

# PLAYCOMIC

Version en castellano



## GUÍA DETALLADA

Autor: Antonio Muñoz Germán

# GUÍA RÁPIDA

- **PLAYCOMIC** no pretende ser un software más de diseño y edición de cómic. Este programa pretende ir más allá, utilizar una herramienta divertida, ágil y versátil, los comics, para **desarrollar la expresión escrita** de nuestros alumnos tanto en **castellano** como en **habla inglesa**. Con una adecuada gradación de la dificultad, un sistema de ayudas constante, un gran número de materiales ya elaborados (más de 40 historias diferentes) y un sinfín de posibles actividades, se pretende que el alumno desarrolla y mejore habilidades como:
  - Lectura y comprensión de narraciones adecuadas a su nivel.
  - Ampliación de su vocabulario útil, es decir, el vocabulario más utilizado en situaciones cotidianas.
  - Realización de un diálogo a partir de una narración.
  - Desarrollar destrezas comunicativas mediante el aprendizaje de las expresiones más utilizadas en el lenguaje cotidiano.
  - Conversión de diálogos en una narración bien estructurada.
  - La capacidad de trasladar al plano escrito situaciones que ocurren en su vida cotidiana.
  - La imaginación en la creación de historias.
  - Trasladar pensamientos e ideas a las estructuras formales que proporciona el lenguaje escrito.

El programa comienza con un **menú principal** con los siguientes apartados:

## DIBUJA UN COMIC

- En este apartado se deja al alumno **todas las posibilidades** para que realice un cómic a su antojo. El alumno inventará la historia que quiera y la desarrollará gracias a la ayuda de más de **800 elementos** que están a su disposición: **más de 10 de personajes con 25 posibles posiciones**, casas, objetos, animales, fondos, suelos, cielos, efectos, más de 5 tipos de bocadillos, textos creativos, máquinas, bólidos, naves extraterrestres, muebles, ventanas, objetos de decoración, herramientas, etc.
- En definitiva, un increíble mundo de posibilidades a su alcance dentro de una interfaz **sencilla e intuitiva**, donde con un solo clic podrá hacer más grande los objetos, moverlos, voltearlos, eliminarlos, situarlos detrás o delante.
- El alumno podrá **guardar su cómic** en el disco duro del ordenador y volver a abrirlo para proseguir con su trabajo. Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.



Ventana de PLAYCOMIC



Elección del personaje

## TERMINA EL COMIC

- En este apartado el alumno dispondrá, en cada nivel de dificultad, de **14 de cómic ya comenzados**.
- Una vez se haya decidido por el cómic que desea terminar le pondrá un nombre y podrá desarrollar, a sus anchas, el **final del cómic**.
- Al igual que en el apartado anterior, dibuja el cómic, el alumno tendrá a su disposición toda la galería de imágenes.
- Asimismo si lo desea podrá **modificar**, **eliminar** o **introducir nuevos elementos** y textos en el comienzo de la historia ofrecido por el programa.
- El alumno podrá **guardar todos sus progresos** y volver a abrirlo para proseguir con su trabajo en cualquier otro momento o sesión de trabajo. Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.

**Crear un nuevo final**



Ventana del programa



Resumen del cómic

## DE HISTORIA A COMIC

- El alumno podrá elegir entre un total de **12 historias narradas**, 4 por nivel, y **transformarlas** en un **cómic**.
- La **dificultad** de la narración de la historia dependerá del nivel elegido. Asimismo la duración de la narración también será acorde a cada nivel.
- El alumno dispondrá de todos los objetos, personajes necesarios que posee el programa para plasmar la historia en un cómic. Además se han introducido **objetos** y **fondos específicos** para una adecuación a cada historia.
- Al igual que en apartados anteriores los comics se pueden realizar en varias sesiones ya que permite el **guardado** de los progresos del alumno.
- Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.

DE HISTORIA A COMIC

Leer historia

LA CABAÑA PERDIDA



Ventana del apartado

Leer historia



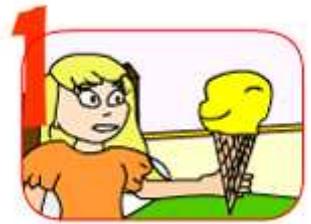
Montaje de una viñeta

## DE COMIC A HISTORIA

- El alumno podrá elegir entre un total de **12 cómic ya terminados**, 4 por nivel, y transformarlas en una **narración**.
- El nivel de **dificultad** vendrá marcado por la complejidad del cómic, su longitud, el vocabulario empleado y la estructura gramatical de los diálogos.
- En este juego el alumno no podrá modificar el cómic, tan sólo deberá convertirlo en una historia.
- Al igual que en apartados anteriores se podrán **guardar** los progresos del alumno de modo que pueda elaborar la historia en las sesiones que se necesiten.
- Una vez acabado imprimirá la historia y podrá compartirla con sus compañeros.



Ventana del juego



Cómic número 1

## RELLENA LOS BOCADILLOS

- El alumno podrá elegir entre un total de **12 cómic ya terminados**, 4 por nivel. Estos comics, aunque terminados, estarán con los **bocadillos vacíos**.
- El alumno deberá **rellenarlos** para dar sentido a la historia.
- El nivel de **dificultad** vendrá marcado con la complejidad del cómic, su longitud y la cantidad de los bocadillos a rellenar.
- Al igual que en apartados anteriores se podrán **guardar** los progresos del alumno de modo que pueda elaborar cómic en las sesiones que se necesiten.
- Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.



Viñeta realizada



Viñeta realizada

# GUÍA DETALLADA

## DIBUJA UN COMIC

### EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO

- En este apartado se deja al alumno **todas las posibilidades** para que realice un cómic a su antojo. El alumno inventará la historia que quiera y la desarrollará gracias a la ayuda de más de **800 elementos** a su disposición. Elementos que más tarde se detallarán.
- En definitiva, un increíble mundo de posibilidades a su alcance dentro de una interfaz **sencilla e intuitiva**.
- El alumno podrá **guardar su cómic** en su ordenador y volver a abrirlo para proseguir su trabajo. Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.



