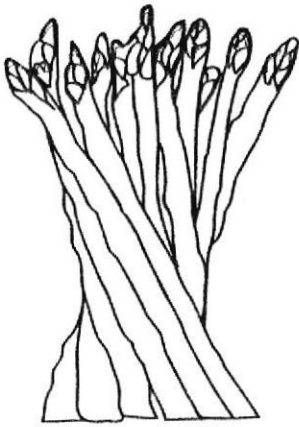


fecha





Colorea cada alimento con su respectivo color y dialoga sobre su importancia en la alimentación.



nombre

fecha







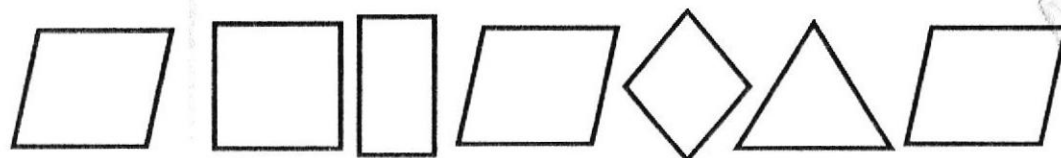
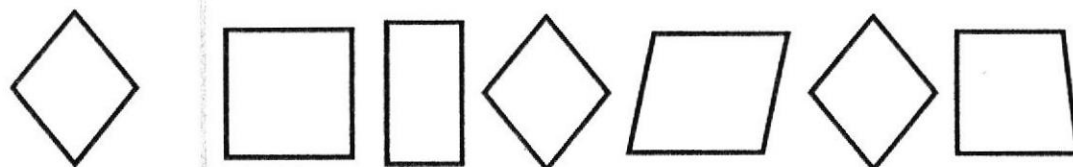
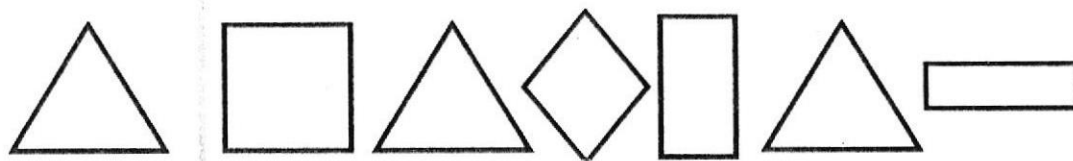
Colorea la figura igual al modelo.



PROYECTO 6

1º BÁSICA

Relaciones Lógicas Matemáticas



76

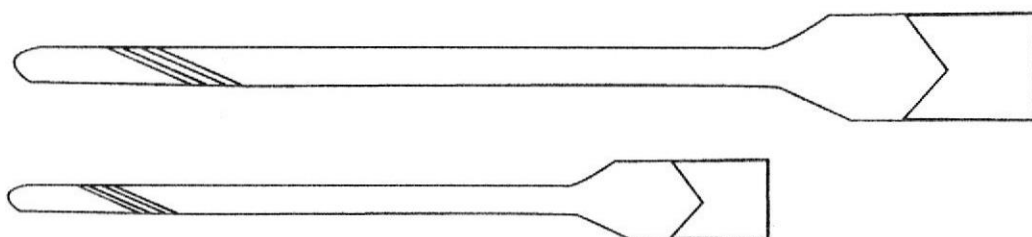
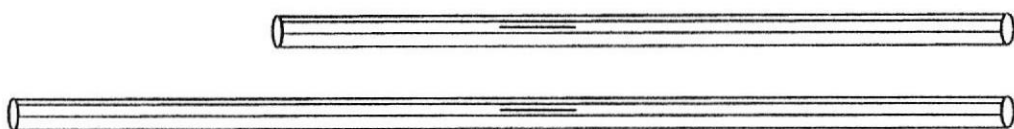
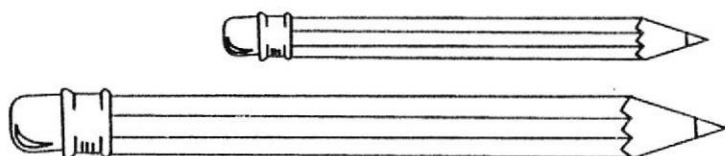
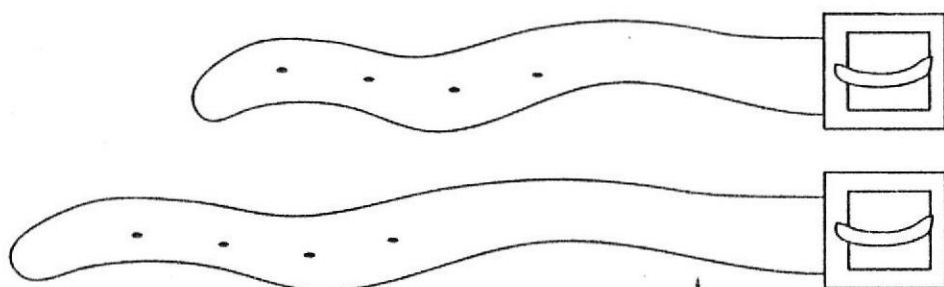
nombre

fecha





Colorea el más largo.



PROYECTO 6

1<sup>er</sup> BÁSICA

Relaciones Lógicas Matemáticas

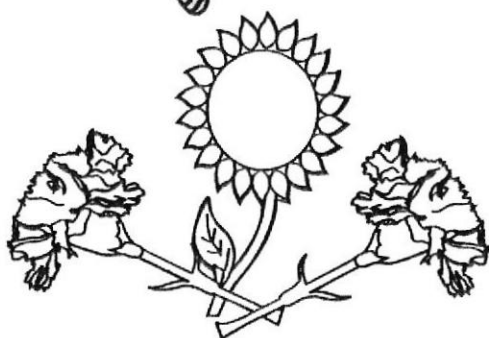
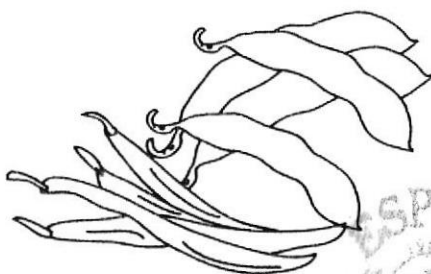
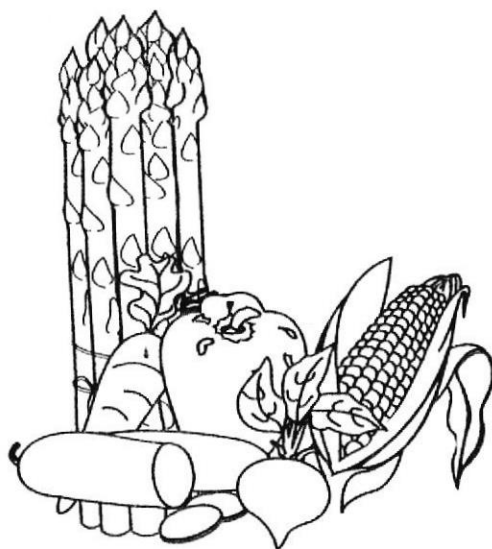
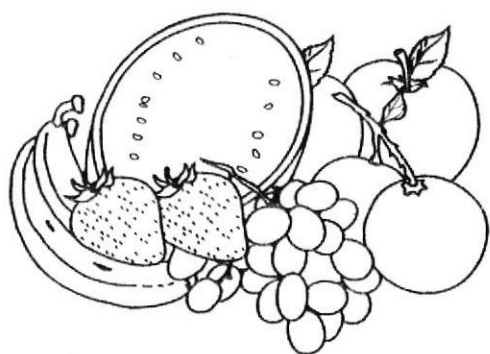


nombre

fecha



Colorea los alimentos que están arriba del niño y niña.





Colorea las respuesta de las adivinanzas y une con una raya el texto y el dibujo.

### Adivina Adivinador

Adivina ¿Quién es el que bebe por los pies?



¿Quién será que puede ser, una cosa que refresca y nadie la puede ver?

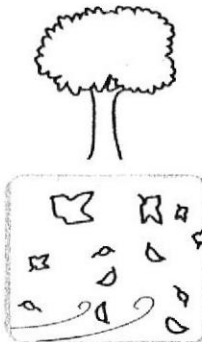


Me levanto muy temprano y me acuesto a la oración y aunque nunca me den cuerda soy un perfecto reloj.



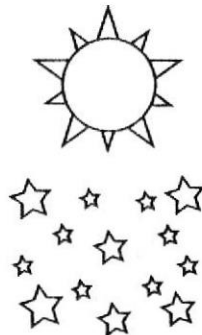
¿Quién es, quién soy?  
Unas regaderas mas grandes que el sol.

Adivina ¿Qué será? que de noche sale y de día se va.



Siempre quietas, siempre inquietas, durmiendo de día, de noche despiertas.

De la tierra voy al cielo, y otra vez he de volver, para poder ayudar a las plantas florecer.



¿Adivina que será? Si la pones en la tierra, luego, luego la comerás.

RECIBIDA  
EN LA  
BIBLIOTECA  
DE LA  
ESCUELA

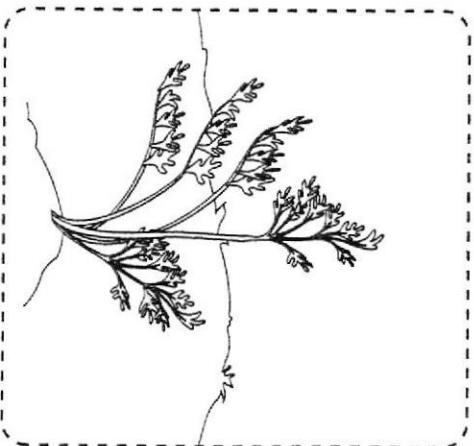
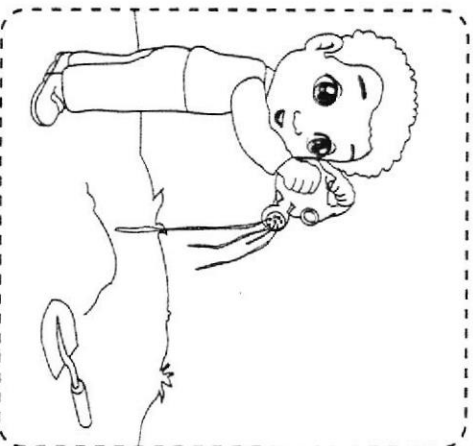
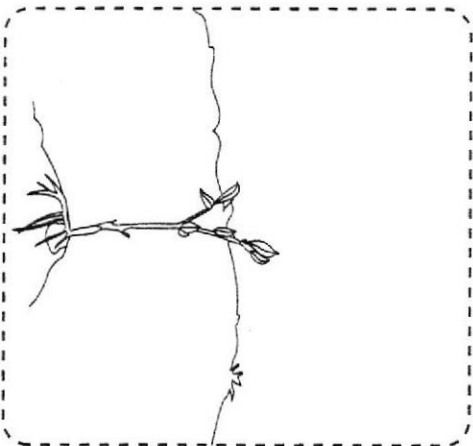
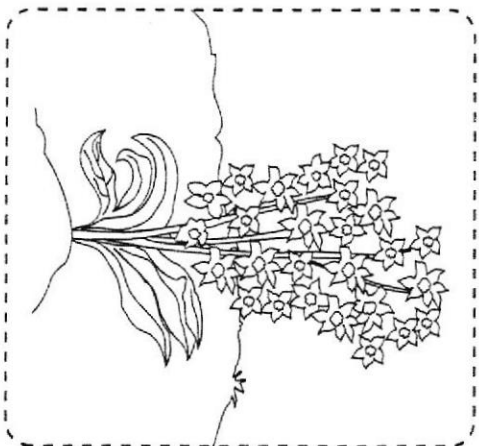
nombre

fecha

79



Colorea las figuras, luego recórtalas y pégalas  
ordenadamente en la página siguiente.



nombre \_\_\_\_\_

fecha \_\_\_\_\_



Pega en orden las láminas del crecimiento de la planta.



nombre

fecha





Relatar en forma oral que pasos se siguieron para tener una planta.

---

---

---

---

---

---



Repeir los razgos.

ccc ccc cc



Repite el trabalenguas lo más rápido que puedas y colorea el cuadro.

Platón  
planta una planta  
en la plantación  
de plátano  
del platanal.





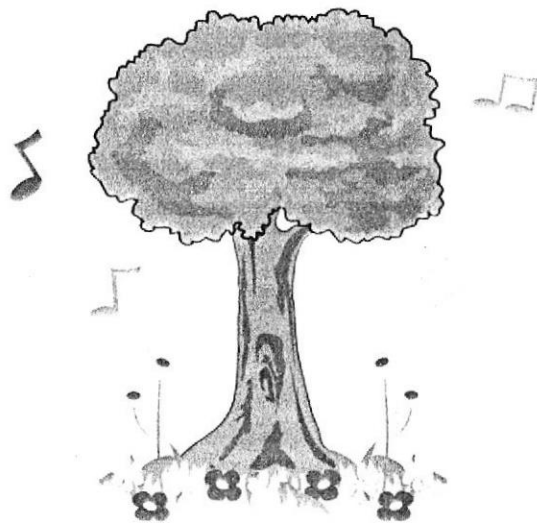


Repite la canción en grupos.

## El Arbol

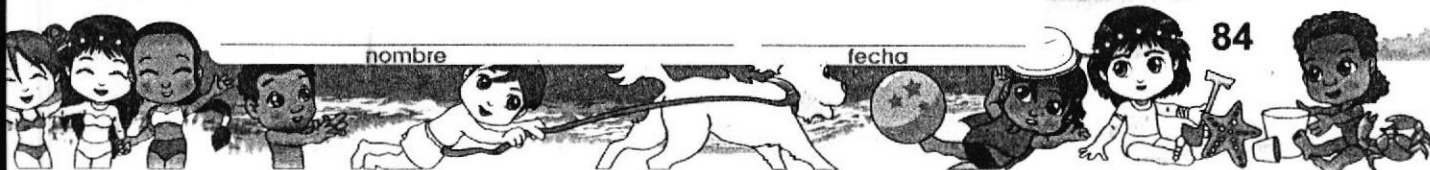
El árbol tiene vida  
igual que nosotros  
y si nosotros nos alimentamos  
el árbol también lo hará.

Arbolito, arbolito,  
sombra me darás  
mientras más aguita te doy  
más grande crecerás.





Con pedazos de papel brillante de varios colores hacer un collage de las plantas.



nombre

fecha

# Conozcamos los oficios y profesiones





Aprende la canción, luego juega y demuestra cada oficio.

## El puente de avigñón



Sobre el puente de avigñón  
todos bailan todos cantan  
sobre el puente de avigñón  
todos bailan y yo también  
hacen así, así las lavanderas  
hacen así, así me gusta a mí.



Sobre el puente de avigñón  
todos bailan todos cantan  
sobre el puente de avigñón  
todos bailan y yo también  
hacen así, así los barrenderos  
hacen así, así me gusta a mí.



Sobre el puente de avigñón  
todos bailan todos cantan  
sobre el puente de avigñón  
todos bailan y yo también  
hacen así, así las cocineras  
hacen así, así me gusta a mí.



Sobre el puente de avigñón  
todos bailan todos cantan  
sobre el puente de avigñón  
todos bailan y yo también  
hacen así, así los carpinteros  
hacen así, así me gusta a mí.



nombre

fecha

**Dibújate haciendo el oficio o profesión que te gustaría tener al crecer.**

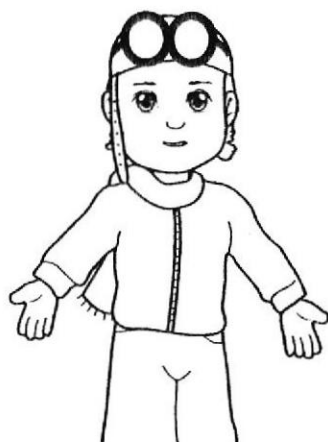


nombre

fecha



Colorea quienes cuidan de nuestra salud.



1<sup>ra</sup> BÁSICA PROYECTO 7

Desarrollo Físico



nombre

fecha

88

06

Recorta del periódico o revista las personas que realizan los  
oficios o profesiones pedidas y pégalas en el recuadro.

Bombero

Carpintero

Profesor

Médico

Albañil

Músico



Policía

Arquitecto

Programador



nombre

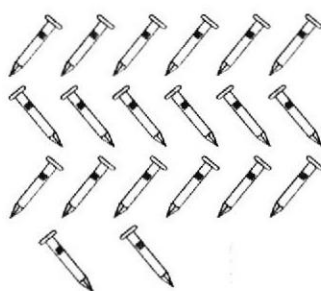
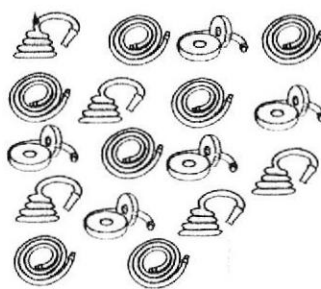
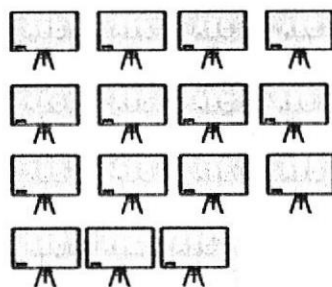
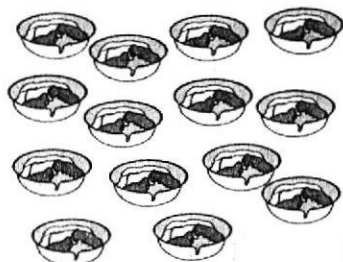
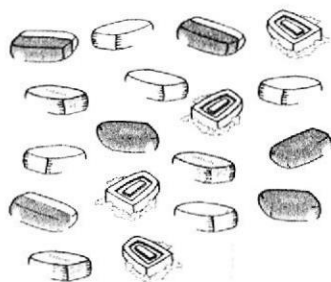
fecha

89





Escribir al lado de cada conjunto el número de elementos que posee.



Escribir del 20 al 10 en cada cajón.

20				16					10
----	--	--	--	----	--	--	--	--	----

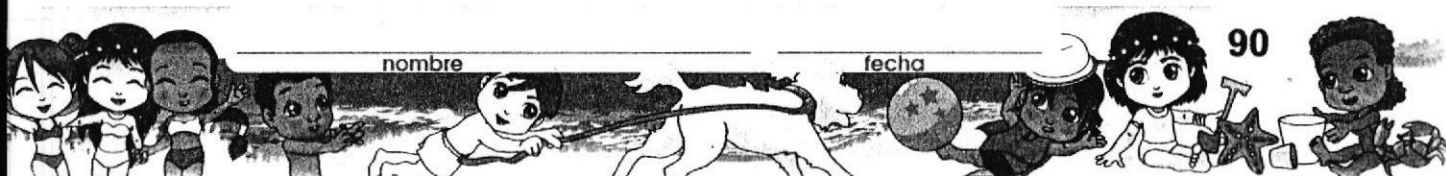


Escribir del 10 al 20 en la serie.

10

17

20

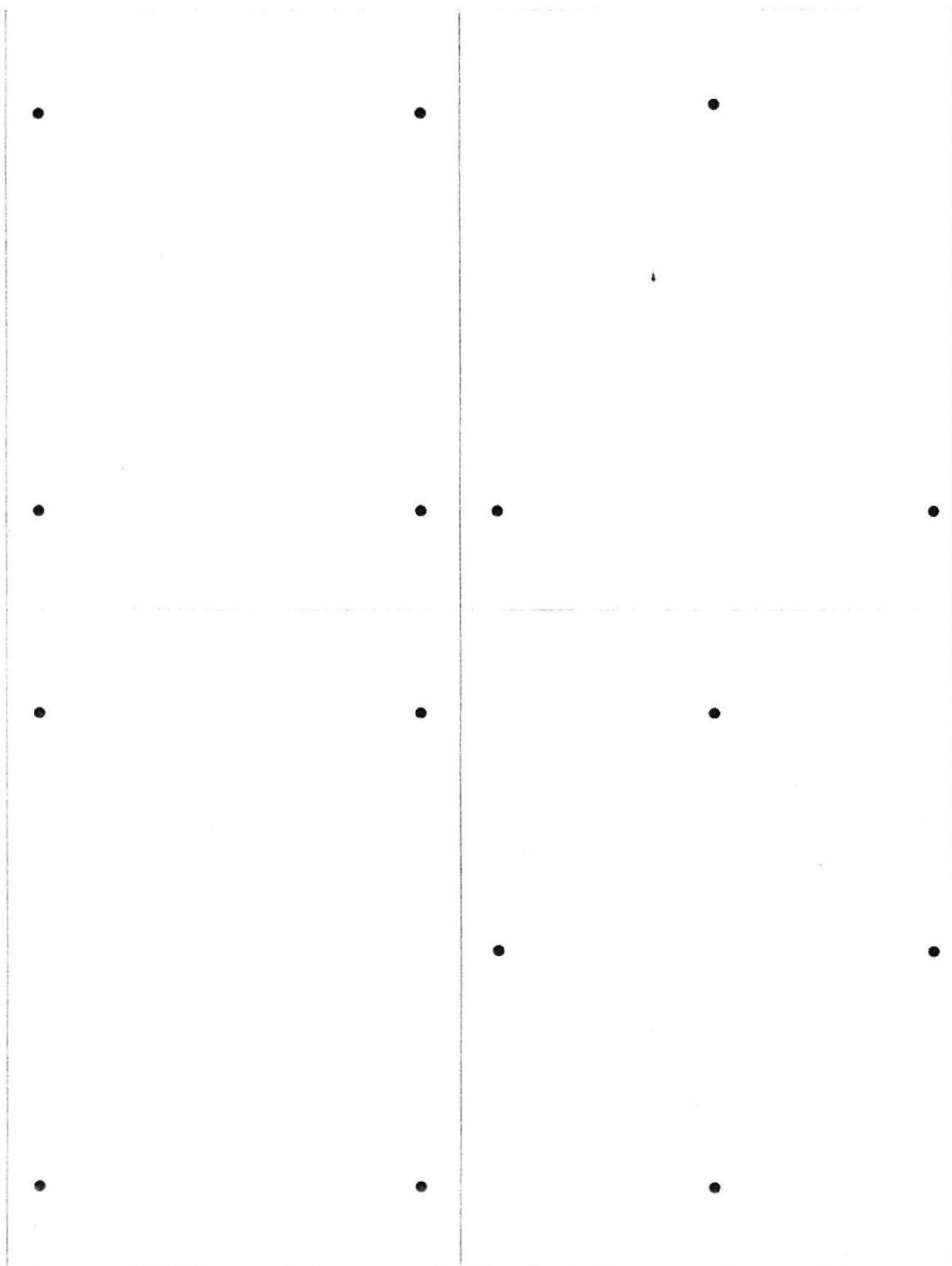




Une los puntos, forma las figuras y luego coloréalos.

PROYECTO 7

1.º BASICA Relaciones Lógico Matemáticas

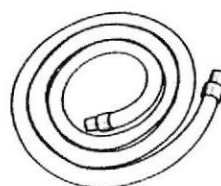
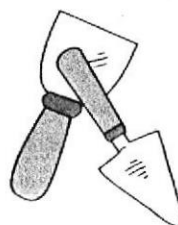
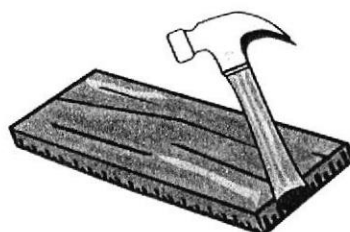


nombre

fecha



Une con rayas el oficio o profesión con su implemento respectivo.

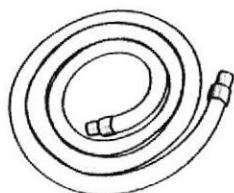




Pinta el recuadro que corresponde a la sílaba tónica de cada palabra.



--	--	--



--	--	--



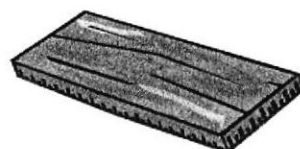
--	--



--	--	--



--	--	--



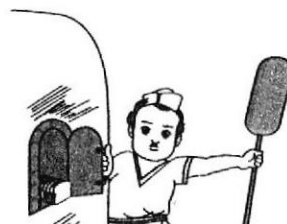
--	--



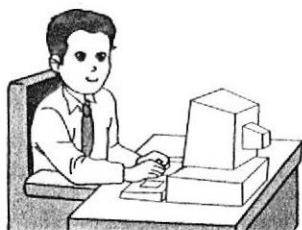
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



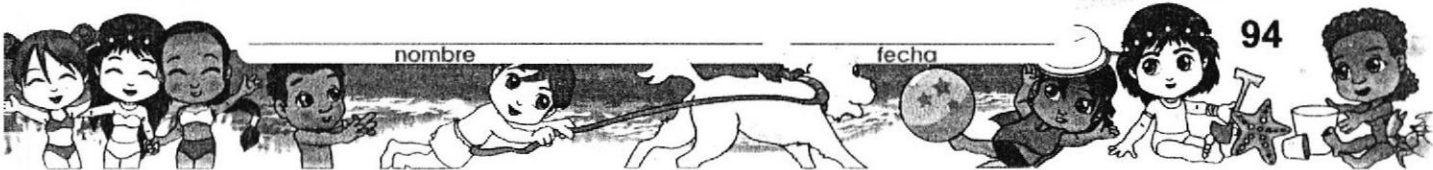
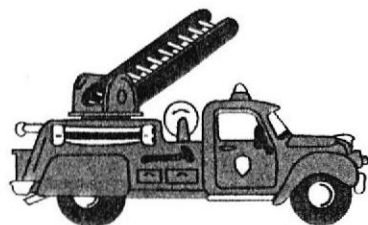
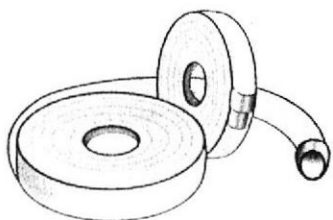
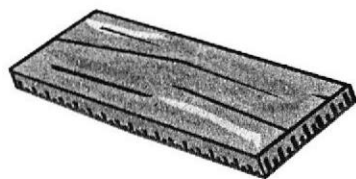
--	--	--	--



--	--	--	--

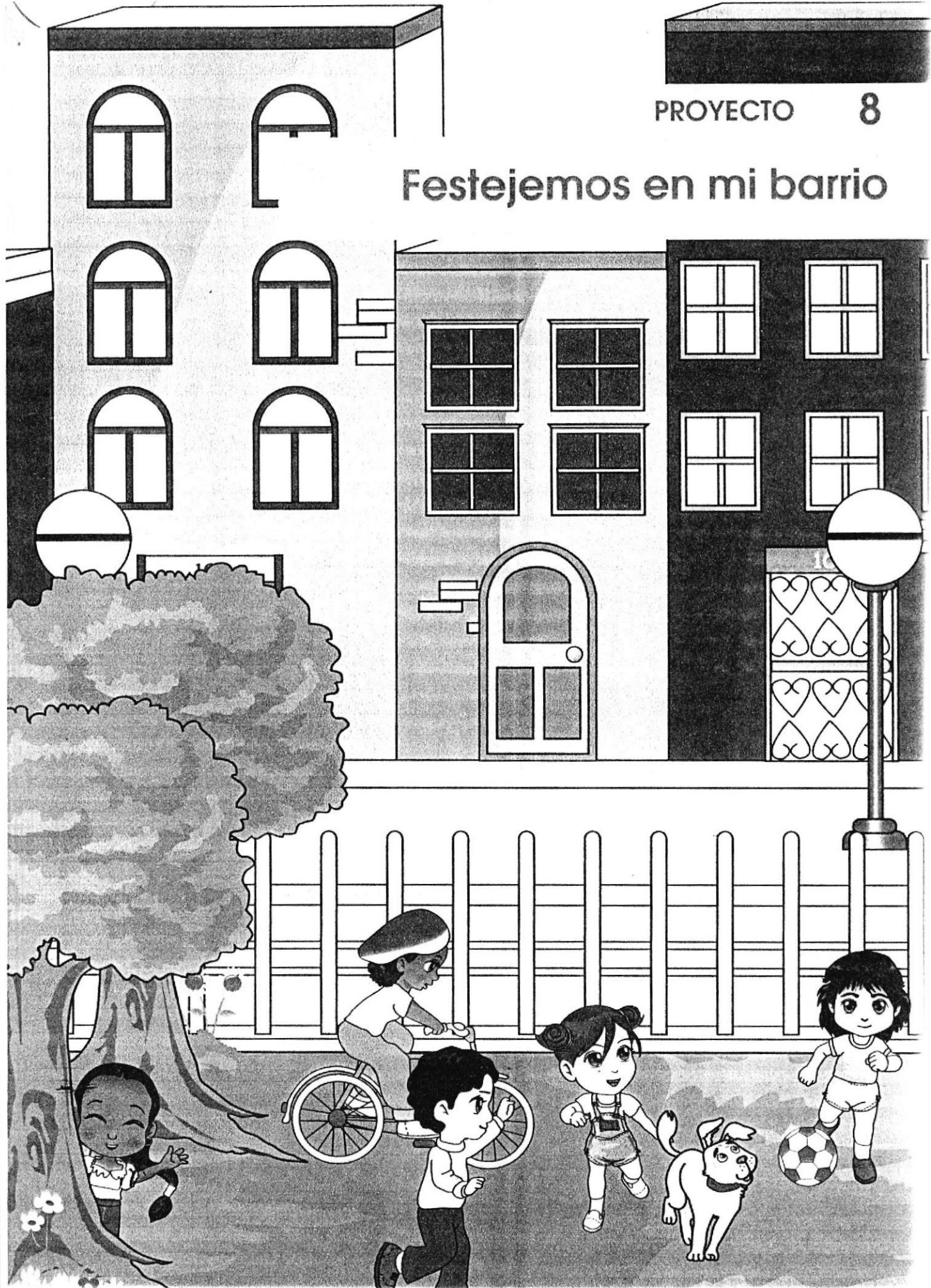


Punza los utensilios que usa el carpintero.





# Festejemos en mi barrio

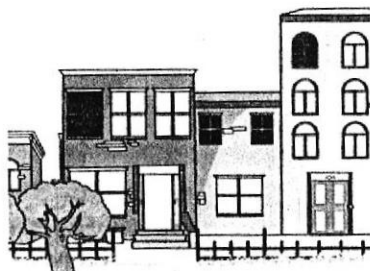




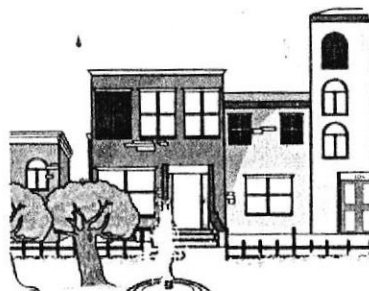
Aprender y repetir la retahíla.

## Milbarrio

Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
en mi barrio hay un  
parque.

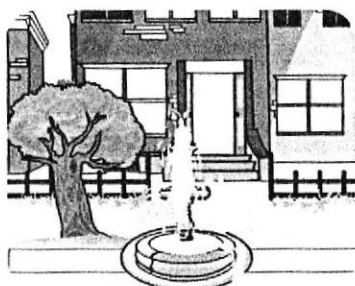


Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
que tiene un parque  
con una pila.



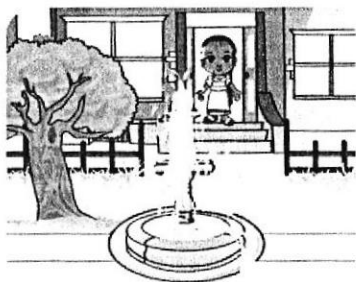
Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
que tiene un parque  
con una pila  
de la que bota agua.

Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
que tiene un parque  
con una pila  
que bota agua

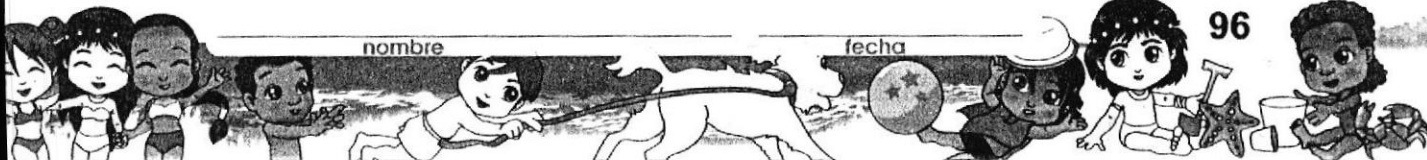


Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
que tiene un parque  
con una pila  
que bota agua  
y moja el piso  
frente a una casa.

Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
que tiene un parque  
con una pila  
que bota agua  
y moja el piso  
frente a la casa  
donde vive Juana.



Yo vivo en un barrio  
como hay varios  
que tiene un parque  
con una pila  
que bota agua  
y moja el piso  
frente a la casa  
de Juana que es





06

En el recuadro dibuja tu casa o pega una foto de ella, luego con la ayuda de tu maestra o padres escribe los nombres de la calles que rodean la cuadra de tu casa.



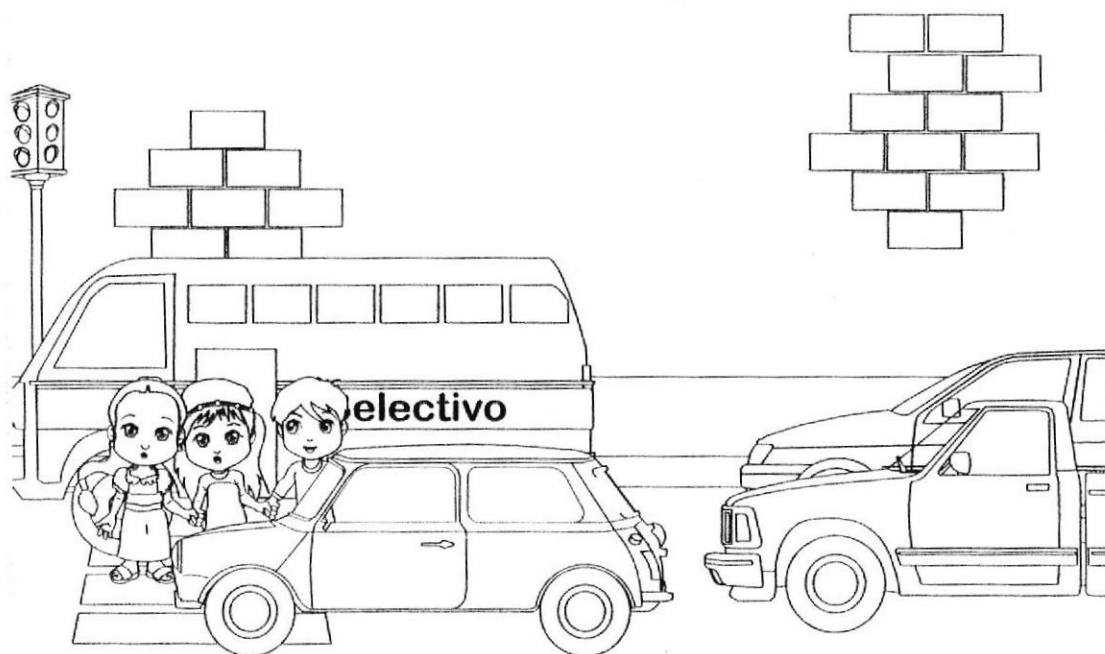
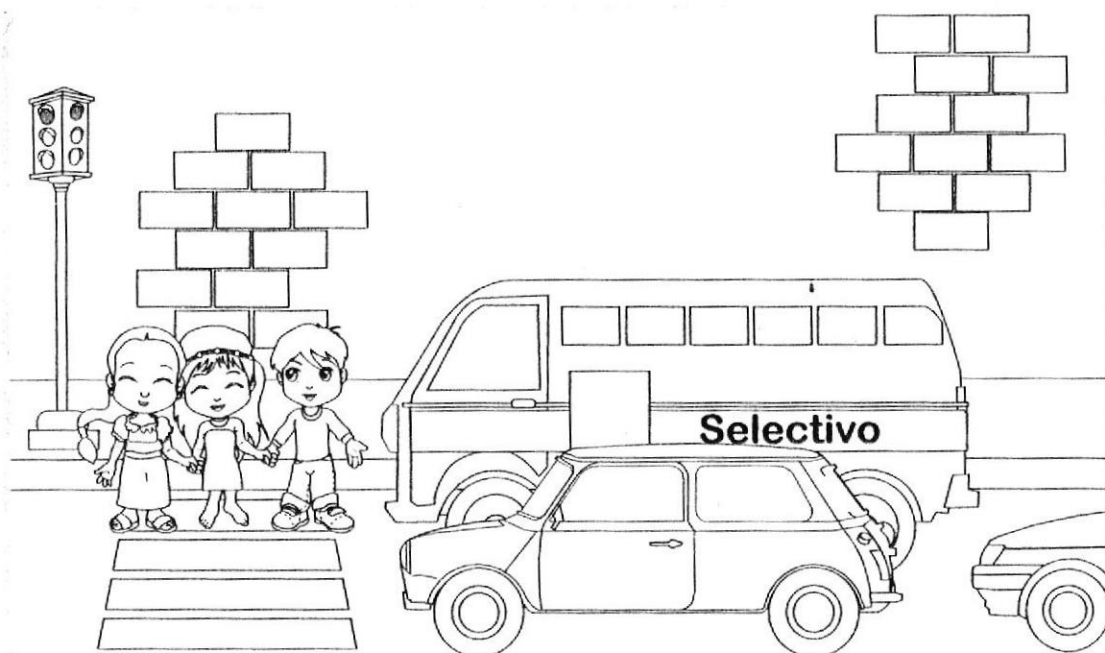
nombre

fecha



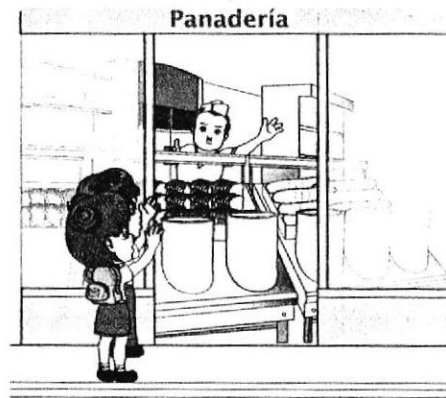
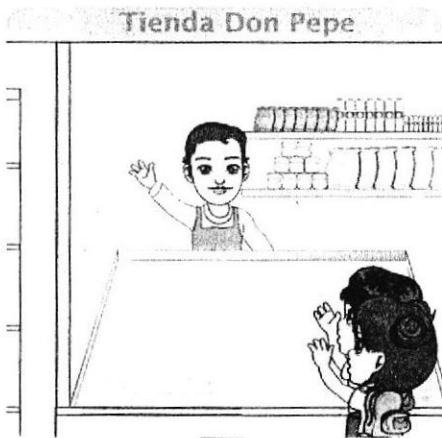
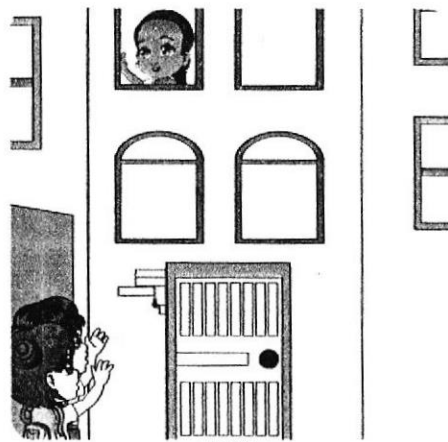


Colorea la lámina de los niños que actúan debidamente al cruzar la calle.



12

Relata un cuento interpretando los dibujos de la secuencia lógica.



nombre

fecha



En la recta numérica completa la serie.



En cada cuadrito escribe los números que están antes y después.

Antes

Número

Después

12

5

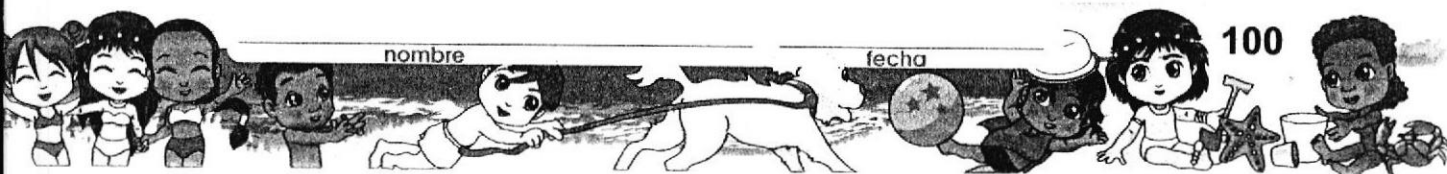
8

17

20

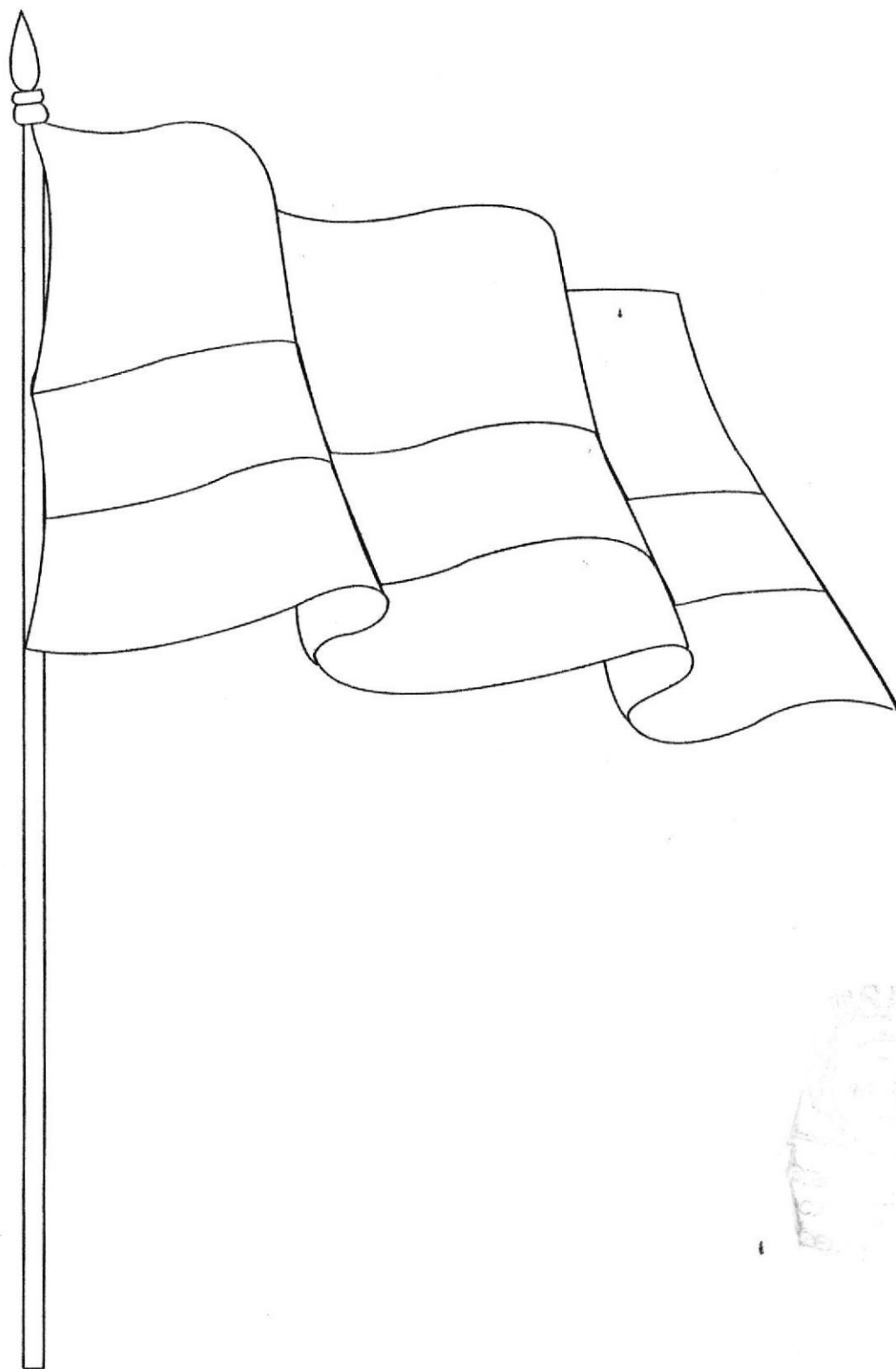
15

10





Colorea la bandera con los colores amarillo, azul y rojo.



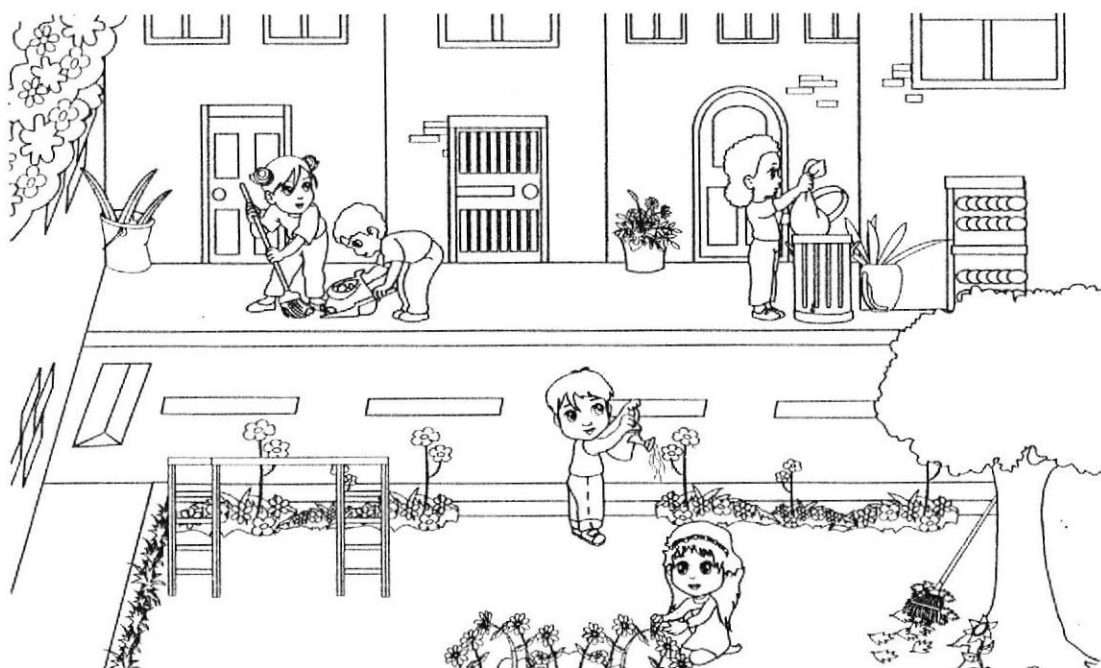
nombre

fecha





Colorea las acciones correctas que deben realizarse en el barrio.

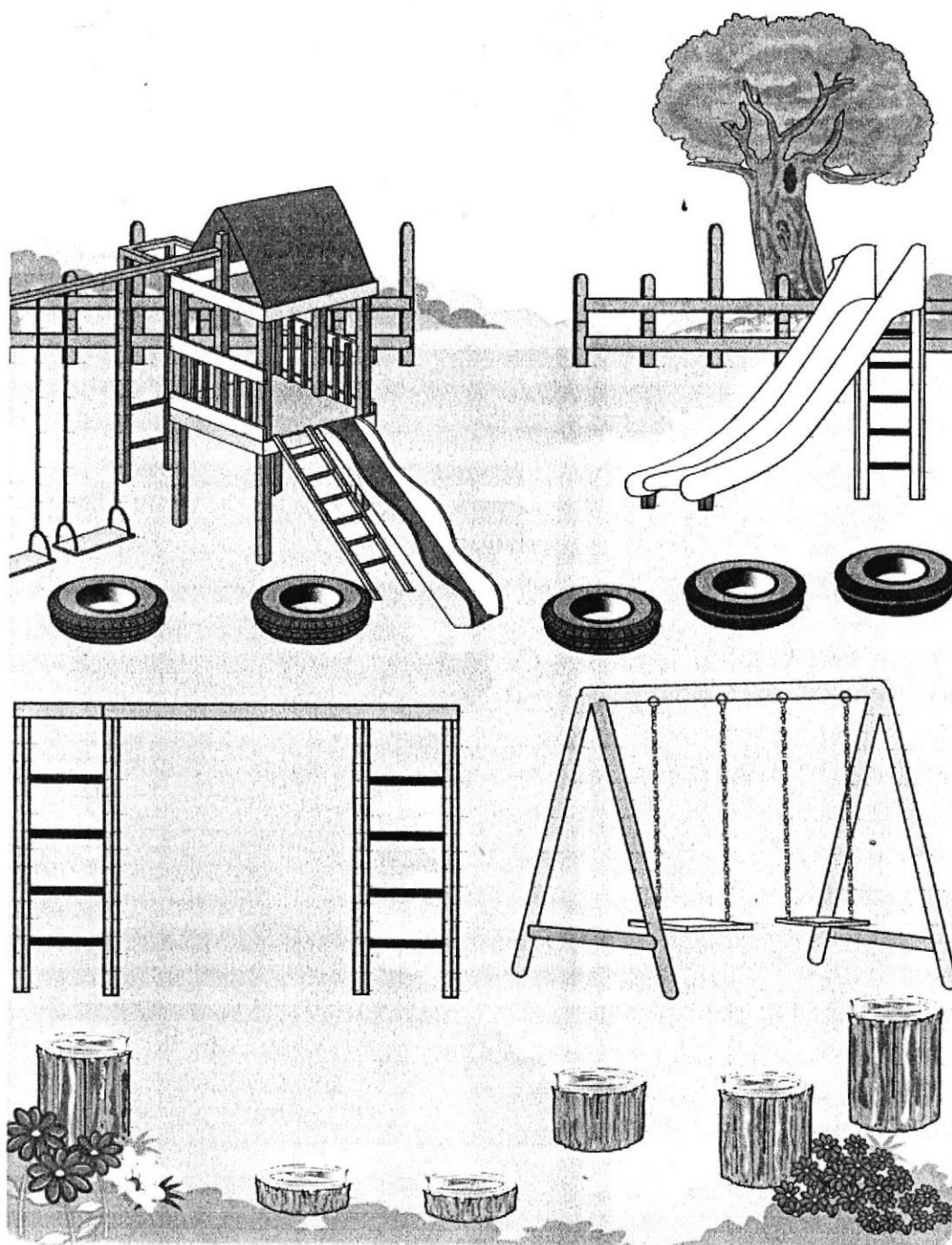








Dibújate jugando en el parque en los juegos que más te gustan.