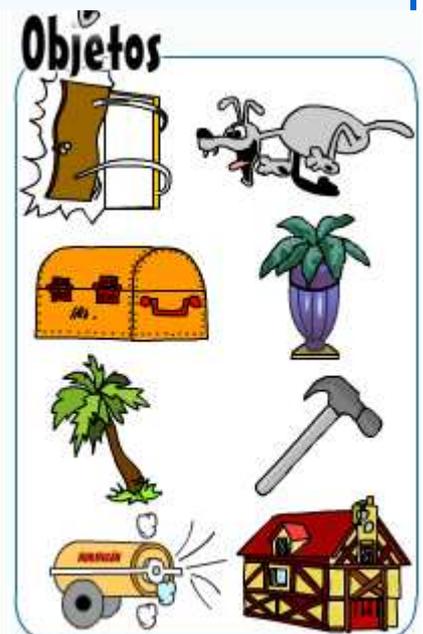
Viñeta del juego

### INSTRUCCIONES DE USO

- El alumno deberá poner un nombre al nuevo cómic. Una vez aceptado el nombre del cómic tendrá que elegir el modelo de viñetas que quiere introducir para su primera página del cómic.
- Una vez ha elegido comenzará a construir el cómic pinchando en la viñeta a editar del navegador de arriba a la izquierda.
- El cómic pasará a modo edición y aparecerán todos los elementos disponibles y las herramientas de trabajo.
- Los **elementos** están organizados en las siguientes categorías:

#### Objetos

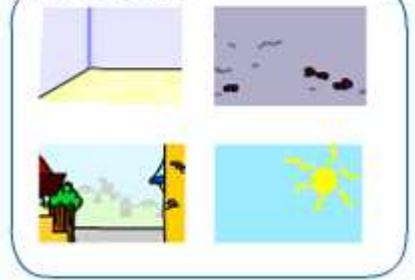
- **Mobiliario interior:** ventanas, puertas, escaleras, agujeros de pared, etc.
- **Decoración interior:** jarrones, cuadros, lámparas, etc.
- **Animales:** osos, lobos, pájaros, gatos, perros, etc.
- **Casas:** De campo, ciudad, trozos de fachada, etc.
- **Objetos manipulables:** herramientas, pelotas, botones, cuadernos, mochilas, comida, etc.
- **Objetos de valor:** cofres, caja fuerte, dinero, lingotes de oro, etc.
- **Objetos de exterior:** árboles de varios tipos, farolas, buzón, etc.
- **Máquinas y bólidos:** nave espacial, coches, máquinas de transformación, hormigonera, etc.



## ESCENARIO

- **Escenarios de interior:** Habitaciones y salas de un gran número de colores y formas.
- **Escenarios de exterior:** Escenarios propios de ciudad, bosques, selvas, etc.
- **Suelos:** Si se desea algo más específico se podrá elegir un suelo determinado y posteriormente un cielo.
- **Cielos:** Al amanecer, al atardecer, de noche, etc.

## Escenario



## BOCADILLOS

- **Bocadillos básicos:** Son los más utilizados, los hay ovalados, redondos o cuadrados.
- **Bocadillos especiales:** Utilizados para algunas situaciones que impliquen miedo, pensamientos, etc.
- **Texto artístico:** En muchas ocasiones se necesita introducir alguna palabra no inscrita en un bocadillo. Aquí encontrará textos variados y divertidos.
- **Carteles:** Una pancarta con un mensaje, el cartel de una frutería, el título del cómic, todas estas opciones se satisfacen con los elementos de esta categoría.

## Bocadillos



## EFECTOS

- **Efectos variados:** Se utilizarán para situaciones de sorpresa, caídas, choques, etc.
- **Líneas:** Muy utilizadas para introducir movimiento en nuestro cómic.

## Efectos



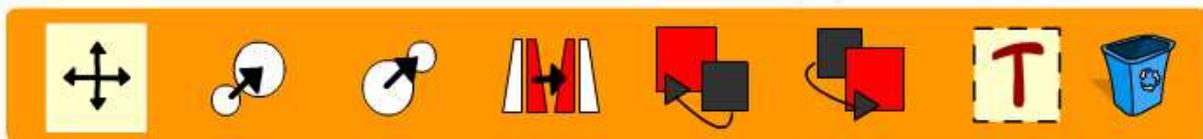
## Personajes

- El alumno dispone de un buen número de personajes **principales** y **secundarios**. Los 8 **primeros** personajes poseen un total de **24** posiciones cada uno.
- Los personajes **secundarios** tendrán 4 posiciones cada uno.
- Se ha preferido tener un número **menor** de personajes con un mayor número de alternativas que un número más grande de personajes pero con muy pocas expresiones y posiciones. Creemos que esto posibilitará el montaje de **comics más profundos**, realistas y dinámicos.
- Una vez elegido el personaje a introducir se podrá elegir, en la ventana inferior, su posición y expresión adecuada.
- Para que la elección sea lo más rápido posible se ofrecen **dos** opciones:
  - Dar clic a las **flechas** para cambiar de posición
  - Pulsar la **interrogación** y la acción escogida.

## Personajes



- Una vez introducido el elemento o personaje éste se podrá modificar con las **herramientas** que a continuación se describen de izquierda a derecha:



- **Herramienta “mover”**: Herramienta más utilizada, pues como su nombre indica sirve para mover el objeto. Su funcionamiento es sencillo: si está seleccionada lo único que deberemos es arrastrar el objeto a nuestro antojo.
- **Herramienta “agrandar”**: Su funcionamiento es muy fácil: pinchamos en la herramienta y después al objeto que deseemos hacer más grande. A más pulsaciones más grande se hará.
- **Herramienta “hacer más pequeño”**: Su funcionamiento es igual que la anterior, tan sólo que al dar clic al objeto éste se hará un poco más pequeño. A más pulsaciones más modificará su tamaño.
- **Herramienta “voltear”**: Todo sería muy aburrido si todos los personajes y objetos “mirarán” para el mismo sitio. Esta herramienta nos permitirá voltear los objetos, para ello tan sólo hay que pulsarla y dar un clic al objeto a voltear.
- **Herramienta “enviar atrás”**: Al introducir un nuevo elemento éste se coloca por defecto delante de los anteriores. Aunque es una tendencia lógica, es cierto que, en ocasiones, es adecuado o imprescindible colocar un objeto detrás de otro. Para ello sirve esta herramienta, cuyo funcionamiento es muy fácil: se pincha en la herramienta y después en el elemento que queremos enviar atrás. El elemento se colocará justo debajo del anterior. En ocasiones deberemos usar esta herramienta varias veces seguidas para lograr que nuestro elemento retroceda varias posiciones dentro del cómputo general de elementos de nuestras viñetas.
- **Herramienta “traer adelante”**: Cómo antes ya hemos mencionado al introducir un nuevo elemento éste se coloca por defecto delante de los anteriores. A veces se necesita traer adelante un objeto, de modo que tape a los demás. Para poder hacerlo pulsa esta herramienta y después al objeto que queremos subir una posición. Cómo en la herramienta anterior a veces es necesario pulsar varias veces seguidas para que nuestro elemento avance hasta donde nosotros queremos.
- **Herramienta “eliminar”**: Cómo su nombre indica esta herramienta servirá para eliminar el elemento deseado. Su funcionamiento es muy sencillo: se selecciona la herramienta y se pincha en el objeto que se desea eliminar.
- **Herramienta “texto”**: Cómo su nombre indica esta herramienta servirá editar el texto de los bocadillos y otros elementos textuales. Su funcionamiento es básico: se selecciona la herramienta y se pincha en el bocadillo a editar.

# TERMINA EL COMIC

## EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO

- En este apartado el alumno dispondrá, en cada nivel de dificultad, de un buen número de cómic ya comenzados.
- Al igual que en el apartado anterior, dibuja el cómic, el alumno tendrá a su disposición **toda la galería de imágenes**.
- Asimismo si lo desea podrá **modificar**, **eliminar** o **introducir nuevos elementos y textos** en el comienzo de la historia ofrecido por el programa.
- El alumno podrá **guardar** todos sus progresos en cualquier momento. Una vez acabado lo podrá imprimirlo.



Viñeta del juego

## INSTRUCCIONES DE USO

- El alumno deberá seleccionar el cómic que desee finalizar entre los 14 distribuidos en niveles: 6 de nivel 1, 4 de nivel 2 y 4 de nivel 3.
- Una vez haya elegido el inicio de su cómic deberá ponerle un nombre y pulsar **Aceptar**.
- Aparecerá el cómic ya iniciado de modo que el alumno pueda introducir nuevos elementos, modificar los ya insertados, añadir nuevas páginas, nuevos personajes, etc.
- En este apartado el alumno dispondrá de todos los elementos antes mencionados de forma detallada en el anterior apartado: Dibuja un cómic.

### Crear un nuevo final



Nivel 1

Ventana de selección de cómic de Nivel 1

### Crear un nuevo final



Nivel 2

Ventana de selección de cómic de Nivel 2

<p style="text-align: center;"><b>Crear un nuevo Final</b></p>  <p style="text-align: center;">Nivel 3</p>	<p style="text-align: center;"><b>Crear un nuevo Final</b></p>  <p>- La profesora propone una actividad ideal: El día de las mascotas.  - Nuestros dos protagonistas quieren traer a su mascota pero son un perro y un gato y se llevan muy mal.  - A pesar de esto, deciden traer a sus respectivas mascotas, ¿qué pasará?, ¿se pelearán en medio de la clase?</p> <p><b>Nombre:</b> <input type="text" value="jane"/> </p> <p style="text-align: right;"><b>Empezar</b></p> <p style="text-align: center;">Nivel 2</p>
Ventana de selección de cómic de Nivel 1	Resumen del argumento de un cómic

## SELECCIÓN DE NIVELES

- El nivel adecuado para cada alumno dependerá de su competencia en el lenguaje elegido para el programa. Para ayudar a la elección adecuada del nivel de dificultad mencionaremos las características de los mismos en este apartado:
- **Nivel 1:**
  - La longitud del comienzo del cómic no superará una página y media.
  - La complejidad de los argumentos será muy sencilla.
  - Las posibilidades de finalización del cómic serán rápidas y poco profundas.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas será poco compleja, utilizando preferentemente como tiempo verbal el presente.
  - El vocabulario empleado será también muy genérico pudiendo aparecer (por necesidades del guión) alguna palabra menos conocida.
  - La longitud de los diálogos será corta.
  - La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, desde sexto de primaria hasta segundo de la E.S.O.
- **Nivel 2:**
  - La longitud del comienzo del cómic será de, aproximadamente, dos páginas.
  - La complejidad de los argumentos será sencilla.
  - Las posibilidades de finalización del cómic serán más amplia obligando al niño a tomar decisiones más complejas.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas tendrá una dificultad media, prevaleciendo los presentes pero introduciendo otros tiempos verbales como el futuro y el

pasado.

- El vocabulario empleado será genérico pudiendo aparecer (por necesidades del guión) algunas palabras menos conocidas.
- La longitud de los diálogos será mediana, pudiendo superar las tres líneas en cada bocadillo.
- La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, desde tercero de la E.S.O hasta cuarto de la misma etapa educativa.

▪ **Nivel 3:**

- La longitud del comienzo del cómic podrá llegar a las tres páginas.
- La complejidad de los argumentos será compleja.
- Las posibilidades de finalización del cómic serán abiertas y requerirán soluciones más profundas, lo que requiere cierto grado de madurez en el alumno.
- La estructura gramatical de las frases empleadas será de nivel alto, pudiendo aparecer tiempos verbales de todo tipo.
- El vocabulario empleado será más variado y complejo.
- La longitud de los diálogos será media pudiendo superar las tres líneas en casi todos los bocadillos.
- La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, 1º y 2º de Bachiller.