PROYECTO 8

1.º BÁSICA

Expresión Lúdica



nombre

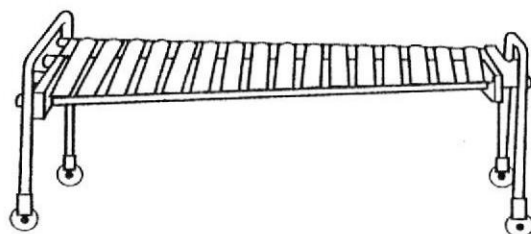
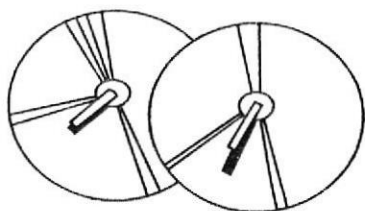
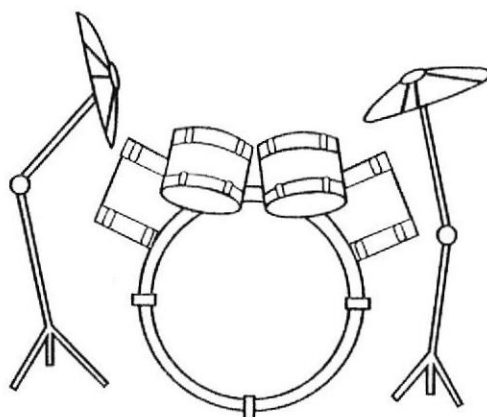
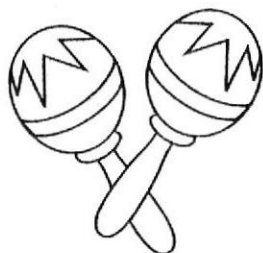
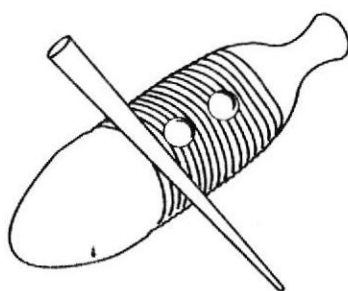
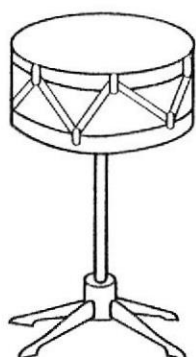
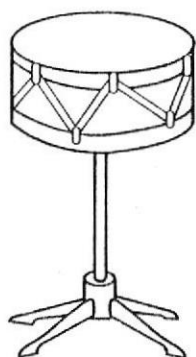
fecha

104





Colorea los instrumentos musicales que más conoces y te agradan.

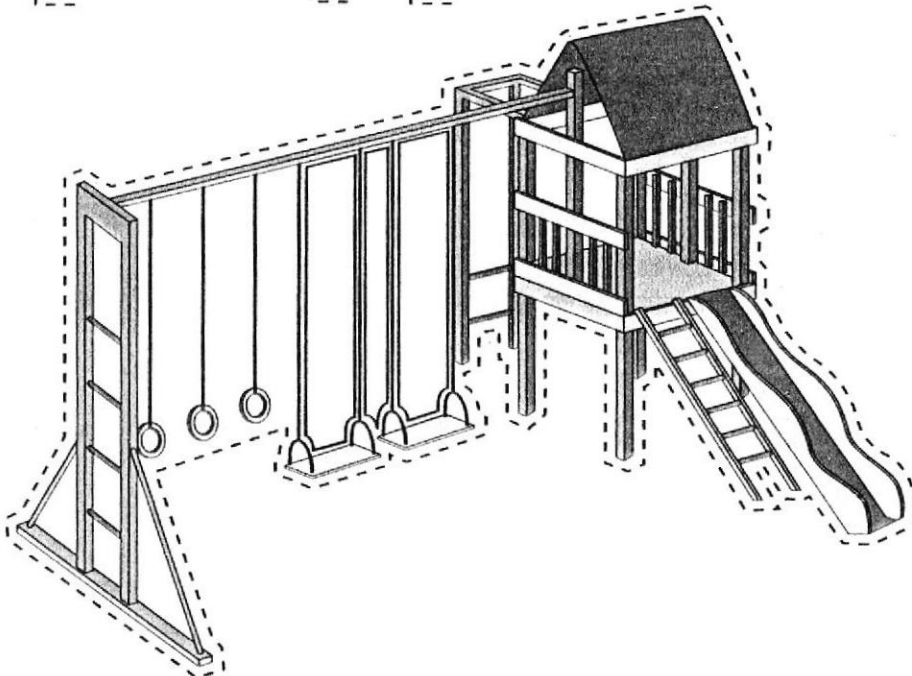
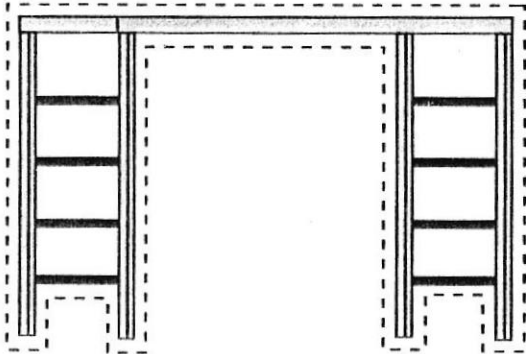
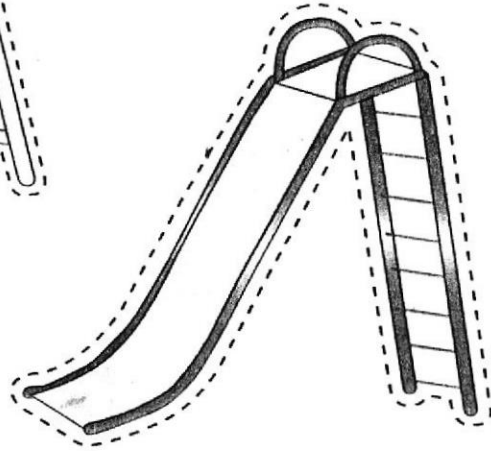
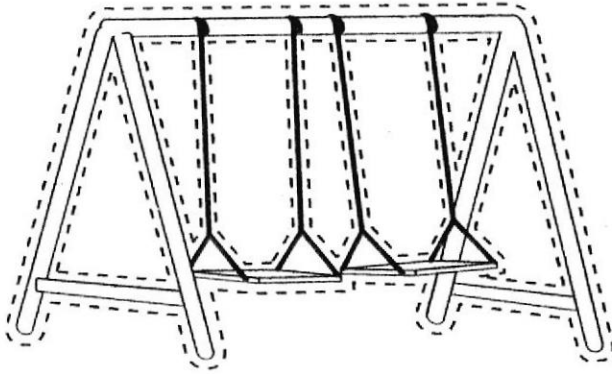


nombre

fecha

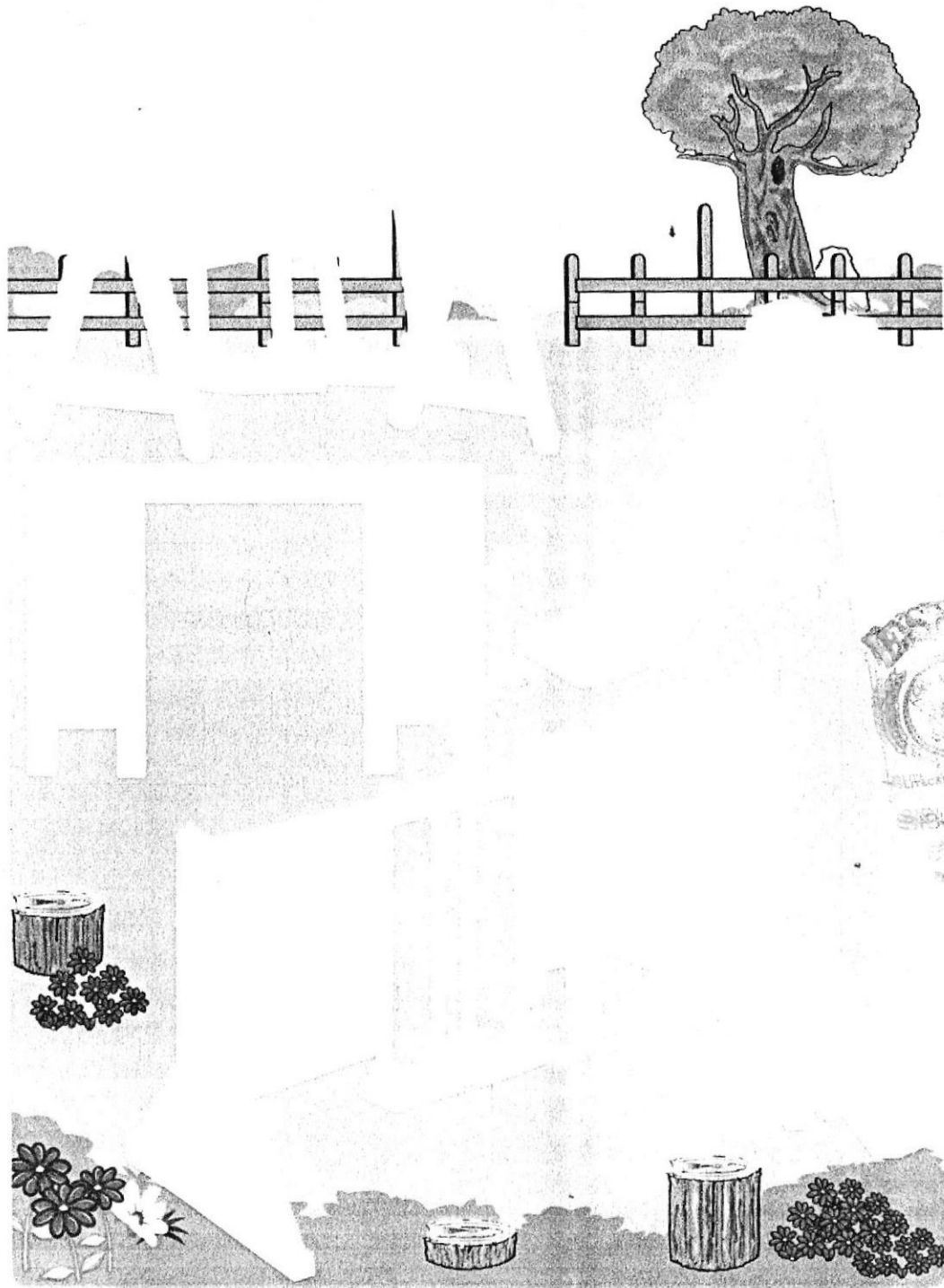
06

Recorta los juegos y pégalos en el parque de la hoja siguiente.





Pega los juegos que recortaste ne la página anterior.



PROYECTO 8

1º BÁSICA

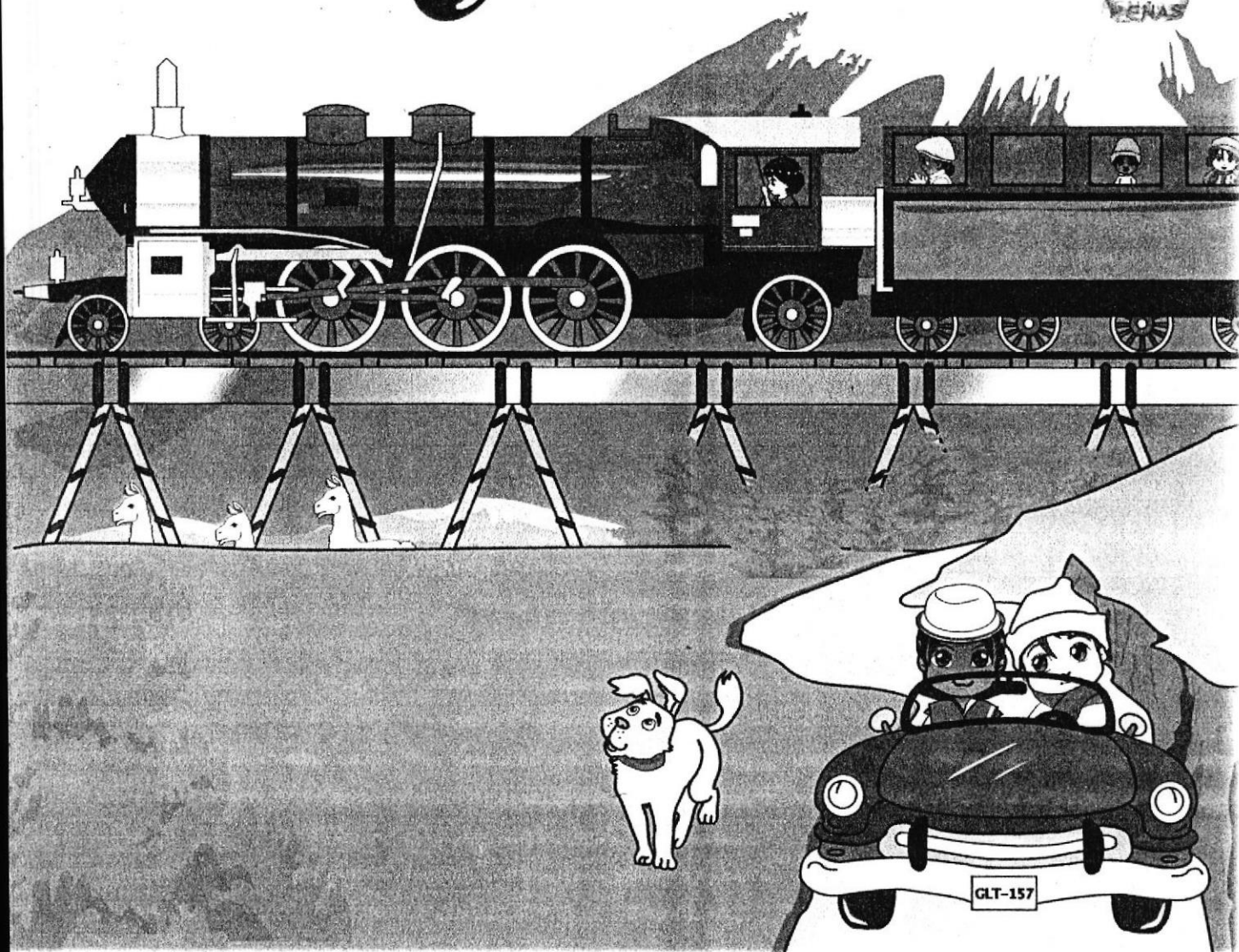
Expresión Plástica







# Transportémonos con seguridad





Aprende y repeti la canción.

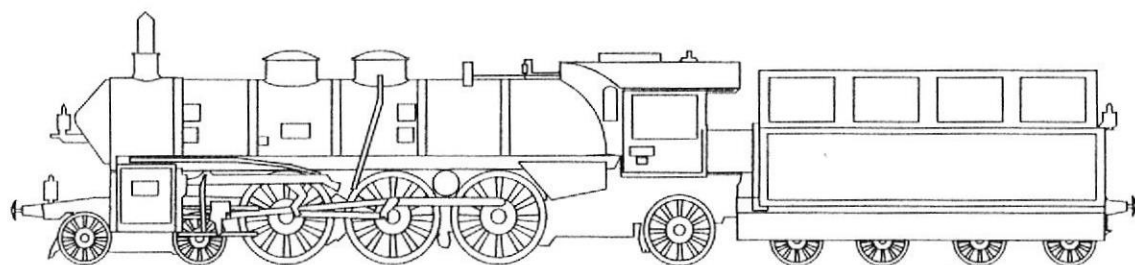
## ♪ Mitrencito

Mi trencito de latón es  
más fuerte que un ratón.

✦ Mi trencito de latón es  
más fuerte que un ratón  
y si no se le da cuerda  
no sale de la estación,  
y si no se le da cuerda  
no sale de la estación.  
Hay trencito si pudiera  
subirme en tu  
vago-o-o-on.



Colorea con tus colores favoritos el tren.

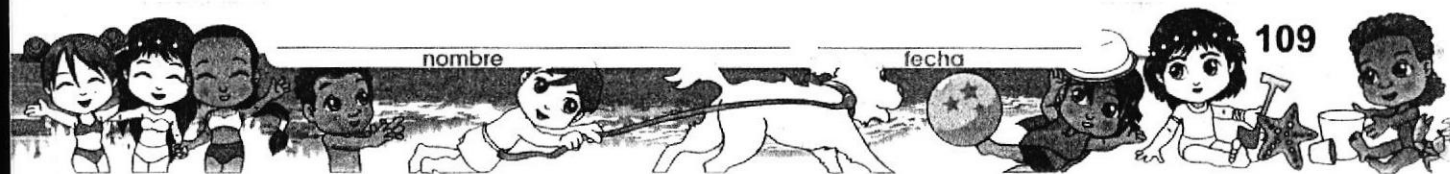


BIENESTAR  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PERALTA

nombre

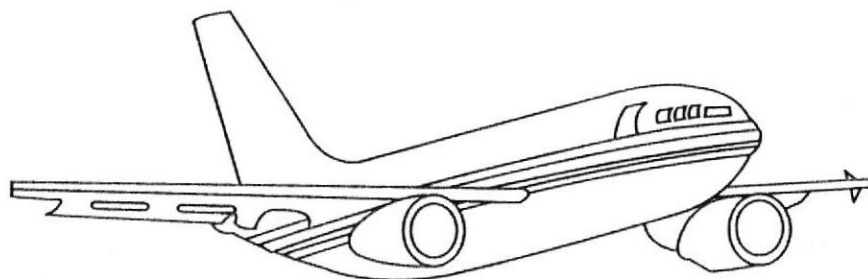
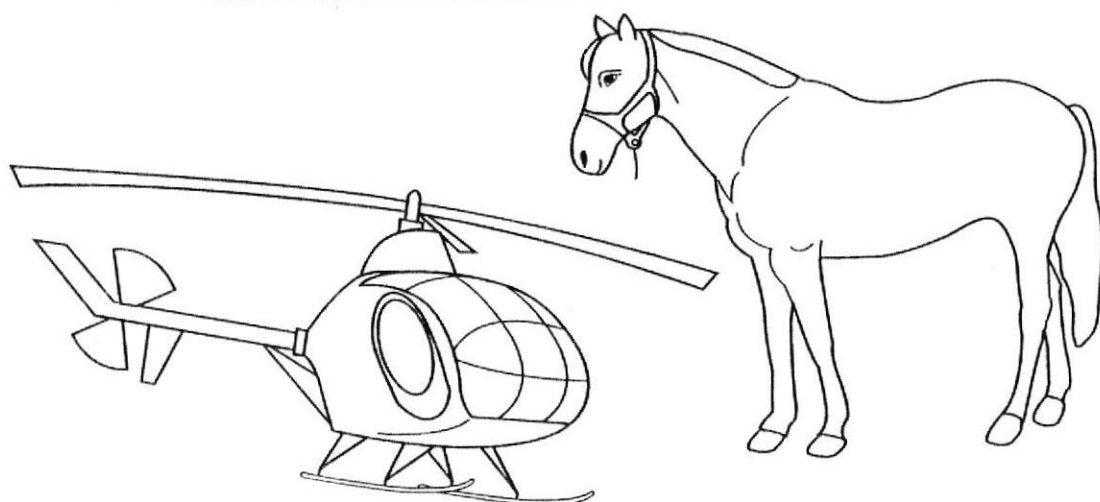
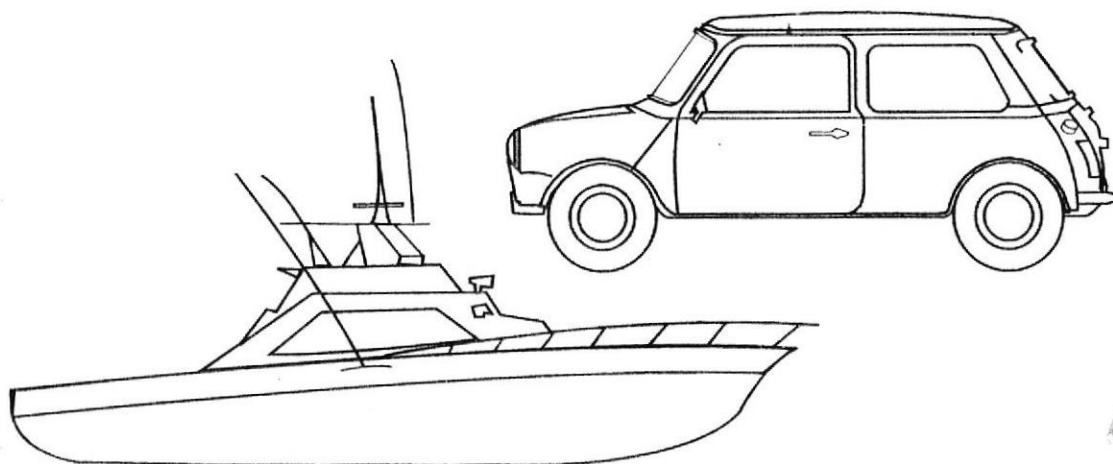
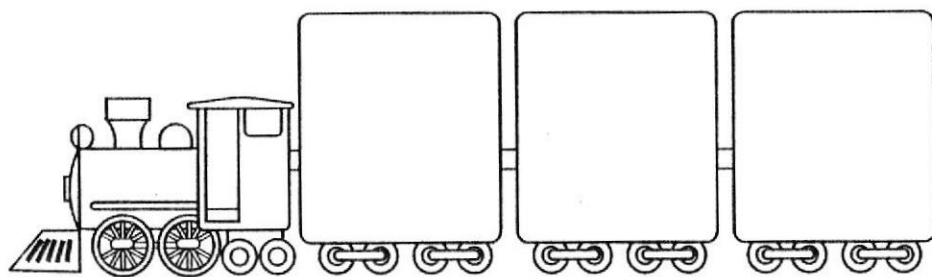
fecha

109





Pega bolitas de papel anaranjado sobre el medio de transporte que más te gusta.



nombre

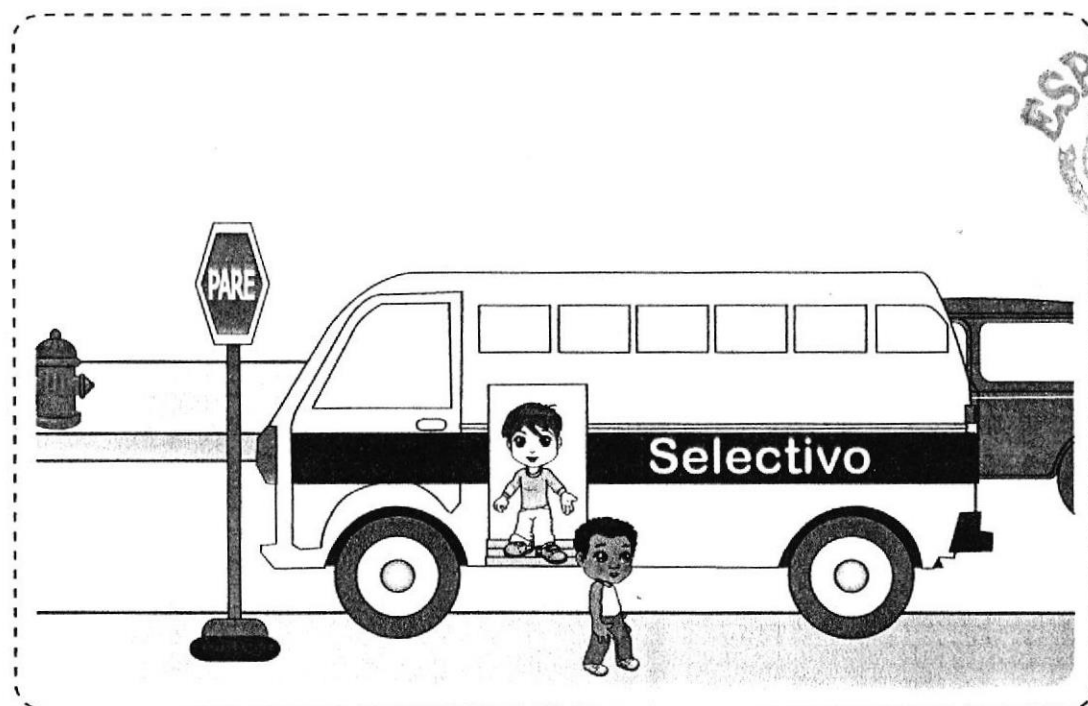
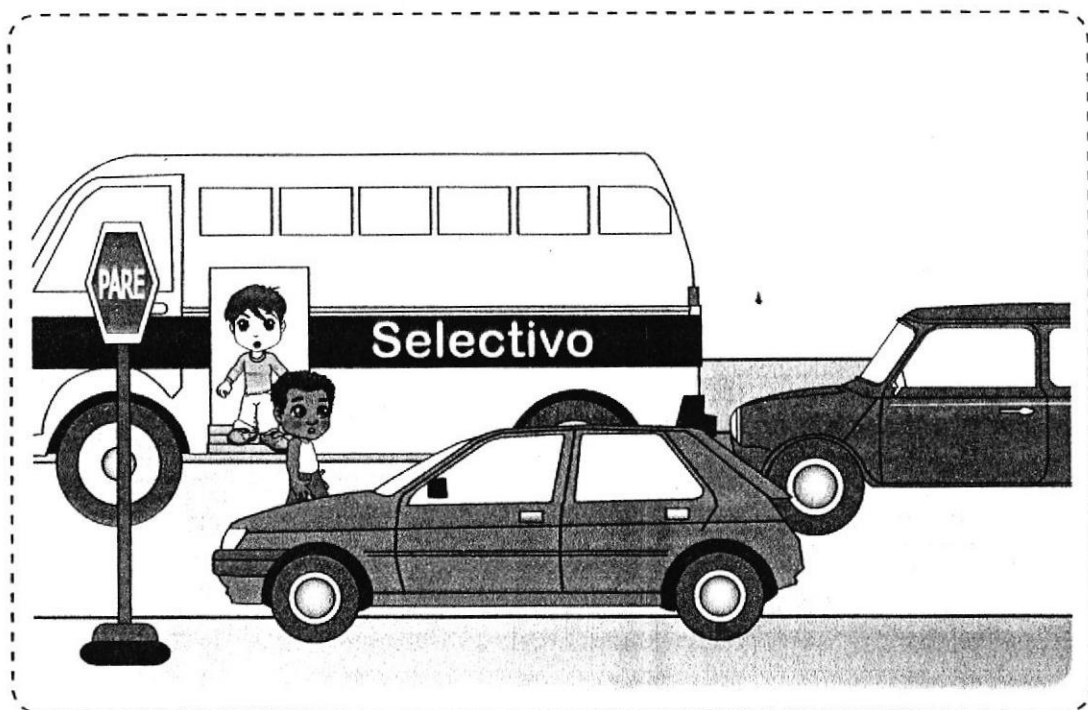
fecha





06

Recorta y pega en la página siguiente el cuadro que representa la forma correcta de utilizar los medios de transporte.



ESPOL  
BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS

PROYECTO 9

1<sup>ra</sup> BASICA

Desarrollo Físico

★ ★ ★ ★ ★

nombre

fecha

111





Pega el cuadro que representa la forma correcta de utilizar los medios de transporte.

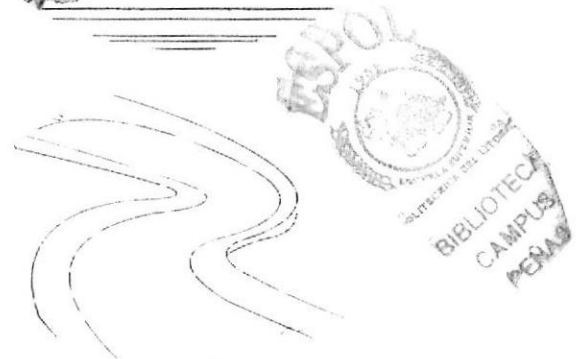
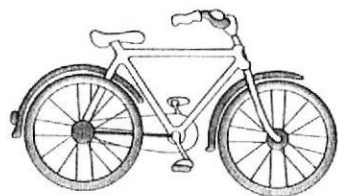
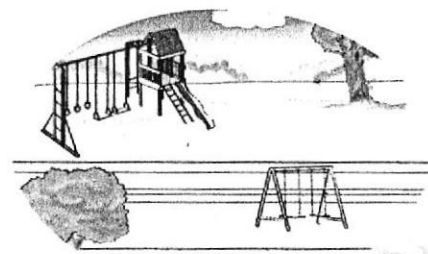
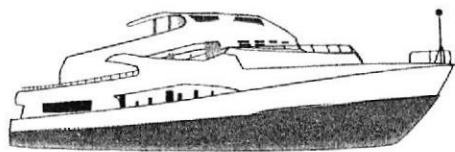
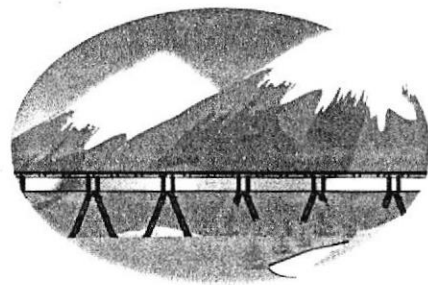
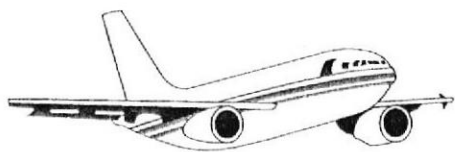
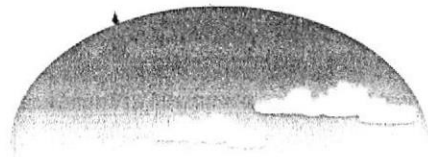
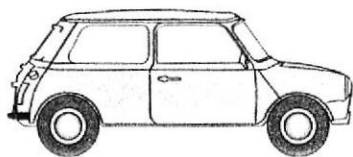
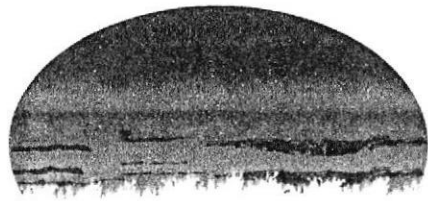
1<sup>ra</sup> BÁSICA PROYECTO 9

Desarrollo Físico



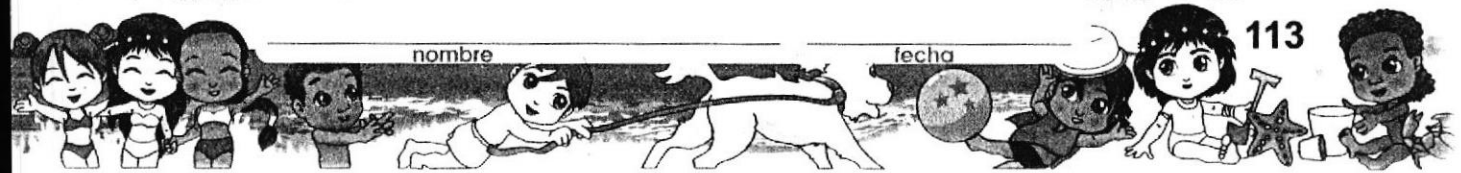


Une con rayas el medio de transporte y el lugar por donde se trasladan.

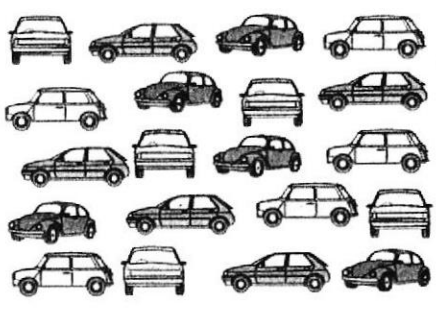


nombre

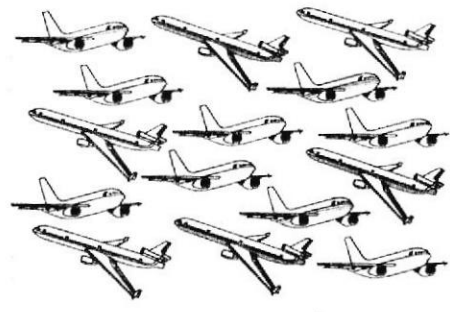
fecha



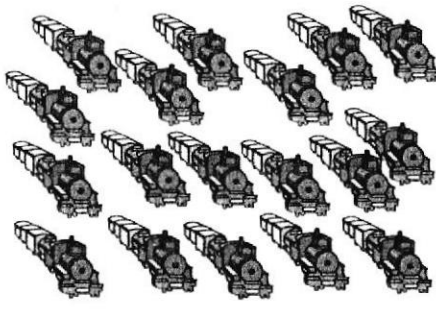
Uni con rayas el número y el conjunto respectivo.



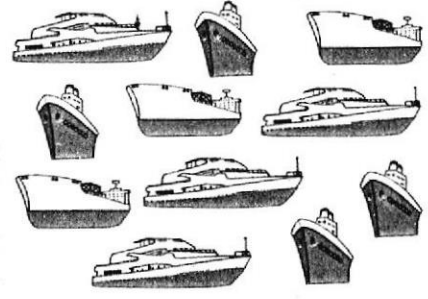
11



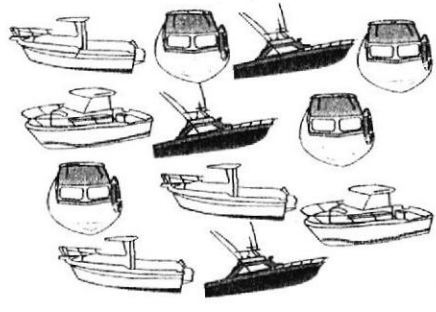
12



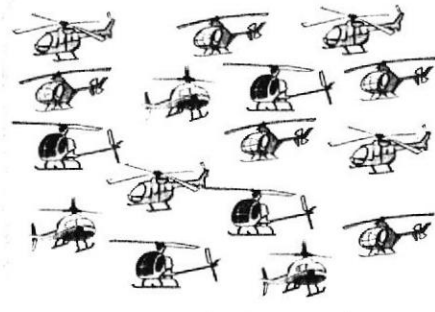
13



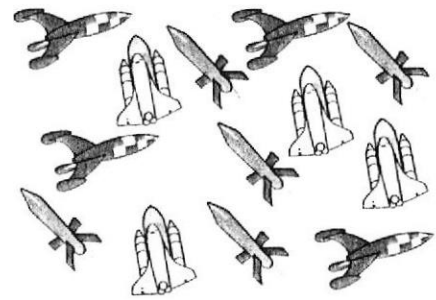
14



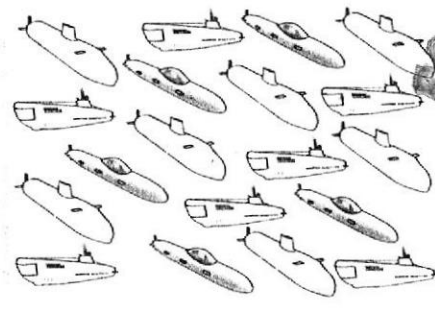
15



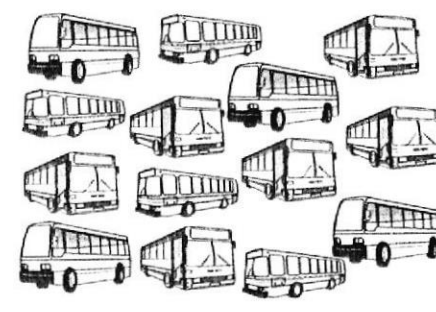
16



17



18

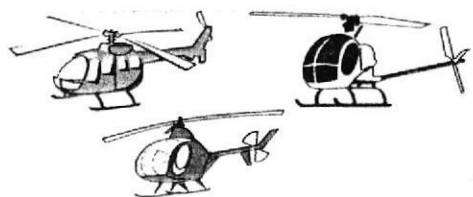


19

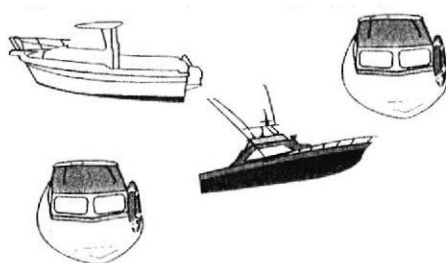


20

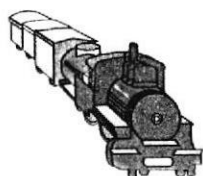
Completa los conjuntos según el número del recuadro.



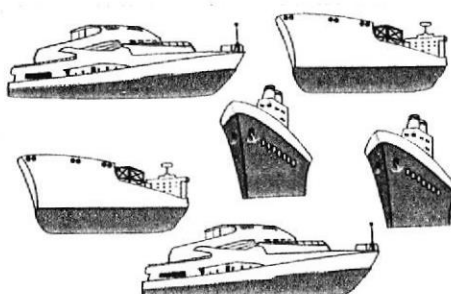
5



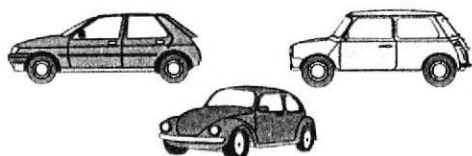
6



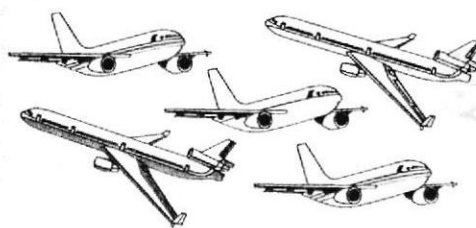
7



9



8



10

nombre

fecha

06

Recorta las personas que manejan los diversos medios de transporte y pégalos en la siguiente página al lado del transporte respectivo.



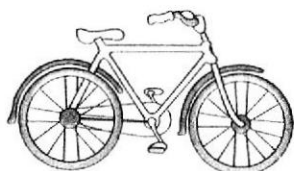
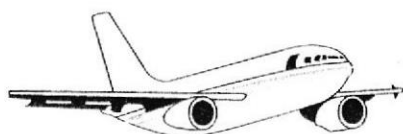
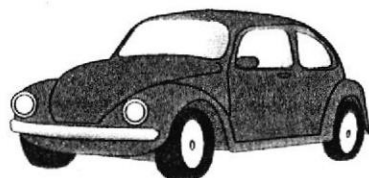
nombre

fecha





Pega las figuras que recortaste al lado de cada medio de transporte.



nombre \_\_\_\_\_

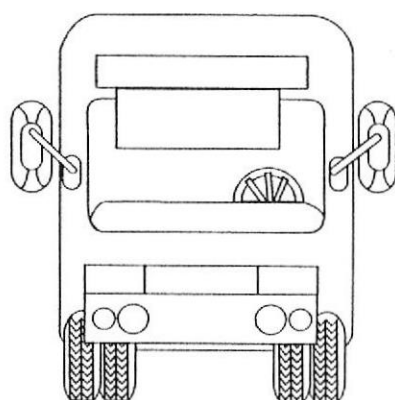
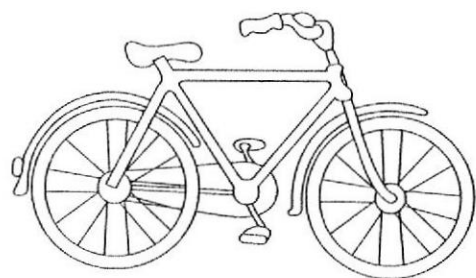
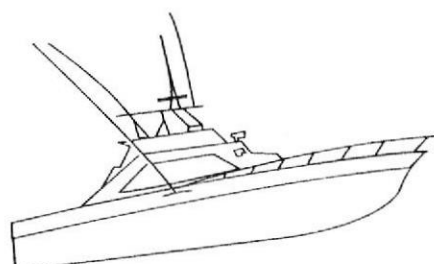
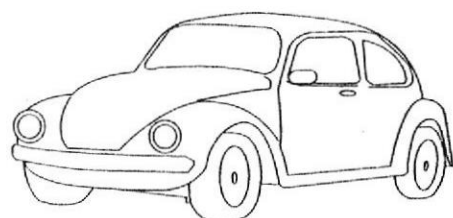
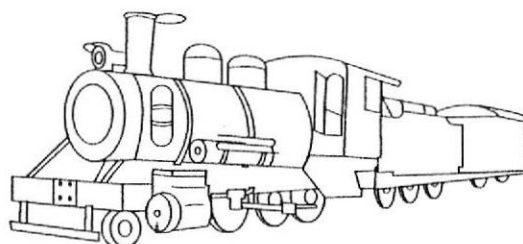
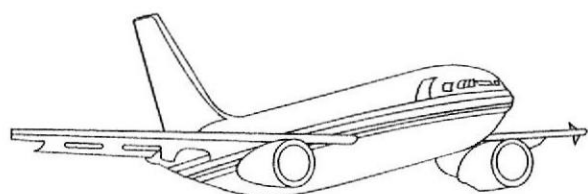
fecha \_\_\_\_\_







Colorea los medios de transporte que están a la derecha de los niños.



PROYECTO 9

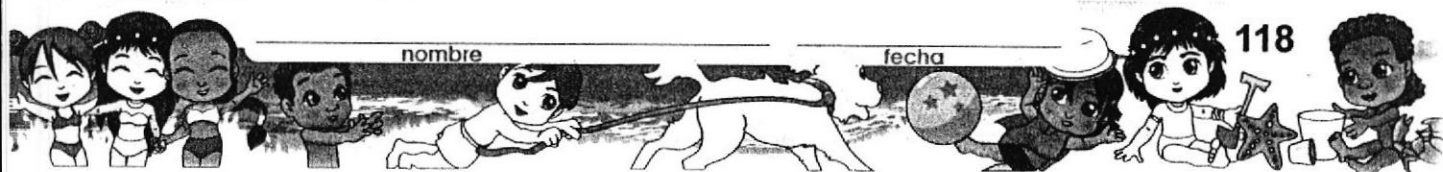
1º BÁSICA

Expresión Corporal

nombre

fecha

118





Formando una ronda como la de la lámina, cantar mi trencito, bailarlo y dramatizarlo,

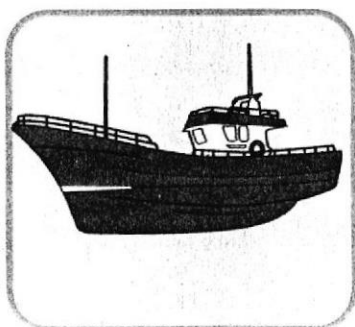


nombre

lecha



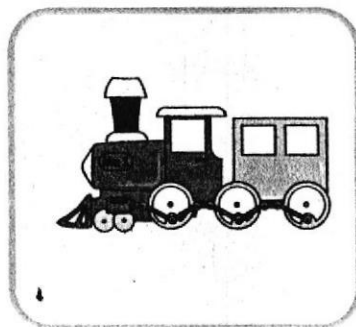
En los recuadros colorea el número de sílabas de los nombres de lo gráficos.



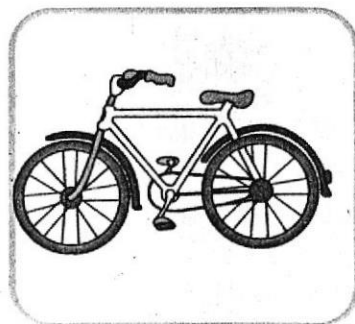
--	--	--	--	--



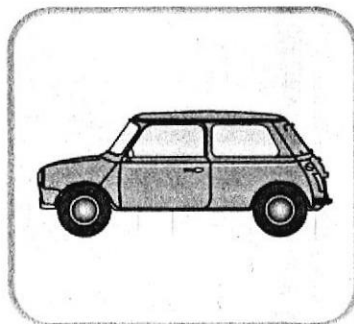
--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



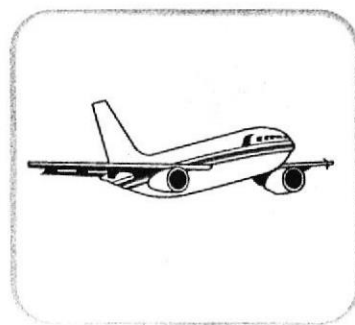
--	--	--	--	--



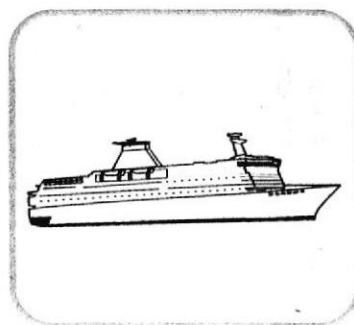
--	--	--	--	--



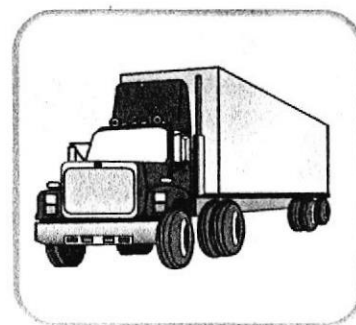
--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



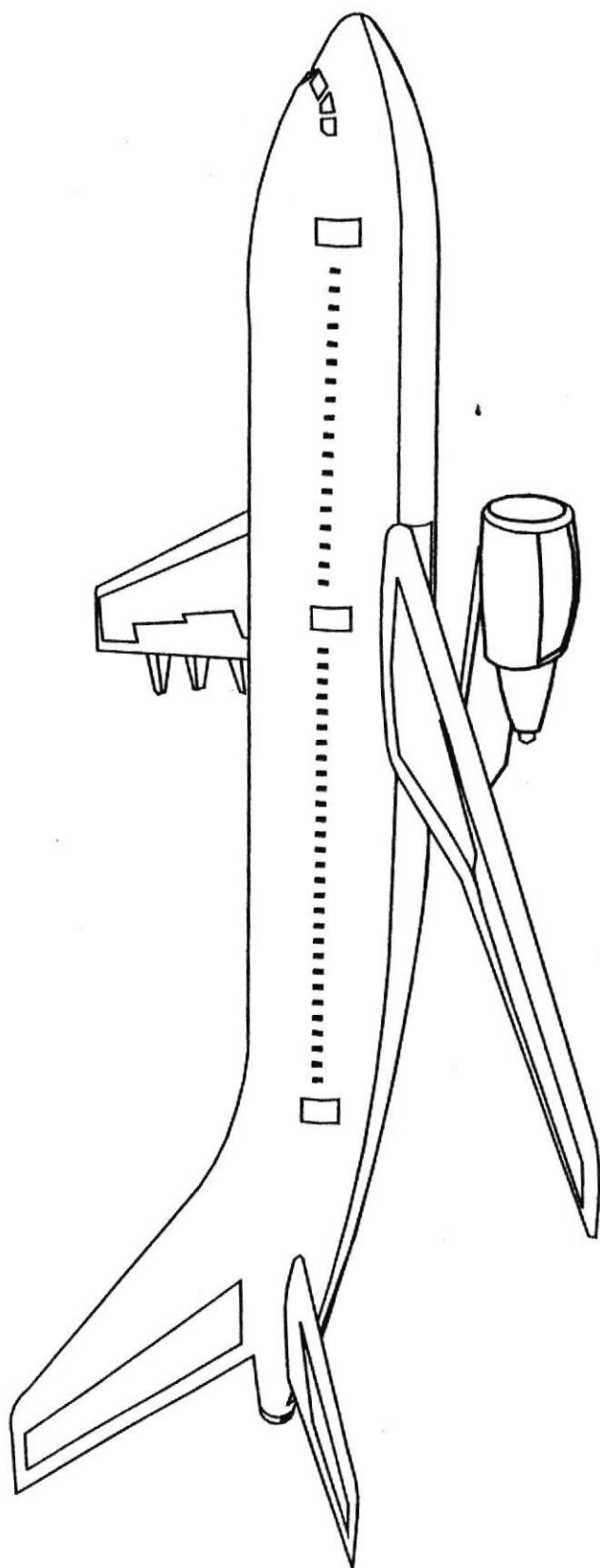
--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



Pega bolitas de papel cometa anaranjado en el avión.



1er BÁSICA PROYECTO 9

★ ★ ★ ★ ★ Expresión Plástica





## Introducción

En este anexo encontraremos el guión literario del libro "Integrados Emily y Andy", describe escena por escena lo que el CD interactivo tendrá. Con su dialogo y sonido respectivamente.

Explica detalladamente el contenido de cada unidad del libro por medio de nueve actos los cuales serán explicados por los integrantes del circo y la voz en off por el personaje principal del circo el Gran Tío Pepe, participan los ocho niños del libro.





## Guion para el libro "Integrados Emily y Andy" Resumen de la Historia

Esta historia se va a desarrollar en un circo, llamado "El Circo de El Gran Tío Pepe" donde habrá 9 actos y cada uno de ellos explicará el contenido de las unidades del libro.

Todos los actos van a ser guiado por el dueño del circo, llamado "El Gran Tío Pepe", quien es el personaje principal que presentará cada acto y los relacionará con cada proyecto del libro.

Una mañana Andy se encontraba realizando sus deberes en su casa con su hermanita Emily y sus amiguitos de la escuela: Luis, Lorena, Carlos, María, Flor y Adrián. Los ocho niños se encuentran en el cuarto haciendo sus tareas escolares. Sus útiles están dispersados por toda la mesa, Lorena esta a lado de Luis. Frustrado por no saber mucho acerca del deber, se asoma un momento por la ventana. Luis mientras se encuentra asomado, escucha que se aproxima el desfile del circo. Los niños se asoman para ver. Primero pasa un gran elefante, luego una foca y después un lindo caballo blanco. Atrás en diferentes vagones se encuentran los personajes del circo el mago Merlín, los acróbatas, las bailarinas, los malabaristas, el domador de leones, el flautista, el mimo, la banda musical y los payasos, todos saludando. En el último vagón, sale el presentador y dueño del circo, El Gran Tío Pepe.

En otro vagón, el presentador y dueño del circo, El Gran Tío Pepe anuncia la llegada su circo.

Rápidamente las personas del vecindario salen a recibir y darles la bienvenida a los visitantes. Ellos convencen a la madre de Emily y Andy que los lleven al circo a todos y van.

En el transcurso de cada acto los niños participaran y también aprenderán todo lo q contenga el libro, al finalizar cada acto aparecerá la opción de juegos el cual tendrá 3 juegos y el niño podrá elegir a su gusto.

Una vez que termine los 9 actos los niños se vuelven a unir y juntos se despiden de todos los que conforman el circo y les agradecen por todo y lo más importante por haber aprendido mucho... Todos se dirigen a sus casas. Se irá agregando más detalles como música que la banda del circo entonara durante toda la función.

### Características de los personajes:

**Andy.** - es el líder del grupo es vegetariano. Le gusta estudiar y leer.

**Emily.** - es inteligente. Le gusta dibujar y pintar.

**Luis.** - es perezoso, mentiroso y le gustan los deportes, en especial el fútbol.

**Lorena.** - es muy alegre y le gusta cantar y bailar.

**Maria.** - es tímida y le gusta jugar en su computadora.

**Carlos.** - es el gracioso del grupo y le gusta jugar con plastilina.

**Flor.** - es cariñosa y le gusta la naturaleza en especial las plantas.



**Adrián.**- es tranquilo y comprensivo, le gusta los animales en especial los exóticos.

**Sonia.**- es la mamá de Emily y Andy.

**El Gran Tío Pepe.**- dueño y presentador del circo.

**El Mago Merlín.**- Es un mago muy sabio y amable.

**Los Acróbatas.**- Juan, Elena, Paco y Pablo, son una familia muy unida, Juan es un padre muy trabajador, Elena una madre muy hacendosa, Paco y Pablo son hijos muy estudiosos.

**Las Bailarinas.**- Lili, Lulú y Luli las tres son amigas, Lili es líder, Lulú es muy comprensiva y Luli es muy tímida.

**Los Malabaristas.**- Leo y Lucas son muy buenos amigos.

**Domador de Leones.**- Kutumbo, es el domador de los leones del circo.

**El flautista Alí.**- Él hipnotiza objetos para que se muevan con una flauta.

**El Mimo Memo.**- no habla y se expresa por medio de gestos.

**Los Payasos.**- Sonrisita, Pum y Pim, Sonrisitas es el líder del grupo de payasos, Pum es muy alegre y Pim es muy divertido.

**Banda Musical.**- son 4 personas y tocan los platillos, trompeta, tambor y piano.



## INTRODUCCIÓN

## GUIÓN PARA EL LIBRO "INTEGRADOS EMILY Y ANDY"

### DESARROLLO DEL GUIÓN

#### INTRODUCCIÓN

##### Escena # 1

Se visualiza la vista frontal de la casa de Andy y Emily. Zoom in por una de las ventanas lentamente.

##### Sonido

De fondo se escuchara ambiente hogareño.

##### Escena # 2

Se ve el interior de la casa donde se mostrara el cuarto de Andy con su hermanita (Emily) y todos los niños (Lorena, Carlos, Adrián, Flor, María y Luis) haciendo deberes. Sus útiles están dispersados por toda la mesa (se verán útiles escolares en el escritorio de Andy: lápices, cuadernos, libros, borradores, reglas, etc.)..

##### Diálogo

**Lorena:** ¡Apúrate Luis, haz los deberes rápido para salir a jugar!

**Luis:** Es que no me acuerdo que número viene después del tres y ya me dio pereza. Ya quiero salir a jugar.

##### Sonido

Fondo musical una melodía hogareña.

Fondo de niños conversando en voz baja.

##### Escena # 3

Frustrado por no saber mucho acerca del deber, se asoma un momento por la ventana. Luis mientras se encuentra asomado y avisa a sus amigos para que observen la llegada del circo.

##### Diálogo

**Luis:** ¡Vengan amiguitos a ver... que ya llegó el circo. Vengan, vengan!

**Niños:** EEEEEHHH!!!... (Grito de emoción de todos los niños)

**El Gran Tío Pepe:** Amiguitos los esperamos...

**Vecinos:** EEEEEHHH!!!... (Grito de emoción)

##### Sonido

Pasos de caminata.



**Escena # 4**

Plano general de un gran elefante, que lleva encima del lomo una tela roja con dorado y en su trompa tiene un globo de color azul el cual tiene el logo de la ESPOL brillara todo el tiempo que el elefante este en escena como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 5**

Plano general del logo ESPOL.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 6**

Plano general de una foca que tendrá en su nariz una pelota de colores y esta saldrá el logo EDCOM y brillara todo el tiempo que la foca este en escena y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 7**

Plano detalle de la foca lanzando hacia el cielo la pelota.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 8**

Plano general del logo EDCOM.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 9**

Plano general de un caballo blanco, este lleva un globo de color rojo el cual tendrá el logo de MIDI que brillara todo el tiempo que permanezca en escena y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 10**

Plano general del logo MIDI.

**Diálogo**

Voz off: ESPOL, EDCOM, MIDI. Presenta

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 11**

Plano general de la familia de acróbatas y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 12**

Plano general del Domador de leones y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 13**

Plano general del Mimo y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 14**

Plano general de los payasos y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 15**

Plano general de los malabaristas y como fondo la gente del barrio.

**Escena # 16**

Plano general de las bailarinas y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 17**

Plano general del mago y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 18**

Plano general del flautista Ali y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 19**

Plano general del Gran Tío Pepe y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 20**

Plano general de la banda musical del circo y como fondo la gente del barrio.

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

**Escena # 21**

Luego una toma del cielo despejado y con pocas nubes sale el logotipo "Integrados Emily y Andy" Primer año básico.

**Diálogo**

Voz en off: Integrados Emily y Andy, Primer año básico.

**Escena # 22**

Los niños contentos se ponen hacer los deberes para poder ir al circo y la mamá de Emily y Andy, Sonia lleva a los niños bebidas para ofrecerles, Andy le hala la falda a la mamá y señala con la mano hacia la ventana para que vea el camión del circo.

**Diálogo**

**Sonia:** Hola niños aquí les traigo bebidas...

**Andy:** Mami, mami...llévanos al circo por favor.

**Sonia:** Si terminan rápido las tareas, iremos para allá.

**Andy:** Vamos chicos terminemos rápidos las tareas para poder ir al circo.

### Escena # 23

Luis se sienta con mucha pereza y no quiere hacer los deberes, todos los niños se acercan ayudar a su amiguito Luis.

#### Diálogo

**Andy:** Luis amigo apúrate haciendo tus deberes o si no te vas a quedar.

**Luis:** Tengo mucha pereza...

**Andy:** No te preocupes amiguito todos te vamos ayudar verdad?

**Niños:** Sí

### Escena # 24

Luego de algunas horas los niños terminan sus tareas, Andy llama a su madre para que los lleven al circo. Sonia se cerciora de que terminaron sus deberes.

#### Diálogo

**Andy:** Mamá, ya terminamos las tareas.

**Sonia:** y ya están listos para ir.

**Niños:** ¡Sí!

### Escena # 25

Como fondo la carpa del circo con un lado de la entrada levantada y donde estarán los dos campos de textos para que el usuario coloque sus datos uno para su nombre y el otro para que coloque su edad, esta tendrá las opciones de salir y de ingresar, estarán en parte inferior de la interfaz y centrados las opciones retroceder pausa y avanzar. El Gran Tío Pepe será la voz en off.

#### Diálogo

**El Gran Tío Pepe:** Bienvenidos amigos para poder ir al circo" deberás poner tu nombre y edad y luego ingresar.

#### Sonido

Al pasar el mouse por el botón de aceptar o el botón de salir del CD se escuchará la voz en off diciendo: Ingresar y Salir.

### Escena # 26

Luego de ingresar como fondo vista panorámica de la colorida carpa del circo se ven globos de diferentes colores y se escucha súbitamente la banda musical esta pantalla tendrá 8 botones principales.

**Ingresar** ubicado en la parte inferior izquierda

**Salir** ubicado en la parte inferior derecha

**Avanzar, retroceder y pausa** ubicado en el centro de la interfaz y con un orden primero retroceder, luego pausa y por ultimo avanzar.

El Gran Tío Pepe nombrara cada botón.





## **Biblioteca y Evaluaciones.**

### **Diálogo**

#### **El Gran Tío Pepe:**

Ingresar

Salir

Avanzar

Retroceder

Pausa

Biblioteca

Evaluaciones

### **Sonido**

Al pasar el mouse por el botón de aceptar o el botón de salir del CD se escuchará la voz en off diciendo: Ingresar y Salir.

### **Explicación de botones**

Aquí hacemos una explicación de los botones con los que vamos a trabajar, cuando utilizarlos y para que sirven.

El Gran Tío Pepe será el de la voz de fondo de toda el CD y también será el icono principal viene desde la derecha muy alegre y se coloca en el lado izquierdo de la pantalla (específicamente arriba de las flechas de avanzar y retroceder). Cuando el niño desee retroceder El Gran Tío Pepe se colocara arriba de la flecha que indica hacia atrás, estará de perfil mirando hacia la izquierda y dará dos pasos hacia atrás y con este icono representaremos la opción de retroceder y cuando el niño desee avanzar El Gran Tío Pepe se colocara arriba de la flecha que indica hacia delante, estará de perfil mirando hacia la derecha y dará dos pasos hacia adelante y con este icono representaremos la opción de avanzar y tendremos un icono que diga salir y El Gran Tío Pepe se colocara arriba del mismo y con este icono representamos la opción de salir y el niño saldrá del programa, también el icono ingresar que al darle clic nos permitirá ingresar al contenido del libro y por ultimo el de pausa que le permitirá al usuario detener lo que esta haciendo.

### **Diálogo**

Voz de El Gran Tío Pepe: ahora te voy a explicar para que sirven estos botones y cuando utilizarlos:

1. - (Avanzar): Este es el botón de avanzar, el cual te va a permitir avanzar a la siguiente escena.
2. - (Retroceder): Este es el botón retroceder, el cual te ayudará a retroceder.
3. - (Salir): Este es el botón de salida, te va a dar la opción de salir del programa.
4. - (Ingresar): Este es el botón de Ingresar, te va permitir ingresar al contenido y ver los temas que este tiene.

5. - (Pausa): Este s el botón de pausa, te permitirá detener lo que estés haciendo.

**Sonido**

El sonido característico de la historia.





## INTRODUCCIÓN DEL CD

**Escena # 27**

Luego de eso se hace un zoom in de la entrada de carpa, aparecerá los 9 botones de opacidad 0% a 100% uno por uno, los botones van a estar distribuidos de la siguiente manera: En dos columnas de 4 temas cada uno y el último proyecto en medio de las dos columnas en la parte inferior.

Al pasar el Mouse por cada una de las opciones, El Gran Tío Pepe dirá:

**Diálogo****El Gran Tío Pepe:**

Como soy.

Mi hogar.

Valorando la amistad.

Mi salón de clases.

Mi mascota.

Cuidemos las plantas.

Conozcamos los oficios y profesiones.

Festejemos en mi barrio.

Transportémonos con seguridad.

**El Gran Tío Pepe:** Te aconsejo que empieces por la primera opción.

**Sonido**

El sonido característico de la historia.

**Escena # 28**

Al dar clic en cualquiera de los proyectos desaparece el resto de los proyectos y aparece el submenú del proyecto seleccionado El Gran Tío Pepe dice:

Cada proyecto tendrá estas dos opciones:

- Contenido
- Juegos
- Salir

**Diálogo****El Gran Tío Pepe:**

Contenido

Juegos

Salir

**Sonido**

El sonido característico de la historia.



## CONCEPTOS

**Primer Acto ("¿Cómo Soy?")****Damos clic en ¿Cómo Soy?****Escena # 29**

Toma interna de la carpa. Las gradas se encuentran llenas de niños ansiosos por ver el espectáculo. Se apagan las luces. Una gran luz ilumina el centro del escenario y aparece caminando El Gran Tío Pepe y les da la bienvenida. Presenta al primer acto: El Mago Merlín. Sale de escena El Gran Tío Pepe.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Bienvenidos al Gran circo Tío Pepe y a continuación los dejo con el mejor Mago Merlín con el aprenderán mucho.

**Sonido**

De fondo se escuchara tambores que darán paso al mago.

**Escena # 30**

Se escucha una explosión y sale mucho humo. El Mago Merlín aparece. Los niños aplauden. El Mago Merlín se dirige al público y les pedí que salgan tres voluntarios para que sean su ayudante con entusiasmo los niños alzan las manos para ser seleccionados (sale del público Emily, Carlos y Flor) presenta a sus asistentes.

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Saludo mis queridos niños, alguien de ustedes me podría ayudar en mi acto...

**Emily:** A mí me gustaría.

**Carlos:** a mí también.

**Flor:** Yo también.

**Mago Merlín:** acérquense amiguitos ¿Cómo te llamas?

**Emily:** Emily

**Mago Merlín:** y tu?

**Carlos:** Carlos

**Mago Merlín:** y tu?

**Flor:** Flor

**Escena # 31**

El mago Merlin le pide ayuda primero a Emily, Él saca su varita mágica.

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Bueno Emily... esta es mi varita mágica con ella empezaremos el acto. Solo no te vayas a mover.

**Mago Merlín:** ¿Estas lista?

**Emily:** Si



**Escena # 32**

Plano general del Mago le desaparece el brazo a la asistente. Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

**Diálogo**

**Mago Merlín:** ¿Queridos niños que parte acabo de desaparecer?

**Público:** La mano.

**Mago Merlín:** ¡Correcto! (Después de decir eso le vuelve aparecer la mano) y con la varita señala el pie de Emily y lo desaparece.

**Escena # 33**

Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** Amiguitos, ¿qué parte acabo de desaparecer?

**Público:** El pie.

**Mago Merlín:** ¡Muy bien! (Después de decir eso le vuelve aparecer el pie) y con la varita señala la oreja de Emily y la desaparece.

**Escena # 34**

Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** Amiguitos, ¿qué parte acabo de desaparecer?

**Público:** La oreja.

**Mago Merlín:** ¡Excelente! (Después de decir eso le vuelve aparecer la oreja) y con la varita señala la boca de Emily y la desaparece.

**Escena # 35**

Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** Amiguitos, ¿qué desapareció?

**Público:** La boca.

**Mago Merlín:** ¡Correcto! (Después de decir eso le vuelve aparecer la boca) y con la varita señala la nariz de Emily y la desaparece.

**Escena # 36**

Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.



**Dialogo**

**Mago Merlín:** Queridos niños que parte acabo de desaparecer...

**Público:** La nariz.

**Mago Merlín:** ¡Correcto! (Después de decir eso le vuelve aparecer la nariz) y con la varita señala los ojos de Emily y los desaparece.

**Escena # 37**

Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** Queridos niños que parte acabo de desaparecer...

**Público:** Los ojos.

**Mago Merlín:** ¡Correcto! (Después de decir eso le vuelve aparecer los ojos)

**Escena # 38**

Plano general de Mago Merlín y Emily explica sobre las partes del cuerpo y los sentidos.

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Queridos niños estas son algunas partes del cuerpo humano ¿Emily tu sabes las partes del cuerpo humano?

**Emily:** Claro son: cabeza, tronco y extremidades.

**Mago Merlín:** muy bien... y nos puedes decir cuales son los sentidos?

**Emily:** Claro son: gusto, tacto, olfato, la vista y audición.

**Mago Merlín:** muy bien...

**Escena # 39**

Plano general de Mago Merlín sacando de su sombrero una mandarina y se la entrega a Emily y ella habla hacia el publico y explica los sentidos, plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Toma Emily esta fruta y explícanos bien los sentidos.

**Emily:** Claro nosotros podemos saborear esta fruta con la boca,

**Escena # 40**

Plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

**Diálogo**

**Emily:** También podemos tocarla con la mano.



### **Escena # 41**

Plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

### **Diálogo**

**Emily:** Mirarla con los ojos, olerla con la nariz.

### **Escena # 42**

Plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

### **Diálogo**

**Emily:** Y al pelarla escuchamos el ruido que produce sus cáscaras jajaja.

**Mago Merlín:** excelente Emily.

### **Escena # 43**

Tío Pepe le agradece a Emily y sale de escena.

### **Diálogo**

**Mago Merlín:** ¿Aprendiste mucho?

**Emily:** ¡Si!, estas son las partes del cuerpo humano y los sentidos.

**Mago Merlín:** Gracias Emily por tu ayuda.

**Emily:** Fue un gusto mago Merlín.

### **Escena # 44**

Plano general de Merlín se dirige al público y presenta su segundo acto le pide a Carlos que lo ayude con otro truco.

### **Diálogo**

**Mago Merlín:** y para nuestro segundo acto sacare de mi sombrero objetos y Carlos mi ayudante dirá cuales son de aseo personal.

**Mago Merlín:** Estas listo Carlos

**Carlos:** Si

### **Escena # 45**

Plano general del mago, Él sostiene su sombrero y con la otra mano saca objetos donde Carlos (el ayudante) dirá cuales son de aseo personal y cuales no, plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

### **Diálogo**

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (el mago saca una billetera)

**Carlos:** No

### Escena # 46

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

#### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca un jabón)

**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para lavarnos las manos antes de comer y para bañarnos.

**Mago Merlín:** muy bien...

### Escena # 47

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

#### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca una licuadora)

**Carlos:** No

### Escena # 48

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

#### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca una toalla)

**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para secarnos las manos o el cuerpo después de bañarnos.

**Mago Merlín:** muy bien...

### Escena # 49

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

#### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca un libro)

**Carlos:** No

### Escena # 50

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

#### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca un cepillo de dientes)



**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para cepillarnos los dientes después de cada comida.

**Mago Merlín:** muy bien...

### Escena # 51

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca un juguete)

**Carlos:** No

### Escena # 52

Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

### Diálogo

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca un shampoo)

**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para bañarnos.

**Mago Merlín:** muy bien...

### Escena # 53

El mago Merlín le pide a Carlos que explique que es la higiene personal y le agradece por su ayuda.

### Diálogo

**Mago Merlín:** ¿Que te pareció Carlos aprendiste?

**Carlos:** ¡Si!, estos son objetos importantes para nuestro aseo personal.

**Mago Merlín:** Carlos nos podrías decir que es el aseo personal?

### Escena # 54

Plano de Carlos dirigiéndose al público y explicando sobre el aseo personal.

### Diálogo

**Carlos:** Claro. Las bacterias causantes del envenenamiento se pueden encontrar en la piel humana, cabello, ropa, oídos, nariz, boca y heces. Si la gente se toca estas partes afectadas mientras prepara la comida, puede transmitir las bacterias a los alimentos. Es por eso que siempre debe uno lavarse las manos antes de cocinar y comer.

**Mago Merlín:** Muy Bien. Gracias Carlos por tu ayuda.

### Escena # 55

Plano general del Mago Merlin pidiéndole ayuda a Flor en su último truco, habrá una silla en el centro de la interfaz. Explicara acerca de los números y las regiones del Ecuador. Habrá una silla en el centro donde Flor tomara asiento y al mago estará al lado izquierdo de la interfaz.

### Diálogo

**Mago Merlín:** Bueno Flor... necesito que me ayudes en mi siguiente acto, siéntate por favor.

**Mago Merlín:** ¿Estas lista?

**Flor:** Si

### Escena # 56

Plano general de Flor sentada

### Sonido

Fondo musical instrumental.



### Escena # 57

El mago Merlín sacará de su manga pañuelos de colores y estos tendrán varios objetos uno por cada pañuelo como números naturales (1, 2, 3), regiones (costa, sierra, oriente e insular) sacará uno por uno y una vez que acierte pondrá los pañuelos en el piso y se irá formando un montoncito.

### Diálogo

**Mago Merlín:** Flor voy a sacar de mi manga pañuelos con imágenes tu tienes que decir ¿que es?

**Flor:** si

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo azul con el número 1) ¿Qué es?

**Flor:** el número 1

**Mago Merlín:** correcto

### Escena # 58

Plano detalle del pañuelo con el número natural.

### Dialogo

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo roja con el número 2) ¿Qué es?

**Flor:** el número 2

**Mago Merlín:** correcto

### Escena # 59

Plano detalle del pañuelo con el número natural.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo verde con el número 3) ¿Qué es?

**Flor:** el número 3

**Mago Merlín:** correcto

**Escena # 60**

Plano detalle del pañuelo con el número natural.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo amarillo con la región costa) ¿Qué es?

**Flor:** La región costa

**Mago Merlín:** Muy bien

**Escena # 61**

Plano detalle del pañuelo con el número natural.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo celeste con la región sierra) ¿Qué es?

**Flor:** La región sierra

**Mago Merlín:** Muy bien

**Escena # 62**

Plano detalle del pañuelo con el número natural.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo naranja con la región oriente) ¿Qué es?

**Flor:** El oriente

**Mago Merlín:** Muy bien

**Escena # 63**

Plano detalle del pañuelo con el número natural.

**Dialogo**

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo morado con la región insular) ¿Qué es?

**Flor:** La región insular

**Mago Merlín:** Muy bien

**Escena # 64**

Tío Pepe le pide a Flor que explique sobre los números y las regiones y le agradece por su ayuda.

**Diálogo**

**Mago Merlín:** ¿Que te pareció Flor aprendiste?

**Flor:** ¡Si!

**Mago Merlín:** Flor nos podrías decir que son los números naturales?

**Flor:** Claro. Los números naturales son infinitos. El conjunto de todos ellos se designa por N y pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 solo se me hasta ese número.

### Escena # 65

Primer plano de el mago, el Tío Pepe y de flor despidiéndose.

### Dialogo

**Mago Merlín:** Muy Bien Flor el próximo año aprenderás más números.

**Mago Merlín:** Flor nos podrías decir sobre las regiones del Ecuador?

**Flor:** Claro. El Ecuador está dividido en 22 provincias, en 4 regiones que son: Costa, Sierra, Oriente y por último la región Insular.

**Mago Merlín:** Excelente y muchas gracias Flor por tu ayuda.

### Sonido

Fondo musical de una melodía para hacer la presentación del personaje.

Sonido de una explosión.

Sonido de la varita mágica.

Al terminar la primera tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

## Introducción de todos los Juegos

Para poder ingresar en los juegos el usuario debe dar clic, en los iconos representativos de los juegos, que están en la parte inferior central de cada proyecto.

Al dar clic sobre la opción de juegos se escuchara un sonido representativo y se emitirá el siguiente diálogo:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Coloca las frutas en la canasta (juego)

### Sonido

(El sonido es de acuerdo a cada juego)

La interfaz tendrá dos botones los cuales van a estar en la parte superior, cada uno ocupa una esquina:

Ayuda (izquierda)

Salir (derecha)





Al nombrar El Gran Tío Pepe los botones, estos cambian de color y las letras se hacen más grandes 12% y emite su sonido correspondiente.

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Esta es nuestra pantalla de juego, la cual va a tener dos botones y a continuación te voy a explicar para que sirven y como utilizarlos.

**Ayuda:** Te voy a explicar en que consiste el juego.

**Salir:** esta opción te permite salir del juego.

Al dar clic sobre los botones se emitirán los siguientes sonidos:

### Sonido:

**Ayuda:** risa de Tío Pepe

**Salir:** salir del juego.

### Escena # 66

#### Juego # 1 (Arma la cara)

Este juego permitirá aprender acerca de la identidad.

El fondo es color azul marino. En el lado derecho, estarán las piezas del rompecabezas del cuerpo humano: Cabeza, tronco, brazos y piernas.

En el lado izquierdo habrá una silueta que servirá como guía de donde poner las piezas. El puntaje esta en la parte superior izquierda.

El juego consiste en:

Colocar correctamente las partes del cuerpo humano. Cada parte correcta, equivale a 10 puntos. Si el usuario coloca incorrectamente una parte, el puntaje le resta 5 puntos.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡Arma el cuerpo correctamente!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡Hazlo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.

**Escena # 67****Juego # 2 (Los sentidos)**

Este juego permitirá aprender acerca de los sentidos y sus respectivos órganos.

Aparece solo la cara de Emily sacando la lengua, sobre un fondo verde claro. Una voz en off le indicara al usuario seleccionar el órgano de acuerdo al sentido que se le indique: Vista - Ojos, Audición - Oído, Gusto - Lengua, Tacto - Piel, Olfato - Nariz. El puntaje estará en la parte superior izquierda.

El juego consiste en:

Seleccionar el órgano correspondiente, dependiendo de lo que solicite el juego en la parte inferior. Cada selección correcta, equivale a 10 puntos. Si el usuario selecciona incorrectamente una parte, al puntaje se le restará 5 puntos.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡Toca el sentido correcto de Emily!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**En cada selección correcta**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!

## **Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

## **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!

## **Sonido**

Música de fracaso.

## **Escena # 68**

### **Juego # 3 (Productos del Ecuador)**

Este juego permitirá aprender acerca de los productos que se cultivan en el Ecuador y sobre contar cantidades.

Como fondo en marca de agua, esta el mapa del Ecuador. Están los siguientes productos: manzanas, papas, habas, flores, atún; pero en diferentes cantidades. Una voz en off indicará el número de productos y qué producto hay que seleccionar.

El puntaje estará en la parte superior izquierda.

El juego consiste en:

Seleccionar correctamente el número de productos, indicado por la voz en off. Si es correcto, aumentará cinco puntos. Caso contrario, le restará cinco puntos

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El juego consiste en:

Arrastrar los productos a las regiones respectivas.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

## **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

## **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



**Segundo Acto ("¿Mi hogar?")****Damos clic en el botón "Mi hogar"****Escena # 69**

Tío Pepe presenta a Juan y Elena, la pareja de esposos acróbatas y luego sus hijos gemelos Paco y Pablo. Sus trajes son rojos, pegados al cuerpo.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** A continuación tenemos a los acróbatas del circo una familia muy divertida...

**El Gran Tío Pepe:** Juan, Elena, Paco y Pablo

**Escena # 70**

Plano general del papá acróbata dando una media luna de izquierda a derecha y de derecha a izquierda y al quedar de pie frente al público saluda.

**Sonido**

Música de redobles de tambores mientras hace la pirueta.

**Escena # 71**

Primer plano cara del papá hablando.

**Diálogo**

**Juan:** hola amiguitos yo soy el papá acróbata, trabajo de carpintero y ayudo a mi esposa cocinando todos los días y espero les gusten nuestras piruetas.

**Público:** eh hh y aplausos de niños emocionados.

**Escena # 72**

Plano general de la mamá acróbata dando un salto mortal de izquierda a derecha y al quedar de pie frente al público saluda.

**Sonido**

Música de redobles de tambores mientras hace la pirueta.

**Escena # 73**

Primer plano cara de la mamá hablando.

**Diálogo**

**Elena:** hola amiguitos yo soy la mamá acróbata y ayudo a mis hijos con las tareas escolares, también cocino muy rico y arreglo toda la casa, sala cocina y comedor todos los días...



**Escena # 78**

Primer plano de cara del niño hablando.

**Diálogo**

**Pablo:** Hola amiguitos yo soy Pablo un niño acróbata y me gusta hacer mis tareas, y me gusta al igual que Paco las matemáticas y salir a pasear con mis abuelitos...

**Escena # 79**

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público dibujos de figuras geométricas y ellos adivinaran cuales son.

**Diálogo**

**Pablo:** Querido público ayúdenme adivinando estas figuras geométricas.

**Público:** Siiii

**Escena # 80**

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público una figura geométrica.

**Diálogo**

**Pablo:**Cuál es esta figura geométrica? (muestra el cuadrado)

**Escena # 81**

Plano detalle de los mismos.

**Diálogo**

**Público:** el cuadrado

**Pablo:** Correcto.

**Escena # 82**

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público una figura geométrica, pero el público no sabe. Voz en off que guía al usuario para que escoja la respuesta correcta cuando el publico no sepa algo y la misma voz en off será quien diga correcto o incorrecto.

**Diálogo**

**Pablo:**Cuál es esta figura geométrica? (muestra el círculo)

**Público:** no sabemos.

**Escena # 83**

Pantallas con dos botones para elegir si es circulo es o no.

**Diálogo**

**Voz en off:** si es el circulo presiona si y sino lo es presiona no.

**Voz en off:** Correcto.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

#### Escena # 84

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público una figura geométrica.

#### Diálogo

**Pablo:**Cuál es esta figura geométrica? (muestra el rombo)

**Público:** el rombo

**Pablo:** Correcto.

#### Escena # 85

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público una figura geométrica, pero el público no sabe. Voz en off que guía al usuario para que escoja la respuesta correcta cuando el publico no sepa algo y la misma voz en off será quien diga correcto o incorrecto.

#### Diálogo

**Pablo:**Cuál es esta figura geométrica? (muestra el rectángulo)

**Público:** no sabemos.

#### Escena # 86

Pantallas con dos botones para elegir si es rectángulo es o no.

#### Diálogo

**Voz en off:** si es el rombo presiona el botón si y sino lo es presiona el botón no.

**Si es correcto:** Tienes razón, es un rectángulo.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

#### Escena # 87

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público una figura geométrica.

#### Diálogo

**Pablo:**Cuál es esta figura geométrica? (muestra el paralelogramo)

#### Escena # 88

Plano detalle de los mismos.

#### Dialogo

**Público:** el paralelogramo





**Pablo:** Correcto.

**Público:** ehhh y aplausos de niños emocionados.

### **Escena # 89**

La familia de acróbata se une y canta al público la primera estrofa la canta Juan la segunda Elena y la última los dos niños Paco y Pablo, Plano general mientras canta cada uno de los personajes

### **Sonido**

Fondo musical mientras canta la familia.

### **Escena # 90**

Plano general mientras canta cada uno de los personajes.

### **Diálogo**

**Juan:**

*Yo tengo una familia muy singular  
Yo tengo una familia muy singular  
Y sin duda nos veras bailar  
Y sin duda nos veras bailar  
Hacer piruetas y acrobacias  
Hacer piruetas y acrobacias  
Que te causaran mucha gracia  
Que te causaran mucha gracia*

### **Escena # 91**

Plano general mientras canta cada uno de los personajes.

### **Diálogo**

**Elena:**

*Los papas deben trabajar  
Los papas deben trabajar  
Y los niños van a estudiar  
Y los niños van a estudiar  
En la casa debes ayudar  
En la casa debes ayudar  
Hacer tus tareas y a jugar  
Hacer tus tareas y a jugar*

### **Escena # 92**

Plano general mientras canta cada uno de los personajes.

### **Diálogo**

**Pablo y Paco:**

*Mis papitos son muy amorosos  
 Mis papitos son muy amorosos  
 Y nos cuidan y ayudan en todo  
 Y nos cuidan y ayudan en todo  
 Mis abuelitos son muy cariñosos  
 Mis abuelitos son muy cariñosos  
 Y nos dan regalos por ser estudiosos  
 Y nos dan regalos por ser estudiosos*

### **Sonido**

Fondo musical mientras canta la familia.

Al terminar el segundo tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

### **Juegos**

#### **Escena # 93**

#### **Juego # 1 (Ordenando mi hogar)**

Este juego permitirá aprender acerca de la ubicación de los elementos de una casa.

El fondo es la panorámica sin muebles ni elementos de una casa, en el lado izquierdo hay una cocina. En el centro, esta el comedor y en el lado derecho, esta la sala.

En la parte inferior hay varios objetos: licuadora, cocineta, sillas, sofás, cortinas.

El juego consiste en:

En colocar correctamente los elementos de la parte inferior en los ambientes.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Trata de acordarte como es tu hogar y resolverás fácilmente este divertido jueguito.



Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Música de fracaso.

**Escena # 94**

**Juego # 2 (Mi familia)**

Este juego permitirá aprender acerca de relacionar los números con la cantidad de miembros que hay en una familia.

En la parte superior aparecerán familias de diferentes números de personas. En la parte inferior va a haber una escala del uno al diez.

El juego consiste en:

Seleccionar el número correcto de personas que conforman la familia que se mostrara en pantalla.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario seleccione. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¿Cuántas personas hay en cada familia?

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### **Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### **Sonido**

Música de fracaso.

### **Escena # 95**

#### **Juego # 3 (Compárame)**

Este juego permitirá aprender acerca de la comparación de las características de dos miembros de una familia.

El fondo es color anaranjado claro. El puntaje aparecerá en la parte superior derecha y la pregunta en la parte inferior.

El juego consiste en:

Que aparecerán dos miembros de una familia aleatoriamente y se preguntará quien es el mas alto, mas bajo, mas delgado, mas gordo, mas feliz o mas triste y se deberá señalar el correcto. Cada acierto, aumentará diez puntos al puntaje.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario seleccione. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre la persona correcta de acuerdo a la pregunta que te hagan.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### **Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PEÑAS

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Música de fracaso.

## **Tercer Acto ("Valorando la amistad")**

### **Damos clic en el botón "Valorando la amistad"**

#### **Escena # 96**

Dos luces brillantes enfocan al escenario. Primero entra rápidamente, la bailarina Lili saludando a todos y luego Lulú dando besos volados.

Ambas poseen un brillante uniforme color rosado. Esta compuesto de dos piezas. Una blusa pegada al cuerpo color rosa lentejuelas y con una falda color blanca con rayas rosadas puestas horizontalmente.

#### **Diálogo:**

**Voz en off:** Y con Uds. Lili, Lulú y Luli. Las fabulosas bailarinas que han venido desde Guayaquil para deleitarnos con un exótico baile y que han cautivado a todo el mundo con su magnifico número musical.

#### **Sonido:**

Niños gritando de emoción. Redoble de tambores.

#### **Escena # 97**

Primer plano de Lili. Luego *zoom out* y enfocan a ambas. Ambas se miran desconcertadamente, mirando de un lado a otro.

Se dan cuenta que su otra hermana, Luli no ha salido al escenario.

#### **Diálogo:**

**Lili:** Hola amiguitos, nosotros somos las bailarinas. Yo soy Lili...

**Lulú:** Y yo soy Lulú... pero aquí falta Luli que al parecer se siente un poco tímida porque es su primera función.

#### **Sonido:**

Niños gritando.

#### **Escena # 98**

Plano entero de Lili. Le pide al público que aplauda. Plano general del público aplaudiendo.

#### **Diálogo:**

**Lili:** Vamos chicos, aplaudan muy fuerte a nuestra Luli para que se sienta más segura. Recuerden que siempre debemos apoyar a nuestros amigos.

#### **Sonido:**

Niños aplaudiendo.



**Escena # 99**

Se hace un recorrido de la cámara desde que Luli sale de atrás del escenario hasta que entra. Plano general de las tres bailarinas. Luli se incorpora junto a sus otras amigas, todavía un poco temerosa. Plano picado de tres acucilladas, esperando a que empiece la música.

**Diálogo:**

**Lili:** Ven, ahora si...estamos completas. Empecemos.

**Sonido:**

Niños murmurando.

**Escena # 100**

Plano general de las tres bailarinas. Luego se hace un paneo por cada una de ellas. Plano americano de ellas bailando muy alegremente de un lado para otro.

**Diálogo:**

**Luli, Lili y Lulú:**

*Somos las bailarinas,*

*Lindas y divertidas.*

*Te invitamos a que bailes*

*Con nosotras.*

*Aunque somos diferentes,*

*Somos muy unidas.*

**Sonido:**

Sonido ambiental: Niños gritando.

**Escena # 101**

Plano cerrado del rostro de Luli.

**Diálogo:**

**Luli:**

*Nos une la amistad,*

*Compartimos buenos y malos momentos.*

*Pero nunca nadie nos va a separar.*

**Escena # 102**

Plano general de las bailarinas.

**Diálogo:**

**Luli, Lili y Lulú:**

*Por siempre seremos*

*las mejores amigas.*



**Sonido:**

Niños gritando.

**Escena # 103**

Las tres bailarinas terminan con un gran final. Se despiden del público.

**Diálogo:**

**Lili:** Hasta luego amiguitos y gracias por darme apoyo. Chao!

Al terminar el tercer tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

**Juegos**

**Escena # 104**

**Juego # 1 (Adivina la melodía)**

Este juego consiste en medir la retención del usuario frente a sonidos.

En la pantalla hay un piano con las notas musicales, con sus respectivos colores: Do (Verde), Re (Rojo), Mi (Azul), Fa (Amarillo), Sol (Morado), La (Celeste), Si (Anaranjado)

El juego consiste en:

En que primero el piano tocará una melodía, iluminando cada una de las teclas. El usuario tendrá que tocar la misma melodía para pasar a la siguiente hasta que complete cinco. El máximo de notas musicales será de cinco por melodía. Cada nota equivocada restará diez puntos.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes adivinar la secuencia correcta de la melodía...vamos, es muy sencillo!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:



**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Música de fracaso.

**Escena # 105****Juego # 2 (¿Cuántos amigos hay?)**

Este juego consiste en seleccionar el número correcto de personas que hay en pantalla.

En la pantalla aparecerán aleatoriamente cierto numero de niños y en la parte inferior habrá una escala del una al diez. El fondo será de color verde, la escala color anaranjado y los números de color negro.

El juego consiste en:

En seleccionar en la escala numérica el numero correcto de niños que están apareciendo en ese momento.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Aquí tienes que contar la cantidad de niños que hay y luego vas a seleccionar el numero que sea el correcto... cuento contigo!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Música de fracaso.

**Escena # 106****Juego # 3 (Mete un gol)**

Este juego permite desarrollar el control del mouse.

El juego solo se desarrolla en parte del área del arco. Vista cenital y solo se ve la cabeza al jugador y al arquero.

El juego consiste en:

Que el jugador meta más de cinco para poder ganar el partido, en diez minutos. Mediante el movimiento del mouse de izquierda a derecha y el botón derecho para aumentar o disminuir la intensidad del disparo.

El puntaje se visualizará en la parte superior derecha.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario seleccione. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Vamos, mete muchos goles y gana el partido!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Gol!

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:



**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Otra vez, no te rindas!

**Cuarto Acto ("Mi salón de clases")****Damos clic en el botón "Mi salón de clases"****Escena # 107**

Plano general del circo. Recorrido por el público. Los niños tienen globos de colores y comen golosinas. Entra brincando el primer malabarista, Leo. Se detiene, saluda al público y levanta los brazos. Su traje es de color azul, pegado al cuerpo. Tiene varias rayas blancas en la parte delantera de su vestuario.

**Diálogo:**

**Leo:** Hola chicos, yo soy Leo...

**Sonido:**

Niños murmurando y hablando.

**Escena # 108**

Plano general de Lucas brincando por el escenario y saludando al los niños. Tiene la misma ropa pero en color rojo.

**Diálogo:**

**Lucas:** Y yo soy Lucas...

**Sonido:**

Niños gritando.

**Escena # 109**

Primer plano de Leo hablando. Luego primer plano de los rostros de Leo y Lucas.

**Diálogo:**

**Leo:** Y queremos que nos ayuden a guardar a seleccionar cuales son los útiles escolares porque ya mismo nos vamos a clases.

**Sonido:**

Niños gritando y alzando las manos de emoción.

**Escena # 110**

Leo llama a un chico del público para que le ayude en el acto. Leo señala a Adrián y lo hace pasar al escenario.

**Diálogo:**

**Leo:** A ver, quien quiere pasar a ayudarnos en nuestra primera acrobacia... Ven...tu amiguito...



**Sonido:**

Niños las alzando las manos, en ademán de que sean elegidos por Leo.

**Escena # 111**

Plano general de Leo y Adrián conversando.

**Diálogo:**

**Leo:** Hola amiguito, como te llamas?

**Adrián:** Me llamo Adrián.

**Leo:** Muy bien Adrián, tu seras por hoy nuestro asistente.

**Adrián:** Je, je... Gracias.

**Escena # 112**

Plano general de Leo y Adrián. Leo le explica que le tiene que lanzar solamente útiles escolares a sus manos para empezar a hacer los malabares junto a Lucas.

**Diálogo:**

**Leo:** A ver, comencemos. Solo tienes que lanzarme los útiles escolares. Están listos?

**Adrián:** Si, estoy listo!

**Escena # 113**

Pantallas con dos botones para elegir si el cuaderno es o no un útil escolar.

**Diálogo:**

**Voz en off:** Presiona si el cuaderno es un útil escolar o no.

**Si es correcto:** Correcto, es un cuaderno

**Si no es correcto:** Inténtalo de nuevo.

**Escena # 114**

Primer plano de Leo sacando de una mochila un cuaderno. Adrián le lanza el cuaderno.

**Diálogo:**

**Adrián:** Ahí va...un cuaderno!

**Leo:** Muy bien, Adrián....

**Lucas:** Si, lanza otro...

**Escena # 115**

Pantallas con dos botones para elegir si el lápiz es o no un útil escolar.

## Diálogo

**Voz en off:** Presiona si el lápiz es un útil escolar o no.

**Si es correcto:** Correcto, el lápiz es un útil escolar.

**Si no es correcto:** Inténtalo de nuevo.

## Escena # 116

Primer plano de Adrián Leo sacando de un lápiz. Le lanza el lápiz.

## Diálogo:

**Adrián:** Tengan... un lápiz!

**Lucas:** Correcto, no te vayas a equivocar....

## Escena # 117

Pantallas con dos botones para elegir si la cuchara es o no un útil escolar.

## Diálogo:

**Voz en off:** Presiona si la cuchara es un útil escolar o no.

**Si es correcto:** Inténtalo de nuevo.

**Si no es correcto:** Correcto, la cuchara no es un útil escolar.

## Escena # 118

Primer plano de Adrián sacando una cuchara, pero se da cuenta no es un útil escolar.

## Diálogo:

**Leo:** Estas seguro que es eso un útil escolar?

**Adrián:** No, es una cuchara!

**Lucas:** Muy bien, lanza otro.

## Escena # 119

Lucas y leo haciendo malabares juntos.

## Sonido

Musical instrumental de fondo.

## Escena # 120

Leo y Lucas se despiden finalmente.

## Dialogo

**Leo:** Espero que hayan disfrutado el espectáculo...

**Lucas:** Nos vemos pronto. Chao amiguitos.

Al terminar el cuarto tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos





dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

## Juegos

### Escena # 121

#### Juego # 1 (Tu mochila)

Este juego permitirá desarrollar las diferencias entre objetos.

En la pantalla, aparecerán los siguientes objetos como: lápices, plumas, borradores, lápices de colores. La voz en off dirá las siguientes adivinanzas.

- Lo utilizas para hacer dibujos. (lápices)
- Lo utilizas para escribir en tu cuaderno. (plumas)
- Lo utilizas para borrar. (borrador)
- Lo utilizas para pintar tus dibujitos. (lápices de colores)

El juego consiste en:

Seleccionar el objeto correcto dependiendo de lo que indique la voz en off. Cada selección correcta aumentará, diez puntos. En caso de equivocarse, se restará cinco puntos.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Cuales serán los útiles escolares? Vamos...inténtalo!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!

### Sonido

Música de triunfo.

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Otra vez, no te rindas!

**Sonido**

Música de fracaso.

**Escena # 122****Juego # 2 (Mi higiene)**

Este juego permitirá entender acerca de la limpieza.

En la pantalla aparecerán aleatoriamente bacterias. Ellas con verdes y tienen un ojo. En la parte inferior se visualizará una pistola, que expulsará jabón.

El fondo es verde. El puntaje y el número de vidas van a estar en la parte superior derecha.

El juego consiste en:

Eliminar la mayor cantidad de bacterias, disparando jabón. Si las bacterias tocan la pistola, se elimina una vida. Por cada bacteria eliminada, se aumentará diez puntos. Se gana el juego cuando supera el puntaje de 150.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario haya hecho. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Evita que tu cuerpo se enferme, destruye las bacterias!

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien, haz limpiado perfectamente tu cuerpo!

**Sonido**

Música de triunfo.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Otra vez, no te rindas!

**Sonido**

Música de fracaso.



## Quinto Acto ("Mi mascota")

### Damos clic en el botón "Mi mascota"

#### Escena # 123

El Gran Tío Pepe sale a escena y presenta al domador de leones.  
Se encienden las luces, y aparece Kutumbo, el domador saluda al público.

#### Diálogo

**El Gran Tío Pepe:** A continuación tenemos al único y excepcional domador de leones KUTUMBO...

#### Escena # 124

Se encienden las luces, y aparece Kutumbo, el domador saluda al público.

#### Diálogo

**Kutumbo:** Hola queridos amiguitos yo soy Kutumbo el domador del circo me gustan mucho los animales y a continuación les voy a presentar a los animales del circo.

**Público:** Ehhh... grito de niños emocionados.

#### Escena # 125

Plano general de Kutumbo explicando que todos los animales del circo son salvajes que no pueden vivir con el hombre, los animales aparecerán desfilando y salen primero los salvajes y mientras tanto explica sobre ellos. Los animales salvajes saldrán enjaulados respectivamente, un asistente del circo arrastrará a todos los animales mientras son nombrados.

#### Diálogo

**Kutumbo:** El primer grupo de animales son salvajes estos no pueden vivir con los seres humanos, viven en las selvas o bosques son peligrosos pero igual hay que respetarlos...

#### Escena # 126

Presentación del león plano general del mismo este rugirá mientras sale en escena, un asistente lo arrastrará.

#### Diálogo

**Kutumbo:** Le dicen el rey de la selva ¿Quién será?

**Público:** El león.

**León:** rugido fuerte de león.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Escena # 127**

Presentación del tigre plano general del mismo este gruñe mientras sale en escena, un asistente lo arrastrara.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Es parecido al león pero tiene rayas ¿Quién será?

**Público:** El tigre.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Escena # 128**

Presentación del elefante plano general del mismo, éste levanta la trompa y produce el sonido del elefante mientras sale en escena caminando.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Es muy grande y tiene una trompa larga ¿Quién será?

**Público:** El elefante

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Escena # 129**

Presentación de la foca plano general del mismo, sale jugando con una pelota mientras sale en escena caminando.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Le gusta el agua y le gusta jugar con la pelota. ¿Quién será?

**Público:** La foca.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Escena # 130**

Presentación de la culebra plano general del mismo este hará su sonido mientras sale en escena, un asistente la arrastrara en una caja de vidrio grande.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Es peligrosa no tiene patas y se arrastra ¿quién será?

**Público:** no sabemos.

**Escena # 131**

Voz en off preguntara al usuario y le dará dos opciones y será quien diga si esta correcto o incorrecto.

**Diálogo**

**Voz en off:** si el animal es una culebra presiona el botón si y no si no lo es.

**Voz en off:** correcto.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

### Escena # 132

Plano general de Kutumbo explicando sobre los animales salvajes.

#### Diálogo

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Kutumbo:** estos son algunos de los animales salvajes que existen en el mundo les gusto...

**Público:** Sí... grito de niños emocionados.

**Kutumbo:** Y donde viven los animales salvajes?

**Público:** en la selva y bosques.

**Kutumbo:** Correcto!!!

#### Sonido:

Música de fondo mientras desfilan cada uno de los animales salvajes.

### Escena # 133

Sale de escena los animales salvajes y Plano general de Kutumbo presenta a los animales domésticos y explica al público sobre ellos mientras desfilan.

#### Diálogo

**Kutumbo:** El segundo grupo de animales son domésticos estos pueden vivir con los seres humanos, hay que cuidarlos y ellos nos ayudan y cuidan también, son cariñosos y juguetones.

### Escena # 134

Presentación del perro plano general del mismo este ladrara mientras sale en escena caminando en dos patas y saltando.

#### Diálogo

**Kutumbo:** Tenemos al mejor amigo del hombre ¿Quién será?.

**Público:** El perro.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

### Escena # 135

Presentación del gato plano general del mismo este maullara mientras sale en escena caminando y jugando con una bola de lana.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Es juguetona y toma mucha leche ¿Quién será?.

**Público:** no sabemos.

**Escena # 136**

Pantallas con dos botones para elegir si el animal es un gato o no lo es.

**Diálogo**

**Voz en off:** si el animal es un pato presiona el botón si y no si no lo es.

**Voz en off:** Correcto, no es un gato es un pato.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

**Escena # 137**

Presentación del cerdo plano general del mismo sale en escena caminando y haciendo el sonido de cerdo saltando.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Le dicen puerquito y come de todo ¿Quién será?.

**Público:** El cerdo.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Escena # 138**

Presentación de la gallina y sale con dos pollitos plano general del mismo.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Primero es un huevo y tiene cresta ¿Quién será?.

**Público:** La gallina.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

**Escena # 139**

Presentación de la tortuga plano general del mismo sale en escena caminando.

**Diálogo**

**Kutumbo:** Camina muy pero muy lento ¿Quién será?

**Público:** La tortuga.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.

### Escena # 140

Plano general de Kutumbo explicando sobre los animales domésticos.

#### Dialogo

**Kutumbo:** estos son algunos de los animales domésticos que existen en el mundo les gusto...

**Público:** Sí... grito de niños emocionados.

**Kutumbo:** Y donde viven los animales domésticos?

**Público:** en la casa y son nuestras mascotas.

**Kutumbo:** Correcto!!!

#### Sonido:

Música de fondo mientras desfilan cada uno de los animales domésticos.

### Escena # 141

Plano general Kutumbo sale a cantar al público y los animales salen atrás de Kutumbo los animales salvajes saldrán en sus jaula y los domésticos al otro lado, pero el león sale a un lado de Kutumbo en cima de una pequeña tarima redonda (típica de un circo) y da un rugido.

#### Diálogo

**Kutumbo:**

*Yo soy Kutumbo el domador*

*Yo soy Kutumbo el domador*

*Y este es mi amigo el león*

*Y este es mi amigo el león*

#### Sonido

Un rugido fuerte.

### Escena # 142

Plano general del león, el resto de los animales salen en el fondo.

#### Diálogo

**Kutumbo:**

*El es un animal muy salvaje*

*El es un animal muy salvaje*

*Pero lo cuido con mucha atención*

*Pero lo cuido con mucha atención*

*Y así se porta mucho mejor*

*Y así se porta mucho mejor*

### Escena # 143

Plano general de Kutumbo, el resto de los animales salen en el fondo y plano detalle de la boca cantando.



**Diálogo**

**Kutumbo:**

*Al ser humano le gustan los animales*

*Al ser humano le gustan los animales*

*Aunque todos no sean amigables*

*Aunque todos no sean amigables*

**Escena # 144**

Plano general de Kutumbo, plano detalle de la boca cantando y toma general de dos animales uno salvaje y otro doméstico (puede ser el tigre y el gato).

**Diálogo**

**Kutumbo:**

*Existen dos clases de animales*

*Existen dos clases de animales*

*Los domésticos y salvajes*

*Los domésticos y salvajes*

**Escena # 145**

Plano general del gato, mientras este en escena el gato maullara.

**Diálogo**

**Kutumbo:**

*Con los domésticos puedes vivir*

*Con los domésticos puedes vivir*

*Como por ejemplo perros, gatos y conejos*

*Como por ejemplo perros, gatos y conejos*

*Les gusta Jugar, compartir y hasta reír*

*Les gusta Jugar, compartir y hasta reír*

**Escena # 146**

Plano general del tigre, mientras este en escena el gruñirá.

**Diálogo**

**Kutumbo:**

*Los animales salvajes son muy peligrosos*

*Los animales salvajes son muy peligrosos*

*Viven en selvas o en bosques lejos de nosotros*

*Viven en selvas o en bosques lejos de nosotros*

*Como por ejemplo tigres, pumas y los osos*

*Como por ejemplo tigres, pumas y los osos*

### Escena # 147

Plano general de Kutumbo, mientras esta en escena cantando los animales que están de fondo se retiran menos el león que estará a lado de Kutumbo .

### Diálogo

#### Kutumbo:

*A todos los animales hay que respetarlos*

*A todos los animales hay que respetarlos*

*Cuidarlos y quererlos y ayudarlos*

*Cuidarlos y quererlos y ayudarlos*

### Escena # 148

Plano general de Kutumbo, mientras esta en escena cantando toca al león y lo soba y el león esta muy contento por que conoce a Kutumbo se despide del público.

### Diálogo

#### Kutumbo:

*Yo a mi león lo cuido con amor*

*Yo a mi león lo cuido con amor*

*Por que soy Kutumbo el domador*

*Por que soy Kutumbo el domador*

**Público:** Ehh ehhe.... gritos y aplausos de los niños

**Kutumbo:** Gracias amiguitos y recuerden cuiden y respeten a todos los animales.

### Sonido

Fondo musical de una melodía para hacer la presentación del personaje y de toda la canción y sonido del rugido de un león.

Al terminar el quinto tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

### Juegos

### Escena # 149

#### Juego # 1 (Atrapa la mariposa)

Este juego permitirá desarrollar la coordinación ojo-motriz.

El fondo es un cielo celeste degradado a blanco. Se puede ver el campo y vegetación. Las mariposas van a volar aleatoriamente. Se ve solo el brazo con un atrapa-mariposas.

El juego consiste en:  
Atrapar la mayor cantidad de mariposas en 2 minutos.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario seleccione. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Trata de atrapar la mayor cantidad de mariposas... son muy juguetonas!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien, faltan unas cuantas mariposas!

### Sonido

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Inténtalo otra vez!

### Sonido

Música de fracaso.

## Escena # 150

### Juego # 2 (Cada mascota a su hogar)

Este juego permitirá desarrollar la relación entre los sonidos y los objetos.