**NOTA IMPORTANTE:** La edad aproximada es tan solo una guía teniendo en cuenta el nivel actual de los alumnos de nuestro sistema educativo. En muchos casos estas recomendaciones no servirán de nada y deberá comprobarse por el profesor, pudiendo en ocasiones suceder que el nivel elegido sea demasiado bajo para algunos y extremadamente complicado para otros.

# DE HISTORIA A COMIC

## EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO

- El alumno podrá elegir entre un total de 12 historias narradas, 4 por nivel, y transformarlas en un cómic.
- El alumno dispondrá de todos los objetos, personajes detallados anteriormente para plasmar la historia en un cómic.
- Al igual que en apartados anteriores los comics se pueden realizar en varias sesiones ya que permite el guardado de los progresos del alumno. Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.

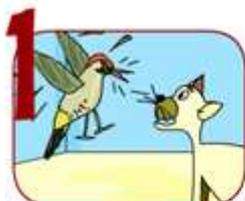


Resumen del argumento de un cómic

## INSTRUCCIONES DE USO

- El alumno deberá seleccionar la historia que más le guste, para ello pinchará en el botón que le ofrecerá un pequeño resumen.
- Una vez haya elegido deberá ponerle un nombre y pulsar **Aceptar**.
- Aparecerá desplegada la ventana de selección de páginas para que pueda elegir el modelo de viñetas que más le guste.
- En este apartado el alumno dispondrá de todos los elementos mencionados anteriormente.

### Crear un nuevo comic



Nivel 1

Ventana de selección de historias de Nivel 1

### Crear un nuevo comic



Nivel 2

Ventana de selección de historias de Nivel 2

**Crear un nuevo comic**




- La excursión al parque de atracciones por fin ha llegado. Es tanta la emoción de los niños que uno de sus compañeros se ha perdido. En una desesperada búsqueda nuestros tres amigos se pierden a través de una gruta situada debajo del parque, en la que encuentran al amigo perdido. La leyenda cuenta que al cerrar el parque los monstruos de la casa del terror aterrizan a los niños. Deben darse mucha prisa en salir de allí.

**Nombre:**  **Emp**

**Nivel 3**

Ventana de selección de cómic de Nivel 1

Resumen del argumento de un cómic

## SELECCIÓN DE NIVELES

- El nivel adecuado para cada alumno dependerá de su competencia en el lenguaje elegido para el programa. Para ayudar a la elección adecuada del nivel de dificultad mencionaremos las características de los mismos en este apartado:
- **Nivel 1:**
  - La longitud de la historia será muy breve no superando, en la mayoría de los casos, más de media página.
  - La complejidad de los argumentos será muy sencilla.
  - Las posibilidades de realización del cómic serán rápidas y poco profundas.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas será poco compleja, utilizando preferentemente como tiempo verbal el presente.
  - Las frases serán cortas.
  - El vocabulario empleado será también muy genérico pudiendo aparecer (por necesidades del guión) alguna palabra menos conocida.
  - La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, desde sexto de primaria hasta segundo de la E.S.O.
- **Nivel 2:**
  - La longitud de la historia será de, aproximadamente, una página completa.
  - La complejidad de los argumentos será sencilla.
  - Las posibilidades de realización del cómic serán más abiertas y complejas.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas tendrá una dificultad media, prevaleciendo los presentes pero introduciendo otros tiempos verbales como el futuro y el pasado.

- El vocabulario empleado será genérico pudiendo aparecer (por necesidades del guión) algunas palabras menos conocidas.
- La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, desde tercero de la E.S.O. hasta cuarto de la misma etapa educativa.

▪ **Nivel 3:**

- La longitud de la historia podrá llegar a las 3 páginas.
- La complejidad de los argumentos será compleja.
- Las posibilidades de finalización del cómic serán abiertas y requerirán soluciones más profundas, lo que requiere cierto grado de madurez en el alumno.
- La estructura gramatical de las frases empleadas será de nivel alto, pudiendo aparecer tiempos verbales de todo tipo.
- La longitud de las frases será más larga que en anteriores niveles.
- El vocabulario empleado será más variado y complejo.
- La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, 1º y 2º de Bachiller.

**NOTA IMPORTANTE:** La edad aproximada es tan solo una guía teniendo en cuenta el nivel actual de los alumnos de nuestro sistema educativo. En muchos casos estas recomendaciones no servirán de nada y deberá comprobarse por parte del profesor, pudiendo suceder, en ocasiones, que el nivel elegido sea demasiado bajo para algunos y extremadamente complicado para otros.

## DE COMIC A HISTORIA

### EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO

- El alumno podrá elegir entre un total de 12 cómic ya terminados, 4 por nivel, y transformarlas en una narración.
- En este juego el alumno no podrá modificar el cómic, tan sólo deberá convertirlo en una historia.
- Al igual que en apartados anteriores se podrán guardar los progresos del alumno de modo que pueda elaborar la historia en las sesiones que se necesiten.
- Una vez acabado imprimirá la historia y podrá compartirla con sus compañeros.



Resumen del argumento de un cómic

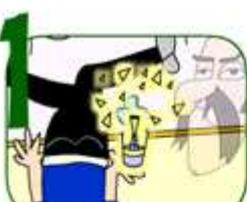
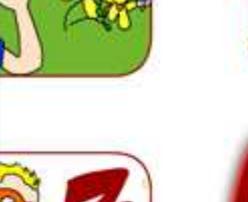
# INSTRUCCIONES DE USO

- El alumno deberá seleccionar el cómic que más le guste, para ello pinchará en el botón que le ofrecerá un pequeño resumen.
- Una vez haya elegido deberá ponerle un nombre y pulsar **Aceptar**.
- Una vez leído el cómic deberá ponerse manos a la obra y elaborar una historia.

Ventana de selección de cómic de Nivel 1

Ventana de selección de cómic de Nivel 2

... del recreo y Martín y Sara disfrutan de una agradable charla.  
 ... no para de jugar a la pelota golpea a Martín en la cabeza.  
 ... reaccionará Martín? ¿Le perdonará?  
 ... ¿será otro balonazo?  
 ... o leyendo este comic.