El fondo es de color crema. Hay seis iconos de animales: perro, gato, león, tigre, vaca y burro. El puntaje va a estar en la parte superior izquierda.

El juego consiste en:

Seleccionar el animal, de acuerdo al sonido que esta sonando. Por ejemplo, si se escucha un mugido, se debe seleccionar la vaca. Te puedes equivocar solo dos veces, caso contrario se pierde el juego.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario seleccione. Si está

correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Hola. Aquí tendrás que buscar el hogar correcto a cada de nuestros amigos, los animales.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### **Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### **Sonido**

Música de fracaso.

## **Escena # 151**

### **Juego # 3 (Alimenta el pez)**

Este juego permitirá desarrollar la sincronización ojo-motora.

El fondo es color celeste claro. Hay una pecera circular con un pez color dorado que se mueve de un lado para otro y una mano con alimento para peces.

El puntaje esta en la parte superior derecha. La cantidad restante del alimento estará en la parte superior izquierda.

El juego consiste en:

Alimentar al pez, sin desperdiciar el alimento ya que tiene un límite de veinte expulsiones. El pez se llena con quince porciones del alimento.

Veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe. Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario seleccione. Si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicará el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Hola, otra vez. Trata de alimentar a este juguetón pececito. Mucha suerte!

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Música de fracaso.

## **Sexto Acto ("Cuidemos las plantas")** **Damos clic en el botón "Cuidemos las plantas"**

### **Escena # 152**

El Gran Tío Pepe presenta al flautista Alí.

### **Sonido**

Fondo musical

### **Escena # 153**

Sale a escena, plano general del mismo saluda y explica todo acerca de las plantas, su parte y como hay que cuidarlas pide 2 voluntarios del público para que le ayude en su presentación.

### **Diálogo**

**Flautista:** hola amiguitos yo soy Alí el flautista y necesito dos voluntarios para mi acto...

**Público:** yo... yo... yo... (Grito de niños)

**Andy:** A mi me gustaría.

**Lorena:** a mi también.

**Flautista:** acérquense amiguitos ¿Cómo te llamas?

**Lorena:** Lorena

**Flautista:** y tu?

**Andy:** Andy

### **Escena # 154**

Plano general de Alí, este le pide ayuda a Lorena para el acto de hacer crecer una planta mientras toca la flauta.

### **Diálogo**

**Flautista:** A ver Lorena por favor acércate y sostenme esta maceta.

**Flautista:** sostenla muy fuerte

**Lorena:** Bueno.

**Flautista:** Hacemos un hoyo, colocamos una semilla, tapamos el hoyo y por último le ponemos un poquito de agua y ahora si...

### **Escena # 155**

Alí también explicara al público sus partes con la ayuda de Lorena su asistente, Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

### **Diálogo**

**Flautista:** Sonido de una flauta (toca la flauta)

**Lorena:** Wow...

**Público:** OHHH...

**Flautista:** Y ya una plantita hermosa tendremos...

**Flautista:** Lorena me puedes ayudar a decir las partes.

**Lorena:** Claro

### **Escena # 156**

Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

#### **Diálogo**

**Flautista:** Hojas

**Lorena:** Hojas

### **Escena # 157**

Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

#### **Diálogo**

**Flautista:** Tallo

**Lorena:** Tallo

### **Escena # 158**

Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

#### **Diálogo**

**Lorena:** no me acuerdo la ultima me podrías ayudar.

### **Escena # 159**

Voz en off guiara al usuario para que escoja la respuesta correcta. Si es así dirá correcto de lo contrario dirá incorrecto.

#### **Diálogo**

**Voz en off:** si es raíz presiona el botón si y no si no lo es.

**Voz en off:** correcto.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

### **Escena # 160**

Plano general de Alí, este le pide ayuda a Andy para el acto de vegetales y frutas mientras toca la flauta (mientras toca la flauta se mueven las frutas y vegetales pero Andy dirá cuales son los vegetales) estarán encima de una mesa con un mantel blanco (encima de la mesa solo habrá: de frutos manzana, pera, guineo, papaya, piña, uvas y duraznos y de vegetales: rábano, papas, lechuga, brócoli, berenjena, tomate y zanahorias) y también explicara al público la importancia de los vegetales plano detalle de los vegetales al nombrarlos.



**Diálogo**

**Flautista:** A ver Andy acércate mira cuidadosamente todas estas frutas y vegetales que están en la mesa.

**Flautista:** Estas listo.

**Andy:** Si

**Escena # 161**

Plano general Alí tocando su flauta y la fruta o vegetal brinca.

**Diálogo**

**Flautista:** (toca la flauta y brinca una fruta (manzana)) Es un vegetal?

**Andy:** No

**Flautista:** Correcto!

**Escena # 162**

Plano general Alí tocando su flauta y la fruta o vegetal brinca.

**Diálogo**

**Flautista:** (toca la flauta y brinca un vegetal (pimiento)) Es un vegetal?

**Andy:** no lo se ¿Me podrías ayudar?

**Escena # 163**

Voz en off guiara al usuario. Pantallas con dos botones para elegir si es un vegetal o no lo es.

**Diálogo**

**Voz en off:** si es un vegetal presiona si y si no lo es presiona no.

**Voz en off:** correcto.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

**Escena # 164**

Plano general Alí tocando su flauta y la fruta o vegetal brinca.

**Diálogo**

**Flautista:** (toca la flauta y brinca una fruta (guineo)) Es un vegetal?

**Andy:** No

**Flautista:** Correcto!

**Escena # 165**

Plano general Alí tocando su flauta y la fruta o vegetal brinca.

**Diálogo**

**Flautista:** (toca la flauta y brinca un vegetal (tomate)) Es un vegetal?

**Andy:** si

**Flautista:** Correcto!

**Escena # 166**

Plano general Alí tocando su flauta y la fruta o vegetal brinca.

**Diálogo**

**Flautista:** (toca la flauta y brinca una fruta (frutilla)) Es un vegetal?

**Andy:** No

**Flautista:** Correcto!

**Escena # 167**

Plano general Ali tocando su flauta y la fruta o vegetal brinca.

**Diálogo**

**Flautista:** (toca la flauta y brinca un vegetal (zanahoria)) Es un vegetal?

**Andy:** no lo se ¿Me podrías ayudar?

**Escena # 168**

Pantallas con dos botones para elegir si es un vegetal o no lo es.

**Diálogo**

**Voz en off:** si es un fruta presiona si y si no lo es presiona no.

**Voz en off:** correcto es un vegetal.

**Voz en off:** Inténtalo de nuevo.

**Escena # 169**

Plano general de Alí y Andy, el flautista le pregunta a Andy que le pareció el acto y explica que los vegetales son buenos para la salud.

**Diálogo**

**Flautista:** Que te pareció Andy?

**Andy:** Súper a mi me gustan mucho los vegetales...

**Flautista:** Andy me podrías decir sobre las frutas y vegetales?

**Andy:** Claro Existen muchas frutas como la manzana, pera y piña y muchos vegetales como tomate, brócoli y pimienta pero también existen los granos y hortalizas, granos como arroz, fréjol y lenteja y hortalizas como la veteaba.

**Flautista:** Así es amiguitos todos estos alimentos son buenos para nuestra salud y para hacernos crecer sanos y fuertes.

**Flautista:** Gracias Andy por tu ayuda.

### **Escena # 170**

Alí el flautista le pide a Lorena y a Andy que lo ayuden a cantar la siguiente canción, plano general de Lorena cantando.

#### **Diálogo**

##### **Lorena:**

*En la mañanita cuando salga el sol  
En la mañanita cuando salga el sol  
Yo riego mi plantita con mucho amor  
Yo riego mi plantita con mucho amor*

### **Escena # 171**

Plano general de Andy, plano detalle de la boca cantando.

#### **Diálogo**

##### **Andy:**

*Debes de cuidarla todos los días  
Debes de cuidarla todos los días  
Por que esa plantita es tu amiga  
Por que esa plantita es tu amiga*

### **Escena # 172**

Plano general de Alí el flautista cantando.

#### **Diálogo**

##### **Alí:**

*Todas las plantitas tienen vida  
Todas las plantitas tienen vida  
Y son nutritivas en la comida  
Y son nutritivas en la comida  
Debes de comer tus vegetales  
Debes de comer tus vegetales  
Para estar siempre muy saludable  
Para estar siempre muy saludable  
Como por ejemplo el brócoli y las vainitas  
Como por ejemplo el brócoli y las vainitas*

### **Escena # 173**

Plano general de Lorena cantando, sostiene la plantita que Alí hizo crecer.

#### **Diálogo**

##### **Lorena:**

*Las plantitas son todas muy bonitas  
Las plantitas son todas muy bonitas  
Sus partes son tallo, raíz y hojitas*

*Sus partes son tallo, raíz y hojitas*

#### **Escena # 174**

Plano general de Andy, plano detalle de la boca cantando.

#### **Diálogo**

##### **Andy:**

*En mi jardín hay muchas rosas  
En mi jardín hay muchas rosas  
De muchos colores y son preciosas  
De muchos colores y son preciosas  
Muchas tienen flores muy grandes  
Muchas tienen flores muy grandes  
Como los girasoles, claveles y rosas  
Como los girasoles, claveles y rosas  
Otras plantitas me dan ricos frutos  
Otras plantitas me dan ricos frutos  
Como las bananas, papayas y manzanas  
Como las bananas, papayas y manzanas*

#### **Escena # 175**

Plano general de Alí, plano detalle de la boca cantando.

#### **Diálogo**

##### **Flautista:**

*A las plantitas hay que cuidarlas  
A las plantitas hay que cuidarlas  
Y también regarlas con mucha agua  
Y también regarlas con mucho agua  
Para que crezcan todas muy sanas  
Para que crezcan todas muy sanas*

#### **Sonido**

Fondo musical de una melodía para hacer la presentación del personaje y de toda la canción.

Al terminar el sexto tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

## Juegos

### Escena # 176

#### Juego # 1 (Coloca las frutas en la canasta)

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre las plantas (cuidarlas, frutos, vegetales, etc).

El fondo es de color crema con dibujos de frutas, vegetales y hortalizas (frutilla, manzana, pera, banana, piña, sandia, fréjol, rábano, papa, zanahoria, tomate, y choclo).

Van a estar colocados en 3 filas de 4 columnas con dibujos de frutas, vegetales y hortalizas, en la parte inferior abra una canasta grande de color café primero el usuario seleccionara las frutas luego una voz en off pedirá que elija las hortalizas (veteraba) y luego la misma voz en off pedirá que elija los vegetales y por último los granos (fréjol, arroz, lenteja, maíz).

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que arrastrar hacia la canasta solo las frutas, veremos un incono de Tío Pepe, a lado de la canasta en la parte inferior.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario arrastre, si está correcto Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si es incorrecto Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 20, esta dividido en 4 partes que son: frutas, vegetales, hortalizas y granos cada una vale 5 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 20 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

#### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre el objeto que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el objeto hasta la canasta que se encuentra en el inferior de la interfaz.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

#### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

#### Sonido

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Um um um triste

**Escena # 177****Juego # 2 (Pinta la Flor)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre los colores básicos (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y morado).

El fondo es de color lila vemos dibujado en el centro una flor grande con 6 pétalos sin colorear, al lado izquierdo estarán seis bolitas de colores que pueden ser (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y morado). Van a estar colocados en una columna uno abajo de otro los pétalos tendrán el color marcado y una voz en off guiará al usuario y dirá que color corresponde en cada pétalo.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que pintar los pétalos de la flor utilizando los colores que están a lado izquierdo y sino termina de pintar algún pétalo, veremos un icono de El Gran Tío Pepe triste.

Este icono, va a ser quien diga si esta terminado o no terminado lo que el usuario pinte, si está terminado Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si no esta terminado Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 60, cada pétalo que pinte obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 60 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre los colores que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el color elegido hasta el pétalo que desees pintar y así sucesivamente con los demás pétalos.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### **Sonido**

Um um um triste

## **Escena # 178**

### **Juego # 3 (Figuritas iguales)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre las figuras geométricas (cuadrado, rectángulo, triángulo, rombo, paralelogramo y círculo).

El fondo es de color verde con dibujos de figuras geométricas (cuadrado, rectángulo, triángulo, rombo, paralelogramo y círculo).

Van a estar colocados en de 2 columnas en la primera columna estarán las 6 figuras geométricas cada una con un color diferente y se utilizaran los colores (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y morado) y en la otra columna las mismas figuras geométricas pero en sombra y desordenadas.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que arrastrar hacia la figura geométrica elegida hacia el otro lado donde se encuentre la sombra del mismo, veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe a lado de las figuras geométricas.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario arrastre, si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente(correcto) y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 60, cada figura geométrica que acierte obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 60 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre la figura geométrica que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el objeto hasta la otra columna que se encuentra la sombra de la misma figura geométrica.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:



**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Um um um triste

**Séptimo Acto ("Conozcamos los oficios y profesiones")****Damos clic en el botón "Conozcamos los oficios y profesiones"****Escena # 179**

Primer plano del mimo Memo entrando de manera sigilosa a escenario. Está vestido de color azul y pintado de color blanco la cara, con dos círculos rojos en sus mejillas. Saluda a la audiencia.

**Sonido:**

Música de misterio.

**Escena # 180**

El Gran Tío Pepe saluda al público y les presenta a el mimo Memo.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Les presento a nuestro próximo amiguito. Él es el mimo Memo y les viene a presentar algunas profesiones que ustedes conocen, pero tienen que adivinarlas.

**Escena # 181**

El mimo señala donde Maria, esta se sorprende y sale de voluntaria.

**Diálogo:**

**Maria:** Miren! El mimo me esta señalando que suerte lo voy ayudar.

**Escena # 182**

El mimo Memo le toca el corazón con un estetoscopio para tomarle el pulso.

**Diálogo:**

**Maria:** El Mimo me esta examinado...ya creo que adiviné la profesión...

**Sonido**

Música de instrumental fondo.

**Escena # 183**

El Gran Tío Pepe le pregunta al público que profesión esta imitando. Primer plano a el mimo Memo.

**Diálogo:**

**El Gran Tío Pepe:** Chicos! ¿Que profesión está imitando El Mimo?

**Público:** Doctor! Doctor!

**El Gran Tío Pepe:** Muy bien.

### **Escena # 184**

El mimo regresa al escenario, coge un volante ficticio y comienza a mover las manos como que si estuviera manejando y recorre el escenario. Primero el Carlos se pone por detrás del mimo y lo coge de la cintura. Lorena se pone detrás de Carlos. Empiezan a dar vueltas por todo el escenario.

### **Sonido**

Música de fondo.

### **Escena # 185**

El Gran Tío Pepe le pregunta al público.

### **Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** A ver amiguitos, que profesión es esa?

**Público:** Chofer de bus!

**El Gran Tío Pepe:** Muy bien!

### **Escena # 186**

El mimo Memo le coge un pie a Andy y se lo saca, luego se lo lleva.

### **Diálogo**

**Andy:** Hey! ¿A donde te llevas mi zapato?

**Emily:** Creo que se los llevó a arreglar porque esta lleno de agujeros. Ji, ji, ji!

### **Escena # 187**

El mimo Memo comienza martillarlo. Plano detalle de los zapatos.

### **Sonido:**

Golpe de martillo.

### **Escena # 188**

El Gran Tío Pepe le pregunta al público.

### **Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Chicos! ¿Que profesión está imitando El Mimo?

**Público:** Zapatero!

**Andy:** Gracias!

### **Escena # 189**

El mimo Memo entra otra vez con una carretilla llena de ladrillos anaranjados. Plano general del mimo Memo haciendo una pared.

**Diálogo:**

**Emily:** Miren! El mimo se está acercando a mi puesto.... ya creo que adiviné la profesión...

**Escena # 190**

El Gran Tío Pepe le pregunta al público.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Chicos! ¿Que profesión está imitando El Mimo?

**Público:** Albañil!

**El Gran Tío Pepe:** Correcto.

**Escena # 191**

Primer plano de El Gran Tío Pepe, y del mimo Memo despidiéndose.

**Sonido**

Música instrumental de fondo.

**Escena # 192**

Primer plano de El Gran Tío Pepe, dirigiéndose al público.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Amiguitos, el mimo Memo ya se tiene que ir.

**El Gran Tío Pepe:** Espero estén disfrutando de nuestros actos.

Al terminar el séptimo tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

**Juegos****Escena # 193****Juego # 1 (Encajar tu respuesta)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre los conjuntos y los números del 1 al 20.

El fondo es de color azul con dibujos de los elementos que contiene la unidad siete del libro integrados Emily y Andy (pelota, pizarrón, martillo, clavo, carro de bombero, estetoscopio, jabón, etc).

Vemos 6 cuadrados de (4cm x 4cm) colocados en 2 filas de 3 columnas, en la parte central de la interfaz, estos conjuntos tendrán varios

elementos de objetos diferentes como (pelota, pizarrón, martillo, clavo, carro de bombero, estetoscopio, jabón), además este cuadrado de (4cm x 4cm) en una esquina tendrá un espacio donde el usuario ponga la respuesta que elija y en la parte inferior de la interfaz estarán las repuestas correctas pero desordenadas como por ejemplo (15 , 11 , 8, 17, 5, 20 ).

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que arrastrar la respuesta correcta hacia la parte superior en el conjunto que contenga los elementos de la respuesta elegida en la parte inferior, veremos un icono de El Gran Tío Pepe a lado de las respuestas.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario arrastre, si está correcto Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si es incorrecto Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 60, cada acierto obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 60 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre la respuesta que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el objeto hasta el conjunto que contenga los elementos de la respuesta elegida.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

#### **Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

#### **Sonido**

Um um um triste

**Escena # 194****Juego # 2 (Elige el implemento a la profesión)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre las profesiones y los oficios (bombero, profesora, doctor, enfermera, programador, carpintero, panadero, albañil).

El fondo es de color rojo con dibujos de las profesiones y los oficios (bombero, profesora, doctor, enfermera, programador, carpintero, panadero, albañil) y de los implementos que estos utilizan (martillo, madera, computadora, manguera, pizarrón, estetoscopio, clavo, pan, espátulas).

Van a estar colocados en una columna a lado derecho los implementos de las profesiones uno debajo del otro y en la otro lado aparecerá una profesión y el niño deberá dar dos clic encima del implemento que le corresponda a la profesión que aparezca si elige bien aparecerá otra profesión el mismo lugar de la anterior.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que dar dos clic en el implemento que elija y que crea que sea correcto de acuerdo a la profesión que salga en la interfaz, veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe a lado de los oficios y profesiones.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario arrastre, si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente(correcto) y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 60, cada acierto obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 60 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar dos clic sobre el implemento que tu elijas y que pienses que sea correcto de acuerdo a la profesión que aparezca.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Um um um triste

**Escena # 195****Juego # 3 (Escoge la sílaba tónica)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre la sílaba tónica.

El fondo es de color amarillo con dibujos de los elementos que contiene la unidad siete del libro integrados Emily y Andy (pelota, pizarrón, martillo, clavo, carro de bombero, estetoscopio, jabón, etc).

Vemos 4 cuadrados de (3cm x 3cm) colocados en 2 filas de 2 columnas, en la parte central de la interfaz, estos cuadrados tendrán un objeto diferente como (pelota, pizarrón, clavo, carro de bombero, jabón), además este cuadrado de (3cm x 3cm) tendrá en la parte de abajo cuadraditos divididos según las sílabas del nombre del elemento por ejemplo si es pelota tendrá 3 cuadritos pequeños con el nombre del objeto y una voz en off será quien diga los nombres de los objetos para que el usuario pueda elegir la sílaba tónica.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que elegir la sílaba tónica dando un clic en la sílaba de mayor acento, veremos un icono de El Gran Tío Pepe a lado de los elementos, este nombrará 3 veces cada uno de los elementos para que el usuario pueda escoger lo correcto.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario de clic, si está correcto Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si es incorrecto Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 40, cada acierto obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 40 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre el espacio en blanco correcto cuando se acentué más la palabra.

Ejemplos:



**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Bombero, Bombero, Bombero

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Clavo, clavo, clavo

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

**Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

**Sonido**

Um um um triste

**Octavo Acto ("Transportémonos con seguridad")****Damos clic en el botón "Transportémonos con seguridad"****Escena # 196**

Se escucha el fuerte sonido de una corneta. Recorrido de cámara de un payaso en un carro color rojo con puntos blancos. El payaso comienza a manejar alrededor del escenario. El escenario simula ser una calle. Tiene veredas, callés y semáforos. El payaso se pasa un semáforo en luz roja y un disco pare.

**Sonido:**

Sonido de corneta de auto.

Sonido de motor de carro.

**Escena # 197**

Un vigilante Payaso hace sonar su pito repetidamente con el fin de se detenga, pero no hace caso. Esta vestido con un uniforme color blanco y un casco de vigilante de transito, con un pito colgado de su cuello.

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Hola, hola...

**Payaso Vigilante:** ¡Piiii! ¡Piiii! (Sonido de pito). Deténgase, deténgase.

**Sonido**

Sonido de freno de sirena.

**Escena # 198**

Plano general de un puesto de venta callejero de narices de payasos. El vendedor es un payaso, que esta vestido de color blanco con tirantes verdes. El Payaso Blin Blin, finalmente se detiene bruscamente ante el vendedor de narices.

**Diálogo**

**Payaso vendedor:** ¡Narices, compren sus narices, las más rojas del mercado!

**Payaso Blin Blin:** ¡Déme dos!

**Sonido**

Sonido de freno de carro.

**Escena # 199**

El payaso vigilante lo alcanza, y le dice que tiene muchas multas.

**Diálogo**

**Payaso Vigilante:** ¡Piiii! ¡Piiii! Señor, señor. ¿Acaso no ha visto la luz roja?

**Sonido:**

Sonido de pito.

### Escena # 200

Mientras el Payaso Vigilante, le lee la multitud de multas que tienes, el Payaso Blin Blin aprovecha para salir rápidamente con su auto.

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** ¿Cuál, el globo rojo?

**Payaso Vigilante:** ¡No, el semáforo! Además tiene una multa, por pasarse la luz roja, un disco pare, atropellar a un perro... ¿donde se fue?

### Escena # 201

El Payaso Blin Blin logra escapar, pero choca súbitamente contra un poste.

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Creo que ya lo perdí... ¡OH, no...un poste!

**Sonido**

Choque de un auto

### Escena # 202

El Payaso Vigilante corre a ver lo sucedido. Lo multa por última vez y concluye que es importante que se respeten las señales de tránsito.

**Diálogo**

**Payaso Vigilante:** ¡Hey, tiene otra multa: atropellar postes!

**Payaso Blin Blin:** Oh, no. Mi carro...

**Payaso Vigilante:** Recuerden chicos, siempre deben respetar las señales de tránsito para evitar accidentes. Hasta la próxima.

### Escena # 203

El Payaso Blin Blin deja de hacer travesuras y conversa con el payaso vigilante y le dice que se va a portar bien si adivina los medios de transporte que le va a mostrar.

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Que medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** avión.

**Payaso Blin Blin:** muy bien.

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Que medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** cohete.

**Payaso Blin Blin:** muy bien.

**Escena # 210**

El payaso Blin Blin habla con sus amigos payasos y les promete respetar las señales de tránsito, se despide del publico.

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** les prometo respetar las señales de transito de ahora en adelante.

**Publico:** ehheh... y aplauden.

Al terminar el octavo tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

**Juegos****Escena # 211****Juego # 1 (Memoria de transportes)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido medios de transportes aéreos, marítimos y terrestres.

El fondo es de color azul vemos 12 cuadrados de 2cm x 2cm dibujado en el centro de la interfaz, van a estar colocados en 4 filas con 3 columnas, cada cuadradito tendrá un dibujo de un medio de transporte como (carro, tren, bicicleta, submarino, bus, avión, helicóptero, barco, yate, etc). Todos estos cuadraditos estarán volteados, es decir que no será visible para el usuario la imagen que tenga y como son 12 debe estar repetido 2 veces cada transporte y en total seria solo 6 transporte elegidos y cuando salga el par de un transporte aéreo una voz en off dirá este es un avión y es un transporte aéreo y así será si sale un transporte terrestre o marítimo.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que dar clic encima de un cuadrado y después en otro que el desee si acierta es decir, que ambos cuadrados tienen el mismo medio de transporte esta correcto y se quedara visible para el usuario y sino se volteará ambos cuadrados y deberá seguir intentando hasta tener todos los pares.

Veremos un icono de El Gran Tío Pepe en la parte inferior de la interfaz.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario elija, si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente(correcto) y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 60, cada acierto de pares obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 60 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre una carta que tu elijas y luego dar clic en otra si son iguales esta correcto y sino sigue buscando el par te divertirás mucho.

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto!!! Este es un avión y es un medio de transporte aéreo.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### **Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### **Sonido**

Um um um triste

## **Escena # 212**

### **Juego # 2 (Derecha - Izquierda)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido cual es la derecha y cual es la izquierda.

El fondo es de color turquesa vemos dibujado en el lado izquierdo un transporte y uno en la derecha sin colorear (avión, carro, tren, barco), en el centro se encuentra el Mago Merlín a color en la parte inferior de la interfaz estarán lo círculos de colores que pueden ser (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y morado).

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que pintar el medio de transporte que esté a la derecha del mago Merlín utilizando los colores que están en la parte inferior de la interfaz y sino termina de pintar algún transporte, o pinta uno que este en la izquierda, veremos un icono de El Gran Tío Pepe triste una voz en off ayudara al usuario a pintar y escoger el de la derecha.

Este icono, va a ser quien diga si esta terminado o no terminado lo que el usuario pinte, si está terminado Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si no esta terminado Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 100, si pinta correctamente obtendrá los 100 puntos. El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre un color que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el color elegido hasta el transporte que este en la derecha y pintarlo te divertirás.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### **Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### **Sonido**

Um um um triste

## **Escena # 213**

### **Juego # 3 (Completar los conjuntos)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido los conjuntos y los medios de transportes.

El fondo es de color verde claro vemos dibujado en el lado izquierdo dentro de un círculo 4 helicópteros y a la derecha en otro círculo 3 aviones en la parte inferior de los círculos habrá un número mayor a la cantidad

de helicópteros y aviones que tenga cada conjunto, es decir en el de los helicópteros puede ser el número 7 y en el de los aviones el número 4 y el usuario deberá completar el conjunto con el mismo transporte, en la parte inferior de la interfaz habrá varios medios de transportes.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que elegir y darle un clic a los mismos transportes que faltan hacia el conjunto en la parte superior, si se equivoca de transporte veremos un icono de El Gran Tío Pepe triste y sino el transporte automáticamente aparecerá dentro del conjunto.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario elija, si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente(correcto) y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

Obtendrá los 20 puntos si el usuario realiza correctamente este juego. El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre el medio de transporte que falte para completar el conjunto y si eliges el correcto automáticamente aparecerá dentro del conjunto.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

#### **Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

#### **Sonido**

Um um um triste



**Noveno Acto ("Festejemos en mi barrio")****Damos clic en el botón "Festejemos en mi barrio"****Escena # 214**

Como gran final, Tío Pepe presenta el último acto: La Banda musical. Se escuchan los primeros sonidos del trompetista.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Hola, hola ¿Están listos para cantar?

**Niños:** ¡Sííííí!

**El Gran Tío Pepe:** Pero...qué es ese sonido?

**Sonido**

Sonidos, de trompetas, guitarras y tambores.

**Escena # 215**

Primero entra el director de la banda con su batuta. La cantante Silvia, tres trompetistas, un guitarrista y el último tocando el tambor. Todos tienen el mismo uniforme: un traje blanco, hombreras doradas y un sombrero rojo.

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Para nuestro próximo acto les presento a "La Banda Barrial" y creo que ya están llegando...y nos van a cantar una canción.

**Sonido**

Sonidos, de trompetas, guitarras y tambores.

**Escena # 216**

Plano general de la banda y Finalmente entra Silvia para completar a la banda.

**Diálogo**

**Silvia:**

*En mi barrio todos compartimos,  
Porque todos somos buenos vecinos.*

*Ven a mi barrio que todos vamos a cantar,  
Y si te quedas, mucho mas vas a disfrutar.*

**Sonido**

Música de banda

**Escena # 217**

Primer plano de Silvia cantando.

**Diálogo**

**Silvia:**

*En mi barrio, en mi barrio,  
Sanamente todos disfrutamos.*

**Escena # 218**

Plano general de Andy, Emily, Luis abrazados y cantando.

**Diálogo**

**Andy, Emily, Luis:**

*Juntos cantando y bailando,  
Alegramos nuestra vida cuando  
Llegamos del trabajo  
Y cuando vamos al mercado.*

**Escena # 219**

Primer plano de Silvia y el trompetista.

**Diálogo**

**Silvia:**

*En el parque, con todos  
Mis amigos puedo jugar  
Y el sonido de la trompeta,  
TUTURUTUUU...  
Quisiera solo cantar...*

**Escena # 220**

Primer plano del trompetista.

**Dialogo**

**Silvia:**

*En la acera, con todos  
Mis amigos puedo jugar  
Y el sonido de la flauta,  
TITURITIII...  
Quisiera solo brincar...*

**Escena # 221**

Acercamiento a los rostros de María, Flor y Lorena cantando durante toda la función.

**Diálogo**

**María, Flor y Lorena:**

*Cuando estoy en mi cuarto,  
Con el sonido de la pandereta,  
BAMBAMBAAAMM  
Muy alto gritaría.*

**Escena # 222**

Primer plano del tamborilero.

**Diálogo**

**María, Flor y Lorena:**

*Cuando estoy en mi casa,  
Con el sonido del tambor,  
BUMBUMBUUUMM  
Muy alto saltaría.*

**Escena # 223**

Primer plano de los rostros de Adrián y Luis cantando.

**Dialogo**

**Luis, Adrián:**

*Con mis vecinos siempre converso,  
Y con el sonido del piano,  
PING, PING  
Solo con ellos reír quisiera.*

**Escena # 224**

Primer plano del guitarrista.

**Dialogo**

*Con mis vecinos siempre converso,  
Y con el sonido de la guitarra,  
CLINK, CLINK  
Solo con ellos reír quisiera.  
A algunos instrumentos hay que soplarlos,  
Otros golpearlos y,  
A otros solo suavemente tocarlos.*

**Escena # 225**

Terminando la canción, Silvia se despide muy alegremente de los niños.

**Diálogo**

**Silvia:**

*En mi barrio, en mi barrio y  
Nosotros ya nos vamos...*

**Escena # 226**

Plano general de todos los personajes y el tendero saludando.

**Dialogo**

**Todos:**

*En mi barrio, en mi barrio todos cantamos*

**Escena # 227**

Plano general de todos los personajes y el panadero saludando.

**Dialogo**

**Todos:**

*En mi barrio, en mi barrio todos cantamos*

**Escena # 228**

Plano general de todos los personajes y una mujer saludando.

**Dialogo**

**Todos:**

*En mi barrio, en mi barrio todos cantamos*

**Escena # 229**

Plano general de Andy, Emily, Luis, Lorena, Maria, Carlos abrazados y cantando.

**Diálogo**

**Andy, Emily, Luis, Lorena, Maria, Carlos:**

*Esperemos que se hayan divertido y  
Que pronto volvamos a verlos...*

**Escena # 230**

Plano contrapicado de todo el circo despidiéndose. Luego plano general de la carpa del circo.

**Sonido**

Niños gritando

### Escena # 231

Finalmente todos los niños regresan a la casa. Plano general de los niños caminando.

### Diálogo

**Andy:** Estuvo muy bonito el circo...

**Emily:** Si! Quisiera volver mañana para divertirme y seguir aprendiendo mucho más...

Al terminar el noveno tema, automáticamente aparecerá la pantalla de los juegos, donde aparecerán tres opciones de juegos. Habrá en los juegos dos opciones: salir (salir del juego) y regresar (retornar al contenido del proyecto).

### Juegos

#### Escena # 232

#### Juego # 1 (Juegos del parque)

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido sobre los juegos de un parque como (columpio, resbaladera, sube y baja, pasamanos).

El fondo es de color celeste con un parque sin los juegos que tiene el mismo (columpio, resbaladera, sube y baja, pasamanos), estos van a estar pero en sombra o sea sin color.

Los juegos del parque van a estar colocados en la parte superior de la interfaz, y el parque en la parte de debajo de la interfaz.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que arrastrar hacia la sombra correcta del juego, veremos un icono dibujo de El Gran Tío Pepe a lado de los juegos del parque.

Este icono, va a ser quien diga si esta correcto o incorrecto lo que el usuario arrastre, si está correcto El Gran Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si es incorrecto El Gran Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 40, cada acierto obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 40 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre el juego que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el objeto hasta el parque que se encuentra la sombra del mismo juego.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### **Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### **Sonido**

Um um um triste

## **Escena # 233**

### **Juego # 2 (El semáforo)**

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido como cruzar correctamente con la ayuda del semáforo.

El fondo es de color naranja vemos dibujado en el centro un semáforo grande sin colorear, al lado izquierdo estarán seis bolitas de colores (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y morado). Van a estar colocados en una columna uno abajo de otro.

El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que pintar los círculos que son las luces del semáforo utilizando los colores que están a lado izquierdo pero los colores correctos del semáforo una voz en off los guiará, sino termina de pintar el semáforo, veremos un icono de El Gran Tío Pepe triste.

La misma voz en off será quien explique para que sirve cada color una vez que el usuario haya pintado cada bolita, si es la amarilla es de alerta si es roja pare y verde siga.

Este icono, va a ser quien diga si esta terminado o no terminado lo que el usuario pinte, si está terminado Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si no esta terminado Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo y lo mismo

sucedirá al elegir correctamente o incorrectamente el usuario lo que la voz en off le pida.

El puntaje de este juego va a ser de 30, cada acierto obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 30 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final. Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre un color que tu elijas y sin soltar el clic arrastrar el color elegido hasta el circulo del semáforo que sea correcto y la que la voz en off te pida.

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Rojo, correcto indica al conductor que pare para que podamos cruzar la calle.

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Amarillo, correcto esta luz que nos alerta avisando que enseguida viene la roja.

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Verde, correcto indica que los carros pueden seguir y que nosotros tenemos que esperar y no cruzar la calle.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

### Sonido

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

### Diálogo

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

### Sonido

Um um um triste

### Escena # 234

#### Juego # 3 (La bandera)

Con este juego el usuario va a demostrar que ha aprendido como pintar la bandera del Ecuador.

El fondo es de color rosado vemos dibujado en el centro una bandera grande sin colorear, al lado izquierdo estarán seis bolitas de colores que pueden ser (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y morado). Van a estar colocados en una columna uno abajo de otro.



El juego consiste en lo siguiente:

El usuario tendrá que pintar las franjas de la bandera utilizando los colores que están a lado izquierdo y sino termina de pintar alguna franja, veremos un icono de El Gran Tío Pepe triste una voz en off ayudara al usuario a pintar correctamente cada franja de la bandera.

Este icono, va a ser quien diga si esta terminado o no terminado lo que el usuario pinte, si está terminado Tío Pepe levantará los brazos, se pondrá contento y dirá el diálogo correspondiente (correcto) y si no esta terminado Tío Pepe saldrá triste y con los brazos abajo.

El puntaje de este juego va a ser de 30, cada acierto obtendrá 10 puntos si el usuario acierta todo obtendrá los 30 puntos El Gran Tío Pepe será la voz en off que indicara cuantos puntos acumulo el usuario al final.

Al dar clic El Gran Tío Pepe explicara el juego.

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Te voy ayudar, tienes que dar clic sobre el color que tu elijas y que sea correcto y sin soltar el clic arrastrar el color elegido hasta la franja de la bandera.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Correcto, te felicito.

#### **Sonido**

Ja, ja, ja

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

#### **Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡No te desanimes inténtalo de nuevo!

#### **Sonido**

Um um um triste



## Introducción

En este anexo podemos observar el desarrollo del guión literario en forma gráfica llamada Story Board .

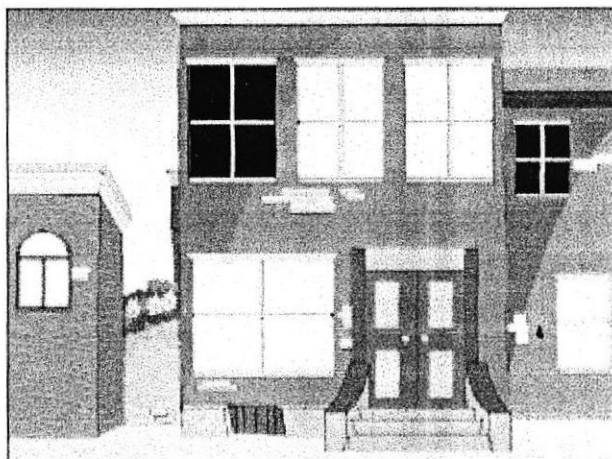
El Story Board del libro "Integrados Emily y Andy" nos ayudara a comprender con facilidad el contenido del guión literario ya que esta vez podemos visualizar las escena y al mismo tiempo tener una idea mas clara al momento de desarrollar el CD interactivo.

El Story Board además de contener gráficas de las escenas, incluye en el lado izquierdo, una descripción de lo que sucederá en las escenas y en lado derecho se encontraran los diálogos y audios respectivos a cada gráfica.

SFX

VIDEO

Escena # 1



**Sonido**  
De fondo se escuchara ambiente hogareño.

Se visualiza la vista frontal de la casa de Andy y Emily. Zoom in por una de las ventanas lentamente.

Escena # 2

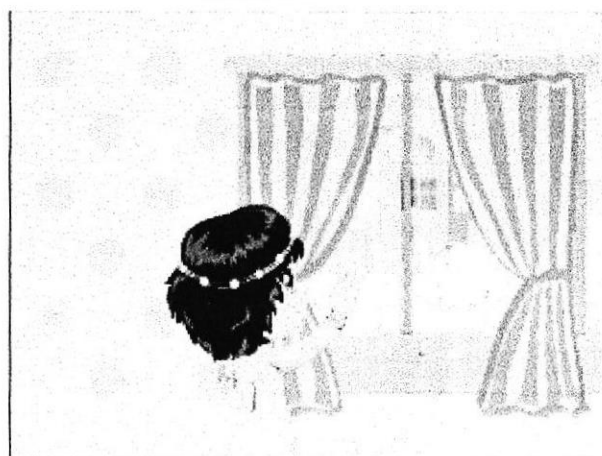


**Diálogo**  
**Lorena:** ¡Apúrate Luis, haz los deberes rápido para salir a jugar!  
**Luis:** Es que no me acuerdo que número viene después del tres y ya me dio pereza. Ya quiero salir a jugar.

**Sonido**  
Fondo musical una melodía hogareña.

Se ve el interior de la casa donde se mostrara el cuarto de Andy con su hermanita (Emily) y todos los niños (Lorena, Carlos, Adrián, Flor, María y Luis) haciendo deberes. Lorena esta a lado de Luis.

Escena # 3



**Diálogo**  
**Luis:** ¡Vengan amiguitos a ver... que ya llegó el circo! vengan, vengan!  
**Niños:** EEEEEHHH!!!!... (Grito de emoción de todos los niños)  
**El Gran Tío Pepe:** Amiguitos los esperamos...  
**Vecinos:** EEEEEHHH!!!!... (Grito de emoción)

**Sonido**  
Pasos de caminata.

Frustrado por no saber mucho acerca del deber, se asoma un momento por la ventana. Luis mientras se encuentra asomado avisa a sus amigos para que observen la llegada del circo.

SFX

VIDEO

Escena # 4

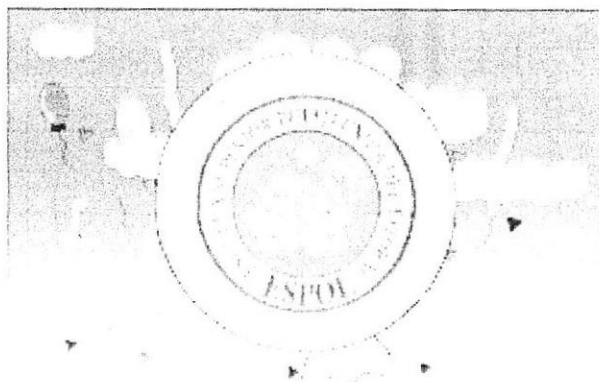


**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general de un gran elefante, que lleva encima del lomo una tela roja con dorado y en su trompa tiene un globo de color azul el cual tiene el logo de la ESPOL brillara todo el tiempo que el elefante este en escena como fondo la gente del barrio.

Escena # 5

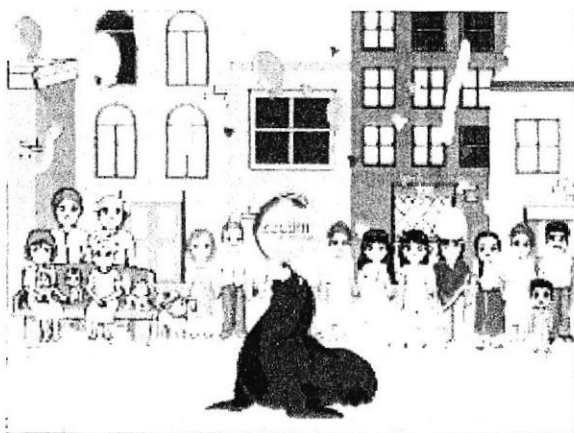


**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general del logo ESPOL.

Escena # 6



**Sonido**

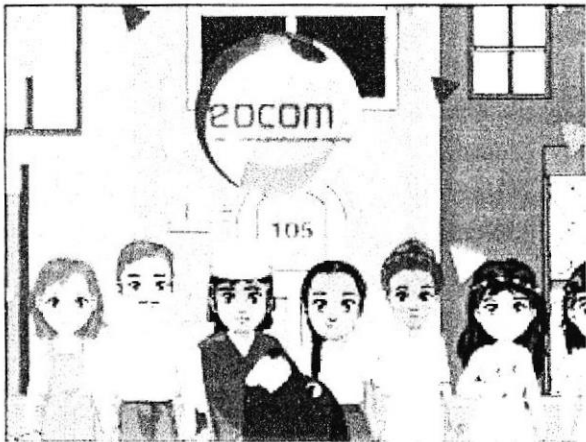
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general de una foca que tendrá en su nariz una pelota de colores y esta saldrá el logo EDCOM y brillara todo el tiempo que la foca este en escena y como fondo la gente del barrio.

SFX

VIDEO

Escena # 7



**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano detalle de la foca lanzando hacia el cielo la pelota.

Escena # 8



**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general del logo EDCOM.

Escena # 9



**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general de un caballo blanco, este lleva un globo de color rojo el cual tendrá el logo de MIDI que brillara todo el tiempo que permanezca en escena y como fondo la gente del barrio.

SFX

VIDEO

Escena # 10



**Diálogo**

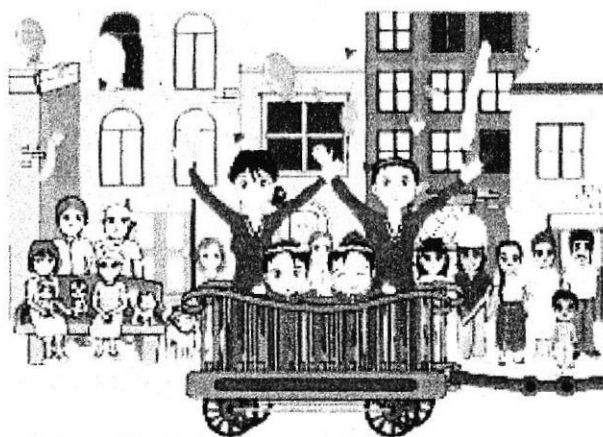
Voz en off: ESPOL, EDCOM, MIDI.  
Presenta

**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general del logo MIDI.

Escena # 11

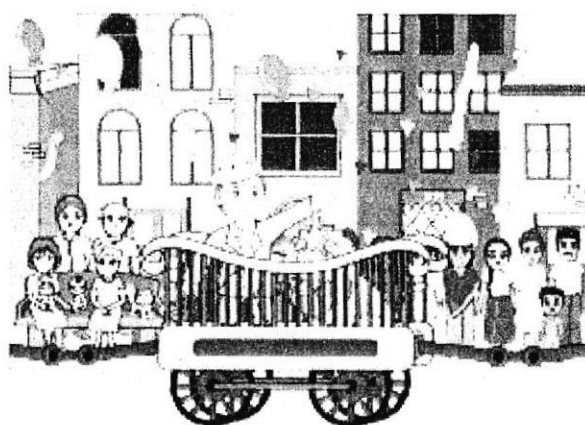


**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general de la familia de acróbatas y como fondo la gente del barrio.

Escena # 12



**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

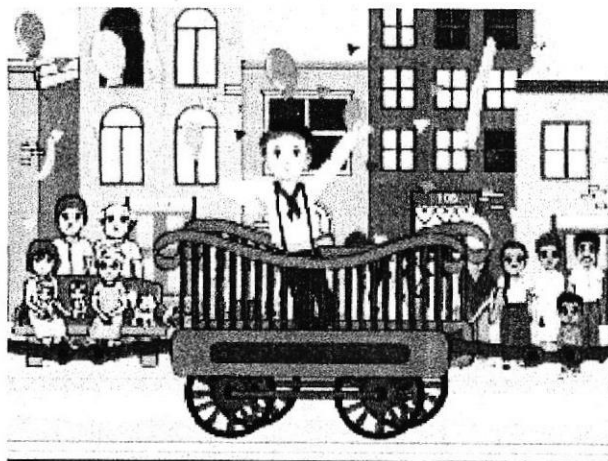
Plano general del Domador de leones y como fondo la gente del barrio.



SFX

VIDEO

Escena # 13



**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general del Mimo y como fondo la gente del barrio.

Escena # 14

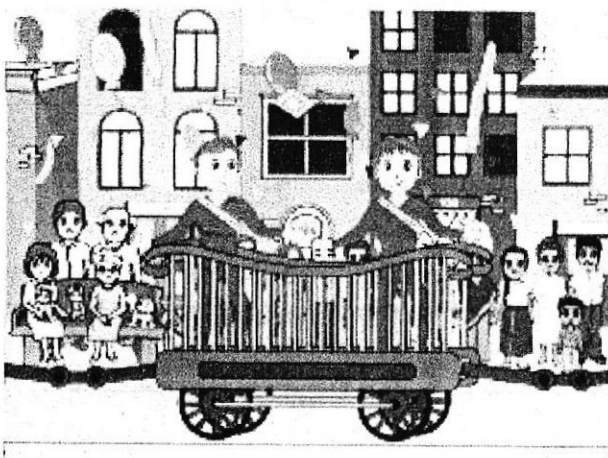


**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general de los payasos y como fondo la gente del barrio.

Escena # 15



**Sonido**

Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

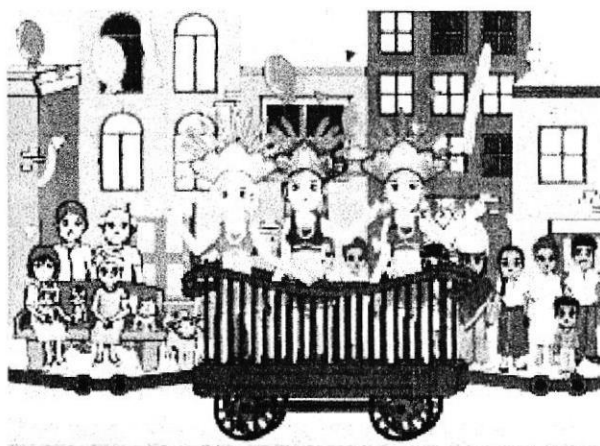
Plano general de los malabaristas y como fondo la gente del barrio.

SFX

VIDEO

Escena # 16

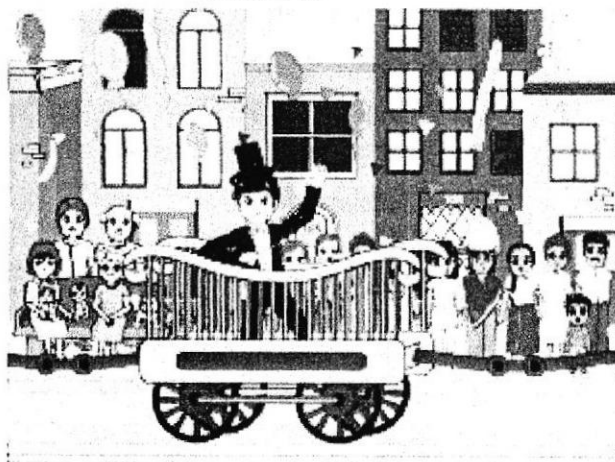
**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.



Plano general de las bailarinas y como fondo la gente del barrio.

Escena # 17

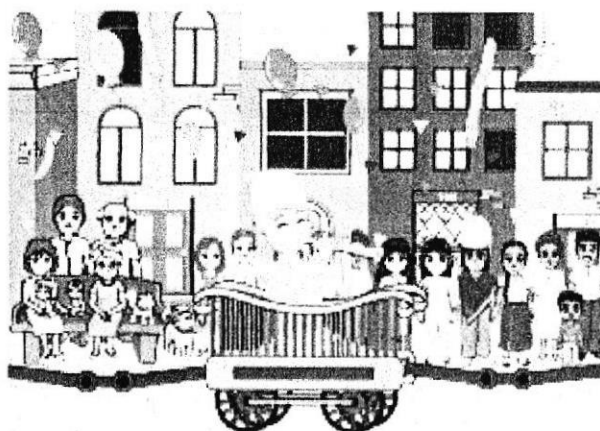
**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.



Plano general del mago y como fondo la gente del barrio.

Escena # 18

**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

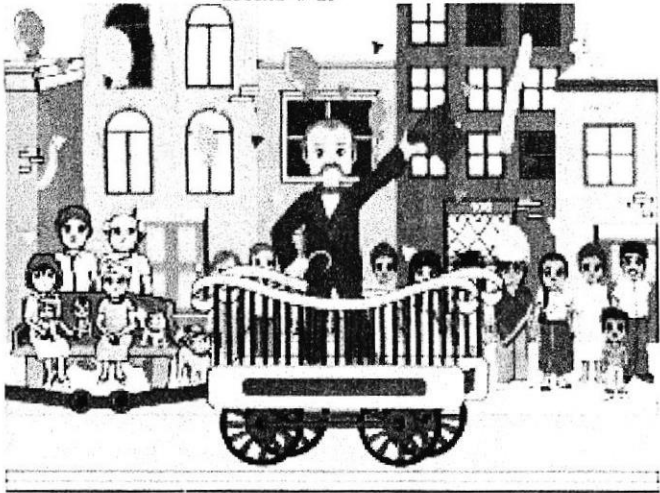


Plano general del flautista Ali y como fondo la gente del barrio.

SFX

VIDEO

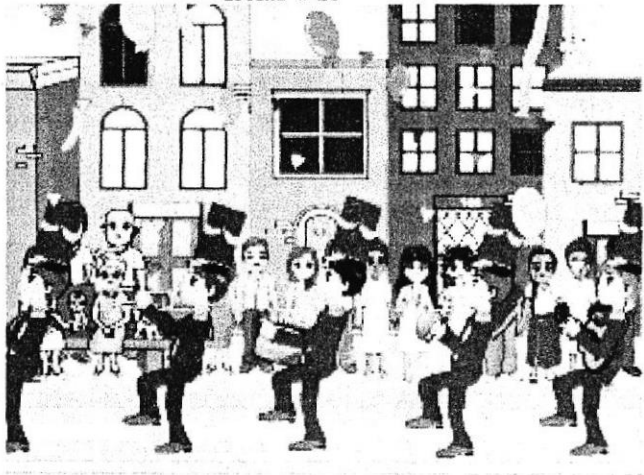
Escena # 19



**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general del Gran Tío Pepe y como fondo la gente del barrio.

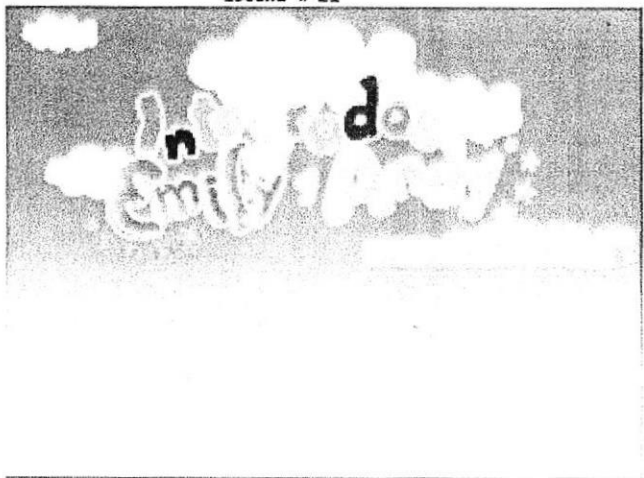
Escena # 20



**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Plano general de la banda musical del circo y como fondo la gente del barrio.

Escena # 21



**Sonido**  
Fondo de gente gritando, riendo y silbando.

Luego una toma del cielo despejado y con pocas nubes sale el logotipo "Integrados Emily y Andy" Primer año básico.

SFX

VIDEO

Escena # 22

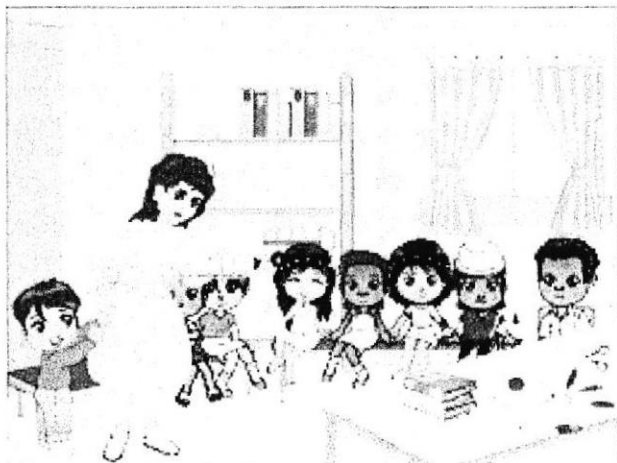
**Diálogo**

**Sonia:** Hola niños aquí les traigo bebidas...

**Andy:** Mami, mami...llévanos al circo por favor.

**Sonia:** Si terminan rápido las tareas, iremos para allá.

**Andy:** Vamos chicos terminemos rápidos las tareas para poder ir al circo.



Los niños contentos se ponen a hacer los deberes para poder ir al circo y la mamá de Emily y Andy, Sonia lleva a los niños bebidas para ofrecerles, Andy le hala la falda a la mamá y señala con la mano hacia la ventana para que vea el camión del circo.

Escena # 23

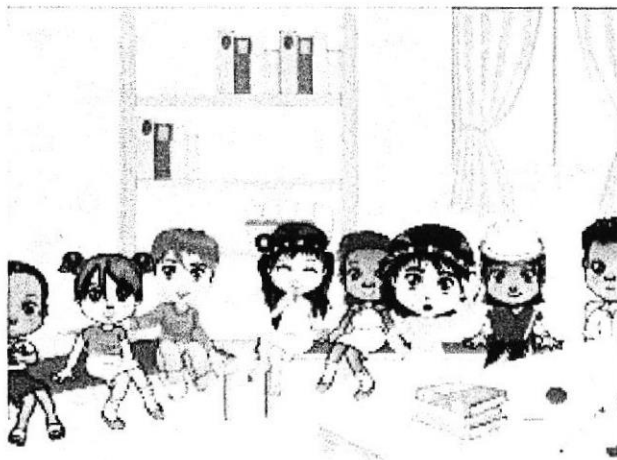
**Diálogo**

**Andy:** Luis amigo apúrate haciendo tus deberes o si no te vas a quedar.

**Luis:** Tengo mucha pereza...

**Andy:** ¿No te preocupes amiguito todos te vamos ayudar verdad?

**Niños:** Si



Luis se sienta con mucha pereza y no quiere hacer los deberes, todos los niños se acercan a ayudar a su amiguito Luis.

Escena # 24

**Diálogo**

**Andy:** Mamá, ya terminamos las tareas.

**Sonia:** y ya están listos para ir.

**Niños:** ¡Si!



Luego de algunas horas los niños terminan sus tareas, Andy llama a su madre para que los lleven al circo. Sonia se cerciora de que terminaron sus deberes.

SFX

VIDEO

Escena # 25

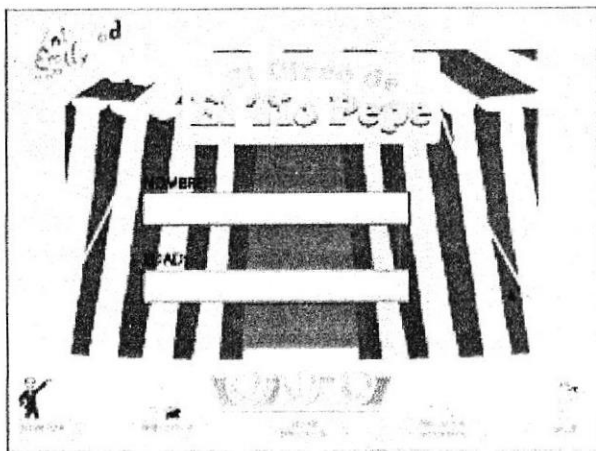
**Diálogo**

**Gran Tío Pepe:**

Bienvenidos amigos para poder ir al circo deberás poner tu nombre y edad y luego ingresar.

**Sonido**

Al pasar el mouse por el botón de aceptar o el botón de salir del CD se escuchará la voz en off diciendo: Ingresar y Salir.

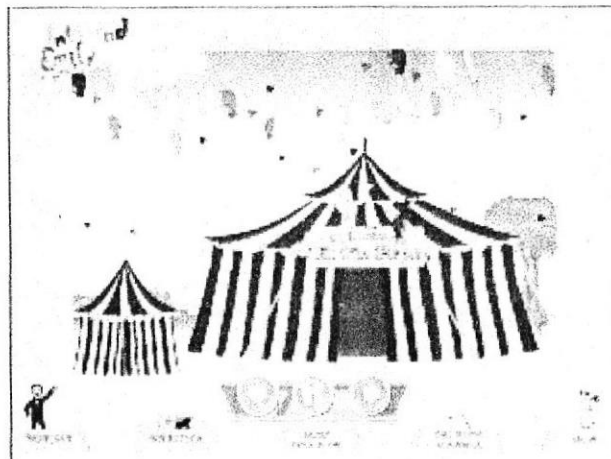


Como fondo la carpa del circo con un lado de la entrada levantada y donde estarán los dos campos de textos para que el usuario coloque sus datos uno para su nombre y el otro para que coloque su edad, esta tendrá las opciones de salir y de ingresar, estarán en parte inferior de la interfaz y centrados las opciones retroceder pausa y avanzar. El Gran Tío Pepe será la voz en off.

Escena # 26

**Sonido**

El sonido característico de la historia.



Como fondo vista panorámica de la colorida carpa del circo se ven globos de diferentes colores y se escucha súbitamente la banda musical.

Escena # 27

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Te aconsejo que empieces por la primera opción.

Como soy.

Mi hogar.

Valorando la amistad.

Mi salón de clases.

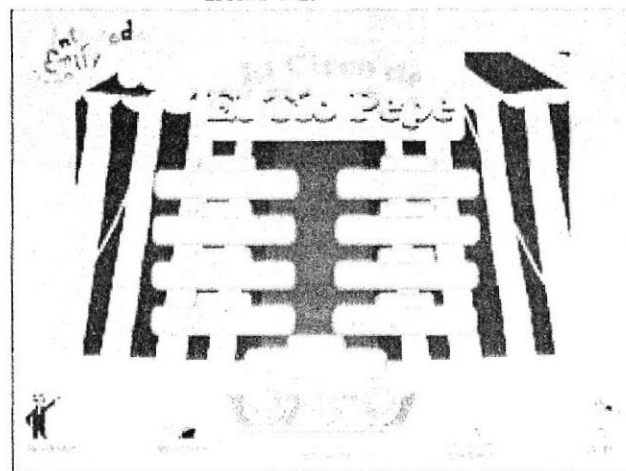
Mi mascota.

Cuidemos las plantas.

Conozcamos los oficios y profesiones.

Festejemos en mi barrio.

Transportémonos con seguridad.



Luego de eso se hace un zoom in de la entrada de carpa, aparecerá los 9 botones con los temas del libro.

SFX

VIDEO

Escena # 28

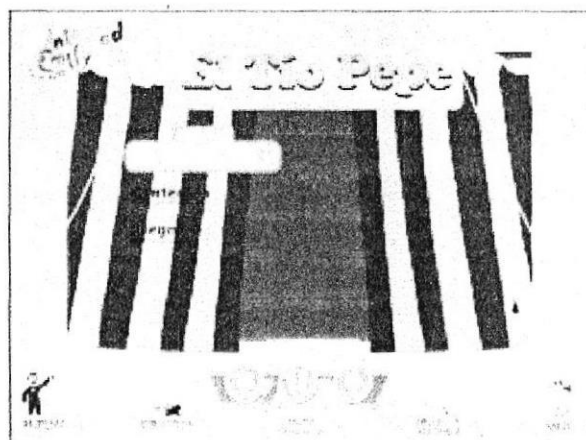
**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:**

Contenido  
Juegos  
Salir

**Sonido**

El sonido característico de la historia.



Al dar clic en cualquiera de los proyectos desaparece el resto de los proyectos y aparece el submenú del proyecto seleccionado El Gran Tío Pepe dice:

Cada proyecto tendrá estas dos opciones:

- Contenido
- Juegos
- Salir



Primer Acto ("¿Cómo Soy?")

SFX

VIDEO

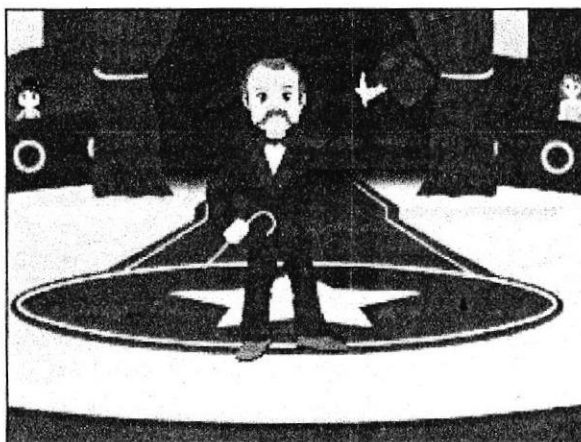
Escena # 29

**Diálogo**

**El Tío Pepe:** Bienvenidos al Gran circo del Tío Pepe y a continuación los dejo con el mejor Mago Merlín con el aprenderán mucho.

**Sonido**

De fondo se escuchara tambores que darán paso al mago.



Toma interna de la carpa. Las gradas se encuentran llenas de niños ansiosos por ver el espectáculo. Se apagan las luces. Una gran luz ilumina el centro del escenario y aparece caminando El Tío Pepe y les da la bienvenida. Presenta al primer acto: El Mago Merlín. Sale de escena el Tío Pepe.

Escena # 30

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Saludo mis queridos niños, alguien de ustedes me podría ayudar en mi acto...

**Emily:** A mí me gustaría.

**Carlos:** a mí también.

**Flor:** Yo también.

**Mago Merlín:** acérquense amiguitos ¿Cómo te llamas?

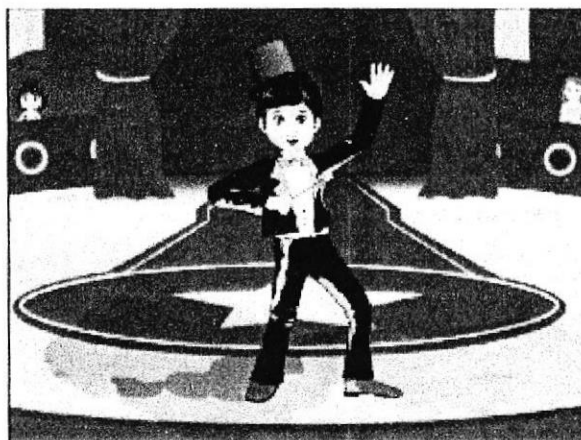
**Emily:** Emily

**Mago Merlín:** ¿y tu?

**Carlos:** Carlos

**Mago Merlín:** ¿y tu?

**Flor:** Flor



Se escucha una explosión y sale mucho humo. El Mago Merlín aparece. Los niños aplauden. El Mago Merlín se dirige al público y les pedí que salgan tres voluntarios para que sean su ayudante con entusiasmo los niños alzan las manos para ser seleccionados (sale del público Emily, Carlos y Flor) presenta a sus asistentes.

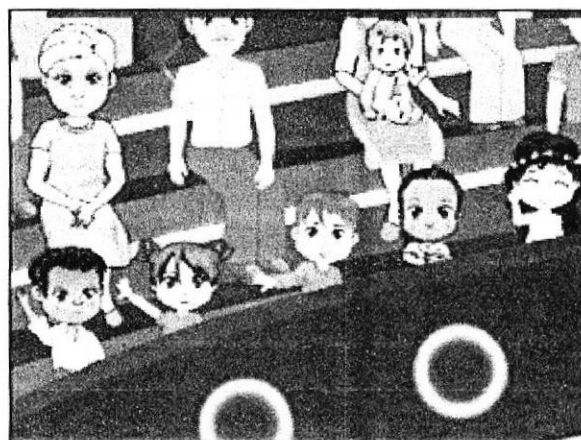
Escena # 31

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Bueno Emily... esta es mi varita mágica con ella empezaremos el acto. Solo no te vayas a mover.

**Mago Merlín:** ¿Estas lista?

**Emily:** Si



El Mago Merlín le pide ayuda primero a Emily.



SFX

VIDEO

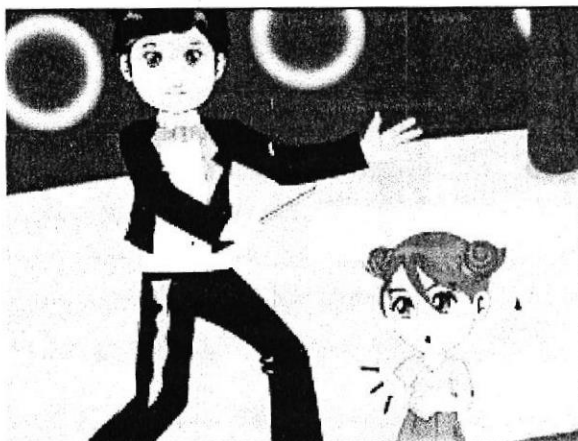
Escena # 32

**Diálogo**

**Mago Merlín:** ¿Queridos niños que parte acabo de desaparecer?

**Público:** La mano.

**Mago Merlín:** ¡¡Correcto!  
(Después de decir eso le vuelve aparecer la mano) y con la varita señala el pie de Emily y lo desaparece.



Plano general del Mago le desaparece el brazo a la asistente. Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

Escena # 33

**Mago Merlín:** Amiguitos, ¿qué parte acabo de desaparecer?

**Público:** El pie.

**Mago Merlín:** ¡¡Muy bien!  
(Después de decir eso le vuelve aparecer el pie) y con la varita señala la oreja de Emily y la desaparece.



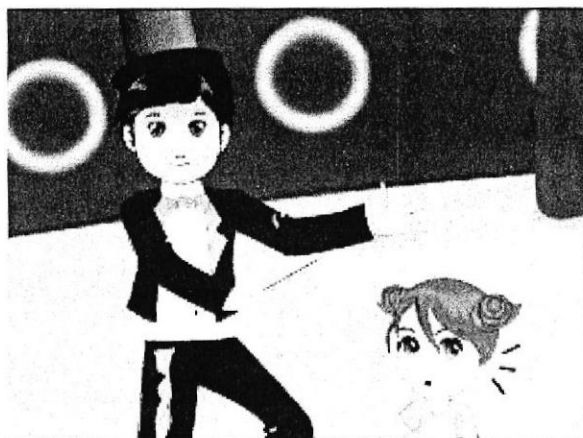
Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

Escena # 34

**Mago Merlín:** Amiguitos, ¿qué parte acabo de desaparecer?

**Público:** La oreja.

**Mago Merlín:** ¡Excelente!  
(Después de decir eso le vuelve aparecer la oreja) y con la varita señala la boca de Emily y la desaparece.



Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

SFX

VIDEO

Escena # 35

**Mago Merlín:** Amiguitos, ¿qué desapareció?

**Público:** La boca.

**Mago Merlín:** ¡Correcto!  
(Después de decir eso le vuelve aparecer la boca) y con la varita señala la nariz de Emily y la desaparece.



Plano general del Mago le desaparece el brazo a la asistente. Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

Escena # 36

**Mago Merlín:** Queridos niños que parte acabo de desaparecer...

**Público:** La nariz.

**Mago Merlín:** ¡Correcto!  
(Después de decir eso le vuelve aparecer la nariz) y con la varita señala los ojos de Emily y los desaparece.



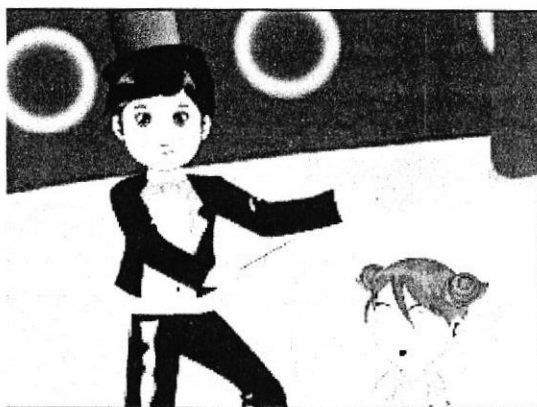
Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

Escena # 37

**Mago Merlín:** Queridos niños que parte acabo de desaparecer...

**Público:** Los ojos.

**Mago Merlín:** ¡Correcto!  
(Después de decir eso le vuelve aparecer los ojos)



Le pregunta al público, que parte le ha desaparecido, plano detalle de la parte del cuerpo que va desapareciendo.

SFX

VIDEO

Escena # 38

**Diálogo**

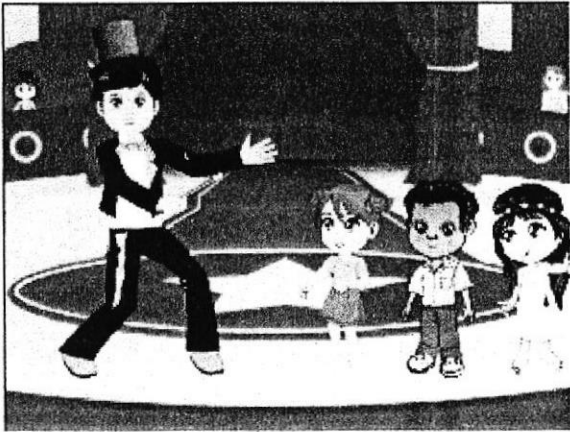
**Mago Merlín:** Queridos niños estas son algunas partes del cuerpo humano ¿Emily tu sabes las partes del cuerpo humano?

**Emily:** Claro son: cabeza, tronco y extremidades.

**Mago Merlín:** muy bien... y nos puedes decir ¿cuales son los sentidos?

**Emily:** Claro son: gusto, tacto, olfato, la vista y audición.

**Mago Merlín:** muy bien...



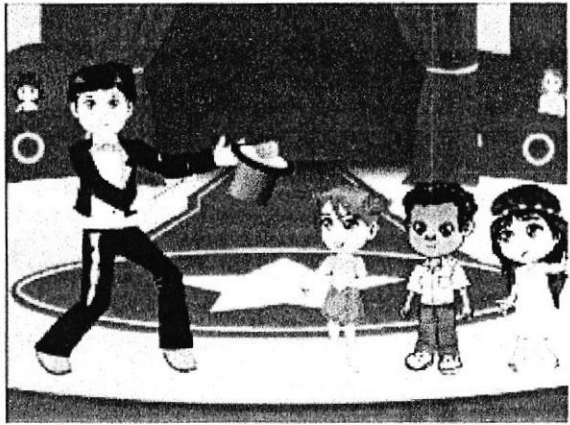
Plano general de Mago Merlín y Emily explica sobre las partes del cuerpo y los sentidos.

Escena # 39

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Toma Emily esta fruta y explicanos bien los sentidos.

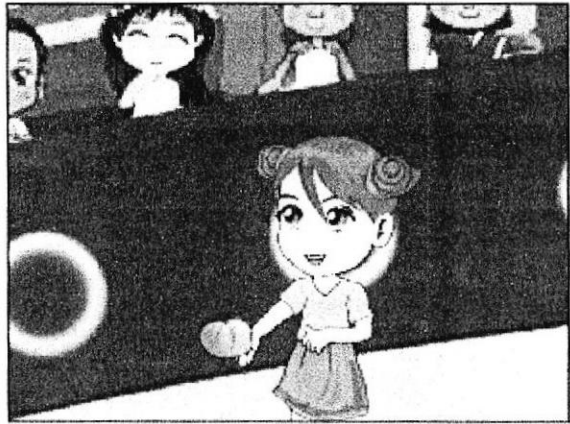
**Emily:** Claro nosotros podemos saborear esta fruta con la boca.



Plano general de Mago Merlín sacando de su sombrero una mandarina y se la entrega a Emily y ella habla hacia el publico y explica los sentidos, plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

Escena # 40

**Emily:** ... también podemos tocarla con la mano,



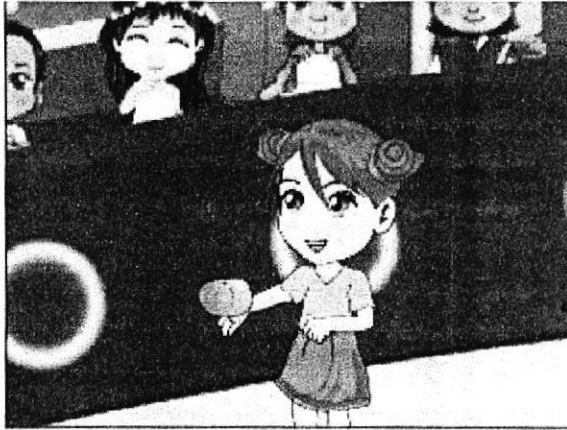
Plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

SFX

VIDEO

Escena # 41

**Emily:** ... y al pelarla escuchamos el ruido que produce sus cáscaras jajaja  
**Mago Merlin:** excelente Emily.



Plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

Escena # 42

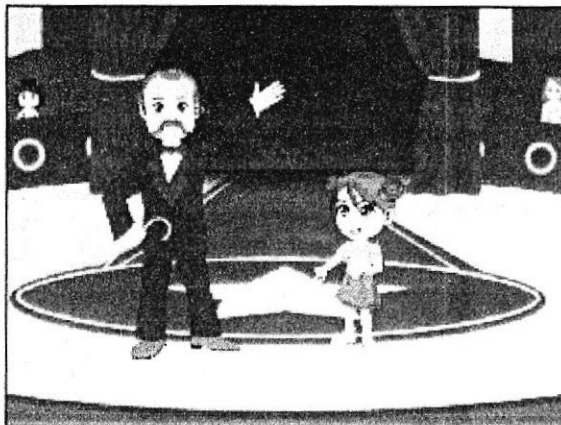
**Emily:** ... y al pelarla escuchamos el ruido que produce sus cáscaras jajaja  
**Mago Merlin:** excelente Emily.



Plano detalle mientras explica cada uno de los sentidos.

Escena # 43

**Diálogo**  
**El Tío Pepe:** ¿Aprendiste mucho?  
**Emily:** ¡Sí!, estas son las partes del cuerpo humano y los sentidos.  
**El Tío Pepe:** Gracias Emily por tu ayuda.  
**Emily:** Fue un gusto mago Merlin.



El tío Pepe le agradece a Emily y sale de escena.

SFX

VIDEO

Escena # 44

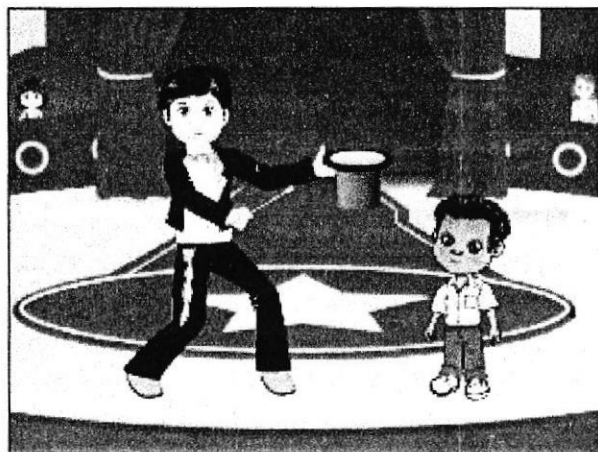
**Diálogo**

**Mago Merlín:** y para nuestro segundo acto sacaré de mi sombrero objetos y Carlos mi ayudante dirá cuales son de aseo personal.

**Mago Merlín:** Estas listo

Carlos

**Carlos:** Si



Merlín le pide a Carlos que lo ayude con otro truco.

Escena # 45

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (el mago saca una billetera)

**Carlos:** No



Plano general del mago, Él sostiene su sombrero y con la otra mano saca objetos donde Carlos (el ayudante) dirá cuales son de aseo personal y cuales no, plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

Escena # 46

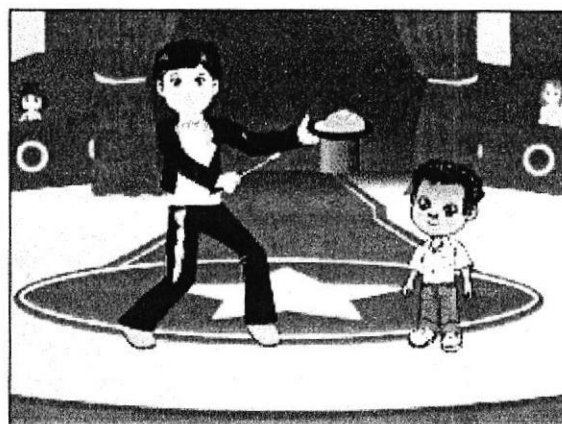
**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal? (El mago saca un jabón)

**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para lavarnos las manos antes de comer y para bañarnos.

**Mago Merlín:** muy bien...



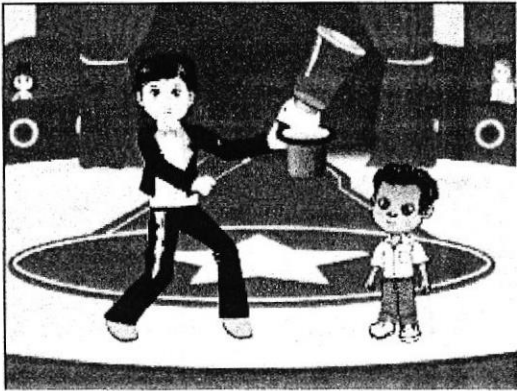
Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

SFX

VIDEO

Escena # 47

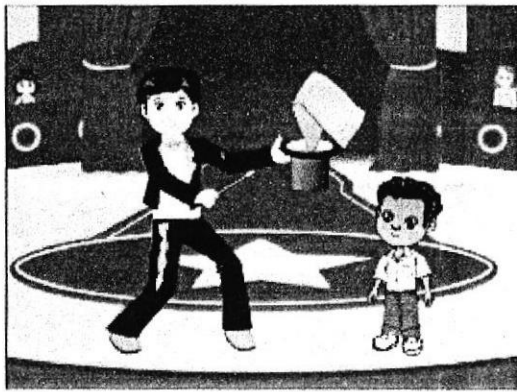
**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal?  
(El mago saca una licuadora)  
**Carlos:** No



Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

Escena # 48

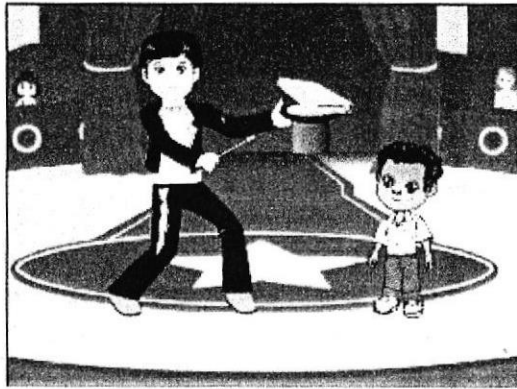
**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal?  
(El mago saca una toalla)  
**Carlos:** Si  
**Mago Merlín:** y para que sirve?  
**Carlos:** para secarnos las manos o el cuerpo después de bañarnos.  
**Mago Merlín:** muy bien...



Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

Escena # 49

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal?  
(El mago saca un libro)  
**Carlos:** No



Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.



SFX

VIDEO

Escena # 50

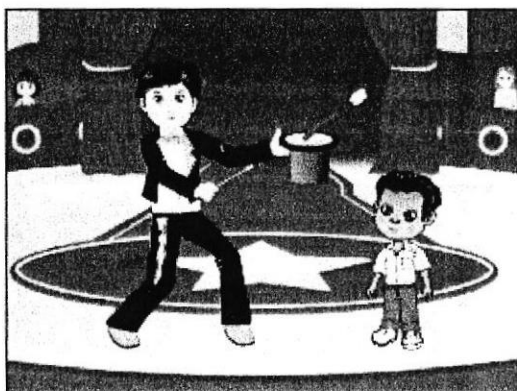
**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal?  
(El mago saca un cepillo de dientes)

**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para cepillarnos los dientes después de cada comida.

**Mago Merlín:** muy bien...

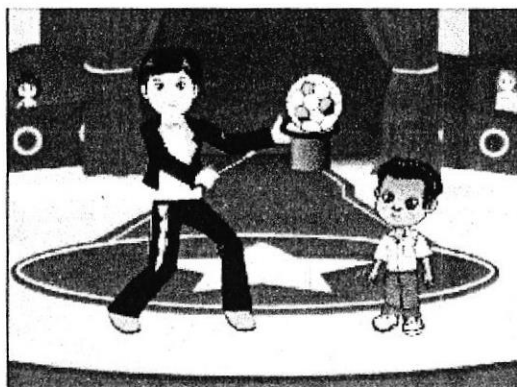


Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

Escena # 51

**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal?  
(El mago saca un juguete)

**Carlos:** No



Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.

Escena # 52

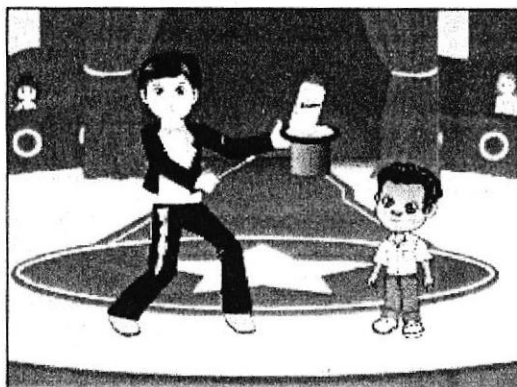
**Mago Merlín:** Carlos esto usas para tu aseo personal?  
(El mago saca un shampoo)

**Carlos:** Si

**Mago Merlín:** y para que sirve?

**Carlos:** para bañarnos.

**Mago Merlín:** muy bien...



Plano detalle de cada objeto que saque del sombrero.



SFX

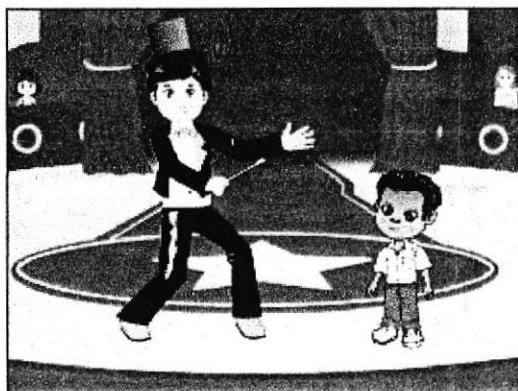
VIDEO

Escena # 53

**Mago Merlín:** ¿Que te pareció Carlos aprendiste?

**Carlos:** ¡Sí!, estos son objetos importantes para nuestro aseo personal.

**Mago Merlín:** Carlos nos podrías decir que es el aseo personal?

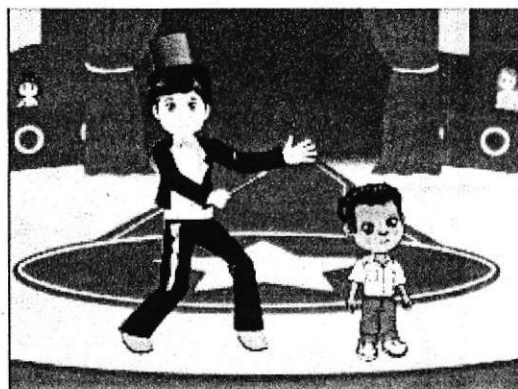


El Mago Merlín le pide a Carlos que explique que es la higiene personal y le agradece por su ayuda.

Escena # 54

**Carlos:** Claro. Las bacterias causantes del envenenamiento se pueden encontrar en la piel humana, cabello, ropa, oídos, nariz, boca y heces. Si la gente se toca estas partes afectadas mientras prepara la comida, puede transmitir las bacterias a los alimentos. Es por eso que siempre debe uno lavarse las manos antes de cocinar y comer.

**Mago Merlín:** Muy Bien. Gracias Carlos por tu ayuda.



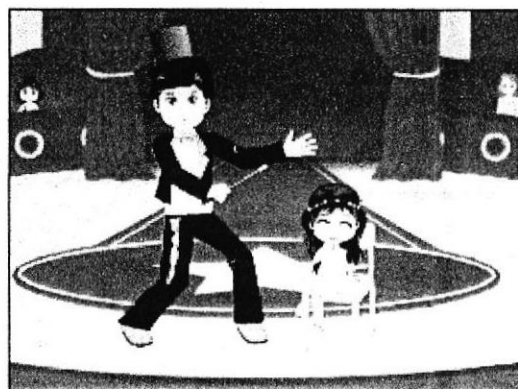
Plano de Carlos dirigiéndose al publico y explicando sobre el aseo personal.

Escena # 55

**Mago Merlín:** Bueno Flor... necesito que me ayudes en mi siguiente acto, siéntate por favor.

**Mago Merlín:** ¿Estas lista?

**Flor:** Si



Plano general del Mago Merlín pidiéndole ayuda a Flor en su último truco, habrá una silla en el centro de la interfaz. Explicara acerca de los números y las regiones del Ecuador. Habrá una silla en el centro donde Flor tomara asiento y al mago estará al lado izquierdo de la interfaz.

SFX

VIDEO

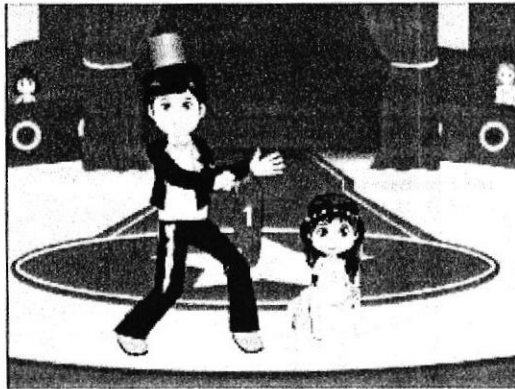
Escena # 56

**Diálogo**

**Mago Merlín:** Bueno Flor... necesito que me ayudes en mi siguiente acto, siéntate por favor.

**Mago Merlín:** ¿Estas lista?

**Flor:** Si



Plano general de Flor. El mago Merlín sacará de su manga pañuelos de colores y estos tendrán varios objetos uno por cada pañuelo como números naturales (1, 2, 3), regiones (costa, sierra, oriente e insular) sacará uno por uno y una vez que acierte pondrá los pañuelos en el piso y se irá formando un montoncito.

Escena # 57

**Diálogo**

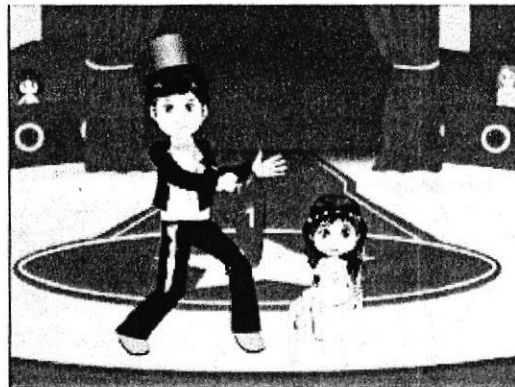
**Mago Merlín:** Flor voy a sacar de mi manga pañuelos con imágenes tu tienes que decir ¿qué es?

**Flor:** si

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo azul con el número 1) ¿Qué es?

**Flor:** el número 1

**Mago Merlín:** correcto



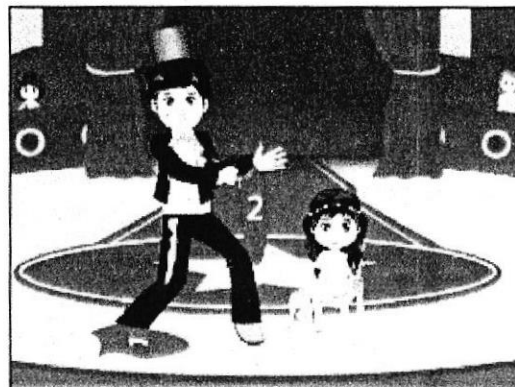
Plano general de Flor sentado el mago Merlín sacará de su manga pañuelos de colores y estos tendrán varios objetos uno por cada pañuelo como números naturales (1, 2, 3), regiones (costa, sierra, oriente e insular) sacará uno por uno y una vez que acierte pondrá los pañuelos en el piso y se irá formando un montoncito.

Escena # 58

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo roja con el número 2) ¿Qué es?

**Flor:** el número 2

**Mago Merlín:** correcto



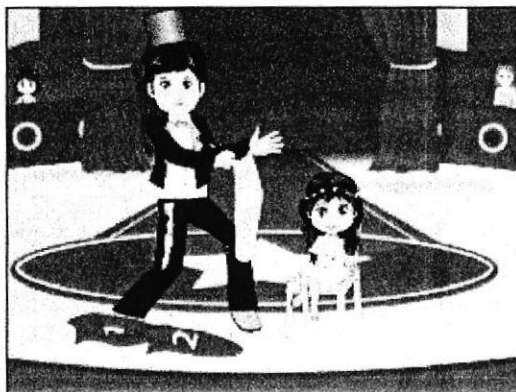
Plano detalle del pañuelo con el número natural.

SFX

VIDEO

Escena # 59

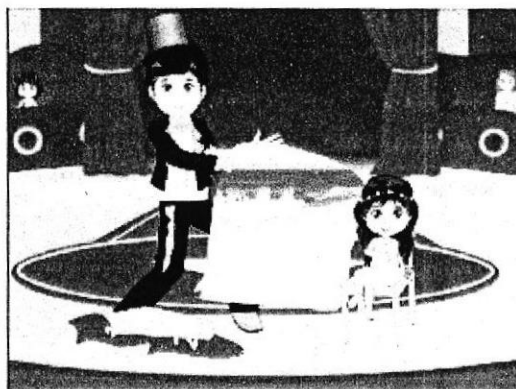
**Mago Merlín:** (sacará pañuelo verde con el número 3) ¿Qué es?  
**Flor:** el número 3  
**Mago Merlín:** correcto



Plano detalle del pañuelo con el número natural.

Escena # 60

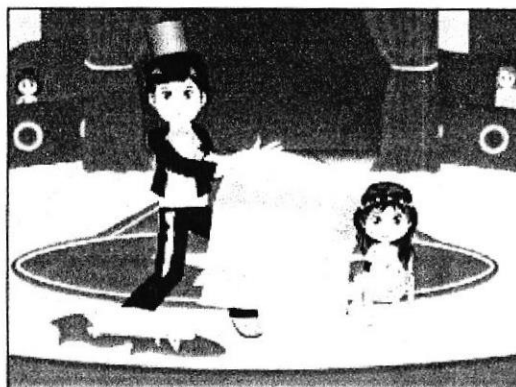
**Mago Merlín:** (sacará pañuelo amarillo con la región costa) ¿Qué es?  
**Flor:** La región costa  
**Mago Merlín:** Muy bien



Saca un pañuelo grande y repentinamente aparece la imagen de una playa.

Escena # 61

**Mago Merlín:** (sacará pañuelo celeste con la región sierra) ¿Qué es?  
**Flor:** La región sierra  
**Mago Merlín:** Muy bien



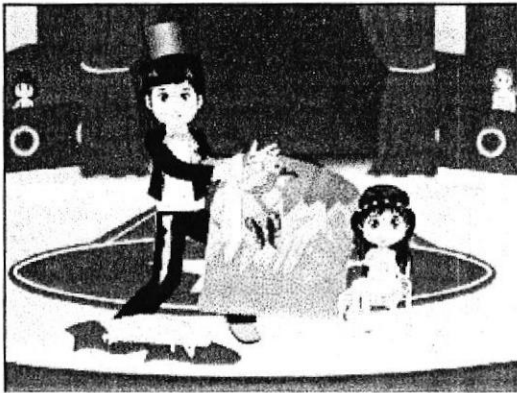
La imagen de un nevado.

SFX

VIDEO

Escena # 62

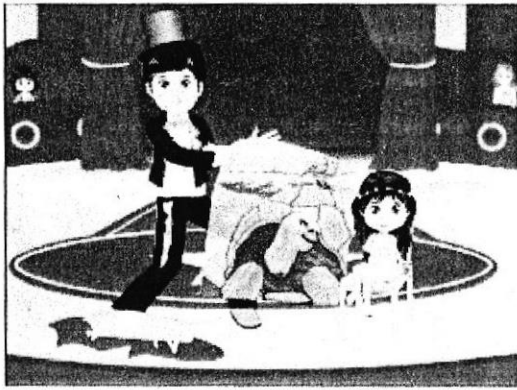
**Mago Merlín:** (sacará pañuelo naranja con la región oriente) ¿Qué es?  
**Flor:** El oriente  
**Mago Merlín:** Muy bien



Aparece la imagen de una selva.

Escena # 63

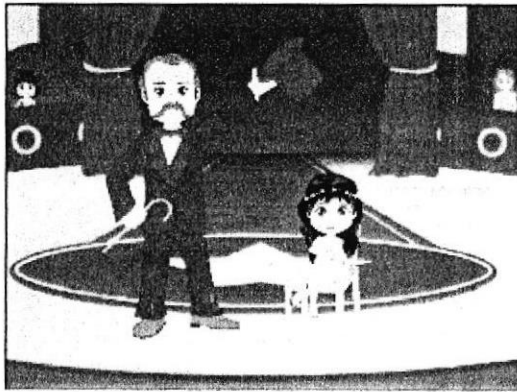
**Mago Merlín:** (sacará pañuelo morado con la región insular) ¿Qué es?  
**Flor:** La región insular  
**Mago Merlín:** Muy bien



La imagen de un costa y un Galápagos.

Escena # 64

**Mago Merlín:** ¿Que te pareció Flor aprendiste?  
**Flor:** ¡Si!  
**Mago Merlín:** Flor nos podrías decir que son los números naturales?  
**Flor:** Claro. Los números naturales son infinitos. El conjunto de todos ellos se designa por N y pueden ser 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 solo se me hasta ese número.



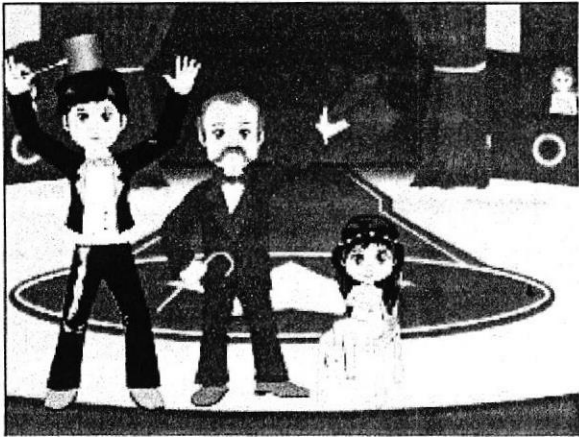
El tío Pepe le pide a Flor que explique sobre los números y las regiones y le agradece por su ayuda.

SFX

VIDEO

Escena # 65

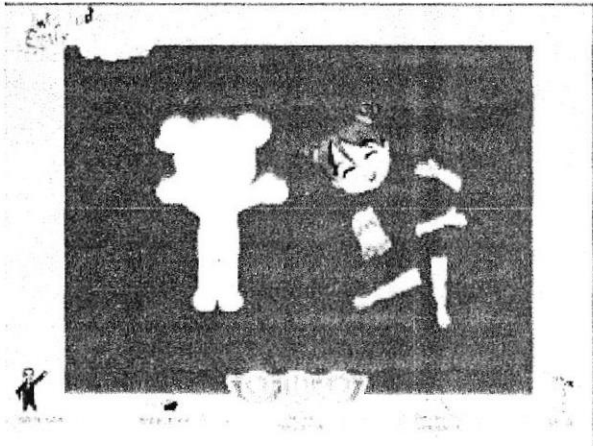
**Mago Merlín:** Muy Bien Flor el próximo año aprenderás más números.  
**Mago Merlín:** Flor nos podrías decir sobre las regiones del Ecuador?  
**Flor:** Claro. El Ecuador está dividido en 22 provincias, en 4 regiones que son: Costa, Sierra, Oriente y por último la región Insular.  
**Mago Merlín:** Excelente y muchas gracias Flor por tu ayuda.



Primer plano de el mago, el Tío Pepe y de flor despidiéndose.

Escena # 66

**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.



Juego # 1 (Arma la cara)

Escena # 67

**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.



Juego # 2 (Los sentidos)

SFX

VIDEO

Escena # 68

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
Ponte atento a cuantos productos  
te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente  
el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
Muy bien!

**Sonido**

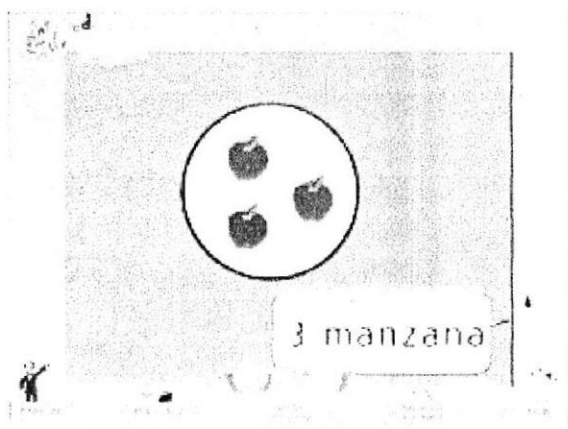
Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran  
Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
um...inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.

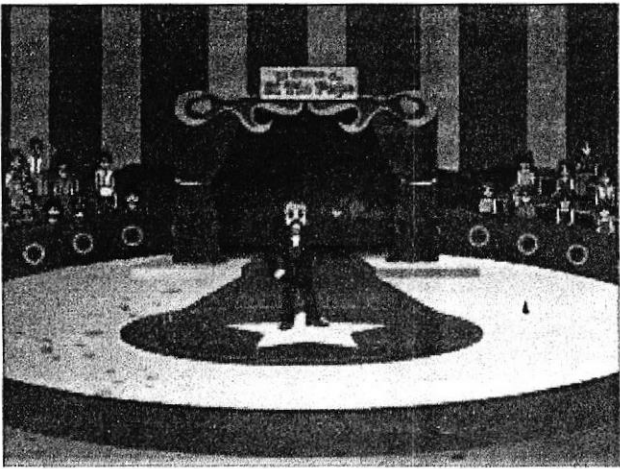


Juego # 3 (Productos del Ecuador)

Segundo Acto ("¿Mi hogar?")  
SFX

VIDEO

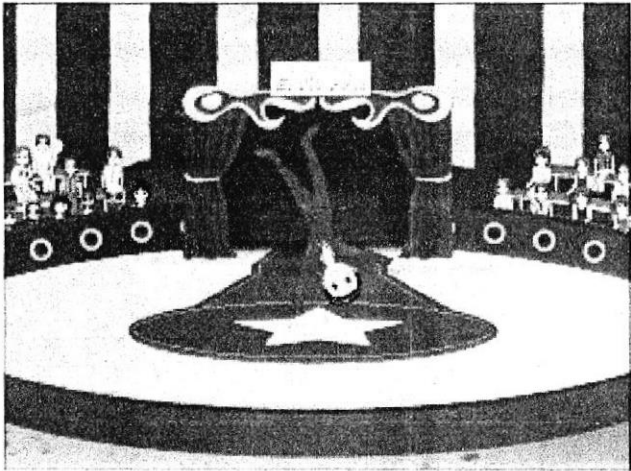
Escena # 69



**El gran Tío Pepe:** A continuación  
tenemos a los acróbatas del circo  
una familia muy divertida...  
**El gran Tío Pepe:**  
Juan, Elena, Paco y Pablo.

Tío Pepe presenta a Juan y Elena,  
la pareja de esposos acróbatas y  
luego sus hijos gemelos Paco y  
Pablo. Sus trajes son rojos,  
pegados al cuerpo.

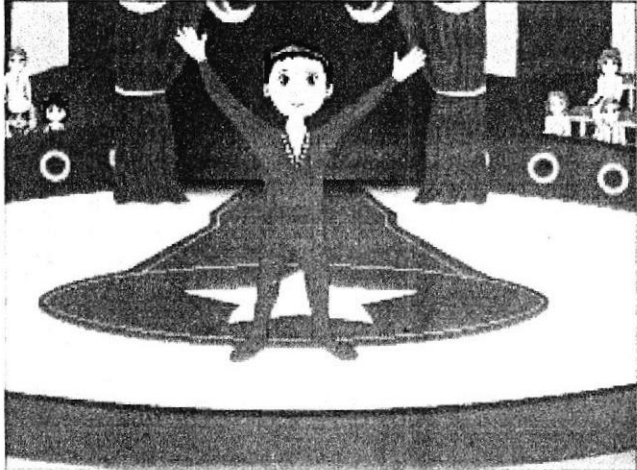
Escena # 70



**Sonido**  
Música de redobles de tambores  
mientras hace la pirueta.

Plano general del papá acróbata  
dando una media luna de izquierda  
a derecha y de derecha a izquierda  
y al quedar de pie frente al público  
saluda.

Escena # 71



**Diálogo**  
**Juan:** hola amiguitos yo soy el  
papá acróbata, ayudo a mi esposa  
cocinando todos los días y espero  
les gusten nuestras piruetas.  
**Público:** eh hh y aplausos de  
niños emocionados.