Nombre:



Ventana de selección de cómic de Nivel 1

Resumen del argumento de un cómic

## SELECCIÓN DE NIVELES

- El nivel adecuado para cada alumno dependerá de su competencia en el lenguaje elegido para el programa. Para ayudar a la elección adecuada del nivel de dificultad mencionaremos las características de los mismos en este apartado:
- **Nivel 1:**
  - La longitud del cómic será muy breve no superando, en la mayoría de los casos, más de dos páginas.
  - La complejidad de los argumentos será muy sencilla.
  - Los diálogos serán sencillos y cortos.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas será poco compleja, utilizando preferentemente como tiempo verbal el presente.
  - El vocabulario empleado será también muy genérico pudiendo aparecer (por necesidades del guión) alguna palabra menos conocida.
  - La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, desde sexto de primaria hasta segundo de la E.S.O.
- **Nivel 2:**
  - La longitud del cómic será de, aproximadamente, dos o tres páginas.
  - La complejidad de los argumentos será sencilla.
  - Los diálogos tendrán una duración y dificultad media.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas tendrá una dificultad media, prevaleciendo los presentes pero introduciendo otros tiempos verbales como el futuro y el pasado.
  - El vocabulario empleado será genérico pudiendo aparecer (por necesidades del guión) algunas palabras menos conocidas.
  - La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, desde tercero de la E.S.O. hasta cuarto de la misma etapa educativa.
- **Nivel 3:**
  - La longitud del cómic será larga pudiendo ocupar las 3-4 páginas.
  - La complejidad de los argumentos será compleja.
  - Los diálogos serán largos pudiendo ocupar las tres o cuatro líneas.
  - La estructura gramatical de las frases empleadas será de nivel alto, pudiendo aparecer tiempos verbales de todo tipo.
  - El vocabulario empleado será más variado y complejo.
  - La edad aproximada para la versión en inglés sería, siempre dependiendo del nivel, 1º y 2º de Bachiller.

**NOTA IMPORTANTE:** La edad aproximada es tan solo una guía teniendo en cuenta el nivel actual de los alumnos de nuestro sistema educativo. En muchos casos estas recomendaciones no servirán de nada y deberá comprobarse por parte del profesor, pudiendo suceder, en ocasiones, que el nivel elegido sea demasiado bajo para algunos y extremadamente complicado para otros.

# RELLENA LOS BOCADILLOS

## EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO

- El alumno podrá elegir entre un total de 12 cómic ya terminados, 4 por nivel. Estos comics, aunque terminados, estarán con los bocadillos vacíos.
- El alumno deberá rellenarlos para dar sentido a la historia.
- El nivel de dificultad vendrá marcado con la complejidad del cómic, su longitud y la cantidad de los bocadillos a rellenar.
- Al igual que en apartados anteriores se podrán guardar los progresos del alumno de modo que pueda elaborar cómic en las sesiones que se necesiten.
- Una vez acabado lo imprimirá y podrá compartirlo con sus compañeros.



Ventana del juego

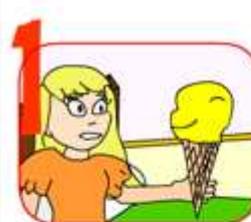
## INSTRUCCIONES DE USO

- El alumno deberá seleccionar el cómic que más le guste, para ello pinchará en el botón que le ofrecerá un pequeño resumen.
- Una vez haya elegido deberá ponerle un nombre y pulsar **Aceptar**.
- Una vez haya visto el cómic deberá ponerse manos a la obra y rellenar sus bocadillos.



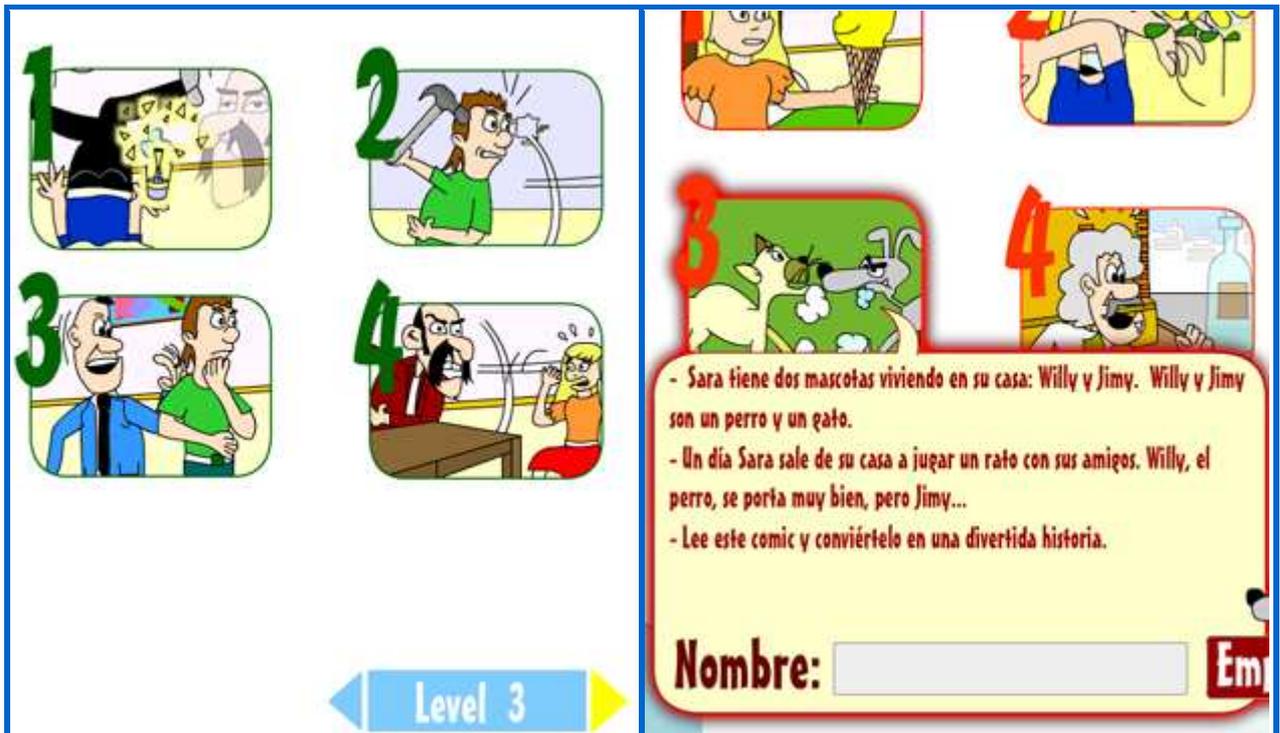
Level 1

Ventana de selección de cómic de Nivel 1



Level 2

Ventana de selección de cómic de Nivel 2



The comic strip consists of four panels:

- Panel 1:** A woman in a blue dress is talking to a man in a suit.
- Panel 2:** A woman in a green shirt is using a hammer on a wall.
- Panel 3:** A man in a blue suit is talking to a woman in a green shirt.
- Panel 4:** A man in a red shirt is talking to a woman in a red dress.

The summary box on the right contains the following text:

- Sara tiene dos mascotas viviendo en su casa: Willy y Jimmy. Willy y Jimmy son un perro y un gato.
- Un día Sara sale de su casa a jugar un rato con sus amigos. Willy, el perro, se porta muy bien, pero Jimmy...
- Lee este comic y conviértelo en una divertida historia.

Nombre:  Em

Ventana de selección de cómic de Nivel 1

Resumen del argumento de un cómic

## SELECCIÓN DE NIVELES

- En este apartado los niveles de dificultad vendrán marcados tan sólo por la longitud y el número de bocadillos existentes en los comics. Existiendo, lógicamente, un mayor número de ellos a medida que aumenta el nivel de dificultad.

**NOTA IMPORTANTE:** La edad aproximada es tan solo una guía teniendo en cuenta el nivel actual de los alumnos de nuestro sistema educativo. En muchos casos estas recomendaciones no servirán de nada y deberá comprobarse por parte del profesor, pudiendo suceder, en ocasiones, que el nivel elegido sea demasiado bajo para algunos y extremadamente complicado para otros.

# SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Además de las actividades propias de cada apartado el profesor puede realizar un sinfín de experiencias educativas con los materiales realizados. Como posible ayuda se presentan en este apartado un listado de experiencias educativas que pueden ser llevadas a cabo con nuestro programa:
  - **Dibuja un cómic:** El alumno podrá diseñar un cómic a su antojo. Para ello entrará en el apartado “Dibuja un cómic”.
  - **Termina el cómic:** En ocasiones partir de cero es muy complicado, para solucionar esta barrera se ha pensado este juego que consiste en Terminar el cómic. Elige el cómic y ya sabes, dale un buen final. Apartado “Termina el cómic”.
  - **De historia a cómic:** Nosotros te damos el argumento y tú decides ponerle el color y la chispa. Apartado: “De historia a cómic”.
  - **De cómic a historia:** Esta actividad consiste en convertir en una narración un cómic ya terminado. Elige el apartado: “De cómic a historia”.
  - **Rellena los bocadillos:** La profesora leerá con sus alumnos un cómic ya terminado de la sección “De cómic a historia”. Posteriormente sus alumnos deberán abrirlo desde la sección “Rellena los bocadillos” para, una vez abierto, rellenar todos los bocadillos.
  - **Dibuja una situación:** el profesor planteará una determinada situación cotidiana, por ejemplo: ir a comprar melocotones a la frutería, ir al banco a sacar dinero, etc. El alumno elegirá el apartado “Dibuja un cómic” y plasmará la situación en un estupendo cómic.
  - **Escucha y monta:** La profesora contará una escena, por ejemplo: dos niños jugando en el patio ó una profesora explicando mientras que un niño levanta la mano; el alumno lo oirá y deberá montar esa escena. Para ello elegirá el apartado “Dibuja un cómic”.
  - **Escucha el diálogo y crea una viñeta:** La profesora o dos compañeros realizarán un pequeño diálogo. Elige el apartado “Dibuja un cómic” y plasma en unas viñetas el contenido de ese diálogo.
  - **Dramatiza un cómic:** Elige un cómic ya terminado del apartado “De cómic a historia”, métete en la piel de los personajes del cómic, sal a la pizarra con varios compañeros y dramatiza el cómic como si de obra de teatro se tratara.
  - **Lectura de los comics realizados:** Una vez termines de hacer un cómic sal a la pizarra y léeselo a los compañeros.
  - **Compartir comics:** Comparte tus creaciones con los demás compañeros y disfruta de un montón de comics realizados por tus amigos.
  - **Describe y dibuja:** La profesora leerá en voz alta una descripción de un paisaje o de una sala interior. Enumerará todos sus elementos. Elige el apartado “Dibuja un comic” y construye el paisaje descrito por la profesora.
  - **¿Cómo es tu habitación?:** Elige el apartado “Dibuja un cómic”. Una vez allí deberás construir tu habitación y luego describirla en la ventana de textos. Lógicamente también se podrá realizar describiendo cualquier lugar que el niño conozca.

# GRADACIÓN DE LA DIFICULTAD Y AYUDAS

## GRADACIÓN DE LA DIFICULTAD

- Para conseguir una adecuada gradación de la dificultad se han diseñado tres niveles. Como hemos mencionado con anterioridad la asociación de cada nivel a una edad concreta resulta especialmente complicado, además de poco práctico, puesto que dependerá de la competencia lingüística del alumno en el lenguaje elegido para usar este programa. En la actualidad hay algunos alumnos de 6º de Primaria que han realizado sus estudios en colegios bilingües que poseen más nivel de inglés que algunos de bachillerato.
- No obstante para facilitar la elección adecuada del nivel de dificultad se han establecido, en cada apartado (véase guía detallada), las características de los textos, los diálogos y demás elementos de las actividades planteadas.
- A modo de resumen serían las siguientes:

Nivel 1

Elección del nivel

- Hay una mujer y su mascota dentro de una casa en llamas.
- Nuestro superhéroe ha de entrar en acción.
- ¿Conseguirá sacar a los dos a tiempo? Seguro que sí.