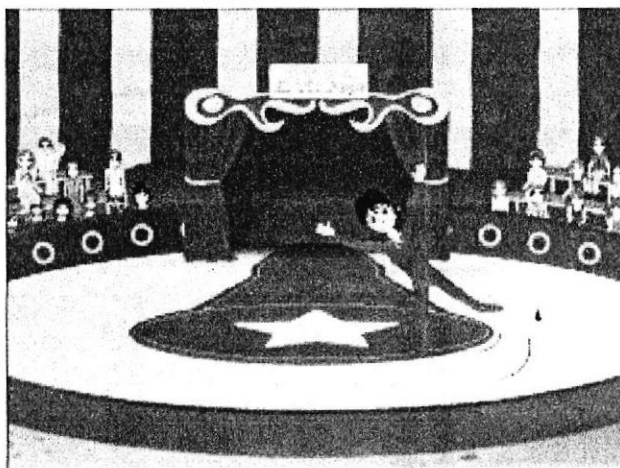
Primer plano cara del papá  
hablando.



SFX

VIDEO

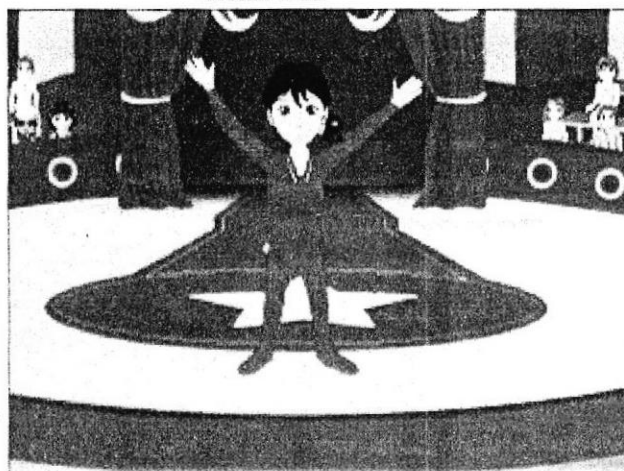
Escena # 72



**Sonido**  
Música de redobles de tambores mientras hace la pirueta.

Plano general de la mamá acróbata dando un salto mortal de izquierda a derecha y al quedar de pie frente al público saluda.

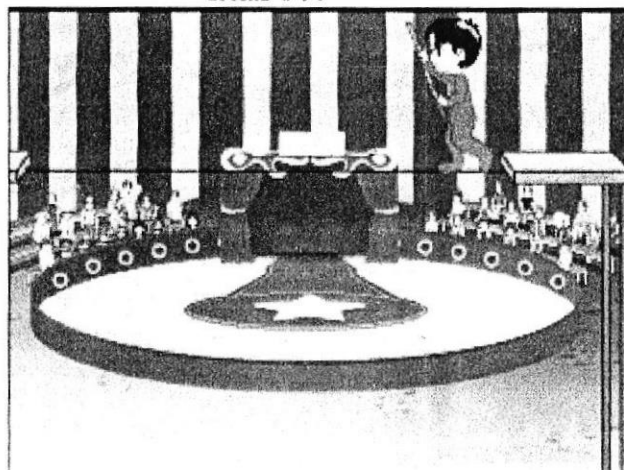
Escena # 73



**Diálogo**  
**Elena:** hola amiguitos yo soy la mamá acróbata y ayudo a mis hijos con las tareas escolares, también cocino muy rico y arreglo toda la casa, sala cocina y comedor todos los días...

Primer plano cara de la mamá hablando.

Escena # 74



**Público:** eh! eh! y aplausos de niños emocionados.

Plano general de Paco el niño acróbata aparecerá desde el lado derecho de la interfaz pasara por la cuerda floja que se encuentra arriba del circo de derecha a izquierda sosteniendo un palo para darse equilibrio y al llegar al otro extremo frente al público saluda.

SFX

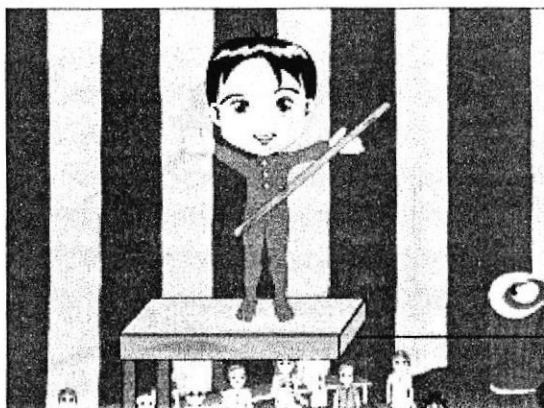
VIDEO

Escena # 75

**Diálogo**

**Paco:** hola amiguitos yo soy Paco un niño acróbata y me gusta estudiar, me gustan las matemáticas y ayudo a mi mamá arreglando la casa...

**Paco:** Querido público ayúdenme a contar del uno al seis.



Primer plano cara del niño hablando.

Escena # 76

**Público y paco:** 1

**Público y paco:** 2

**Público y paco:** 3

**Público y paco:** 4

**Público y paco:** 5

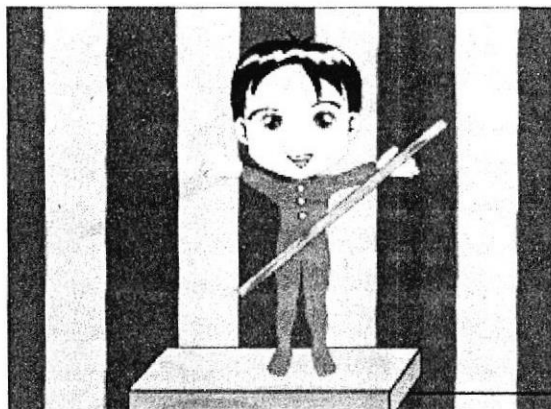
**Público y paco:** 6

**Paco:** Gracias amiguitos a mi me gusta mucho contar.

**Público:** ehhh y aplausos de niños emocionados.

**Sonido**

Música de redobles de tambores mientras hace la pirueta.

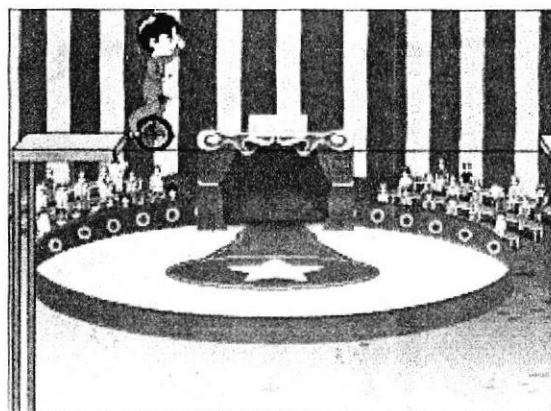


Primer plano cara del niño hablando.

Escena # 77

**Sonido**

Música de redobles de tambores mientras hace la pirueta.



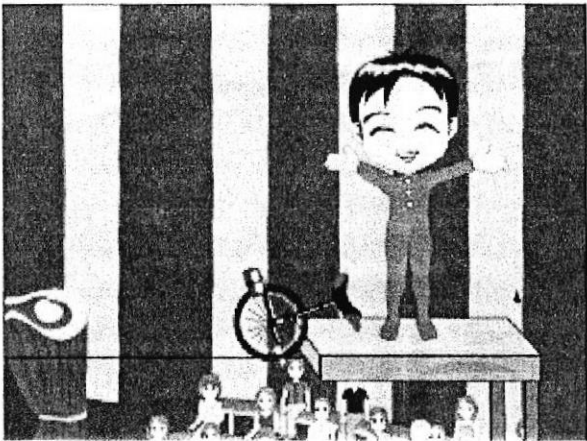
Plano general de Pablo el niño acróbata aparecerá desde el lado izquierdo de la interfaz pasara por la cuerda floja que se encuentra arriba del circo de izquierda a derecha encima de un monociclo y al llegar al otro extremo frente al público saluda.

SFX

VIDEO

Escena # 78

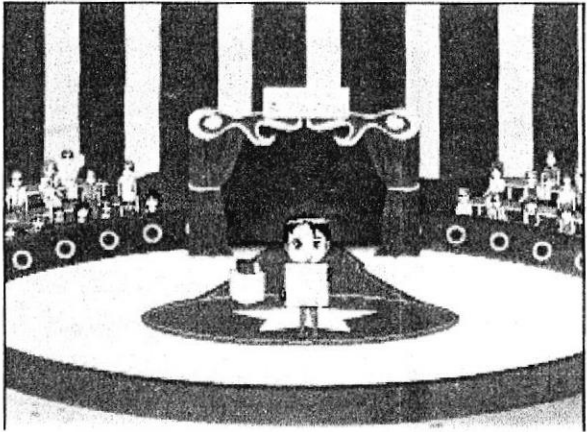
**Diálogo**  
**Pablo:** Hola amiguitos yo soy Pablo un niño acróbata y me gusta hacer mis tareas, y me gusta al igual que Paco las matemáticas y salir a pasear con mis abuelitos...



Primer plano de cara del niño hablando.

Escena # 79

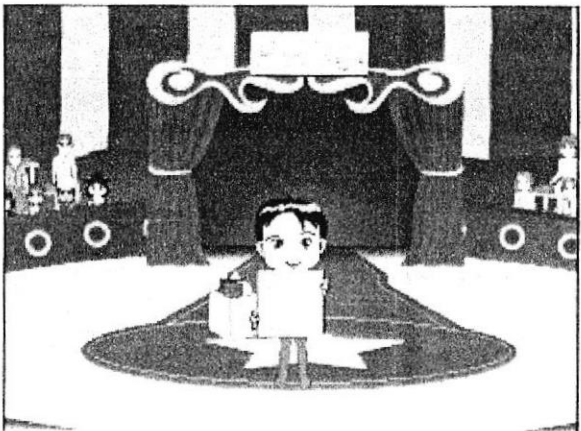
**Diálogo**  
**Pablo:** Querido público ayúdenme adivinando estas figuras geométricas.  
**Público:** Síiiii  
**Pablo:** Cuál es esta figura geométrica? (muestra el cuadrado)



Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público dibujos de figuras geométricas y ellos adivinarán cuales son.

Escena # 80

**Diálogo**  
**Público:** el cuadrado  
**Pablo:** Correcto.

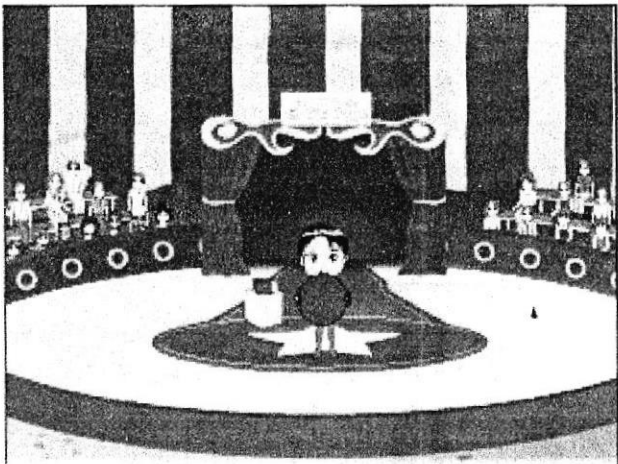


Plano detalle de los mismos.

SFX

VIDEO

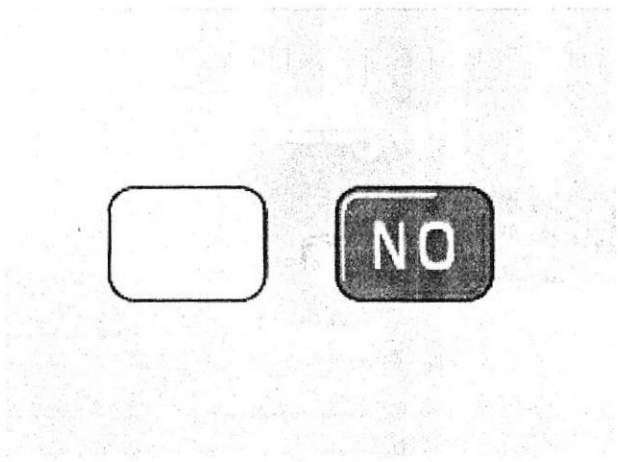
Escena # 81



**Diálogo**  
**Pablo:** Cuál es esta figura geométrica? (muestra el círculo)  
**Público:** no sabemos.

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público dibujos de figuras geométricas y ellos adivinaran cuales son.

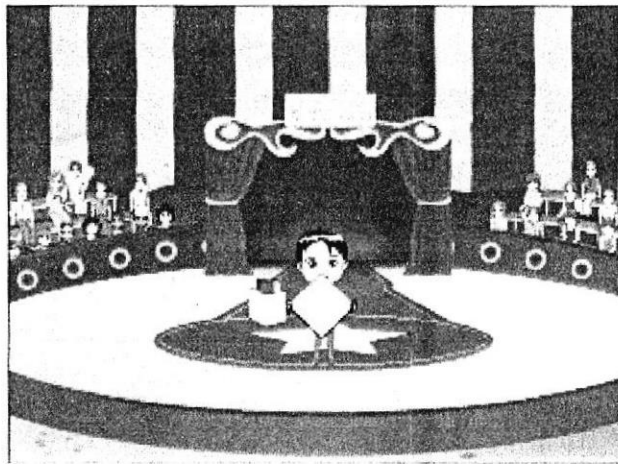
Escena # 82



**Diálogo**  
**Voz en off:** si es el circulo presiona si y sino lo es presiona no.  
**Voz en off:** Correcto.  
**Voz en off:** Intentalo de nuevo.

Pantallas con dos botones para elegir si es circulo es o no.

Escena # 83



**Diálogo**  
**Pablo:** Cuál es esta figura geométrica? (muestra el rombo)

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público dibujos de figuras geométricas y ellos adivinaran cuales son.

SFX

VIDEO

Escena # 84



**Diálogo**  
**Público:** el rombo  
**Pablo:** Correcto.

Plano detalle de los mismos.

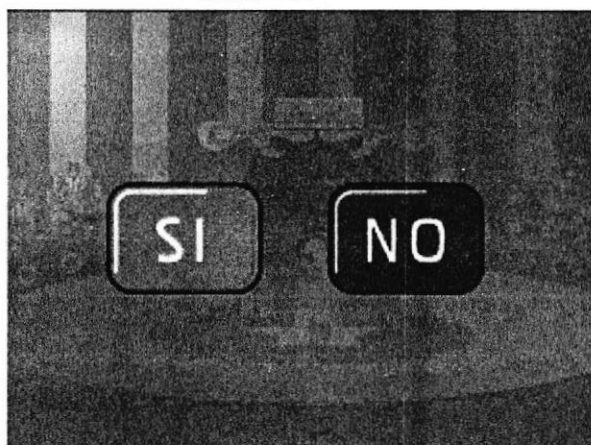
Escena # 85



**Diálogo**  
**Pablo:**Cuál es esta figura geométrica? (muestra el rectángulo)  
**Público:** no sabemos.

Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público dibujos de figuras geométricas y ellos adivinaran cuales son.

Escena # 86



**Diálogo**  
**Voz en off:** si es el rombo presiona el botón si y sino lo es presiona el botón no.  
**Si es correcto:** Tienes razón, es un rectángulo.  
**Si no es correcto:** Inténtalo de nuevo.

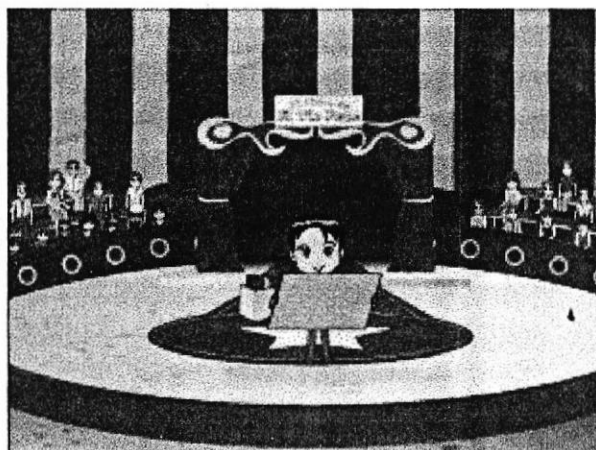
Pantallas con dos botones para elegir si es rectángulo es o no.

SFX

VIDEO

Escena # 87

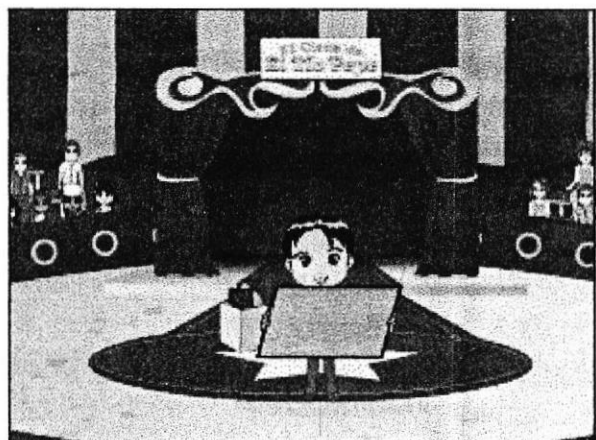
**Diálogo**  
**Pablo:** Cuál es esta figura geométrica? (muestra el paralelogramo)



Plano general de Pablo el niño acróbata mostrará al público dibujos de figuras geométricas y ellos adivinarán cuales son.

Escena # 88

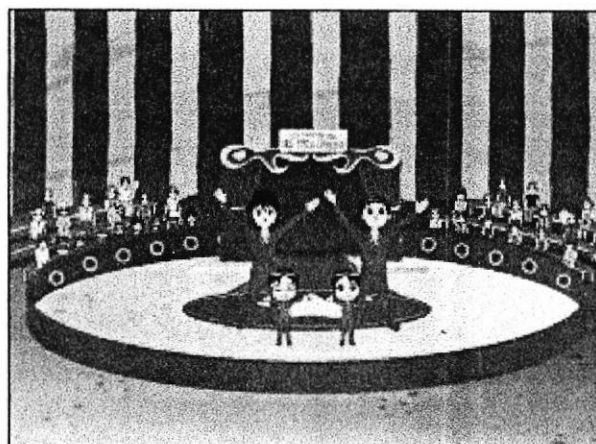
**Diálogo**  
**Público:** el paralelogramo  
**Pablo:** Correcto.  
**Público:** ehhh y aplausos de niños emocionados.



Plano detalle de los mismos.

Escena # 89

**Sonido**  
Fondo musical mientras canta la familia.



La familia de acróbata se une y canta al público la primera estrofa la canta Juan la segunda Elena y la última los dos niños Paco y Pablo.



SFX

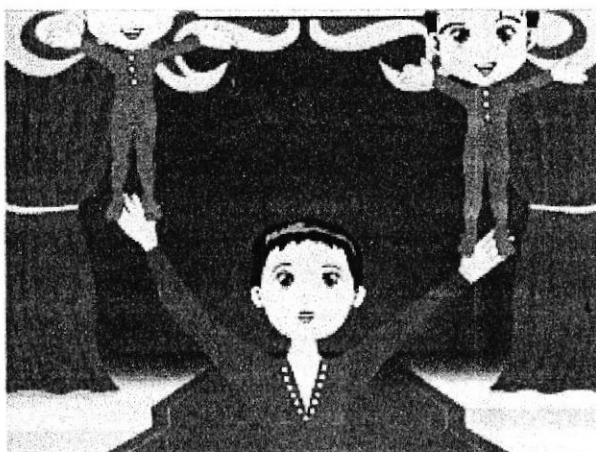
VIDEO

Escena # 90

**Diálogo**

**Juan:**

Yo tengo una familia muy singular  
Yo tengo una familia muy singular  
Y sin duda nos veras bailar  
Y sin duda nos veras bailar  
Hacer piruetas y acrobacias  
Hacer piruetas y acrobacias  
Que te causaran mucha gracia  
Que te causaran mucha gracia



Plano general mientras canta cada uno de los personajes.

Escena # 91

**Diálogo**

**Elena:**

Los papas deben trabajar  
Los papas deben trabajar  
Y los niños van a estudiar  
Y los niños van a estudiar  
En la casa debes ayudar  
En la casa debes ayudar  
Hacer tus tareas y a jugar  
Hacer tus tareas y a jugar



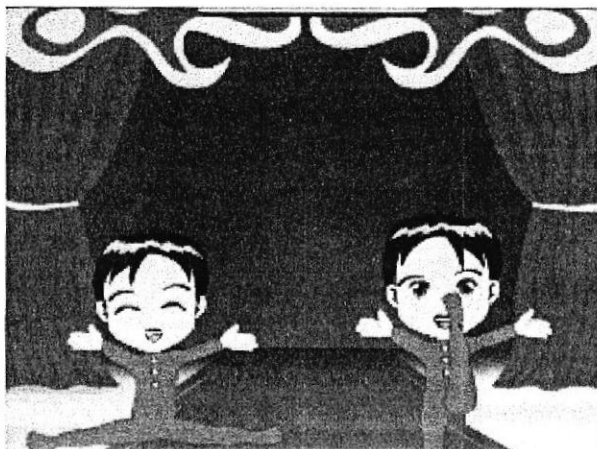
Plano general mientras canta cada uno de los personajes.

Escena # 92

**Diálogo**

**Pablo y Paco:**

Mis papitos son muy amorosos  
Mis papitos son muy amorosos  
Y nos cuidan y ayudan en todo  
Y nos cuidan y ayudan en todo  
Mis abuelitos son muy cariñosos  
Mis abuelitos son muy cariñosos  
Y nos dan regalos por ser estudiosos  
Y nos dan regalos por ser estudiosos



Plano general mientras canta cada uno de los personajes.

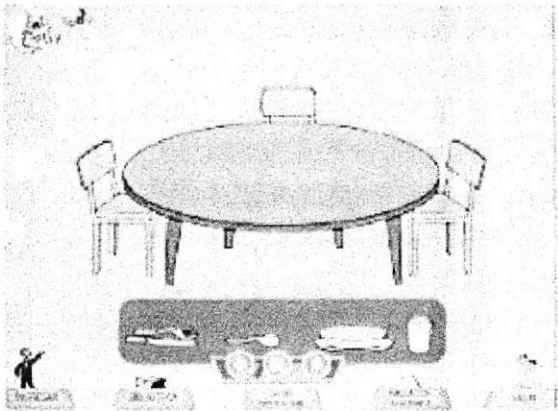


SFX

VIDEO

Escena # 93

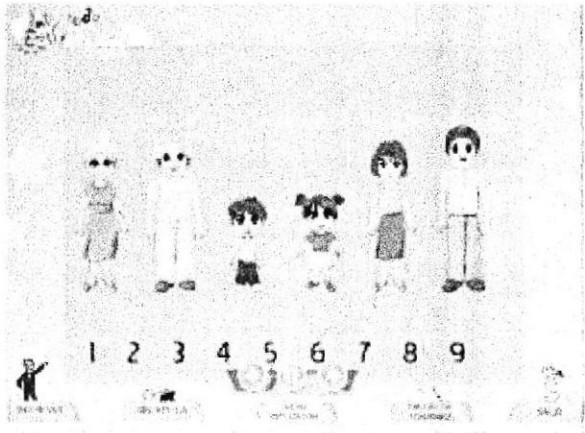
**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.



Juego # 1 (Ordenando mi hogar)

Escena # 94

**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.



Juego # 2 (Mi familia)

Escena # 95

**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.



Juego # 3 (Compárame)

Tercer Acto ("Valorando la amistad")  
SFX

VIDEO

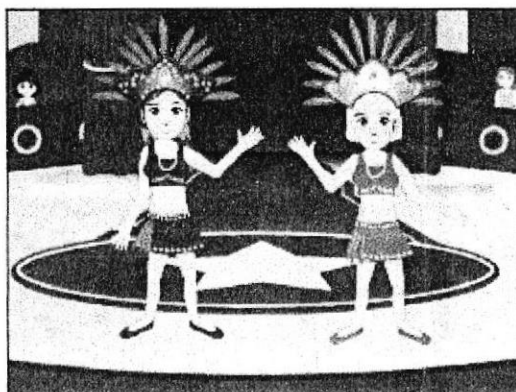
Escena # 96

**Diálogo:**

**Voz en off:** Y con Uds. Lili, Lulú y Luli. Las fabulosas bailarinas que han venido desde Guayaquil para deleitarnos con un exótico baile y que han cautivado a todo el mundo con su magnifico número musical.

**Sonido:**

Niños gritando de emoción.  
Redoble de tambores.



Lili y Lulú entran al escenario saludando a todos.

Lili tiene un traje color morada, compuesto de una blusa y una falda. Lulú tiene el mismo traje pero en color rosado.

Escena # 97

**Diálogo:**

**Lili:** Hola amiguitos, nosotros somos las bailarinas. Yo soy Lili...

**Lulú:** Y yo soy Lulú... pero aquí falta Luli que al parecer se siente un poco tímida porque es su primera función.

**Sonido:**

Niños gritando.



Primer plano de Lili. Luego zoom out y enfocan a ambas. Ambas miran desconcertadamente al público.

Se dan cuenta que su otra hermana, Luli no ha salido al escenario.

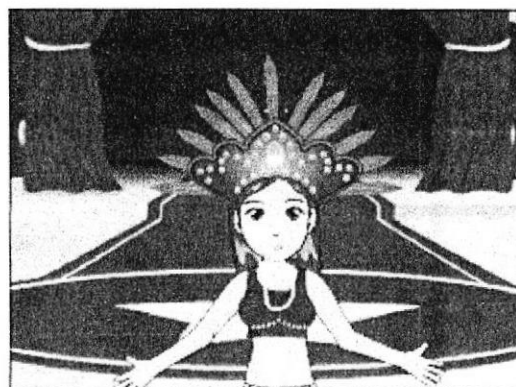
Escena # 98

**Diálogo:**

**Lili:** Vamos chicos, aplaudan muy fuerte a nuestra Luli para que se sienta más segura. Recuerden que siempre debemos apoyar a nuestros amigos.

**Sonido:**

Niños aplaudiendo.



Plano entero de Lili. Le pide al público que aplauda. Plano general del público aplaudiendo.

SFX

VIDEO

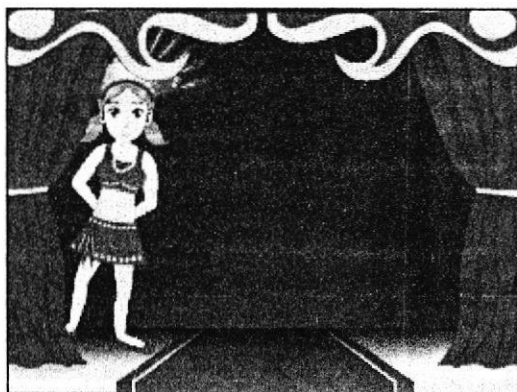
Escena # 99

**Diálogo:**

**Lili:** Ven, ahora si...estamos completas. Empecemos.

**Sonido:**

Niños murmurando.



Se hace un recorrido de la cámara desde que Luli sale de atrás del escenario hasta que entra. Plano general de las tres bailarinas. Luli se incorpora junto a sus otras amigas, todavía un poco temerosa.

Escena # 100

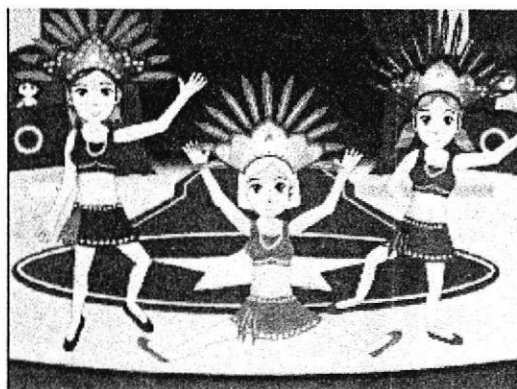
**Diálogo:**

**Luli, Lili y Lulú:**

Somos las bailarinas,  
Lindas y divertidas.  
Te invitamos a que bailes  
Con nosotras.  
Aunque somos diferentes,  
Somos muy unidas.

**Sonido:**

Sonido ambiental: Niños gritando.



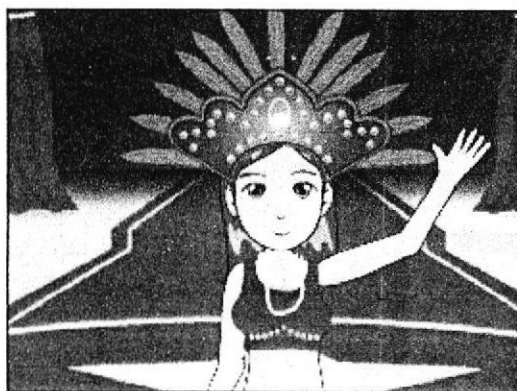
Plano general de las tres bailarinas. Luego se hace un paneo por cada una de ellas. Plano americano de ellas bailando muy alegremente de un lado para otro.

Escena # 101

**Diálogo:**

**Luli:**

Nos une la amistad,  
Compartimos buenos y malos  
momentos.  
Pero nunca nadie nos va a separar.



Plano cerrado del rostro de Luli.

SFX

VIDEO

Escena # 102

**Diálogo:**  
**Luli, Lili y Lulú:**  
Por siempre seremos  
las mejores amigas.

**Sonido:**  
Niños gritando.

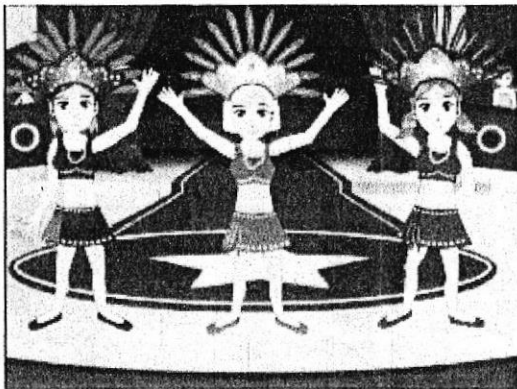


Plano general de las bailarinas.

Escena # 103

**Diálogo:**  
**Lili:** Hasta luego amiguitos y  
gracias por darme apoyo. Chao!

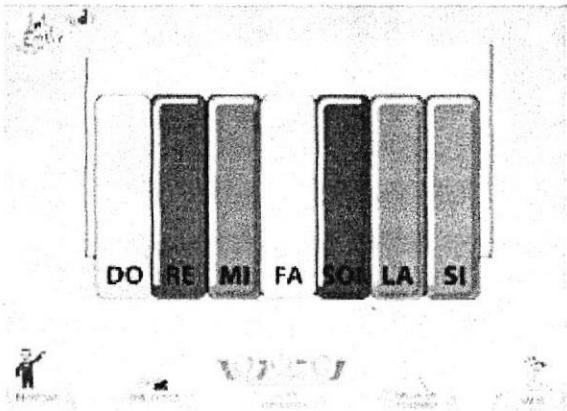
Al terminar el tercer tema,  
automáticamente aparecerá la  
pantalla de los juegos, donde  
aparecerán tres opciones de juegos.  
Habrá en los juegos dos opciones:  
salir (salir del juego) y regresar  
(retornar al contenido del  
proyecto).



Las tres bailarinas terminan  
finalmente se despiden del público.

Escena # 104

**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
Ponte atento a cuantos productos te  
indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente  
el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran  
Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.



Juego # 1 (Adivina la melodía)

SFX

VIDEO

Escena # 105

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

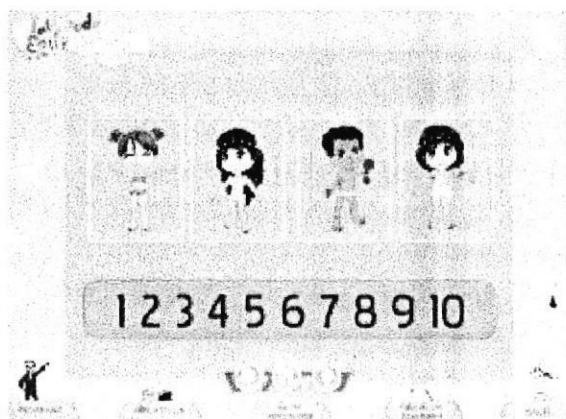
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** um...inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 2 (¿Cuántos amigos hay?)

Escena # 106

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

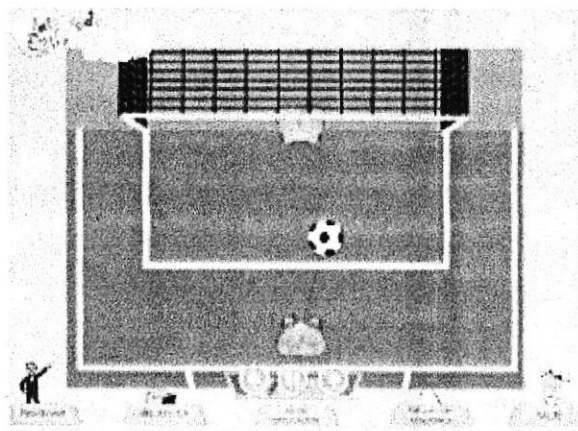
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** um...inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



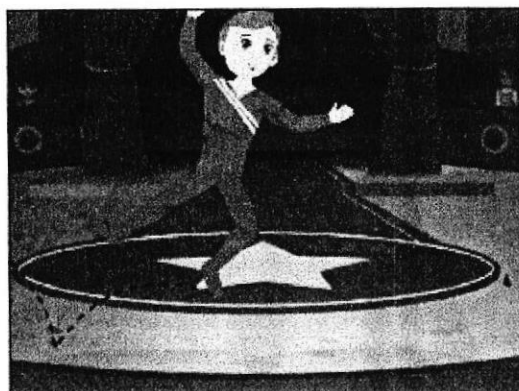
Juego # 3 (Mete un gol)

Cuarto Acto ("Mi salón de clases")

SFX

VIDEO

Escena # 107



**Diálogo:**

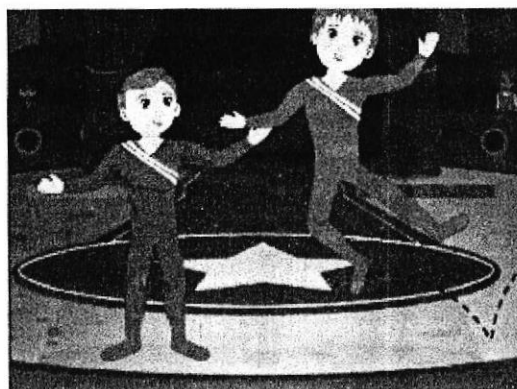
**Leo:** Hola chicos, yo soy Leo...

**Sonido:**

Niños murmurando y hablando.

Entra brincando el primer malabarista, Leo. Se detiene, levanta los brazos para saludar al público. Su traje es de color azul, pegado al cuerpo. Tiene varias rayas blancas en la parte delantera de su vestuario.

Escena # 108



**Diálogo:**

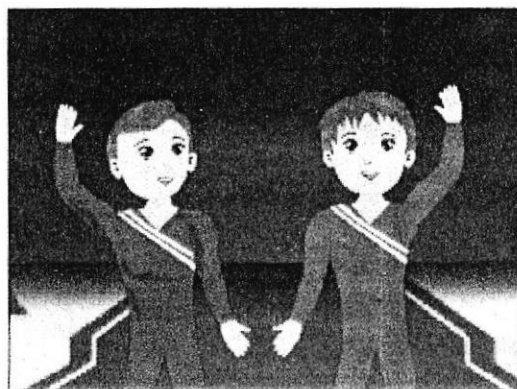
**Lucas:** Y yo soy Lucas...

**Sonido:**

Niños gritando.

Plano general de Lucas brincando por el escenario y saludando a los niños. Tiene la misma ropa pero en color rojo.

Escena # 109



**Diálogo:**

**Leo:** Y queremos que nos ayuden a guardar a seleccionar cuales son los útiles escolares porque ya mismo nos vamos a clases.

**Sonido:**

Niños gritando y alzando las manos de emoción.

Primer plano de Leo hablando. Luego primer plano de los rostros de Leo y Lucas.



SFX

VIDEO

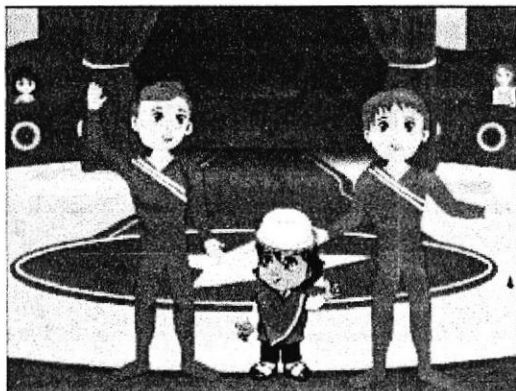
Escena # 110

**Diálogo:**

**Leo:** A ver, quien quiere pasar a ayudarnos en nuestra primera acrobacia... Ven...tu amiguito...

**Sonido:**

Niños las alzando las manos, en además de que sean elegidos por Leo.



Leo llama a un chico del público para que le ayude en el acto. Leo señala a Adrián y lo hace pasar al escenario.

Escena # 111

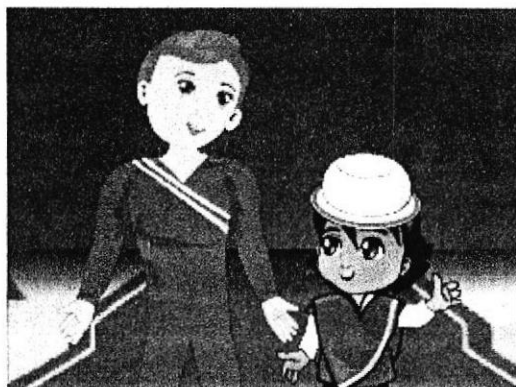
**Diálogo:**

**Leo:** Hola amiguito, como te llamas?

**Adrián:** Me llamo Adrián.

**Leo:** Muy bien Adrián, tú eres por hoy nuestro asistente.

**Adrián:** Je, je... Gracias.



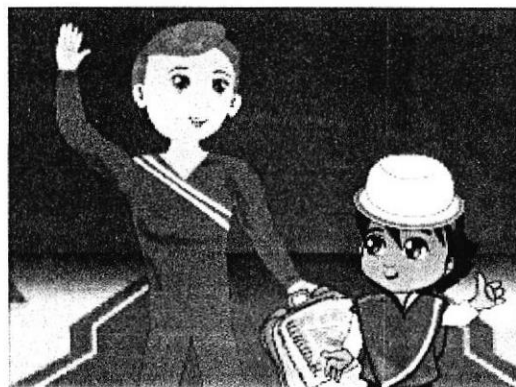
Plano general de Leo y Adrián conversando.

Escena # 112

**Diálogo:**

**Leo:** A ver, comencemos. Solo tienes que lanzarme los útiles escolares. Están listos?

**Adrián:** Si, estoy listo!



Plano general de Leo y Adrián. Leo le explica que le tiene que lanzar solamente útiles escolares a sus manos para empezar a hacer los malabares junto a Lucas.

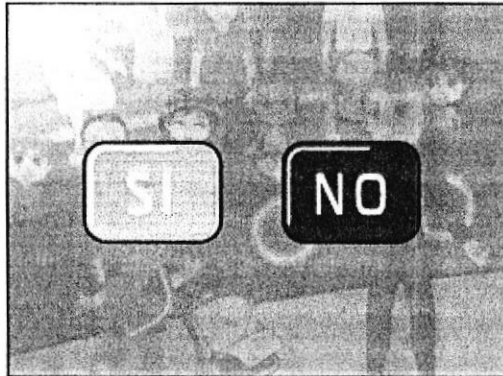


SFX

VIDEO

Escena # 113

**Diálogo:**  
**Voz en off:** Presiona si el cuaderno es un útil escolar o no.  
**Si es correcto:** Correcto, es un cuaderno  
**Si no es correcto:** Inténtalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si el cuaderno es o no un útil escolar.

Escena # 114

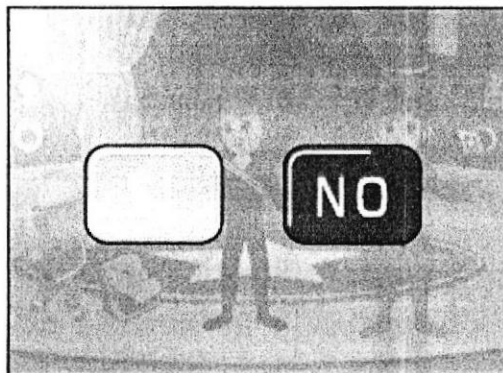
**Diálogo:**  
**Adrián:** Ahí va...un cuaderno!  
**Leo:** Muy bien, Adrián....  
**Lucas:** Sí, lanza otro...



Primer plano de Adrián sacando de la una mochila un cuaderno. Adrián le lanza el cuaderno.

Escena # 115

**Diálogo:**  
**Voz en off:** Presiona si el lápiz es un útil escolar o no.  
**Si es correcto:** Correcto, el lápiz es un útil escolar.  
**Si no es correcto:** Inténtalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si el lápiz es o no un útil escolar.

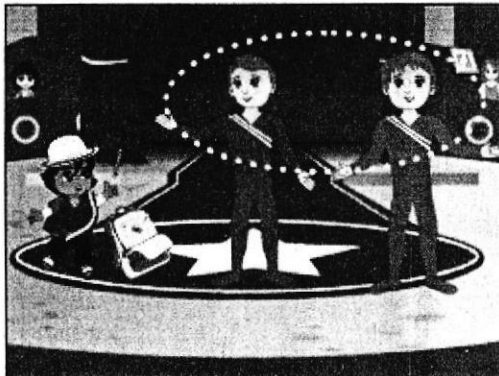
SFX

VIDEO

Escena # 116

**Diálogo:**

**Adrián:** Tengan... un lápiz!  
**Lucas:** Correcto, no te vayas a equivocar....

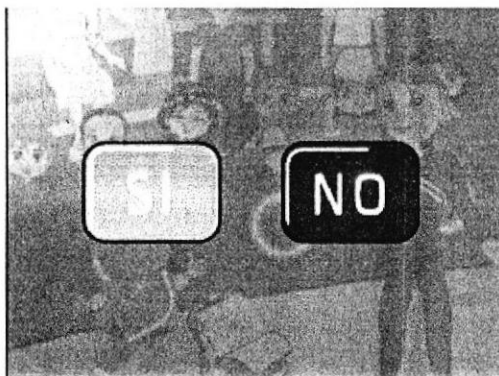


Primer plano de Adrián Leo sacando de un lápiz. Le lanza el lápiz.

Escena # 117

**Diálogo:**

**Voz en off:** Presiona si la cuchara es un útil escolar o no.  
**Si es correcto:** Inténtalo de nuevo.  
**Si no es correcto:** Correcto, la cuchara no es un útil escolar.

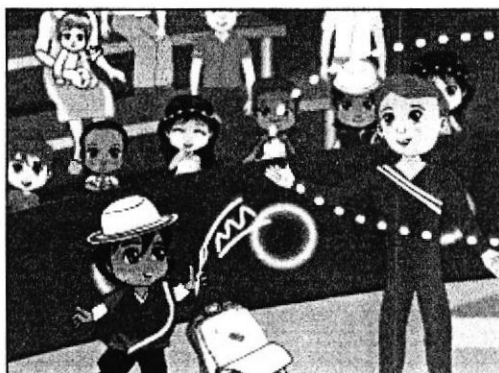


Pantallas con dos botones para elegir si la cuchara es o no un útil escolar.

Escena # 118

**Diálogo:**

**Leo:** Estas seguro que es eso un útil escolar?  
**Adrián:** No, es una cuchara!  
**Lucas:** Muy bien, lanza otro.

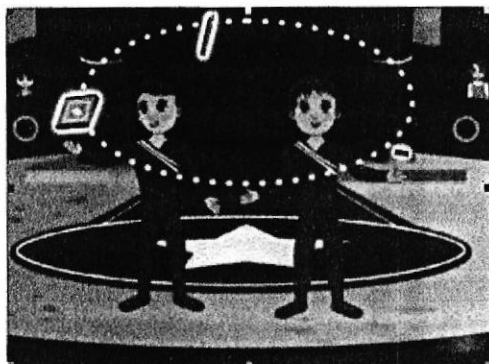


Primer plano de Adrián sacando una cuchara, pero se da cuenta no es un útil escolar.

SFX

VIDEO

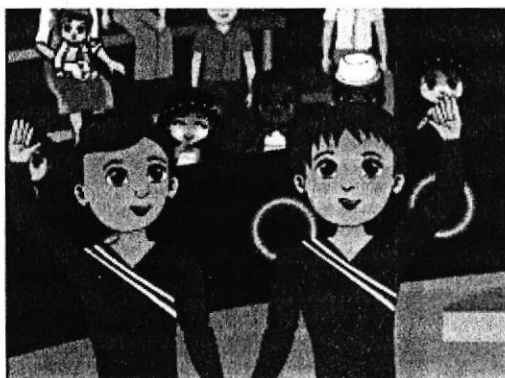
Escena # 119



**Sonido**  
Música instrumental de fondo.

Lucas y leo haciendo malabares juntos.

Escena # 120



**Diálogo:**  
**Leo:** Espero que hayan disfrutado el espectáculo...  
**Lucas:** Nos vemos pronto. Chao amiguitos.

Leo y Lucas se despiden finalmente.

Escena # 121



**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** um...inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.

Juego # 1 (Tu mochila)

SFX

VIDEO

Escena # 122

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

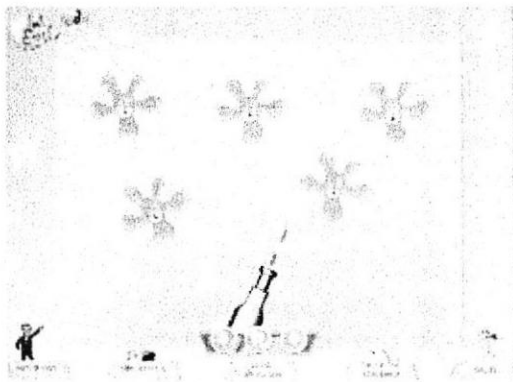
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** um...inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 2 (Mi higiene)

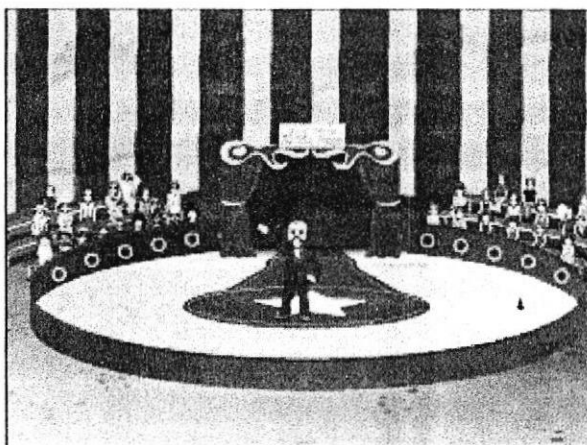
Quinto Acto ("Mi mascota")  
SFX

VIDEO

Escena # 123

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** A continuación tenemos al único y excepcional domador de leones KUTUMBO...



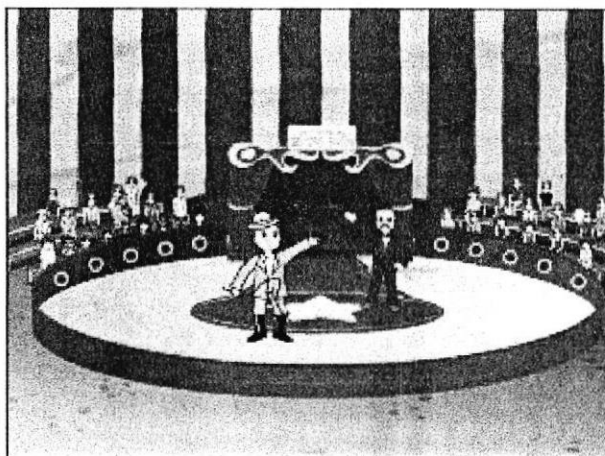
El Gran Tío Pepe sale a escena y presenta al domador de leones.

Escena # 124

**Diálogo**

**Kutumbo:** Hola queridos amiguitos yo soy Kutumbo el domador del circo me gustan mucho los animales y a continuación les voy a presentar a los animales del circo.

**Público:** Ehhh... grito de niños emocionados.

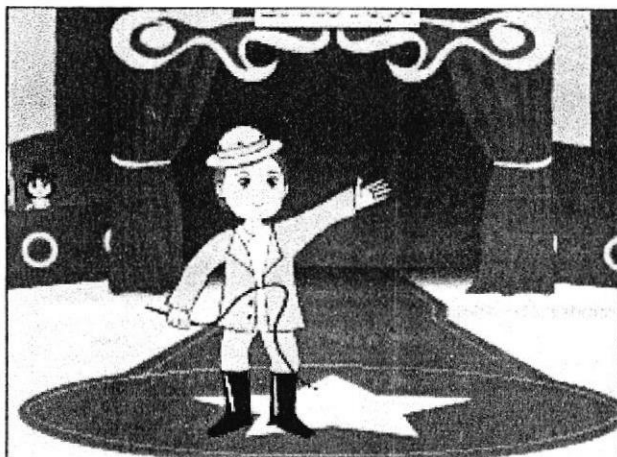


Se encienden las luces, y aparece Kutumbo, el domador saluda al público.

Escena # 125

**Diálogo**

**Kutumbo:** El primer grupo de animales son salvajes estos no pueden vivir con los seres humanos, viven en las selvas o bosques son peligrosos pero igual hay que respetarlos...



Plano general de Kutumbo explicando que todos los animales del circo son salvajes que no pueden vivir con el hombre.

SFX

VIDEO

Escena # 126

**Diálogo**

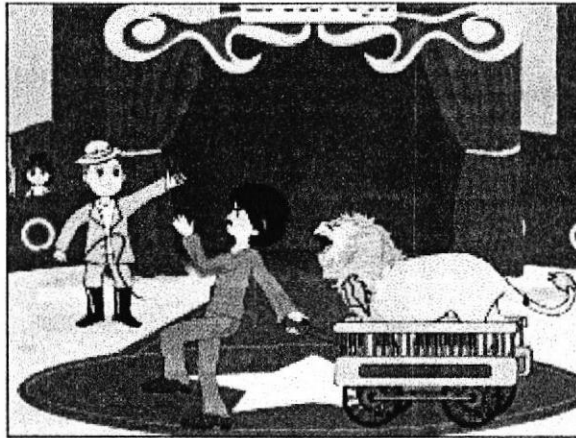
**Kutumbo:** Le dicen el rey de la selva ¿Quién será?

**Público:** El león.

**León:** rugido fuerte de león.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación del león plano general del mismo este rugirá mientras sale en escena, un asistente lo arrastrara.

Escena # 127

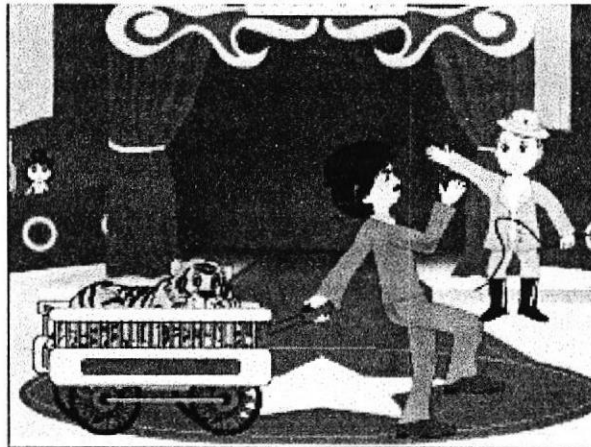
**Diálogo**

**Kutumbo:** Es parecido al león pero tiene rayas ¿Quién será?

**Público:** El tigre.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación del tigre plano general del mismo este gruñe mientras sale en escena, un asistente lo arrastrara.

Escena # 128

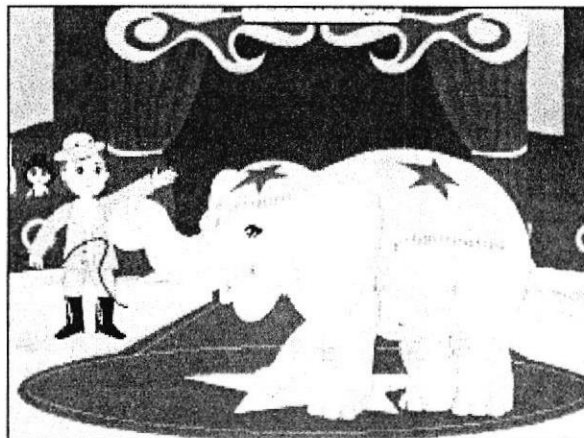
**Diálogo**

**Kutumbo:** Es muy grande y tiene una trompa larga ¿Quién será?

**Público:** El elefante.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación del elefante plano general del mismo, este levanta la trompa y produce el sonido del elefante mientras sale en escena caminando.



SFX

VIDEO

Escena # 129

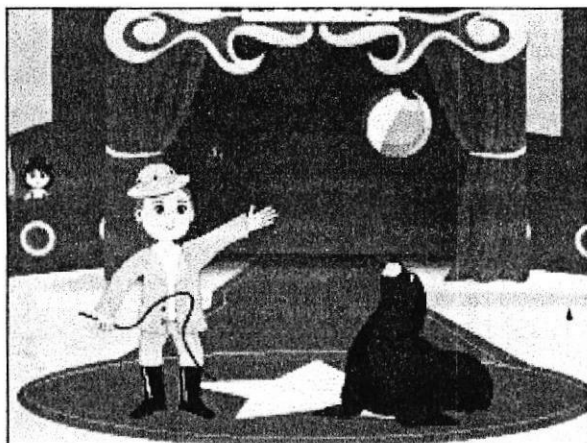
**Diálogo**

**Kutumbo:** Le gusta el agua y le gusta jugar con la pelota.

**Público:** La foca.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



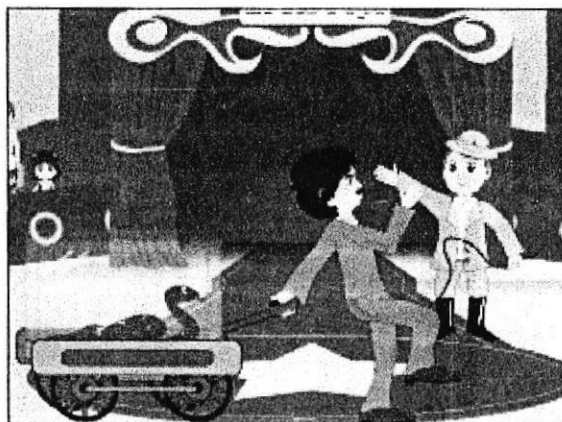
Presentación de la foca plano general del mismo, sale jugando con una pelota mientras sale en escena caminando.

Escena # 130

**Diálogo**

**Kutumbo:** Es peligrosa no tiene patas y se arrastra ¿quién será?

**Público:** no sabemos.



Presentación de la culebra plano general del mismo este hará su sonido mientras sale en escena, un asistente la arrastrará en una caja de vidrio grande.

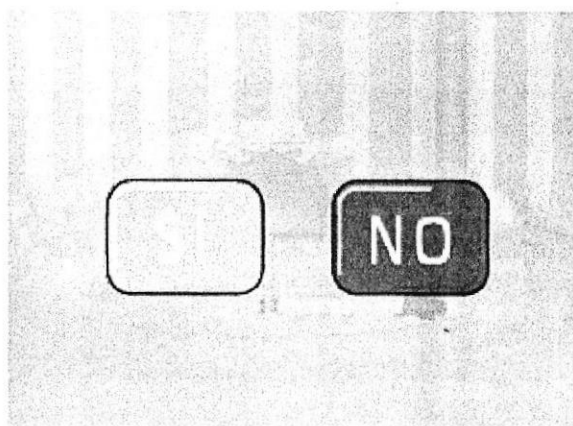
Escena # 131

**Diálogo**

**Voz en off:** si el animal es una culebra presiona el botón si y no si no lo es.

**Voz en off:** correcto.

**Voz en off:** Intentalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si el animal es una culebra o no lo es.



SFX

VIDEO

Escena # 132

**Diálogo**

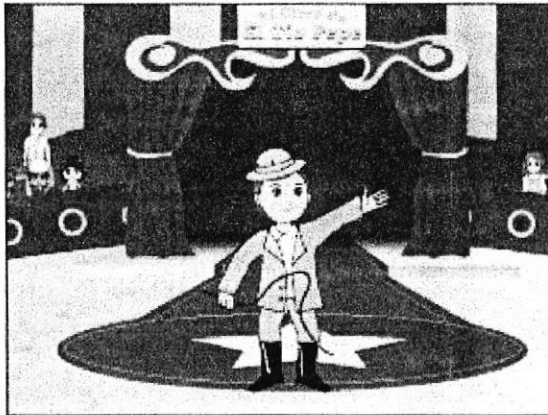
**Kutumbo:** estos son algunos de los animales salvajes que existen en el mundo les gusto...

**Público:** Sí... grito de niños emocionados.

**Kutumbo:** Y donde viven los animales salvajes?

**Público:** en la selva y bosques.

**Kutumbo:** Correcto!!!

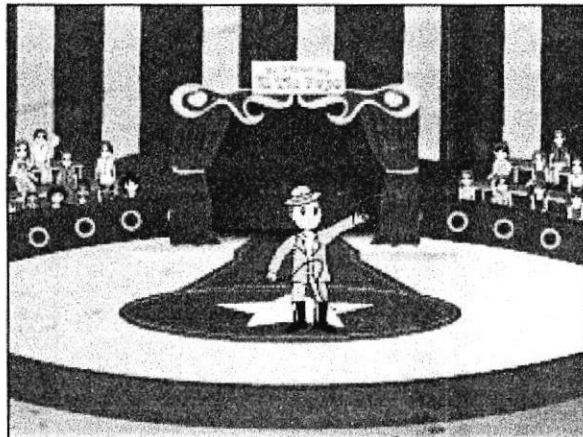


Plano general de Kutumbo explicando sobre los animales salvajes.

Escena # 133

**Diálogo**

**Kutumbo:** El segundo grupo de animales son domésticos estos pueden vivir con los seres humanos, hay que cuidarlos y ellos nos ayudan y cuidan también, son cariñosos y juguetones.



Plano general de Kutumbo presenta a los animales domésticos y explica al público sobre ellos mientras desfilan.

Escena # 134

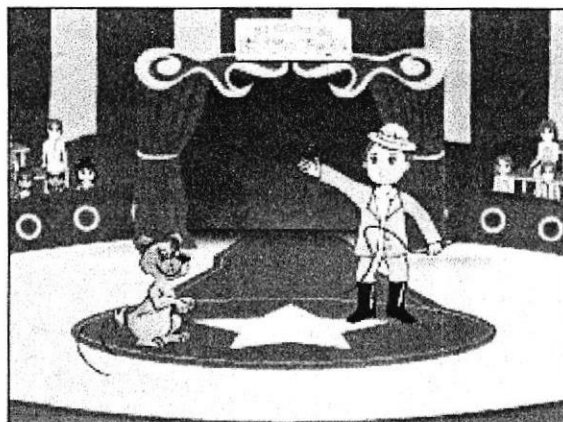
**Diálogo**

**Kutumbo:** Tenemos al mejor amigo del hombre ¿Quién será?

**Público:** El perro.

**Kutumbo:** Correcto!!!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación del perro plano general del mismo este ladrara mientras sale en escena caminando en dos patas y saltando.

SFX

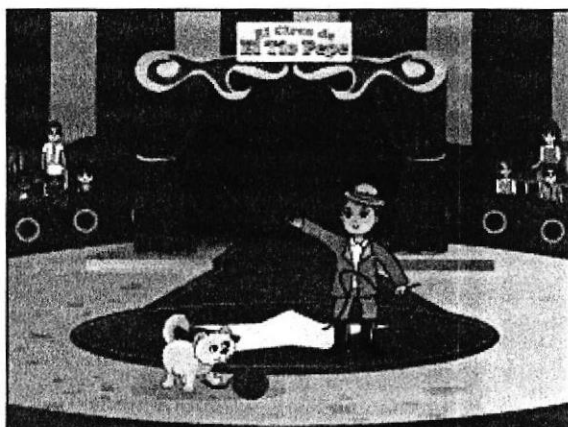
VIDEO

Escena # 135

**Diálogo**

**Kutumbo:** Es juguetona y toma mucha leche ¿Quién será?

**Público:** no sabemos.



Presentación del gato plano general del mismo este maullara mientras sale en escena caminando y jugando con una bola de lana.

Escena # 136

**Diálogo**

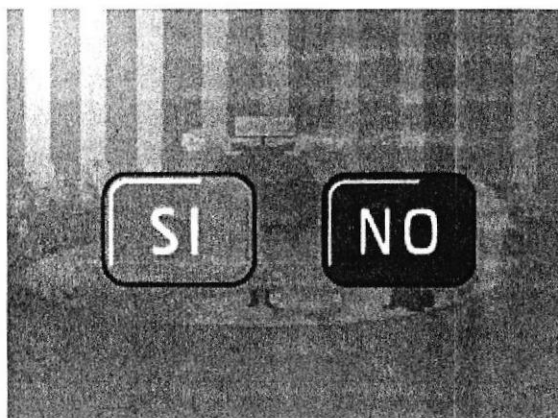
**Voz en off:** si el animal es un pato presiona el botón si y no si no lo es.

**Si es correcto:** no es un

pato, es un gato.

**Si no es correcto:**

Intentalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si el animal es un gato o no lo es.

Escena # 137

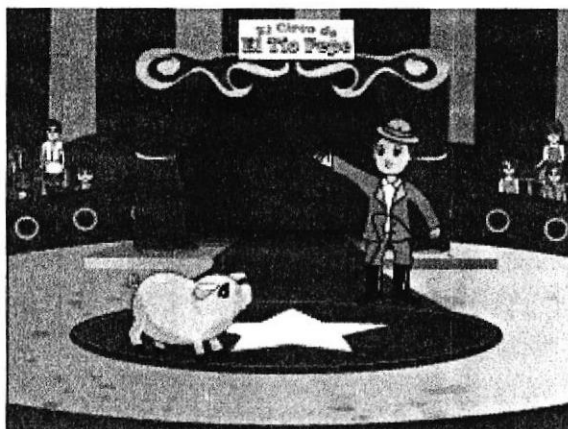
**Diálogo**

**Kutumbo:** Le dicen puerquito y come de todo ¿Quién será?

**Público:** El cerdo.

**Kutumbo:** ¡¡Correcto!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación del cerdo plano general del mismo sale en escena caminando y haciendo el sonido de cerdo saltando.

SFX

VIDEO

Escena # 138

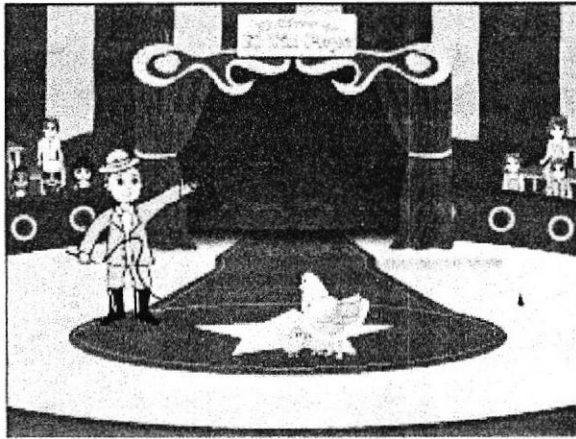
**Diálogo**

**Kutumbo:** Primero es un huevo y tiene cresta ¿Quién será?

**Público:** La gallina

**Kutumbo:** ¡¡Correcto!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación de la gallina y sale con dos pillitos plano general del mismo.

Escena # 139

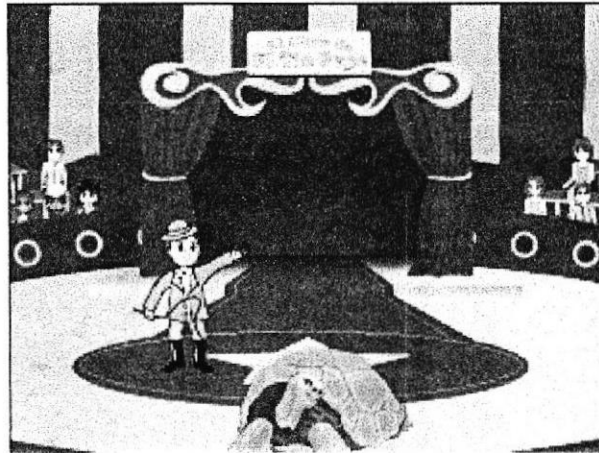
**Diálogo**

**Kutumbo:** Camina muy pero muy lento ¿Quién será?

**Público:** La tortuga.

**Kutumbo:** ¡¡Correcto!

**Público:** aplausos y gritos de niños contentos.



Presentación de la tortuga plano general del mismo sale en escena caminando.

Escena # 140

**Diálogo**

**Kutumbo:** estos son algunos de los animales domésticos que existen en el mundo les gusto...

**Público:** Sí... grito de niños emocionados.

**Kutumbo:** ¿Y donde viven los animales domésticos?

**Público:** en la casa y son nuestras mascotas.

**Kutumbo:** ¡¡Correcto!



Plano general de Kutumbo explicando sobre los animales domésticos.

SFX

VIDEO

Escena # 141

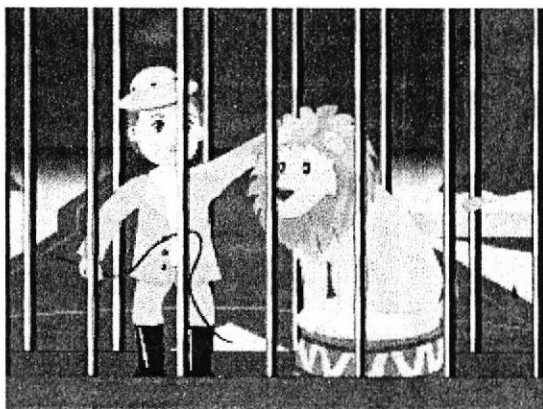
**Diálogo**

**Kutumbo:**

Yo soy Kutumbo el domador  
Yo soy Kutumbo el domador  
Y este es mi amigo el león  
Y este es mi amigo el león

**Sonido**

Un rugido fuerte.



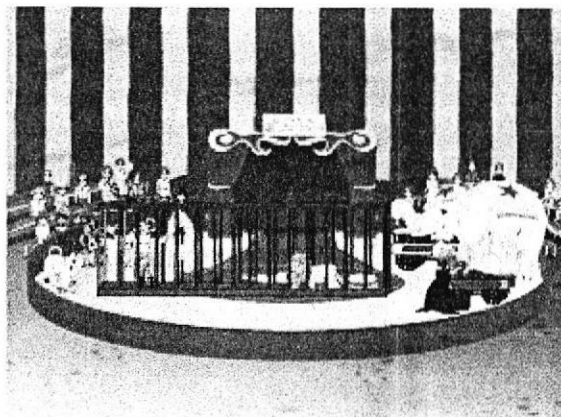
Plano general Kutumbo sale a cantar al público y los animales salen atrás de Kutumbo los animales salvajes saldrán a la derecha en su jaula y los domésticos al lado izquierdo, pero el león sale a un lado de Kutumbo en cima de una pequeña tarima redonda (típica de un circo) y da un rugido.

Escena # 142

**Diálogo**

**Kutumbo:**

El es un animal muy salvaje  
El es un animal muy salvaje  
Pero lo cuido con mucha atención  
Pero lo cuido con mucha atención  
Y así se porta mucho mejor  
Y así se porta mucho mejor



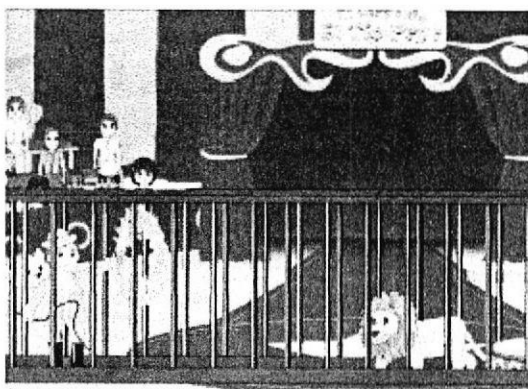
Plano general del león, el resto de los animales salen en el fondo.

Escena # 143

**Diálogo**

**Kutumbo:**

Al ser humano le gustan los animales  
Al ser humano le gustan los animales  
Aunque todos no sean amigables  
Aunque todos no sean amigables



Plano general de Kutumbo, el resto de los animales salen en el fondo y plano detalle de la boca cantando.

SFX

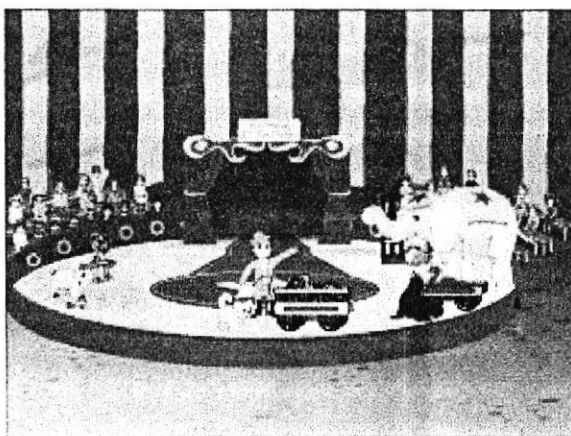
VIDEO

Escena # 144

**Diálogo**

**Kutumbo:**

Existen dos clases de animales  
Existen dos clases de animales Los  
domésticos y salvajes  
Los domésticos y salvajes



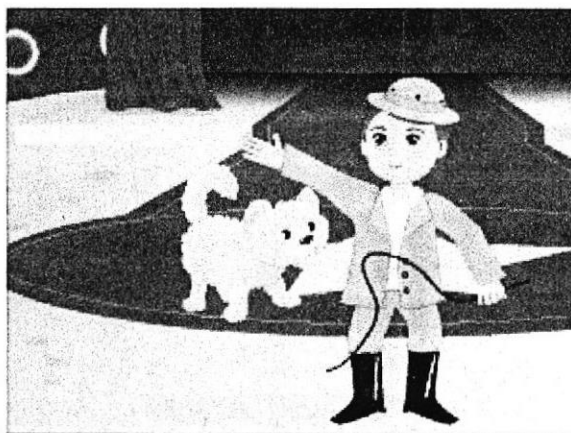
Plano general de Kutumbo, plano  
detalle de la boca cantando y toma  
general de dos animales uno salvaje  
y otro doméstico (puede ser el tigre  
y el gato).

Escena # 145

**Diálogo**

**Kutumbo:**

Con los domésticos puedes vivir  
Con los domésticos puedes vivir  
Como por ejemplo perros, gatos y  
conejes  
Como por ejemplo perros, gatos y  
conejes  
Les gusta Jugar, compartir y hasta  
reír  
Les gusta Jugar, compartir y hasta  
reír



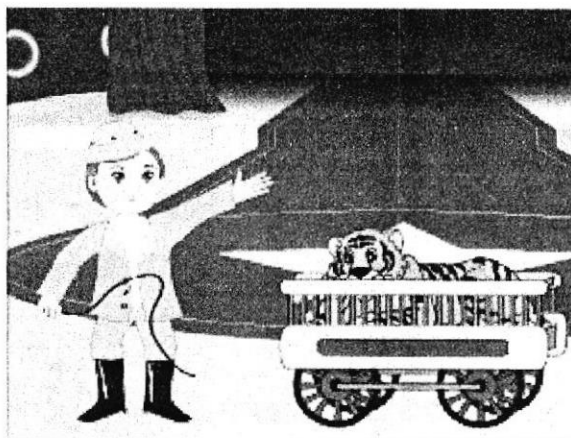
Plano general del gato, mientras  
este en escena el gato maullara.

Escena # 146

**Diálogo**

**Kutumbo:**

Los animales salvajes son muy  
peligrosos  
Los animales salvajes son muy  
peligrosos Viven en selvas o en  
bosques lejos de nosotros  
Viven en selvas o en bosques lejos  
de nosotros  
Como por ejemplo tigres, pumas y  
los osos  
Como por ejemplo tigres, pumas y  
los osos



Plano general del tigre, mientras  
este en escena el gruñirá.



SFX

VIDEO

Escena # 147

**Diálogo**

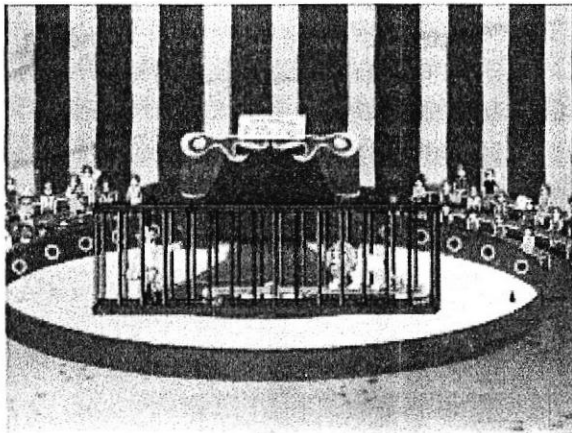
**Kutumbo:**

A todos los animales hay que respetarlos

A todos los animales hay que respetarlos

Cuidarlos y quererlos y ayudarlos

Cuidarlos y quererlos y ayudarlos



Plano general de Kutumbo, mientras esta en escena cantando los animales que están de fondo se retiran menos el león que estará a lado de Kutumbo.

Escena # 148

**Diálogo**

**Kutumbo:**

Yo a mi león lo cuido con amor

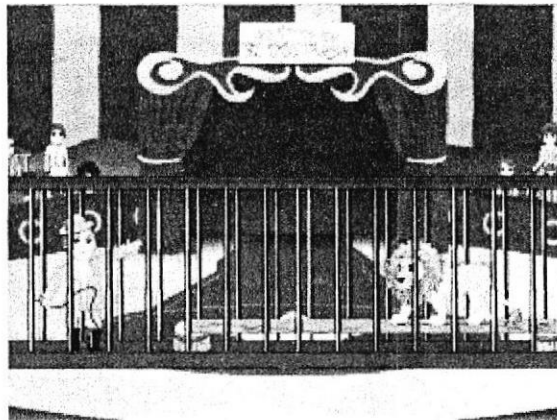
Yo a mi león lo cuido con amor

Por que soy Kutumbo el domador

Por que soy Kutumbo el domador

**Público:** Ehhh ehhh.... gritos y aplausos de los niños

**Kutumbo:** Gracias amiguitos y recuerden cuiden y respeten a todos los animales.



Plano general de Kutumbo, mientras esta en escena cantando toca al león y lo soba y el león esta muy contento por que conoce a Kutumbo se despide del público.

Escena # 149

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**

Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**

¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**

¡Hum...! Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 1 (Atrapa la mariposa).

SFX

VIDEO

Escena # 150

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
Ponte atento a cuantos productos  
te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente  
el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
¡Muy bien!

**Sonido**

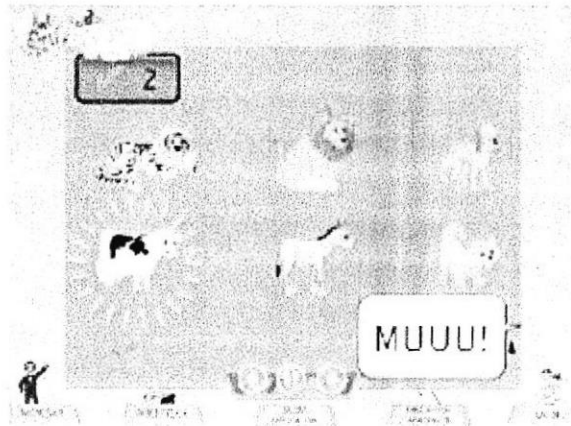
Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran  
Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
¡Hum...! Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 2 (Cada mascota a su hogar).

Escena # 151

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
Ponte atento a cuantos productos  
te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente  
el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
¡Muy bien!

**Sonido**

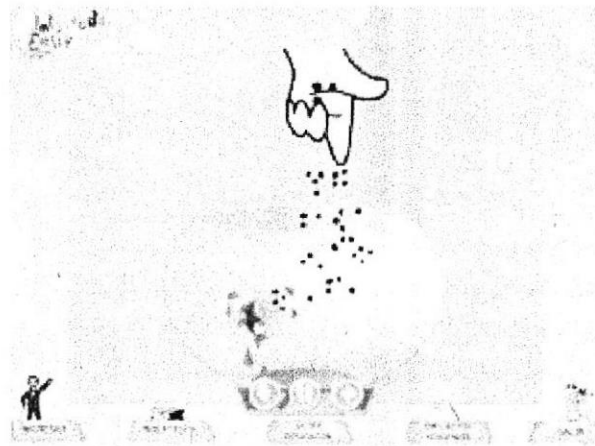
Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran  
Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío Pepe:**  
¡Hum...! Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



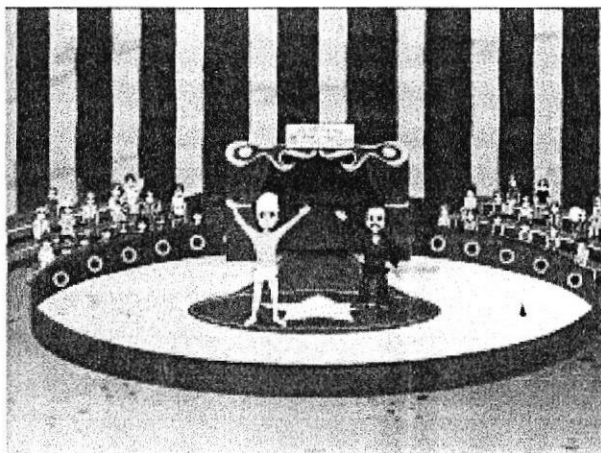
Juego # 3 (Alimenta el pez).



Sexto Acto ("Cuidemos las plantas")  
SFX

VIDEO

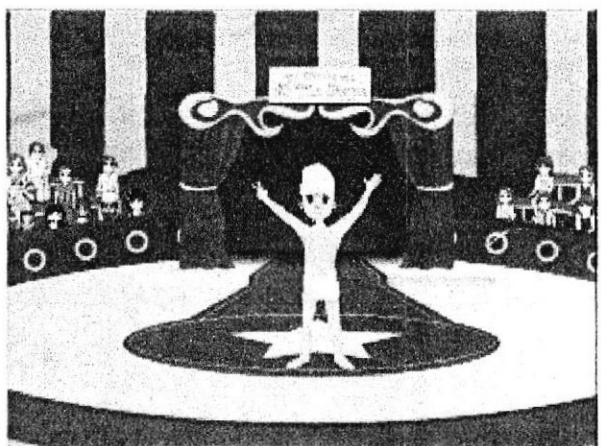
Escena # 152



Sonido  
Fondo musical.

El Gran Tío Pepe presenta al flautista Ali.

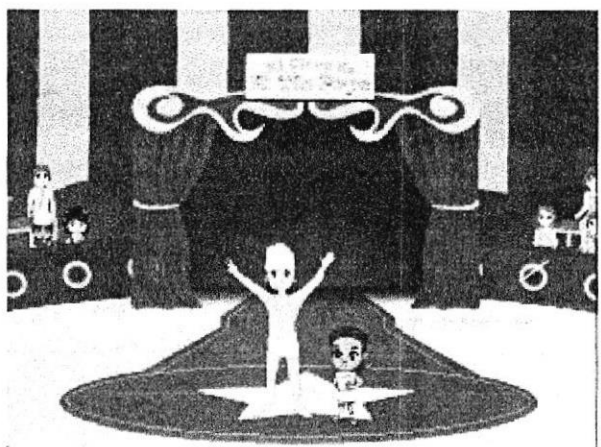
Escena # 153



**Diálogo**  
**Flautista:** hola amiguitos yo soy Ali el flautista y necesito dos voluntarios para mi acto...  
**Público:** yo... yo... yo... (Grito de niños)  
**Andy:** A mí me gustaría.  
**Lorena:** a mí también.  
**Flautista:** acérquense amiguitos ¿Cómo te llamas?  
**Lorena:** Lorena  
**Flautista:** ¿Y tú?  
**Andy:** Andy

Sale a escena, plano general del mismo saluda y explica todo acerca de las plantas, su parte y como hay que cuidarlas pide 2 voluntarios del público para que le ayude en su presentación.

Escena # 154



**Diálogo**  
**Flautista:** A ver Lorena por favor acércate y sostenme esta maceta.  
**Flautista:** sostenla muy fuerte  
**Lorena:** Bueno.  
**Flautista:** Hacemos un hoyo, colocamos una semilla, tapamos el hoyo y por último le ponemos un poquito de agua y ahora si...

Plano general de Ali, este le pide ayuda a Lorena para el acto de hacer crecer una planta.

SFX

VIDEO

Escena # 155

**Diálogo**

**Flautista:** Sonido de una flauta (toca la flauta)

**Lorena:** Wow...

**Público:** OHHH...

**Flautista:** Y ya una plantita hermosa tendremos...

**Flautista:** Lorena me puedes ayudar a decir las partes.

**Lorena:** Claro



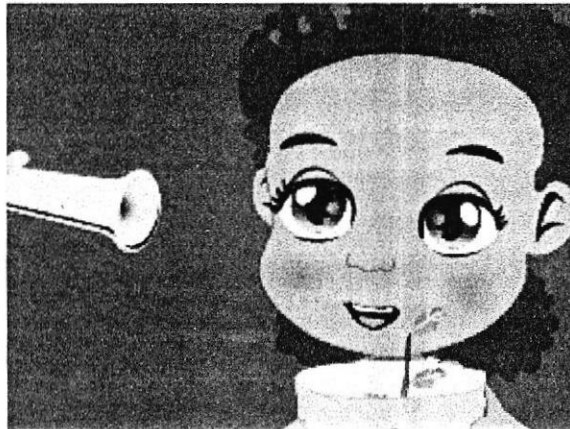
Mientras toca la flauta (mientras toca la flauta la planta crece). Allí también explicara al público sus partes con la ayuda de Lorena su asistente, Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

Escena # 156

**Diálogo**

**Flautista:** Hojas

**Lorena:** Hojas



Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

Escena # 157

**Diálogo**

**Flautista:** Tallo

**Lorena:** Tallo



Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

SFX

VIDEO

Escena # 158

**Diálogo**

**Lorena:** no me acuerdo la última me podrías ayudar.



Plano detalle de cada una de las partes de las plantas.

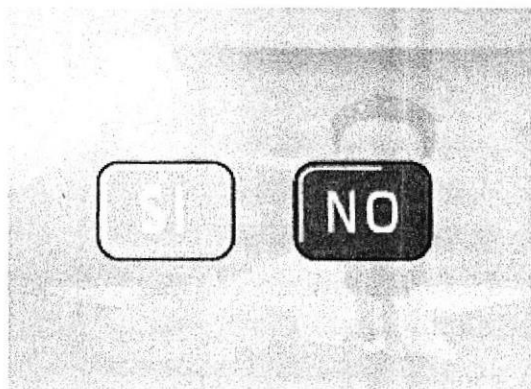
Escena # 159

**Diálogo**

**Voz en off:** si es raíz presiona el botón si y no si no lo es.

**Voz en off:** correcto.

**Voz en off:** Intentalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si es raíz o no lo es.

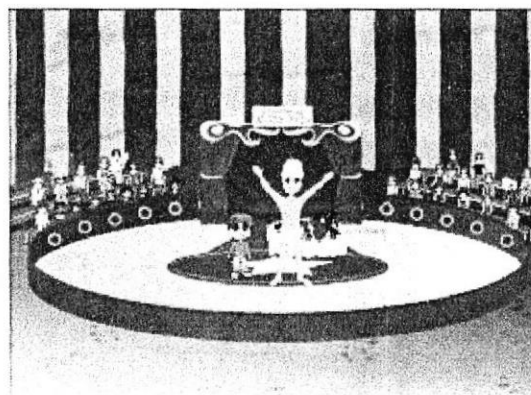
Escena # 160

**Diálogo**

**Flautista:** A ver Andy acórcate mira cuidadosamente todas estas frutas y vegetales que están en la mesa.

**Flautista:** Estas listo.

**Andy:** Si



Plano general de Alf, este le pide ayuda a Andy para el acto de vegetales y frutas mientras toca la flauta (mientras toca la flauta se mueven las frutas y vegetales pero Andy dirá cuales son los vegetales) estarán encima de una mesa con un mantel blanco.

SFX

VIDEO

Escena # 161

**Diálogo**  
**Flautista:** ¿Es un vegetal?  
**Andy:** No  
**Flautista:** ¡Correcto!



Primer plano de la manzana saltando mientras toca Ali.

Escena # 162

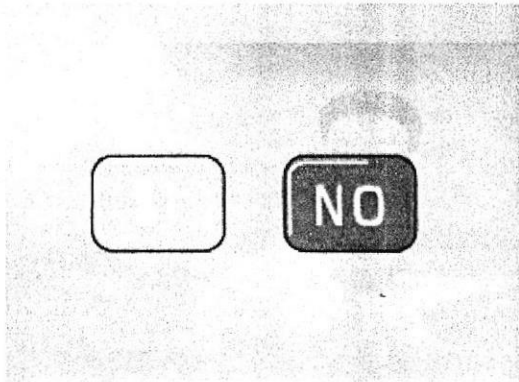
**Diálogo**  
**Flautista:** ¿Es un vegetal?  
**Andy:** No lo sé ¿Me podrías ayudar?



Primer plano del pimienta saltando mientras toca Ali.

Escena # 163

**Diálogo**  
**Voz en off:** ¿El pimienta es un vegetal?  
**Si contesta SI:**  
**Voz en off:** Recuerda, el pimienta no es un vegetal.  
**Si contesta NO:**  
**Voz en off:** Muy bien, sigamos con el espectáculo.  
**Voz en off:** Intentalo de nuevo.



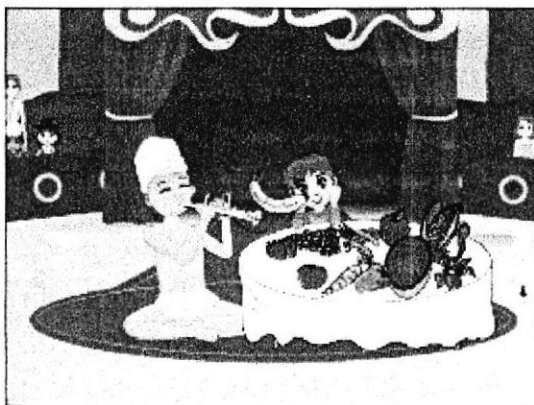
Pantallas con dos botones para elegir si es un vegetal o no lo es.

SFX

VIDEO

Escena # 164

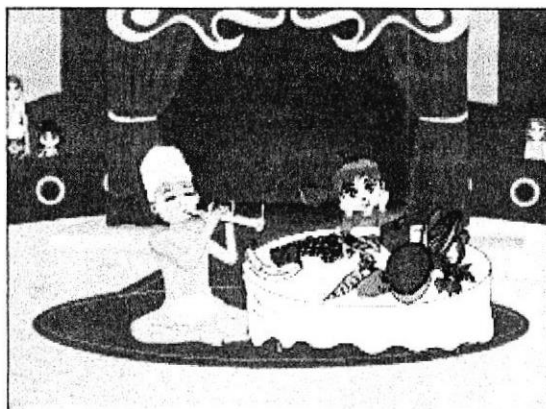
**Diálogo**  
**Flautista:** ¿Es un vegetal?  
**Andy:** No  
**Flautista:** ¡Correcto!



Primer plano del banano saltando mientras toca Ali.

Escena # 165

**Diálogo**  
**Voz en off:** ¿La manzana es un vegetal?  
**Si contesta SI:**  
**Voz en off:** Recuerda, la manzana no es un vegetal.  
**Si contesta NO:**  
**Voz en off:** Muy bien, sigamos con el espectáculo.



Primer plano la manzana saltando mientras toca Ali.

Escena # 166

**Diálogo**  
**Flautista:** ¿La frutilla es un vegetal?  
**Andy:** No  
**Flautista:** ¡Correcto!



Primer plano de la frutilla saltando mientras toca Ali.

SFX

VIDEO

Escena # 167

**Diálogo**

**Flautista:** ¿La zanahoria es un vegetal?

**Andy:** ¡Sí!

**Flautista:** ¡Correcto!



Primer plano de la zanahoria saltando mientras toca Ali.

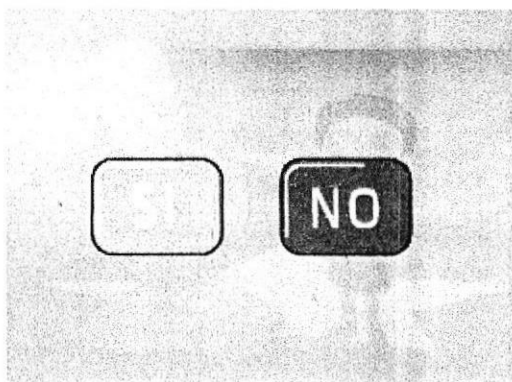
Escena # 168

**Diálogo**

**Voz en off:** si es una fruta presiona si y si no lo es presiona no.

**Voz en off:** correcto es un vegetal.

**Voz en off:** Intentalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si es un vegetal o no lo es.

Escena # 169

**Diálogo**

**Flautista:** Que te pareció Andy?

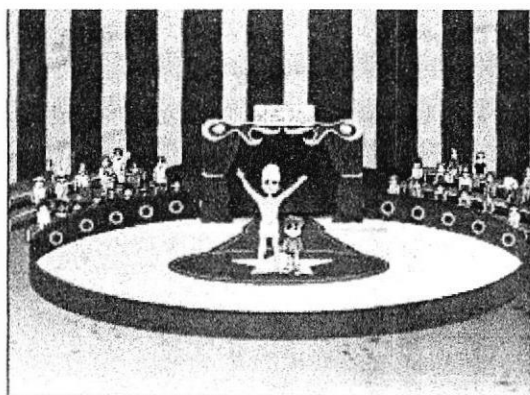
**Andy:** Súper a mi me gustan mucho los vegetales...

**Flautista:** ¿Andy me podrías decir sobre las frutas y vegetales?

**Andy:** Claro Existen muchas frutas como la manzana, pera y piña y muchos vegetales como tomate, brócoli y pimiento pero también existen los granos y hortalizas, granos como arroz, fréjol y lenteja y hortalizas como la veteaba.

**Flautista:** Así es amiguitos todo estos alimentos son buenos para nuestra salud y para hacernos crecer sanos y fuertes.

**Flautista:** Gracias Andy por tu ayuda.



Plano general de Ali y Andy, el flautista le pregunta a Andy que le pareció el acto y explica que los vegetales son buenos para la salud.



SFX

VIDEO

Escena # 170

**Diálogo**

**Lorena:**

En la mañanita cuando salga el sol  
En la mañanita cuando salga el sol  
Yo riego mi plantita con mucho amor  
Yo riego mi plantita con mucho amor



Alí el flautista le pide a Lorena y a Andy que lo ayuden a cantar la siguiente canción, plano general de Lorena cantando.

Escena # 171

**Diálogo**

**Andy:**

Debes de cuidarla todos los días  
Debes de cuidarla todos los días  
Por que esa plantita es tu amiga  
Por que esa plantita es tu amiga

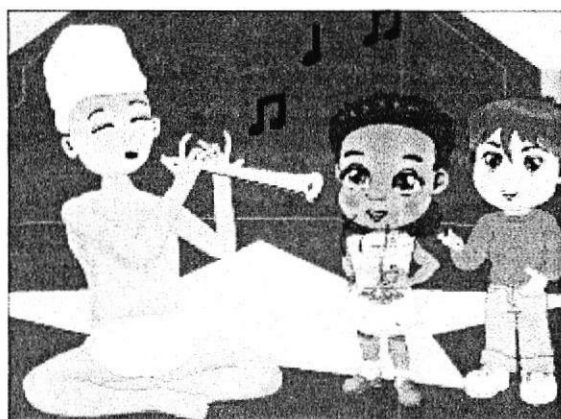


Plano general de Andy, plano detalle de la boca cantando.

Escena # 172

**Diálogo**

Todas las plantitas tienen vida  
Todas las plantitas tienen vida  
Y son nutritivas en la comida  
Y son nutritivas en la comida  
Debes de comer tus vegetales  
Debes de comer tus vegetales  
Para estar siempre muy saludable  
Para estar siempre muy saludable  
Como por ejemplo el brócoli y las vainitas  
Como por ejemplo el brócoli y las vainitas



Plano general de Alí el flautista cantando.



SFX

VIDEO

Escena # 173

**Diálogo**

**Lorena:**

Las plantitas son todas muy bonitas  
Las plantitas son todas muy bonitas  
Sus partes son tallo, raíz y hojitas  
Sus partes son tallo, raíz y hojitas



Plano general de Lorena cantando, sostiene la plantita que Ali hizo crecer.

Escena # 174

**Diálogo**

En mi jardín hay muchas rosas  
En mi jardín hay muchas rosas  
De muchos colores y son preciosas  
De muchos colores y son preciosas  
Muchas tienen flores muy grandes  
Muchas tienen flores muy grandes  
Como los girasoles, claveles y rosas  
Como los girasoles, claveles y rosas  
Otras plantitas me dan ricos frutos  
Otras plantitas me dan ricos frutos  
Como las bananas, papayas y manzanas  
Como las bananas, papayas y manzanas



Plano general de Andy, plano detalle de la boca cantando.

Escena # 175

**Diálogo**

**Flautista:**

A las plantitas hay que cuidarlas  
A las plantitas hay que cuidarlas  
Y también regarlas con mucha agua  
Y también regarlas con mucho agua  
Para que crezcan todas muy sanas  
Para que crezcan todas muy sanas

**Sonido**

Fondo musical de una melodía para hacer la presentación del personaje y de toda la canción.



Plano general de Ali, plano detalle de la boca cantando.

SFX

VIDEO

Escena # 176

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 1 (Coloca las frutas en la canasta).

Escena # 177

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

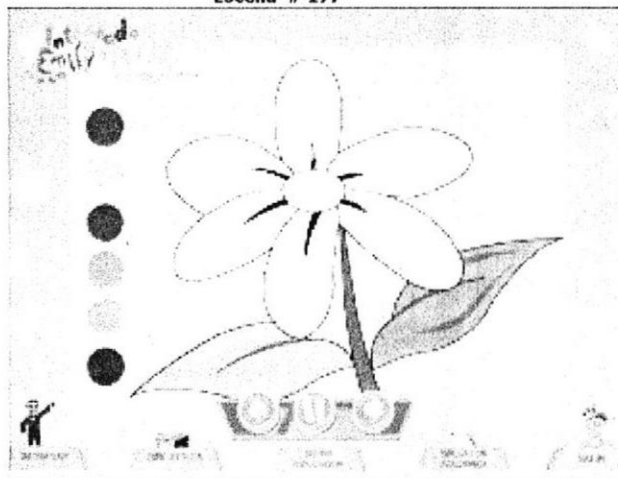
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 2 (Pinta la Flor).

Escena # 178

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

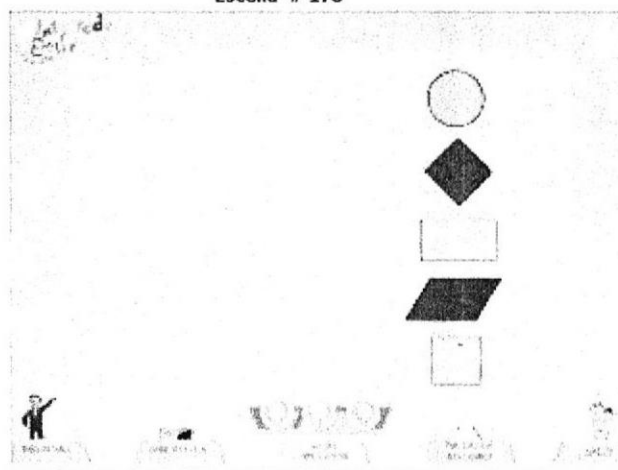
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.

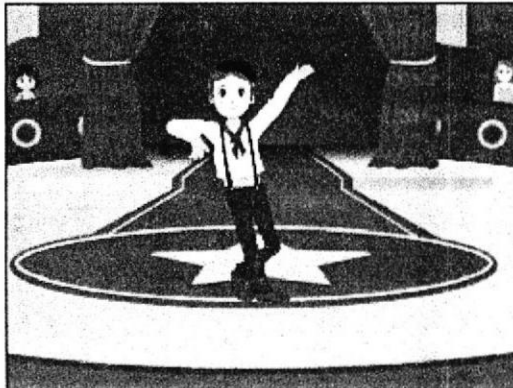


Juego # 3 (Figuritas iguales).

Séptimo Acto ("Conozcamos los oficios y profesiones")  
SFX

VIDEO

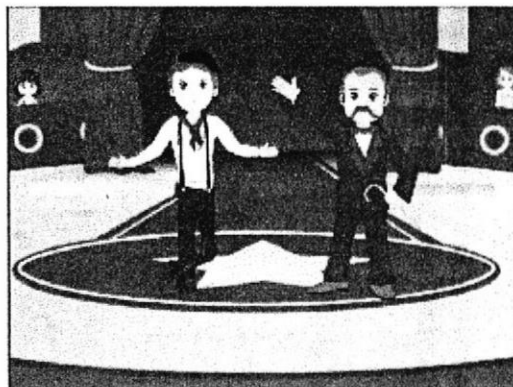
Escena # 179



**Sonido:**  
Música de misterio.

El mimo Memo entra al escenario y se apoya imaginariamente sobre su brazo derecho. Saluda a la audiencia. Está vestida de color azul y pintado de color blanco la cara, con dos círculos rojos en sus mejillas.

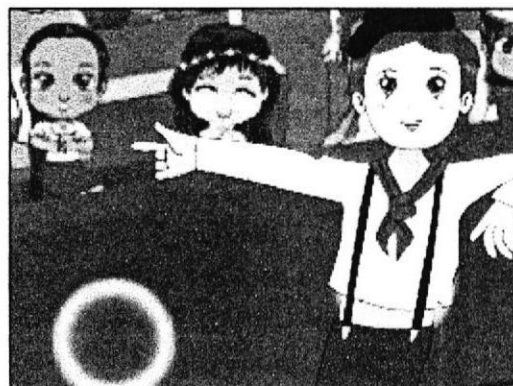
Escena # 180



**Diálogo**  
**El Gran Tío Pepe:** Les presento a nuestro próximo amiguito. Él es el mimo Memo y les viene a presentar algunas profesiones que ustedes conocen, pero tienen que adivinarlas.

El Gran Tío Pepe saluda al público y les presento al mimo Memo.

Escena # 181



**Diálogo:**  
**Maria:** ¡Miren! El mimo me está señalando que suerte lo voy ayudar.

El mimo señala donde Maria, esta se sorprende y sale de voluntaria.

SFX

VIDEO

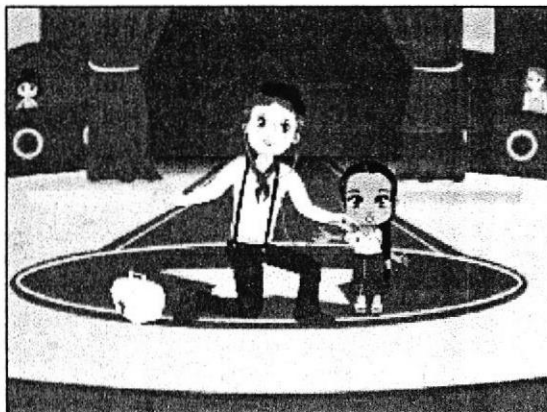
Escena # 182

**Diálogo:**

**Maria:**  
El Mimo me esta  
examinado...ya creo que  
adiviné la profesión...

**Sonido**

Música de instrumental  
fondo.



El mimo Memo le toca el corazón  
con un estetoscopio para tomarle  
el pulso.

Escena # 183

**Diálogo:**

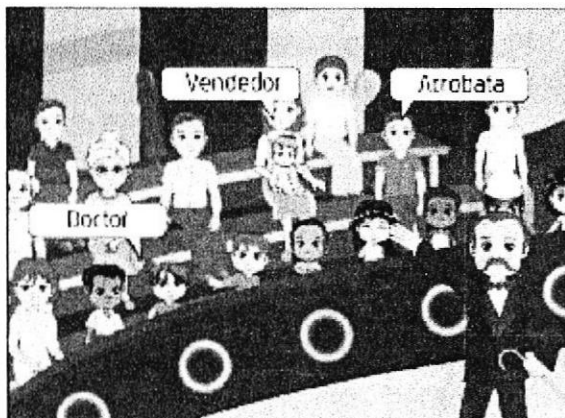
**El Gran Tío Pepe:**  
¡Chicos! ¿Que profesión  
está imitando El Mimo?

**Correcta**

**El Gran Tío Pepe:** Doctor,  
¡Muy bien!

**Incorrecta**

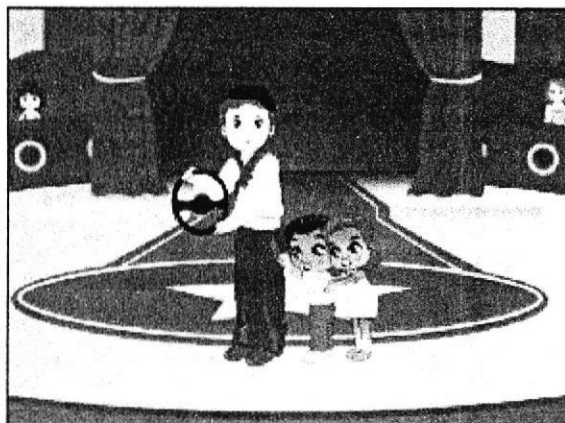
**El Gran Tío Pepe:**  
¡¡Inténtalo otra vez!



El Gran Tío Pepe le pregunta al  
público.  
El usuario debe seleccionar la  
profesión correcta.

Escena # 184

Sonido  
Pito de carro.



El mimo Memo coge un volante  
ficticio y comienza a mover las  
manos como que si estuviera  
manejando y recorre el  
escenario.  
Primero el Carlos se pone por  
detrás del mimo y lo coge de la  
cintura. Lorena se pone detrás de  
Carlos. Empiezan a dar vueltas  
por todo el escenario.