Nombre:

Argumento de de nivel 1

- **NIVEL 1:**
  - La **longitud** de las historias y de los comics será muy corta. Por ejemplo: no superará, en caso del apartado "Historia a cómic", la longitud de una página y en caso del apartado "Cómic a historia" las dos páginas.
  - La **dificultad argumentativa** de las historias será más sencilla y los posibles finales de los comics serán más directos y sencillos de realizar.
  - El **vocabulario** empleado será sencillo. En este sentido se ha primado, en este nivel, la comprensión del alumno por encima de la plasticidad de los diálogos.
  - Las **estructuras formales** de los textos y diálogos serán sencillas utilizando en la mayoría de los casos como tiempo verbal el presente.
  - La **cantidad de bocadillos** en los comics será muy baja así como el número de frases dentro de cada bocadillo.
- **NIVEL 2:**
  - La **longitud** de las historias y de los comics será media. Por ejemplo: en el apartado "Historia a cómic" será de una o dos páginas, mientras que en el apartado "Cómic a historia" podrá ser de dos o tres páginas.
  - La **dificultad argumentativa** de las historias será sencilla y los posibles finales de los comics podrán ser más variados y profundos.
  - El **vocabulario** empleado será sencillo. Aunque se sigue primando la comprensión ya se irán introduciendo elementos que aporten más plasticidad a los diálogos.
  - Las **estructuras formales** de los textos y diálogos serán sencillas utilizándose como tiempos verbales el presente, pasado y futuro.

- La **cantidad de bocadillos** en los comics será media así como el número de frases dentro de cada bocadillo.

### ▪ NIVEL 3:

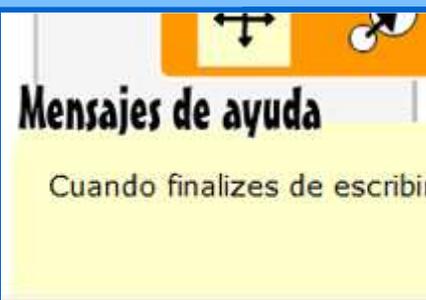
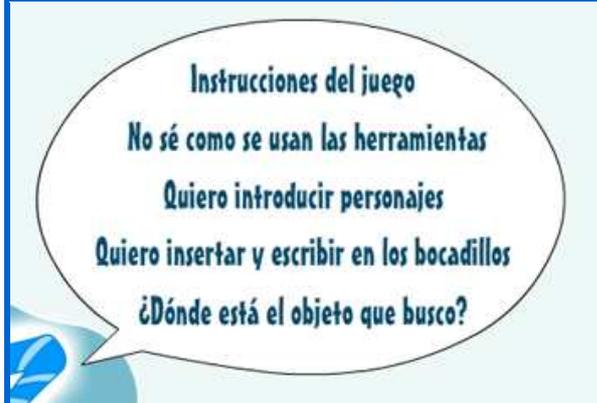
- La **longitud** de las historias y de los comics será un poco más larga que en el anterior nivel. Por ejemplo: en el apartado “Historia a cómic”, la longitud será de dos páginas y en caso del apartado “Cómic a historia” las tres o cuatro páginas.
- La **dificultad argumentativa** de las historias será más compleja y los posibles finales de los comics serán mucho más abiertos y profundos lo que requerirá cierto grado de madurez por parte de los alumnos.
- El **vocabulario** empleado será más variado, pudiendo aparecer palabras más complicadas que requieran el uso del diccionario.
- Las **estructuras formales** de los textos y diálogos serán cada vez más complejas pudiendo utilizar cualquier tiempo verbal.
- La **cantidad de bocadillos** en los comics será alta así como el número de frases dentro de cada bocadillo.

## SISTEMA DE AYUDA

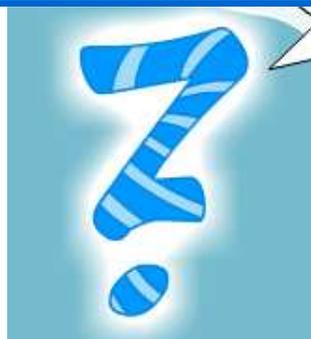
- El **primer sistema de ayuda** se encuentra en un panel situado en la parte inferior de la ventana llamado “**Mensajes de ayuda**”. El texto de este panel dependerá que la herramienta que seleccionemos o la acción que estemos realizando, es decir, en el caso de que estemos introduciendo un texto en un bocadillo aparecerá el siguiente mensaje: “Da clic a la herramienta mover cuando termines de escribir el bocadillo”.
- El **segundo sistema de ayuda** se encuentra situado en la parte izquierda e inferior de la ventana. La **interrogación** nos ofrecerá ayuda del siguiente tipo:

### Funcionamiento del programa

- Instrucciones del juego.
- Uso de las herramientas.
- Introducción correcta de los personajes.
- Inserción y utilización de los bocadillos.
- Descripción de objetos.



Panel: “Mensajes de ayuda”



Botón para el sistema de ayuda



Botón para el sistema de ayuda

# ACCESIBILIDAD

- En referencia al apartado de **Accesibilidad** se ha intentado cumplir los requisitos establecidos en el **nivel A de accesibilidad**. Para ello se ha diseñado una **versión accesible** del programa que satisfará todas las necesidades de personas que requieran accesibilidad.
- Aunque en un principio se pensó en utilizar atajos de teclado y locuciones auditivas para cada elemento de la película flash al verlo terminado nos dimos cuenta que, aún superando el nivel de accesibilidad exigido, la experiencia con el programa resultaba muy complicada y enrevesada, además de lenta, debido al gran número de audio. Asimismo algunas acciones como el movimiento de los objetos dentro de una viñeta resultaban materialmente imposibles convertirlas en accesibles, partiendo siempre desde una perspectiva realista.
- Por estas razones **no nos conformamos** con esa versión y se tomó la decisión de realizar una **versión accesible pensada por y para personas** que necesiten accesibilidad. Una aplicación accesible con una **estructura lógica** que aportará una experiencia educativa plena e igual de emocionante que la película flash no accesible.
- Una aplicación en la que el usuario pueda **disfrutar** de la **lectura** de un cómic en el que se narra cada viñeta gracias a la propiedad **Alt de las imágenes**. Una aplicación que permita al alumno **transformar un cómic** leído en una **historia** o **rellenar los diálogos** dentro de un cómic.
- Veamos con más detenimiento las adaptaciones que se han realizado para conseguir los criterios de accesibilidad exigidos:

## APARTADO: LEE EL CÓMIC:

- Este apartado cuenta con **6 comics**, distribuidos por niveles. El alumno podrá disfrutar de la lectura de un cómic para ello se han realizado las siguientes **adaptaciones**:
  - Se han **capturado** y **troceado** en imágenes cada una de las viñetas de los comics.
  - Se han colocado en una **tabla** de modo que el alumno pueda identificar el orden de las viñetas.
  - Para su lectura, en cada viñeta se facilitan los



### 1. LEE UN COMIC

Apartado "Lee el cómic"

siguientes datos en su **propiedad ALT**:

- Escena: Aquí se describirá la escena. Ejemplo: Luis corre por la calle a toda velocidad.
- Bocadillo de "personaje": Aquí se escribirá entre comillas el contenido del bocadillo de cada personaje. Ejemplo: Bocadillo de Luis: "¡Debo darme prisa!"

## APARTADO: TERMINA EL CÓMIC:

- Este apartado cuenta con **6 actividades**, distribuidas por niveles. El alumno podrá disfrutar de la lectura del comienzo de un cómic para, después, poder escribir el final que desee.
  - Se han **capturado** y **troceado** en imágenes cada una de las viñetas del comienzo de los comics.
  - Se han colocado en una **tabla** de modo que el alumno pueda identificar el orden de las viñetas.
  - Para su lectura, en cada viñeta se facilitan los datos anteriormente descritos en su **propiedad ALT**.
  - Se ha insertado una página con un **campo de texto** para que el alumno termine el final del cómic.

## APARTADO: RELLENA BOCATAS:

- Este apartado cuenta con **3 actividades**, distribuidas por niveles. El alumno podrá introducir, mediante campos de texto, el contenido de los bocadillos de los comics.
  - Se han capturado y troceado en imágenes cada una de las viñetas del comienzo de los comics.
  - Se ha borrado el contenido de cada **bocadillo**.
  - Para su lectura, en cada viñeta se facilitan los datos, anteriormente descritos, en su **propiedad ALT**.
  - Se han introducido **campos de texto** con el orden correcto de tabulación y con una etiqueta Título que establece el **personaje** que posee cada bocadillo y su orden.

## APARTADO: DE CÓMIC A HISTORIA:

- Este apartado cuenta con 6 comics finalizados, distribuidos por niveles. El alumno podrá leer el cómic para posteriormente transformarlo en una historia.
- Para la lectura del cómic se ha procedido a realizar las **mismas adaptaciones** que en apartados anteriores.
- Esperamos que, con todas estas actividades, esta



## 2. TERMINA EL COMIC

Apartado "Termina el cómic"



## 3. RELLENA BOCATAS

Apartado "Rellena bocatas"



## 4. DE COMIC A HISTORIA

Apartado "De cómic a historia"

versión accesible resulte útil para aquellos que la soliciten, no obstante, ofrezco mi **pleno compromiso** de mejorar, transformar, modificar o ampliar cualquier elemento del programa para lograr que la experiencia educativa con **PLAYCOMIC** sea plena para **TODA@S** los usuarios.

# CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **PLAYCOMIC** ha sido diseñado y programado con Flash CS3 Profesional. Se ha necesitado Dreamweaver CS3 para la integración de las películas y para la realización de la versión accesible del programa. Para la realización de esta guía también se ha necesitado el apoyo de A. Photoshop para la mejor optimización de las imágenes.



- El lenguaje de programación utilizado ha sido **ActionScript 2.0** para Flash
- Todos los **objetos**, **fondos**, **personajes** y, en general, **dibujos** son **originales** y dibujados en un **entorno vectorial** lo que posibilita el cambio de resolución sin pérdida alguna de **calidad** en los gráficos y textos.
- Todos estos elementos dibujados han sido **optimizados al máximo** para que su tamaño sea el mínimo y lograr, de esta manera, una adecuada fluidez en el uso de las herramientas.
- A pesar de que el peso del archivo es mediano no se necesita descargar en su totalidad ya que posee diferentes escenas. Además se ha optimizado la descarga con **escenas de precarga** que impedirán retrasos en el desarrollo del programa. No obstante, para mayor seguridad, se han realizado comprobaciones con una conexión **ADSL de un centro educativo público** y el tiempo de espera no ha superado el segundo, es decir, la aparición de la ventana **ha sido casi inmediata**.



- Asimismo se ha probado el software con diferentes **resoluciones de pantalla** y con diferentes equipos y, aunque, como es lógico, siempre es una experiencia más positiva cuánto mejor sea el equipo, se han obtenido muy buenos resultados en ordenadores incluso del tipo **Pentium 2** (que todavía poseen algunos centros educativos).

# COLABORACIONES Y AGRADECIMIENTOS

## Agradecimientos:

- A María del Rosario Rodríguez Cubillo, por su incansable labor crítica, su apoyo constante y su paciencia durante la realización de este programa. Gracias Charo.
- A Nadia Lillith Aragón, Adolfo Gabriel Sanz, Nadja Burri y Charo Rodríguez Cubillo por la excelente labor traductora que han realizado. Sin ellos este programa no se habría podido realizar.
- A Beatriz Rodríguez Cubillo, por haberme puesto en contacto, en tiempo record, con las personas encargadas de la traducción.
- A Julio, Mari, Julio hijo, María, Silvia, Ana, Benja, Fernando, Miguelito, Clara y Lydia por el apoyo prestado.
- Por último, a mis padres, que gracias a su confianza plena depositada en mí pude desarrollarme en lo que más me gusta: la informática.

**GRACIAS**