SFX

VIDEO

Escena # 185

**Diálogo:**

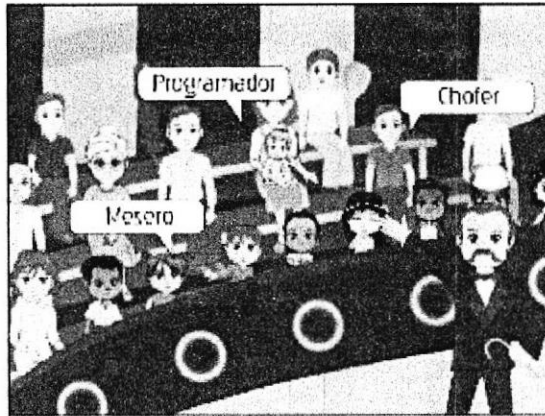
**El Gran Tío Pepe:** A ver amiguitos, ¿que profesión es esa?

**Correcta**

**El Gran Tío Pepe:** Chofer, ¡Muy bien!

**Incorrecta**

**El Gran Tío Pepe:** ¡Inténtalo otra vez!



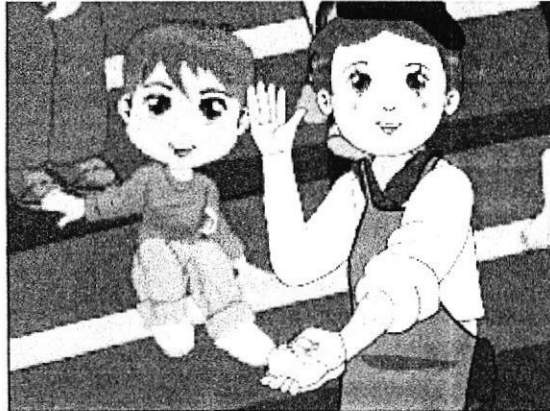
El Gran Tío Pepe le pregunta al público.  
El usuario debe seleccionar la profesión correcta.

Escena # 186

**Diálogo:**

**Andy:** ¡Hey! ¿A donde te llevas mi zapato?

**Emily:** Creo que se los llevó a arreglar porque esta lleno de agujeros. ¡Ji, huf, huf!

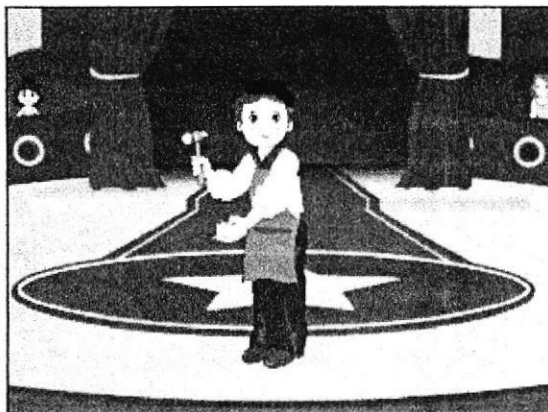


El mimo Memo le coge un pie a Andy y se lo saca, luego se lo lleva.

Escena # 187

**Sonido:**

Golpe de martillo.



El mimo Memo comienza martillarlo para arreglarlo.

SFX

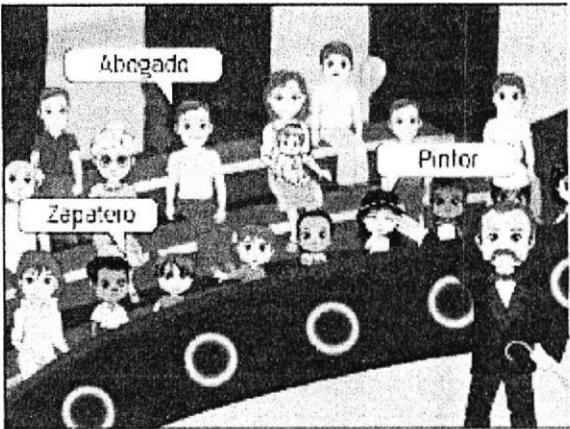
VIDEO

Escena # 188

**Diálogo:**  
**El Gran Tío Pepe:** A ver amiguitos, ¿qué profesión es esa?

**Correcta**  
**El Gran Tío Pepe:** Zapatero, ¡Muy bien!

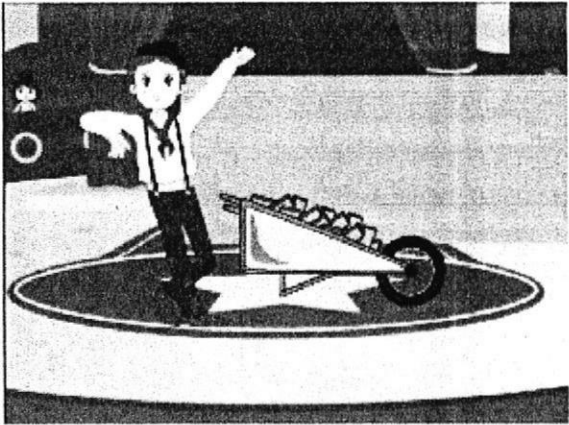
**Incorrecta**  
**El Gran Tío Pepe:** ¡Inténtalo otra vez!



El Gran Tío Pepe le pregunta al público.  
El usuario debe seleccionar la profesión correcta.

Escena # 189

**Diálogo:**  
**Emily:** ¡Miren! El mimo se está acercando a mi puesto... ya creo que adiviné la profesión...



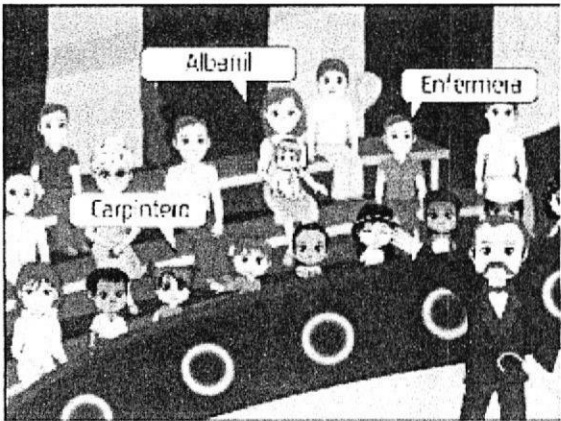
El mimo Memo entra otra vez con una carretilla llena de ladrillos anaranjados.

Escena # 190

**Diálogo:**  
**El Gran Tío Pepe:** A ver amiguitos, ¿qué profesión es esa?

**Correcta**  
**El Gran Tío Pepe:** Albañil, ¡Muy bien!

**Incorrecta**  
**El Gran Tío Pepe:** ¡Inténtalo otra vez!



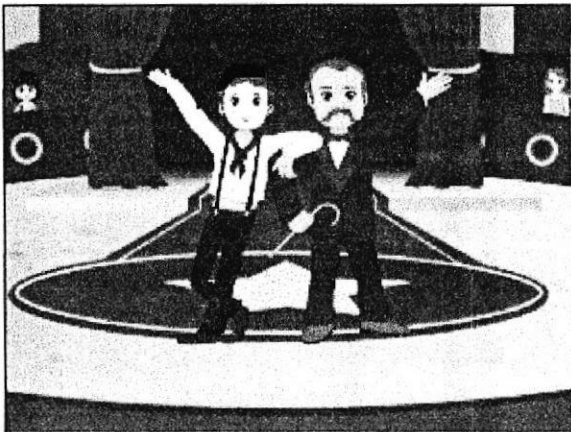
El Gran Tío Pepe le pregunta al público.  
El usuario debe seleccionar la profesión correcta.



SFX

VIDEO

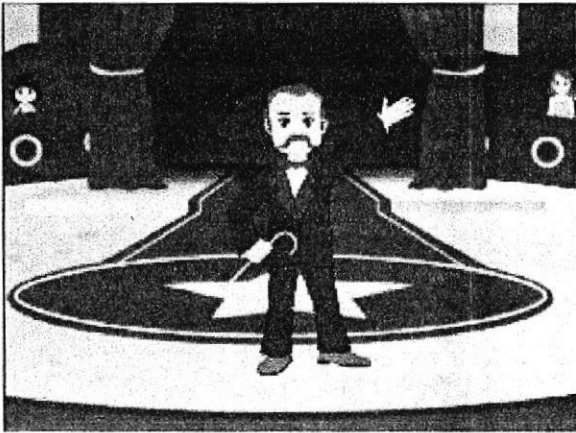
Escena # 191



Sonido  
Música de instrumental  
fondo.

Primer plano de El Gran Tío Pepe,  
y del mimo Memo despidiéndose.

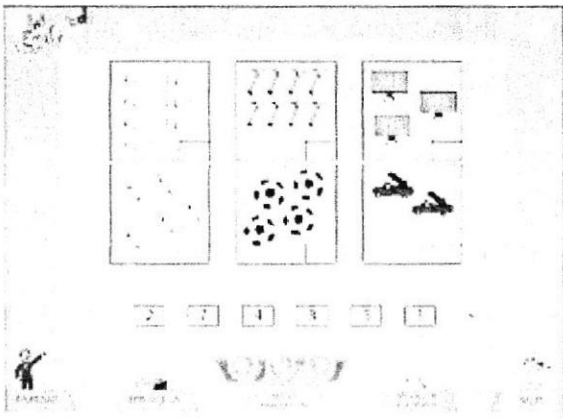
Escena # 192



**Diálogo:**  
**El Gran Tío Pepe:**  
Amiguitos, el mimo Memo  
ya se tiene que ir.  
**El Gran Tío Pepe:** Espero  
estén disfrutando de  
nuestros actos.

Primer plano de El Gran Tío Pepe  
dirigiéndose al público.

Escena # 193



**Diálogo**  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.  
Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡Muy bien!  
**Sonido**  
Música de triunfo.  
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:  
**Voz en off de El Gran Tío Pepe:** ¡Hum...! Inténtalo otra vez!  
**Sonido**  
Música de fracaso.

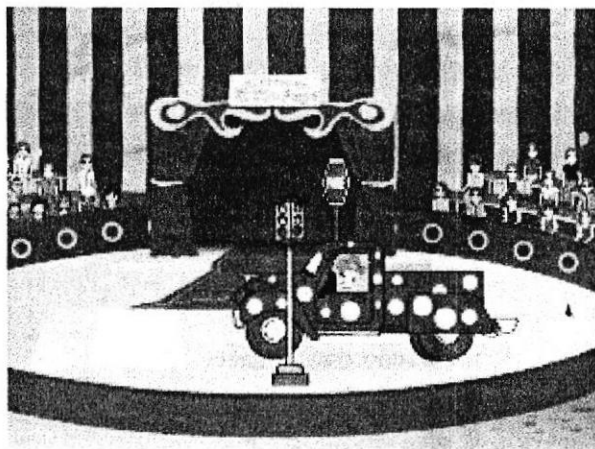
Juego # 1 (Encajar tu respuesta).



Octavo Acto ("Transportémonos con seguridad")  
SFX

VIDEO

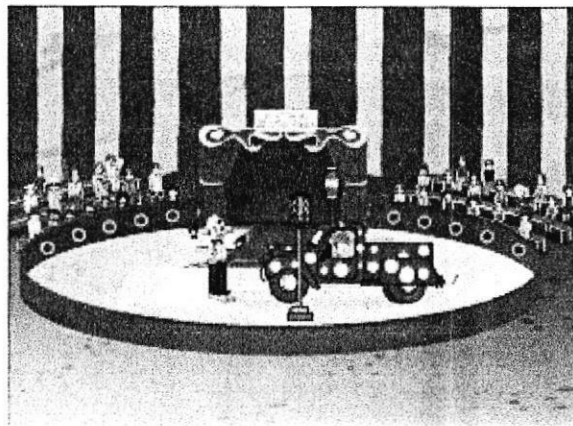
Escena # 196



**Sonido:**  
Sonido de corneta de auto.  
Sonido de motor de carro.

Se escucha el fuerte sonido de una corneta. Recorrido de cámara de un payaso en un carro color rojo con puntos blancos. El payaso comienza a manejar alrededor del escenario. El escenario simula ser una calle. Tiene veredas, calles y semáforos. El payaso se pasa un semáforo en luz roja y un disco pare.

Escena # 197

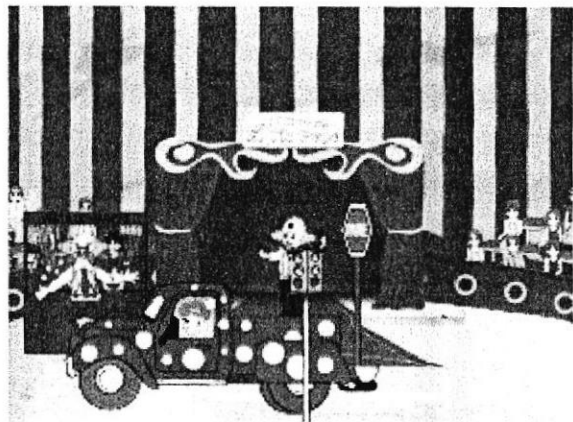


**Diálogo:**  
**Payaso Blin Blin:** Hola, hola...  
**Payaso Vigilante:** ¡Piiii! ¡Piiii! (Sonido de pito). Deténgase, deténgase.

**Sonido:**  
Sonido de freno de sirena.

Un vigilante Payaso hace sonar su pito repetidamente con el fin de se detenga, pero no hace caso. Esta vestido con un uniforme color blanco y un casco de vigilante de tránsito, con un pito colgado de su cuello.

Escena # 198



**Diálogo:**  
**Payaso vendedor:** ¡Narices, compren sus narices, las más rojas del mercado!  
**Payaso Blin Blin:** ¡Déme dos!

**Sonido:**  
Sonido de freno de carro.

Plano general de un puesto de venta callejero de narices de payasos. El vendedor es un payaso, que esta vestido de color blanco con tirantes verdes. El Payaso Blin Blin, finalmente se detiene bruscamente ante el vendedor de narices.

SFX

VIDEO

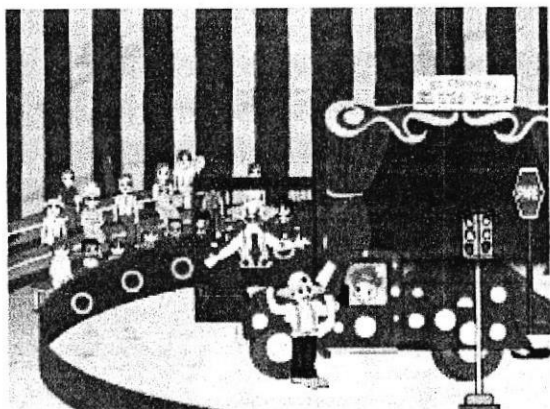
Escena # 199

**Diálogo:**

**Payaso Vigilante:** ¡Piiii!  
¡Piiii! Señor, señor. ¿Acaso  
no ha visto la luz roja?

**Sonido:**

Sonido de pito.



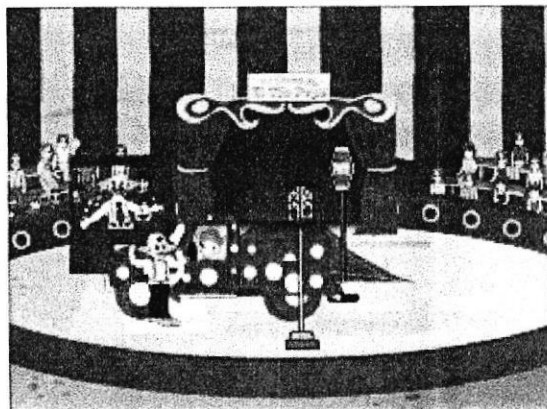
El payaso vigilante lo alcanza, y  
le dice que tiene muchas  
multas.

Escena # 200

**Diálogo:**

**Payaso Blin Blin:** ¿Cuál, el  
globo rojo?

**Payaso Vigilante:** ¡No, el  
semáforo! Además tiene una  
multa, por pasarse la luz  
roja, un disco pare,  
atropellar a un perro...  
¿donde se fue?



Mientras el Payaso Vigilante, le  
lee la multitud de multas que  
tienes, el Payaso Blin Blin  
aprovecha para salir  
rápidamente con su auto.

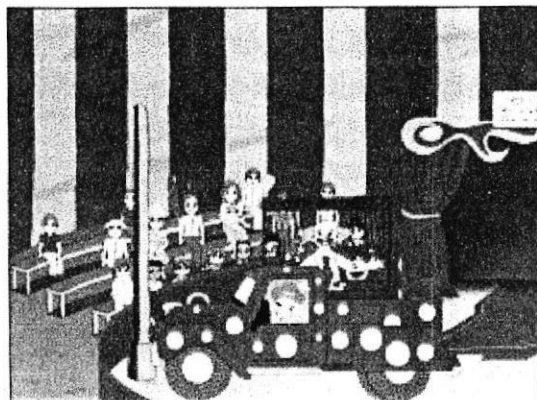
Escena # 201

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Creo que  
ya lo perdí... ¡OH, no...un  
postel!

**Sonido**

Choque de un auto



El Payaso Blin Blin logra  
escapar, pero choca  
súbitamente contra un poste.

SFX

VIDEO

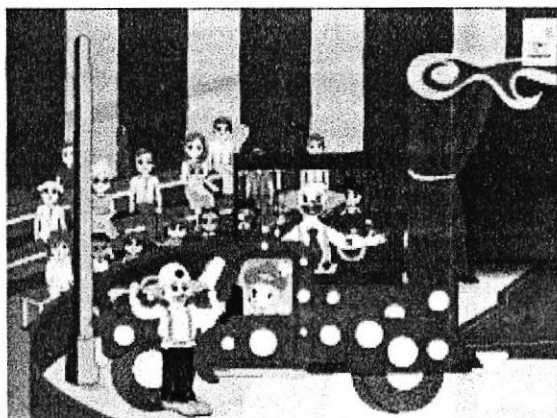
Escena # 202

**Diálogo**

**Payaso Vigilante:** ¡Hey, tiene otra multa: atropellar postes!

**Payaso Blin Blin:** Oh, no. Mi carro...

**Payaso Vigilante:** Recuerden chicos, siempre deben respetar las señales de tránsito para evitar accidentes. Hasta la próxima.



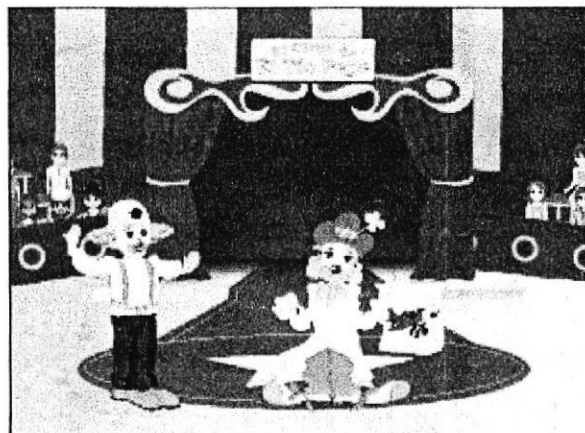
El Payaso Vigilante corre a ver lo sucedido. Lo multa por última vez y concluye que es importante que se respeten las señales de tránsito.

Escena # 203

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Que medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** avión.  
**Payaso Blin Blin:** muy bien.



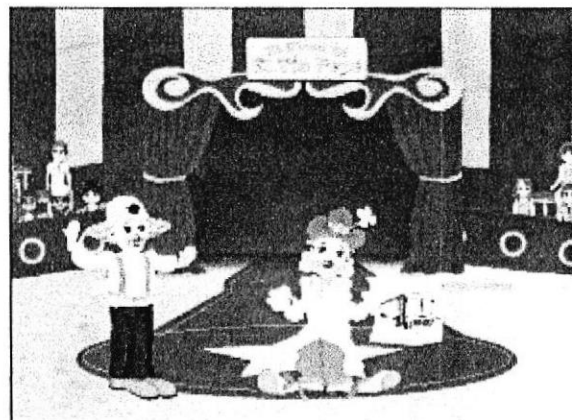
El Payaso Blin Blin deja de hacer travesuras y conversa con el payaso vigilante y le dice que se va a portar bien si adivina los medios de transporte que le va a mostrar.

Escena # 204

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Que medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** no lo se me podrías ayudar?



Le muestra otro medio de transporte (un bus) pero no sabe cuál es.

SFX

VIDEO

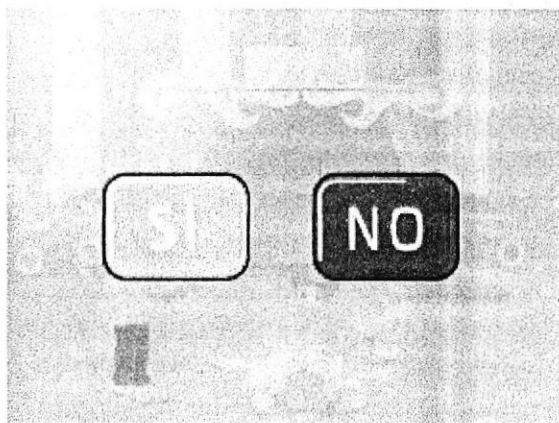
Escena # 205

**Diálogo**

**Voz en off:** si es un bus presiona si y si no lo es presiona no.

**Voz en off:** correcto.

**Voz en off:** Intentalo de nuevo.



Pantallas con dos botones para elegir si es un bus o no lo es.

Escena # 206

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Qué medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** yate.

**Payaso Blin Blin:** Muy bien.



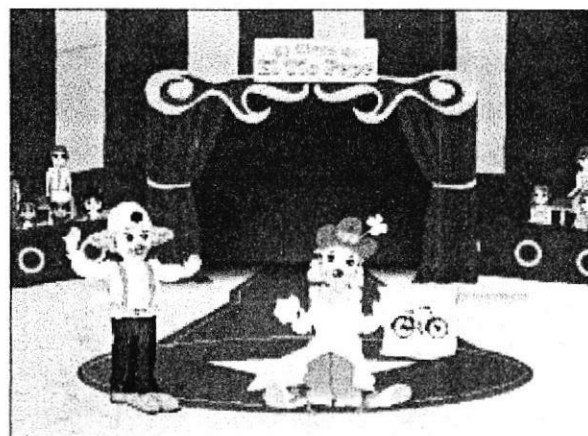
Le muestra otro medio de transporte (un yate) pero no sabe cuál es.

Escena # 207

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Que medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** No lo sé, ¿me podrías ayudar?



Le muestra otro medio de transporte (una bicicleta) pero no sabe cuál es.

SFX

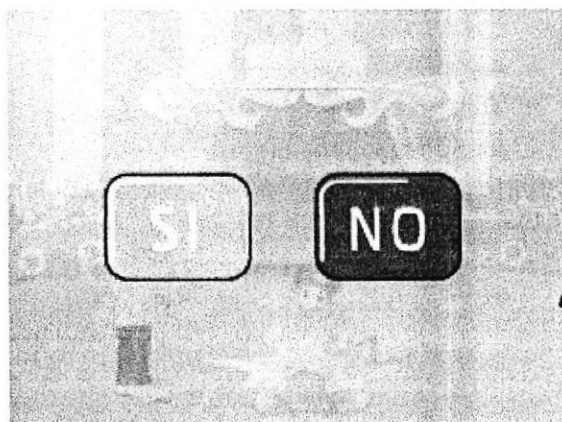
VIDEO

Escena # 208

**Diálogo**

**Voz en off:** si es una moto presiona si y si no lo es presiona no.

**Voz en off:** correcto es una bicicleta.



Pantallas con dos botones para elegir si es una bicicleta o no lo es.

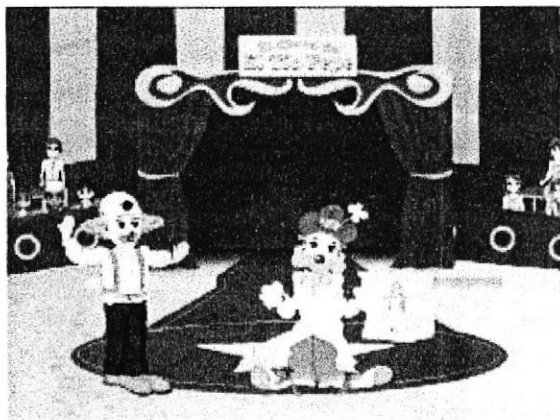
Escena # 209

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Jejeje... ¿Que medio de transporte es?

**Payaso Vigilante:** cohete.

**Payaso Blin Blin:** muy bien.



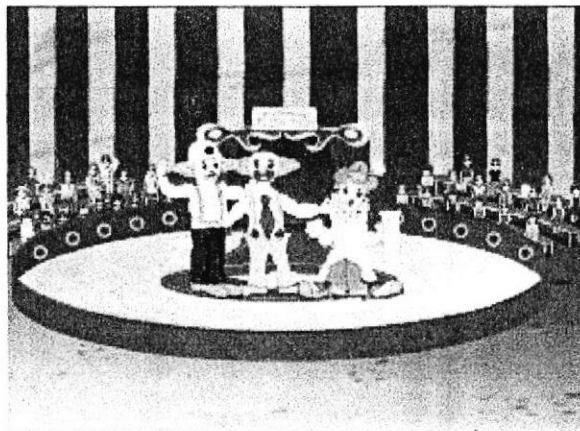
Le muestra otro medio de transporte (un cohete) pero no sabe cuál es.

Escena # 210

**Diálogo**

**Payaso Blin Blin:** Les prometo respetar las señales de transito de ahora en adelante.

**Público:** eh... y aplauden.



El payaso Blin Blin habla con sus amigos payasos y les promete respetar las señales de tránsito, se despide del público.

SFX

VIDEO

Escena # 211

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

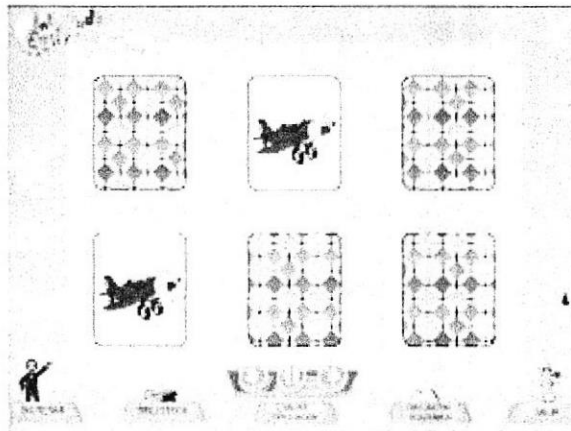
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 1 (Memoria de transportes).

Escena # 212

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

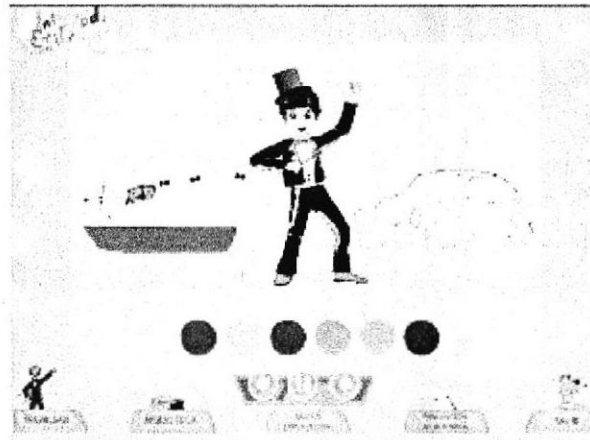
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 2 (Derecha - Izquierda).

Escena # 213

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

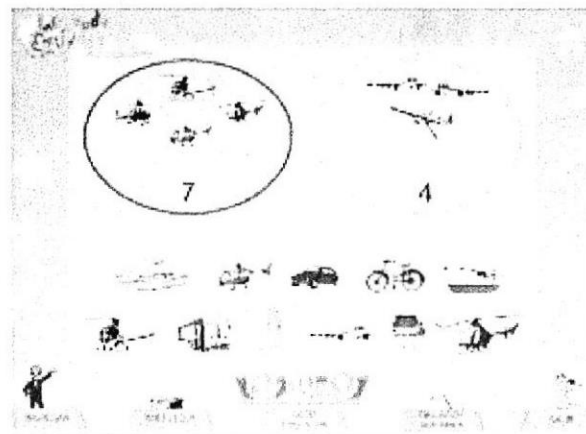
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 3 (Completar los conjuntos).



**Noveno Acto ("Festejemos en mi barrio")**  
SFX

VIDEO

**Escena # 214**

**Diálogo**

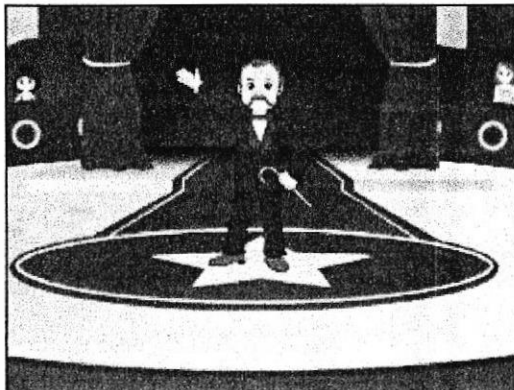
**El Gran Tío Pepe:** Hola, hola  
¿Están listos para cantar?

**Niños:** ¡Sí!

**El Gran Tío Pepe:** Pero...  
¿qué es ese sonido?

**Sonido:**

Sonidos de trompetas.



Como gran final, Tío Pepe presenta el último acto: La Banda musical. Se escuchan los primeros sonidos del trompetista.

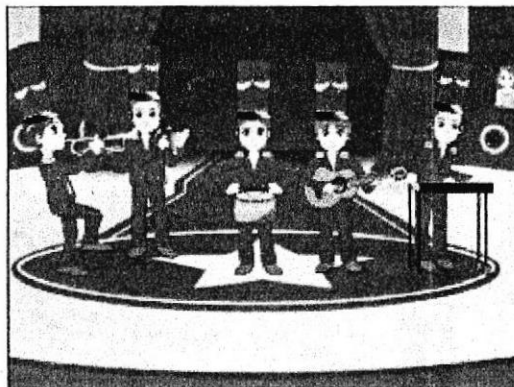
**Escena # 215**

**Diálogo**

**El Gran Tío Pepe:** Para nuestro próximo acto les presento a "La Banda Barrial" y creo que ya están llegando...y nos van a cantar una alegre canción.

**Sonido:**

Sonidos, de trompetas, guitarra, piano, pandereta y tambores.



Primero entra un trompetista, otro que toca la pandereta, otro toca el tambor, un guitarrista, y el último tocando el piano. Todos tienen el mismo uniforme: un traje rojo, hombreras doradas y un sombrero rojo.

**Escena # 216**

**Diálogo:**

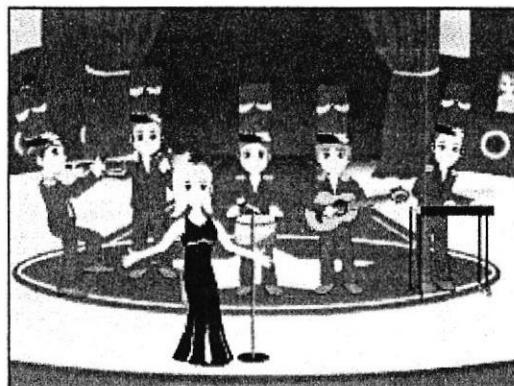
**Silvia:**

En mi barrio todos compartimos,  
Porque todos somos buenos vecinos.

Ven a mi barrio que todos vamos a cantar,  
Y si te quedas, mucho más vas a disfrutar.

**Sonido**

Música de banda



Finalmente entra Silvia para completar a la banda.



SFX

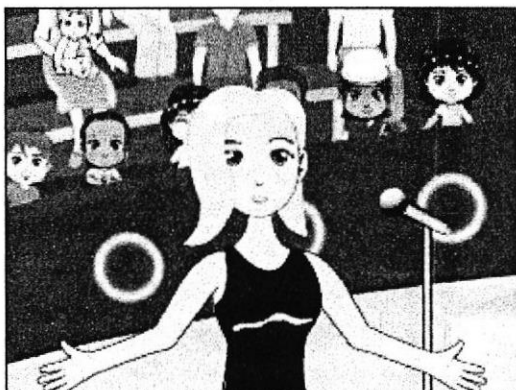
VIDEO

Escena # 217

**Diálogo:**

**Silvia:**

En mi barrio, en mi barrio,  
Sanamente todos  
disfrutamos.



Primer plano de Silvia cantando.

Escena # 218

**Diálogo:**

**Carlos, Emily y Andy:**

Juntos cantando y bailando,  
Alegramos nuestra vida  
cuando  
Llegamos del trabajo  
Y cuando vamos al mercado.



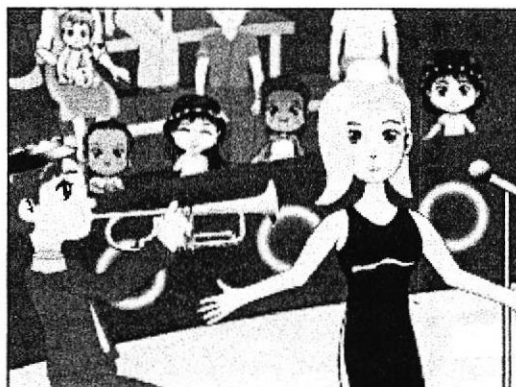
Acercamiento a Carlos, Emily y  
Andy cantando.

Escena # 219

**Diálogo:**

**Silvia:**

En el parque, con todos  
Mis amigos puedo jugar  
Y el sonido de la trompeta,  
TUTURUTUUU...  
Quisiera solo cantar...



Primer plano de Silvia y el  
trompetista.

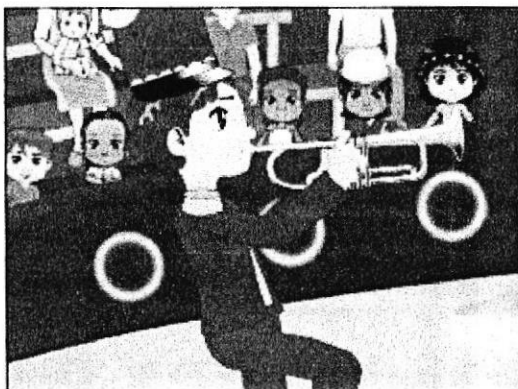
SFX

VIDEO

Escena # 220

**Silvia:**

En la acera, con todos  
Mis amigos puedo jugar  
Y el sonido de la flauta,  
TTTUTITIII...  
Quisiera solo brincar...

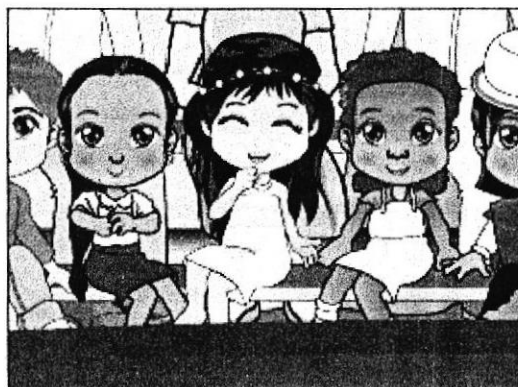


Primer plano del trompetista.

Escena # 221

**Diálogo:**

**María, Flor y Lorena:**  
Cuando estoy en mi cuarto,  
Con el sonido de la  
pandereta,  
BAMBAMBAAAMM  
Muy alto gritaría.

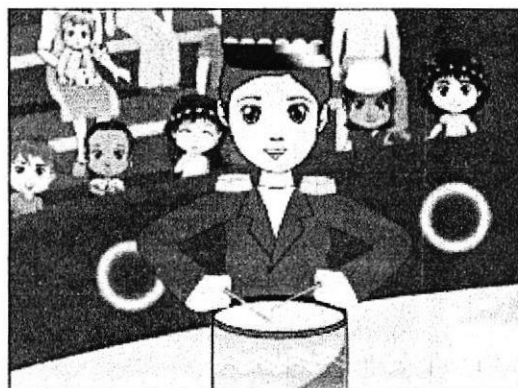


Acercamiento a los rostros de  
María, Flor y Lorena cantando  
durante toda la función.

Escena # 222

**María, Flor y Lorena:**

Cuando estoy en mi casa,  
Con el sonido del tambor,  
BUMBUMBUUUMM  
Muy alto saltaría.



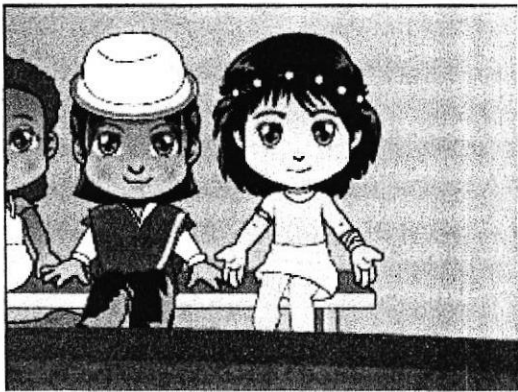
Primer plano del tamborilero.

SFX

VIDEO

Escena # 223

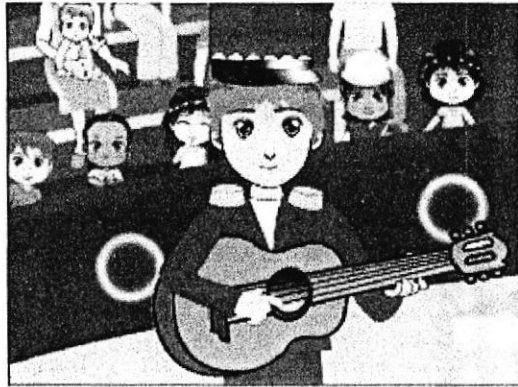
**Adrián y Luis:**  
Con mis vecinos siempre  
converso,  
Y con el sonido del piano,  
PING, PING  
Solo con ellos reír quisiera.



Primer plano de los rostros de  
Adrián y Luis cantando.

Escena # 224

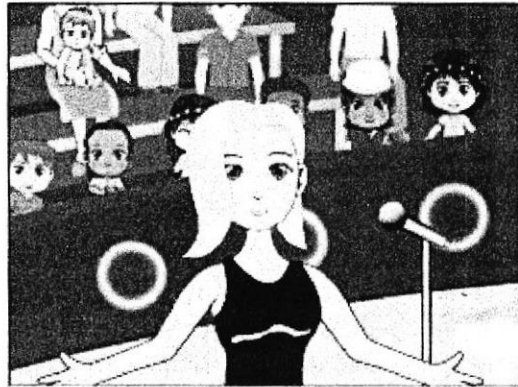
Con mis vecinos siempre  
converso,  
Y con el sonido de la guitarra,  
CLINK, CLINK  
Solo con ellos reír quisiera.  
A algunos instrumentos hay  
que soplarlos,  
Otros golpearlos y,  
A otros solo suavemente  
tocarlos.



Primer plano del guitarrista.

Escena # 225

**Silvia:**  
En mi barrio, en mi barrio y  
Nosotros ya nos vamos...



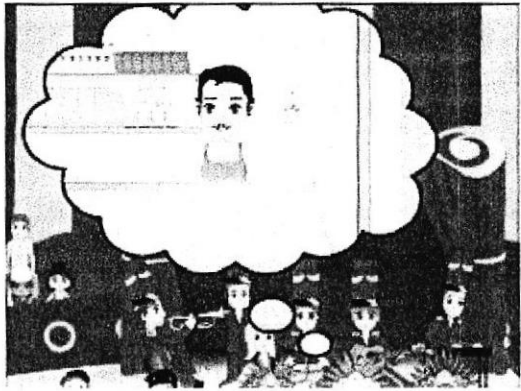
Terminando la canción, Silvia se  
despide muy alegremente de los  
niños.

SFX

VIDEO

Escena # 226

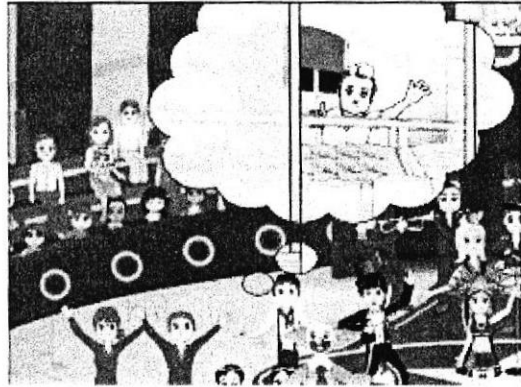
**Todos:**  
En mi barrio, en mi barrio  
todos cantamos



Plano general de todos los  
personajes y el tendero  
saludando.

Escena # 227

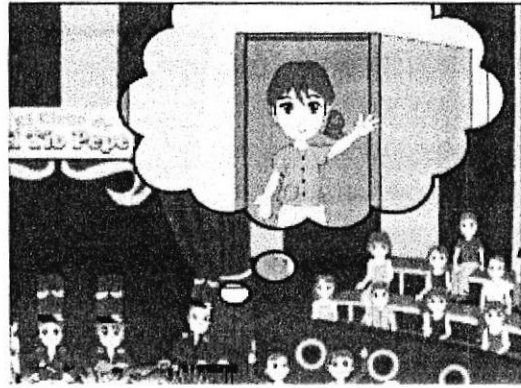
**Todos:**  
En mi barrio, en mi barrio  
todos cantamos



Plano general de todos los  
personajes y el panadero  
saludando.

Escena # 228

**Todos:**  
En mi barrio, en mi barrio  
todos cantamos



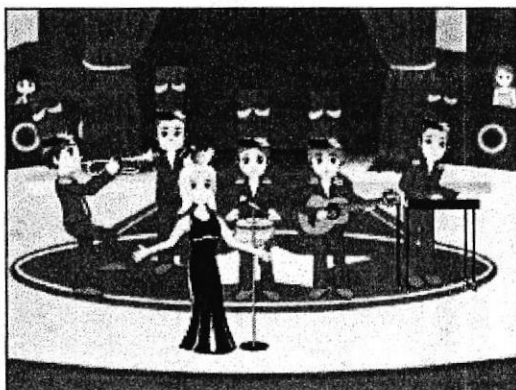
Plano general de todos los  
personajes y una mujer  
saludando.

SFX

VIDEO

Escena # 229

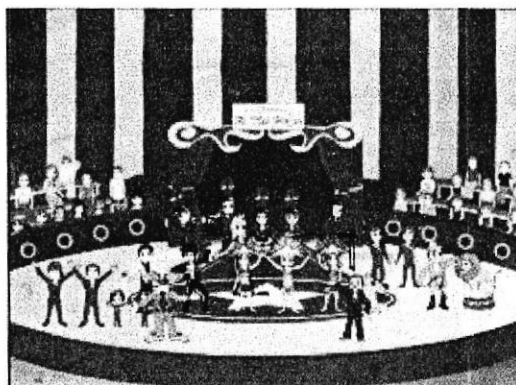
Andy, Emily, Luis, Lorena, Maria, Carlos:  
Esperemos que se hayan divertido y  
Que pronto volvamos a verlos...



Plano general de Andy, Emily, Luis, Lorena, Maria, Carlos abrazados y cantando.

Escena # 230

Sonido  
Niños gritando



Plano contrapicado de todo el circo despidiéndose. Luego plano general de la carpa del circo.

Escena # 231

Andy: Estuvo muy bonito el circo...  
Emily: ¡Sí! Quisiera volver mañana para aprender y divertirme mucho más...



Finalmente todos los niños regresan a la casa. Plano general de los niños caminando junto a la mama de Andy y Emily.

SFX

VIDEO

Escena # 232

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

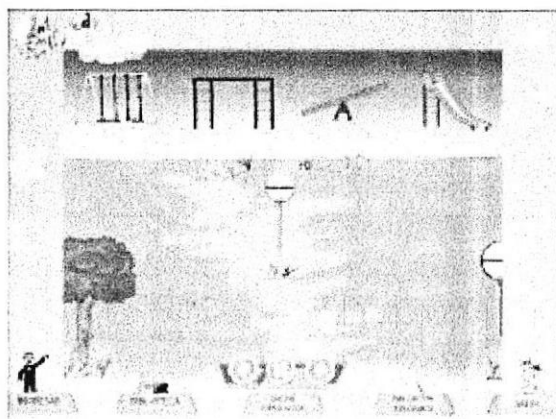
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 1 (Juegos del parque).

Escena # 233

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

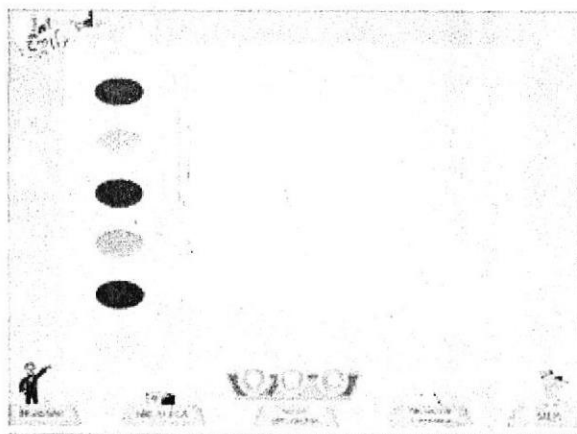
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 2 (El semáforo).

Escena # 234

**Diálogo**

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** Ponte atento a cuantos productos te indica la voz en off.

Si el usuario, realiza correctamente el juego, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Muy bien!

**Sonido**

Música de triunfo.

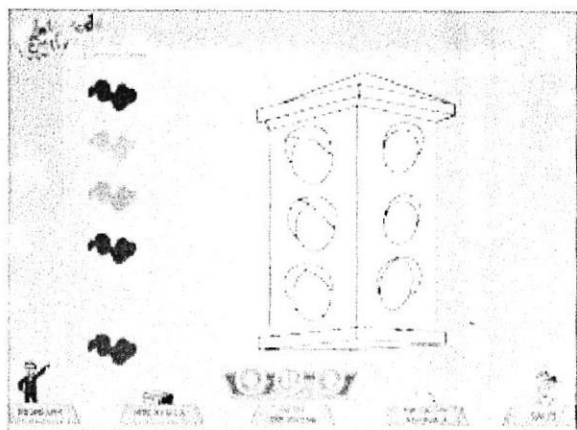
Si el usuario se equivoca, El Gran Tío Pepe dice:

**Voz en off de El Gran Tío**

**Pepe:** ¡Hum...Inténtalo otra vez!

**Sonido**

Música de fracaso.



Juego # 3 (La bandera).



Guión y storyboard del Promocional



## **Introducción**

En este anexo encontraremos información sobre el Demo Promocional con los niños del libro que están jugando en el parque hasta que la maestra los llama y les cuenta sobre los libros Integrados y un proyecto de la ESPOL en acuerdo con EDITEXPA sobre el futuro desarrollo de multimedios interactivos didácticos infantiles.

## **SINOPSIS**

LOS NIÑOS están jugando en el parque hasta que la MAESTRA los llama y les cuenta sobre los libros Integrados y un proyecto de la ESPOL en acuerdo con EDITEXPA sobre el futuro desarrollo de multimedios interactivos didácticos infantiles.

## **ESCENAS**

### **1. EXT. PARQUE. DIA**

Se ve un parque donde los niños están jugando y la profesora se acerca llamándolos.

MAESTRA:

(Moviendo sus manos)

¡Niños, niños vengan!

### **2. EXT. PARQUE. DIA**

Los niños toman asiento en el césped junto con la maestra y forman una ronda.

La maestra empieza a contarles sobre los libros de integrémonos; uno de los niños la interrumpe, la maestra continua explicando sobre los objetivos de cada uno de los libros y de la oportunidad de realizar CDs interactivos como complemento de la enseñanza que nos dan los libros, las ventajas y objetivos de estos.

MAESTRA:

(Con una gran sonrisa)

Niños, sabían que pronto saldrán a la venta la ¿Serie de libros "Integrados" para Pre-básica?

Bueno estos libros son para niños de 3 a 6 años y fueron creados por la ESPOL junto a EDITEXPA, como parte de proyectos MIDI.

NIÑO:

(Alzando la mano)

Maestra y que significa MIDI?

MAESTRA:

(Mueve las manos para explicar)

MIDI es un programa creado por la ESPOL y sus siglas significan Multimedia Interactivos Didácticos Infantiles y tiene como objetivo principal el estimular y mejorar el aprendizaje, logrando un mejor desarrollo intelectual del estudiante desde sus primeros años de educación básica, a través del uso de herramientas informáticas que garantizaran su formación educativa con base tecnológica y haciendo siempre énfasis en lo importante que es para ustedes mantener presente sus principios y valores a lo largo de su enseñanza. ¿Comprendieron?

NIÑA:

(Alzando la mano)

¿Quiere decir que MIDI nos ayuda a aprender mas por medio de la tecnología y la computadora, además de aconsejarnos ser buenos amiguitos?

MAESTRA:

(Asentando con la cabeza)

Así es Anita. (Se muestran imágenes de los libros) Los libros Integrados son tres: El 1ro. Es el de Pre-kinder para niños de 3 a 4 años los cuales con ayuda de unos amiguitos aprenderán a desarrollar su motricidad a través de actividades como colorear, cortar, entre otros. El 2do. Libro es el de kinder para niños de 4 a 5 años los cuales enseñaran a los niños de manera divertida las vocales, figuras geométricas, números, nuestro cuerpo, la familia y demás temas.

Y por ultimo esta el libro para 1ero de básica para niños de 5 a 6 años...

NIÑOS:

(Interrumpiendo a la maestra)

¡Para nosotros!

MAESTRA:

(Sonriendo)

Si son para ustedes y todos los niños de su edad. (Aparecen imágenes del libro) Como les decía el último libro los guiara para aprender acerca del salón de clases, cuidar las plantas, los oficios y profesiones, etc.

NIÑO:

¿O sea que nosotros y los más pequeños aprenderemos mucho más, de manera fácil y divertida?

MAESTRA:

(Moviendo las manos)

Si, pero eso no es todo; la ESPOL también esta desarrollando un divertido material de apoyo para reforzar los contenidos de los libros, creando CDs multimedia interactivos para que ustedes con la ayuda de sus maestros y sus padres puedan utilizarlos.

NIÑA:

(Plano medio conjunto de niños)

¿Un qué?

MAESTRA:

---

(Plano pecho de maestra)

Un CD es un dispositivo para el computador con cuyo contenido a través de historias, juegos y canciones ustedes podrán reforzar los conocimientos aprendidos en clase.

NIÑA:

(Alza la mano)

¿Señorita, y cuando estarán los CDs?

MAESTRA:

Muy pronto, porque con ayuda de importantes instituciones del país la ESPOL estaría en la capacidad de desarrollar estos Productos Pedagógicos para seguir apoyando el mejoramiento de la educación.

NIÑO:

(Hace movimiento con sus brazos y hombros)

Quiero ir a contarles a mis papis sobre la gran noticia... que pronto nos divertiremos mucho mientras aprendemos gracias a la ESPOL, EDITEXPA y nuestro material educativo.

NIÑOS:

(Plano general de niños y maestra sentados)

¡Si maestra, vamos a casa!

### 3. EXT. PARQUE. DIA

Se ve como la imagen se desvanece hasta quedar la pantalla en blanco.

Aparece como background los logos de la ESPOL y de EDCOM y sobre este aparecen uno por uno los botones con los nombres de cada uno de los libros, y los logos de EDITEXPA, MIDI y el aval del ministerio de educación.